Pictologie · Mythologie

RÈGLE DU JEU
Collège • Français et LCA • 2 à 4 élèves par groupe • 10 à 15 minutes

BUT DU JEU
Racontez un mythe grec ou romain à partir des dessins. Reliez les étapes avec « d'abord », « puis », « parce que » ou « enfin ».

MATÉRIEL ET INSTALLATION
Mélangez les 12 cartes Découverte (01 à 12) ou les 12 cartes Défi (13 à 24). Préparez trois cartes face cachée. L'enseignant ou un élève arbitre garde le corrigé.

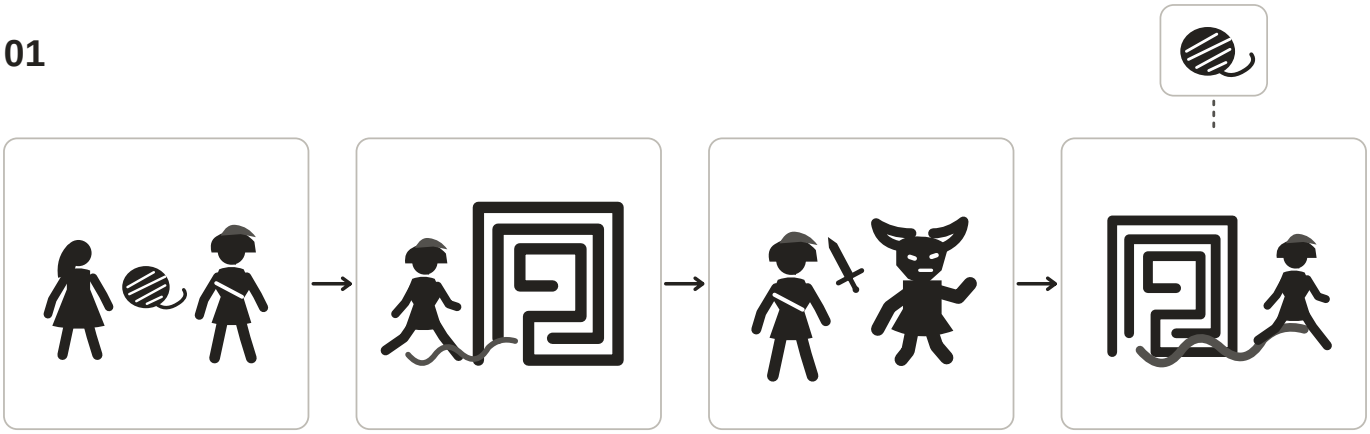
DÉROULEMENT D'UN TOUR
1. Retournez une carte. Suivez les flèches de gauche à droite. Le petit dessin relié par des pointillés donne un détail sur la scène située en dessous.
2. Les autres élèves racontent ensemble. En cas d'hésitation, l'arbitre peut lire le coup de pouce. Le titre et les noms propres sont facultatifs.
3. L'arbitre valide 1 point pour au moins trois étapes justes dans l'ordre et 1 point pour l'explication du lien entre le petit dessin et sa scène. Il accepte les reformulations qui gardent le sens des dessins, puis révèle le titre et lit le récit du corrigé.

FIN DE LA PARTIE
Écartez la carte et changez d'arbitre si ce rôle est tenu par un élève. Au bout de trois cartes, le groupe relève le défi s'il obtient au moins 4 points sur 6.

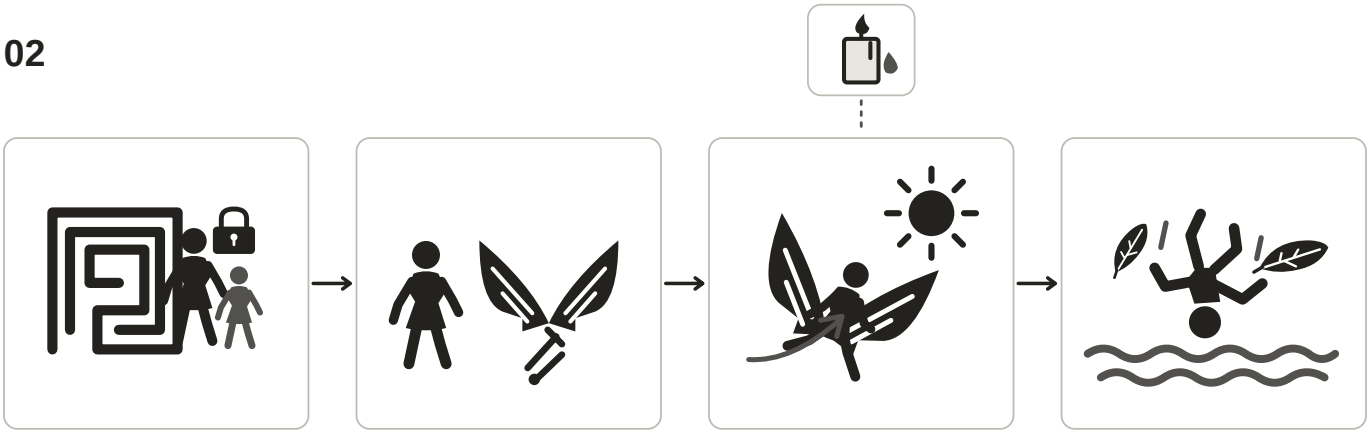
VARIANTE
Sur une carte vierge, dessinez quatre scènes et un détail en pointillés. Notez le titre au verso et faites raconter le mythe par un autre groupe.

IMPRESSION
Imprimez en recto simple à 100 %, en orientation automatique. Suivez les traits de coupe des planches p. 2 à 7. Cartes vierges p. 8. Corrigé et coups de pouce p. 9 et 10.

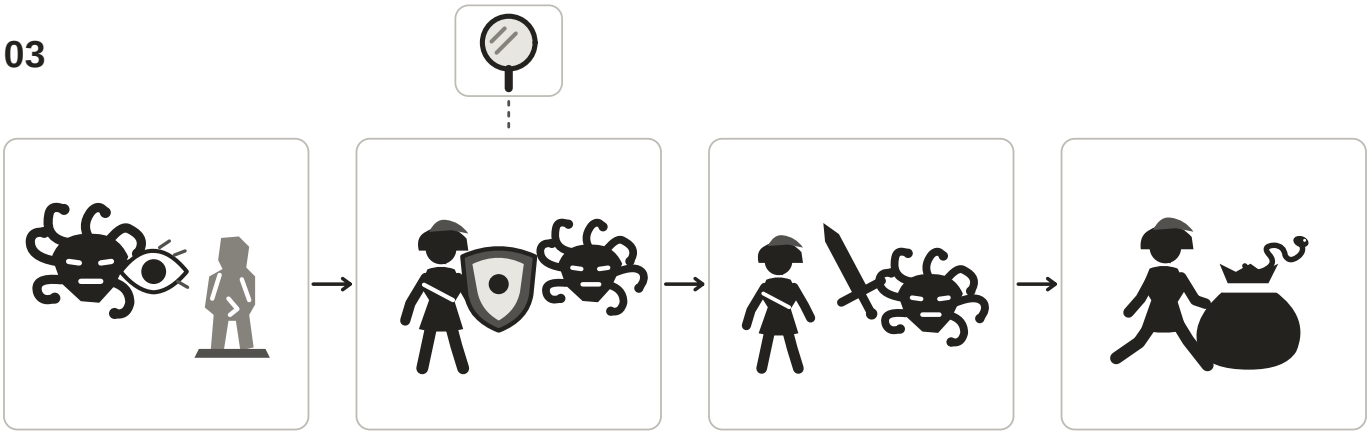
01



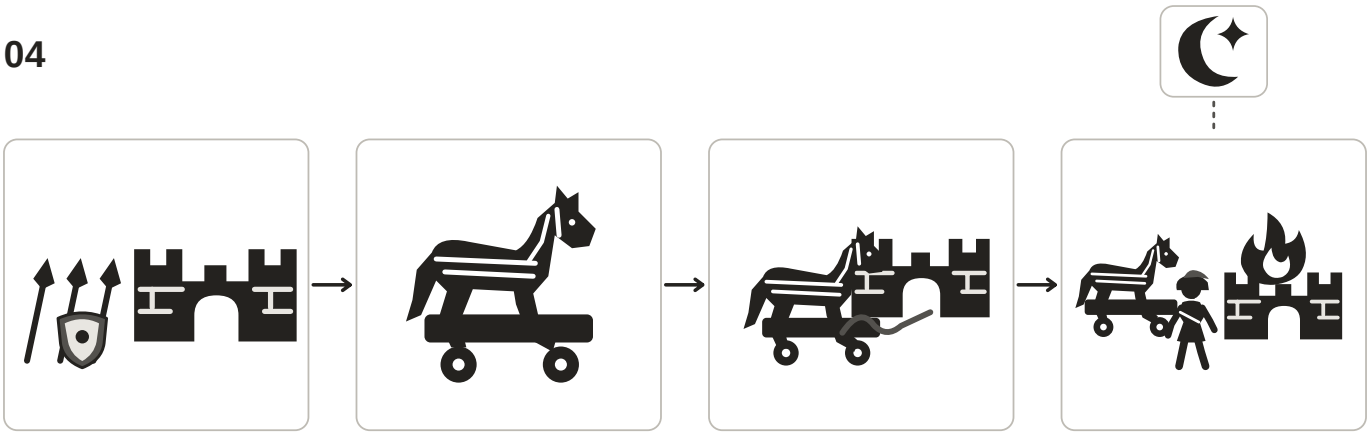
02



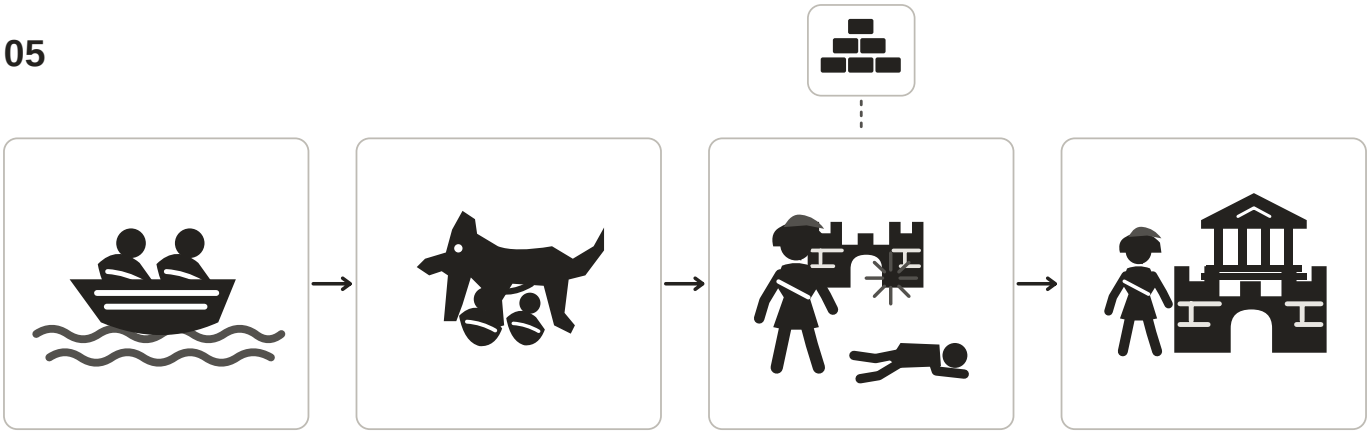
03



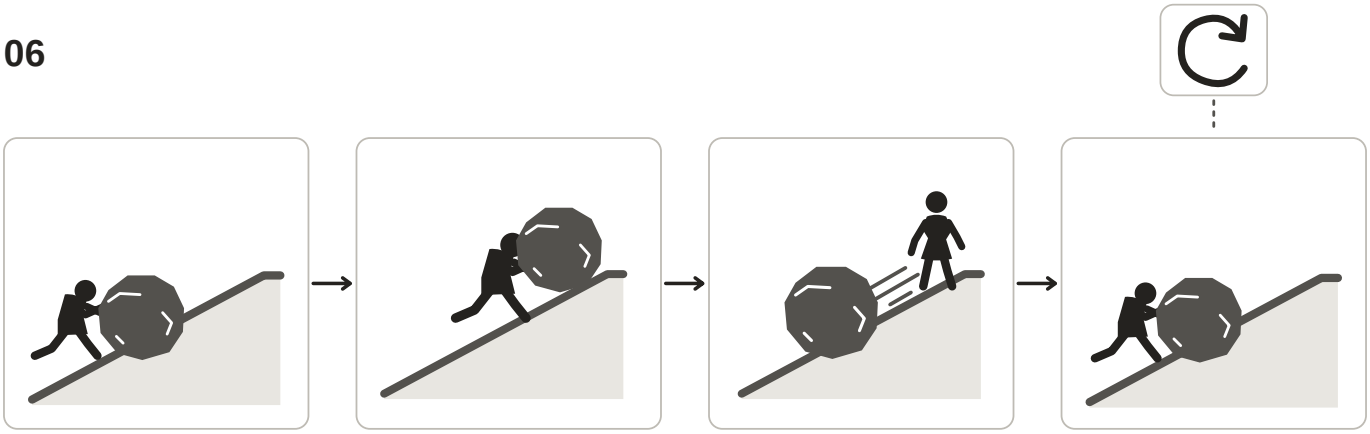
04



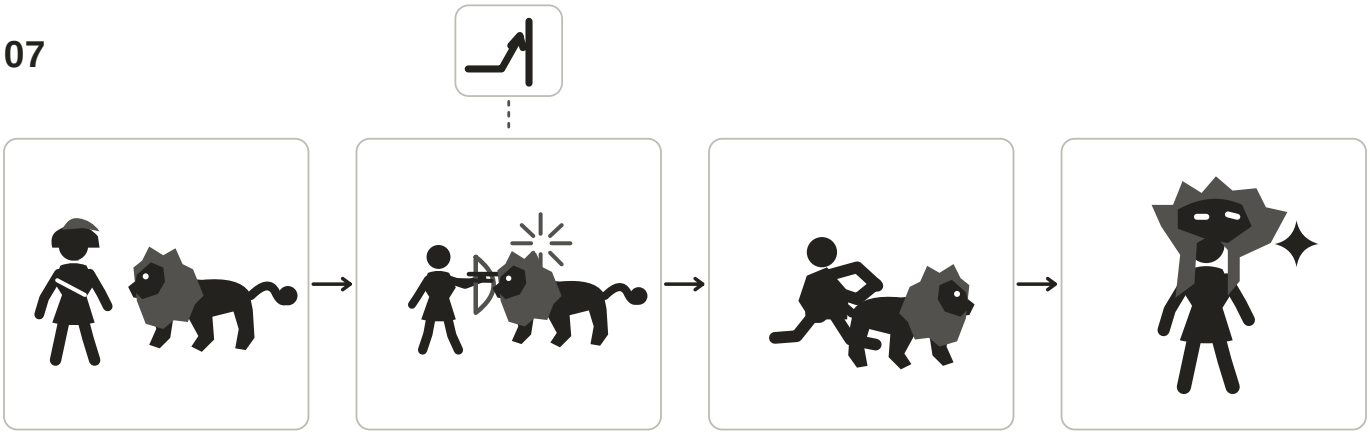
05



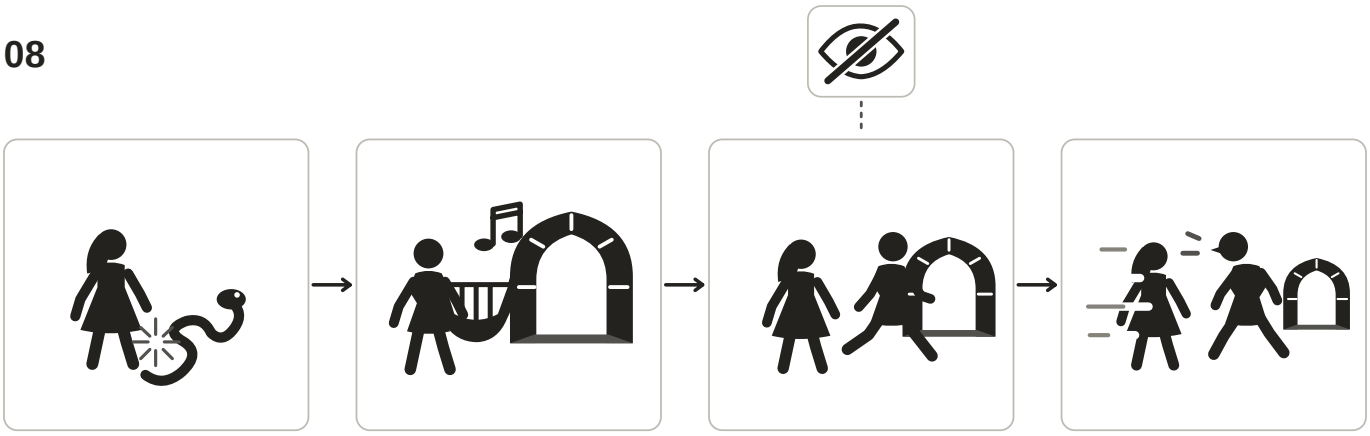
06



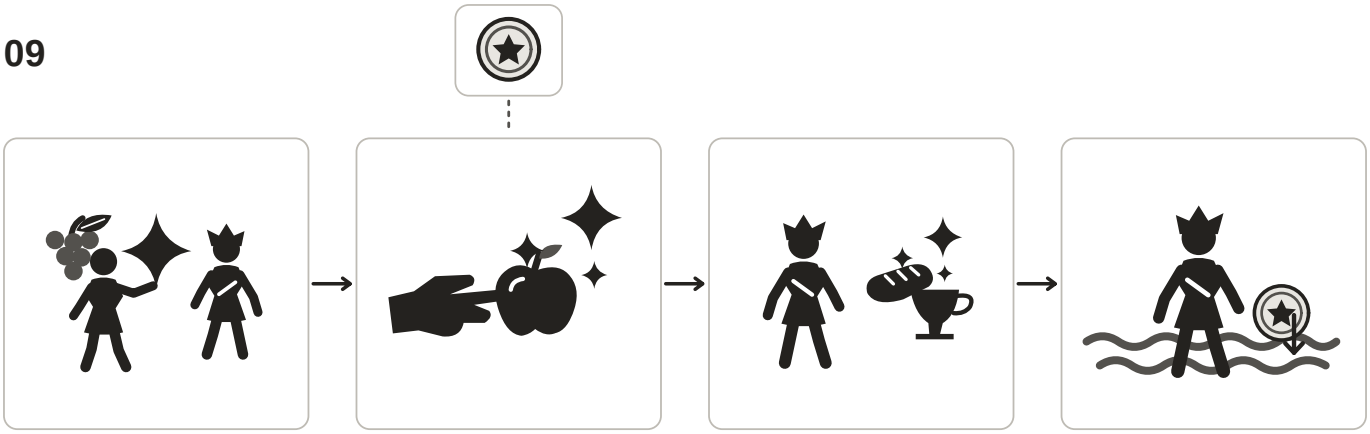
07



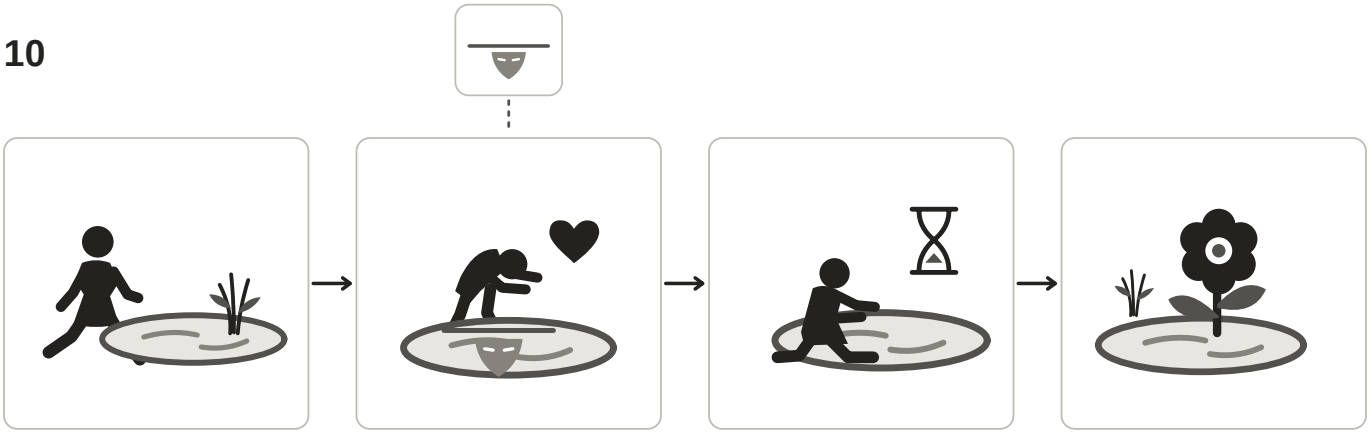
08



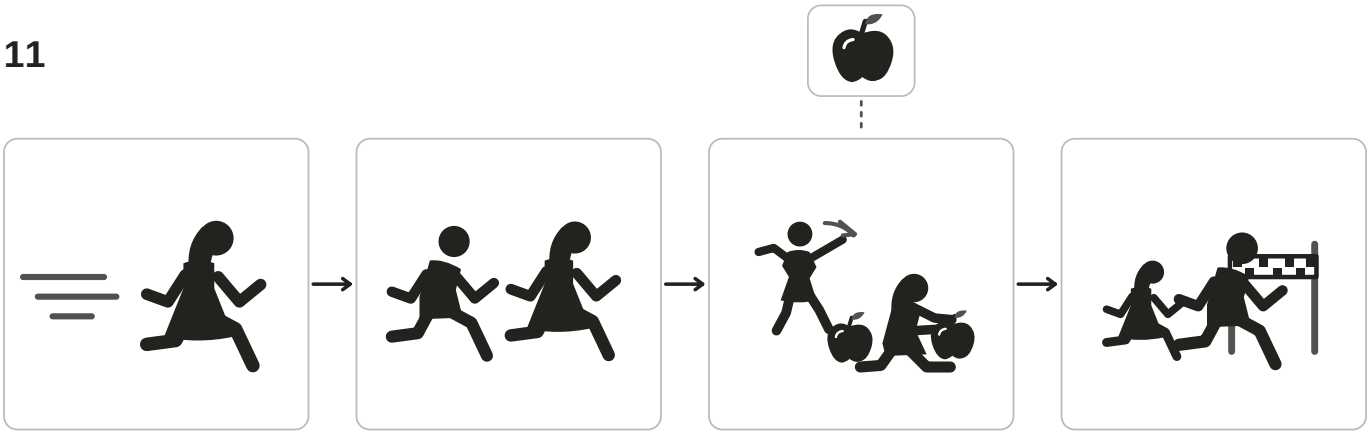
09



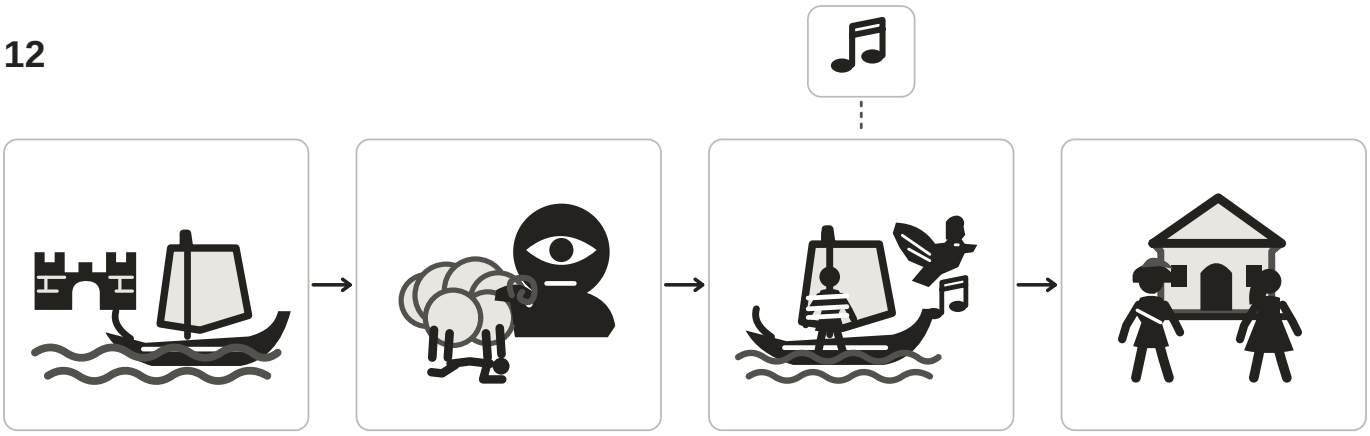
10



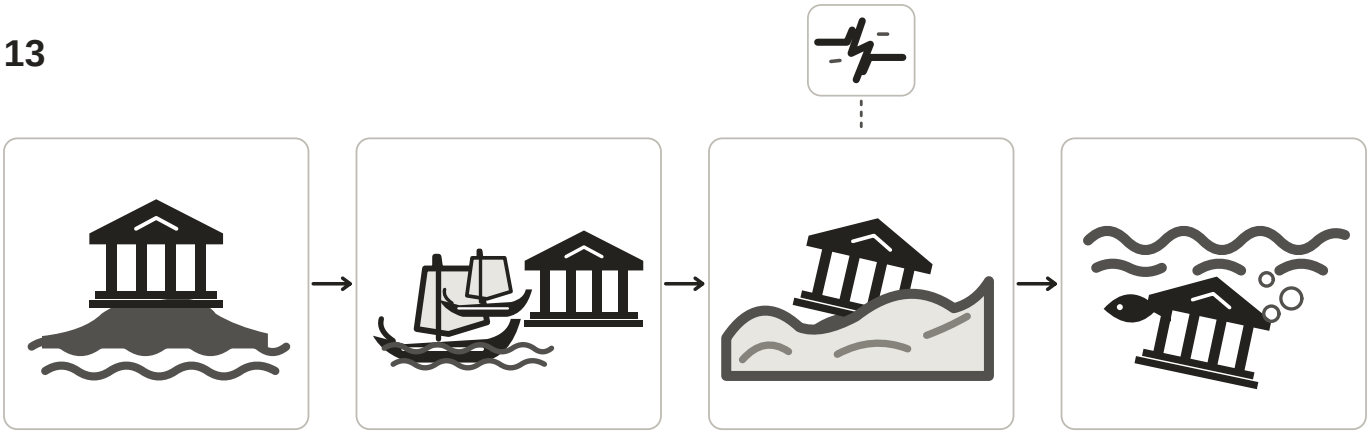
11



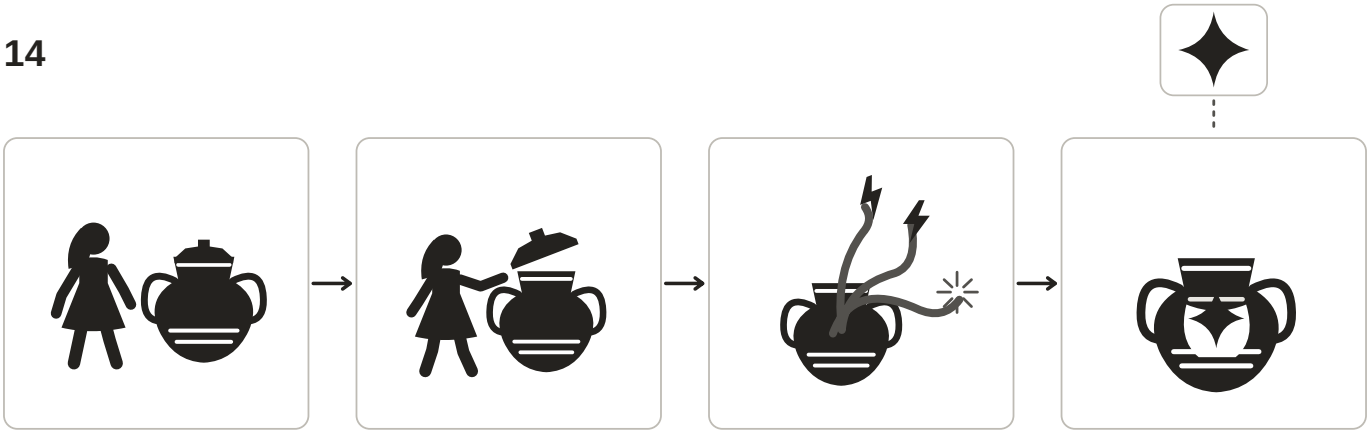
12



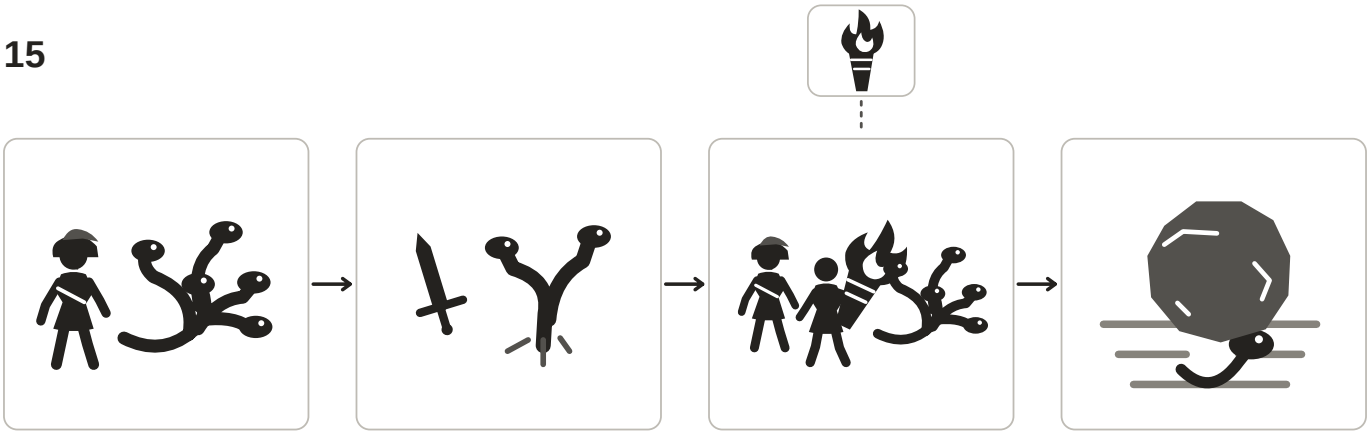
13



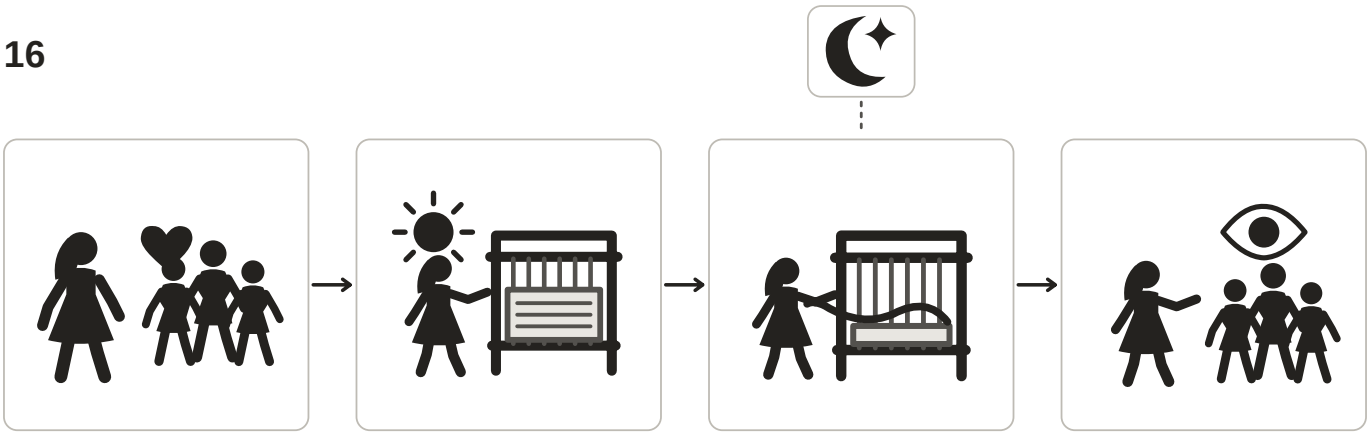
14



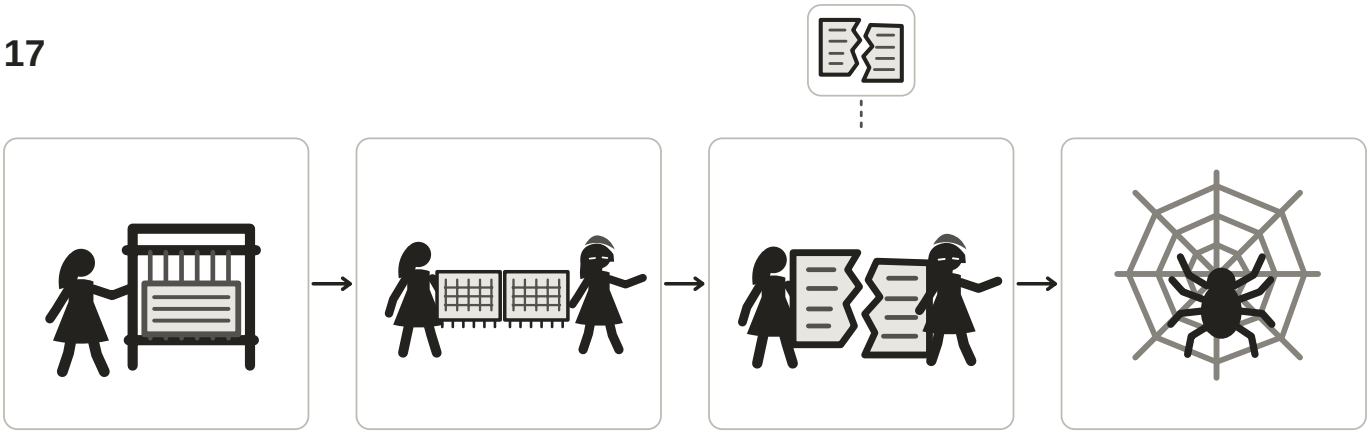
15



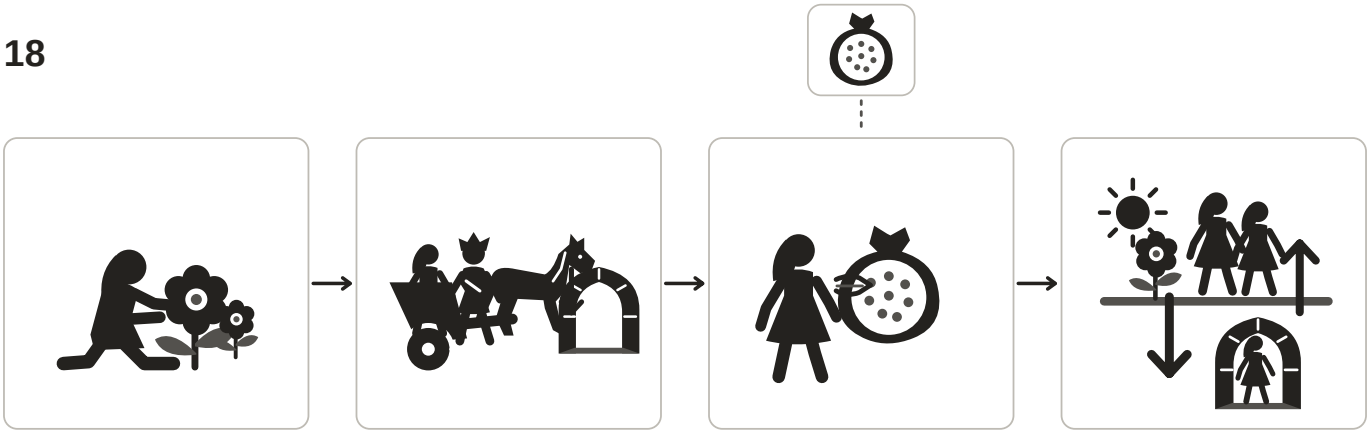
16



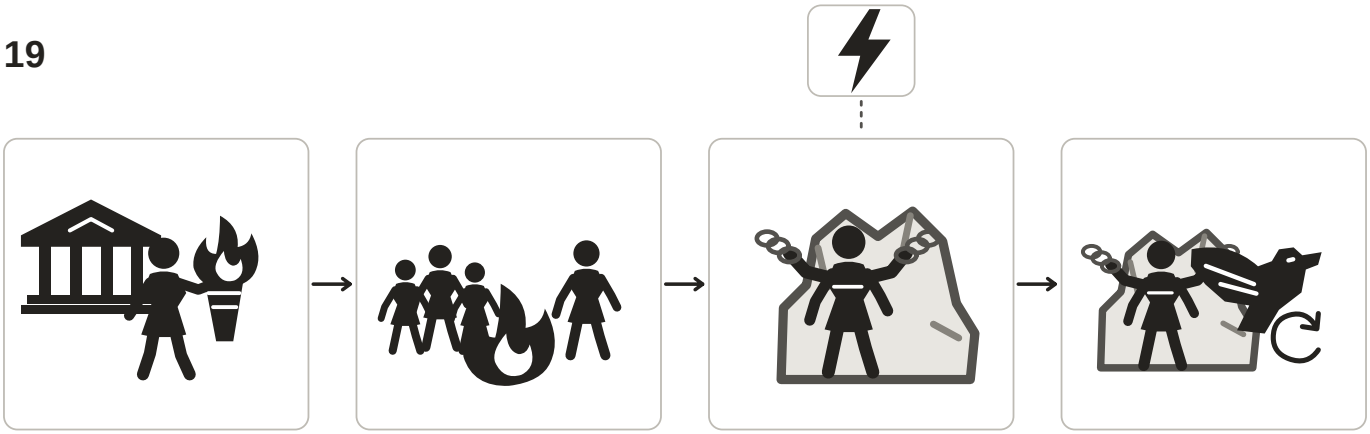
17



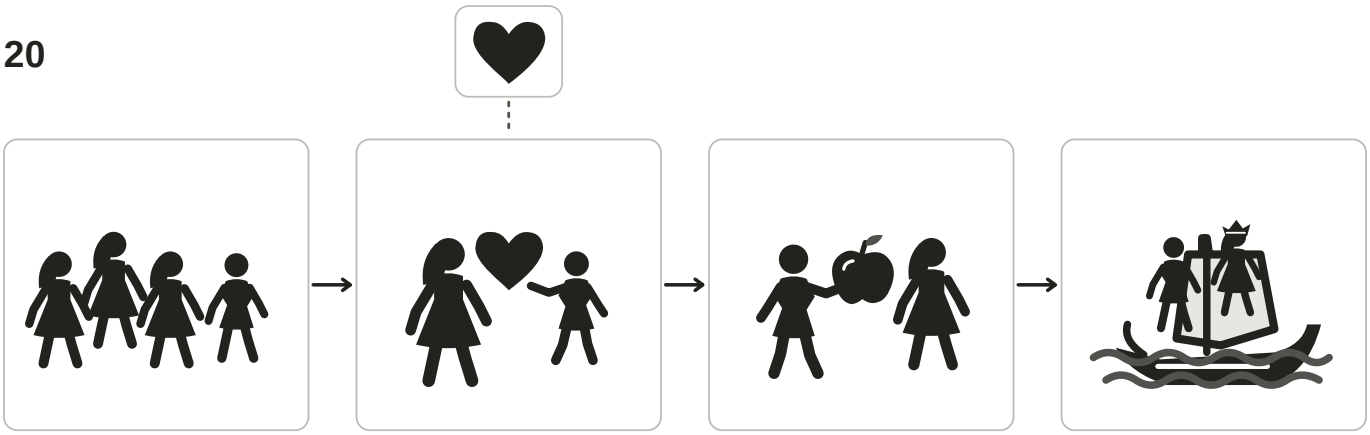
18



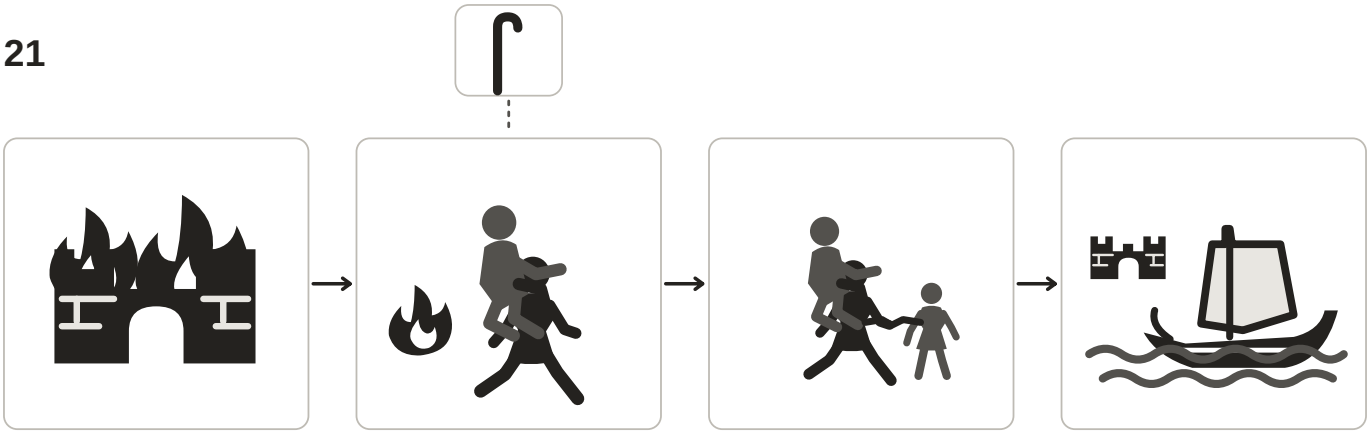
19



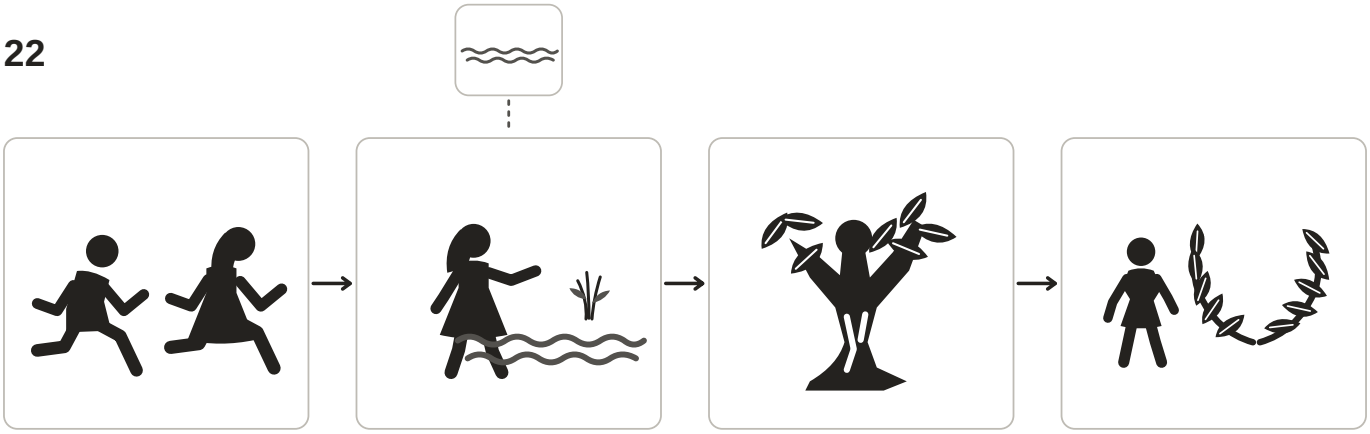
20



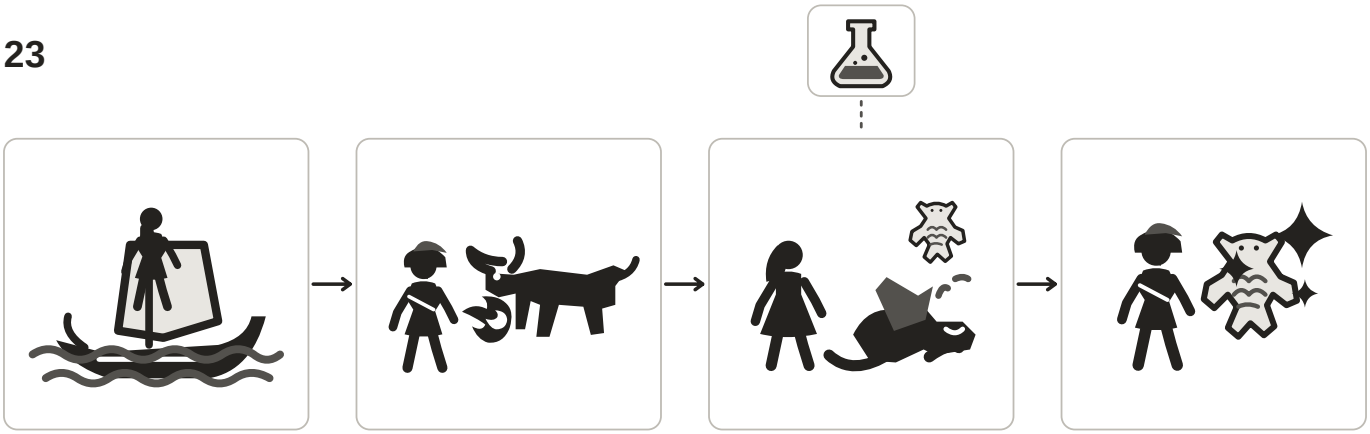
21



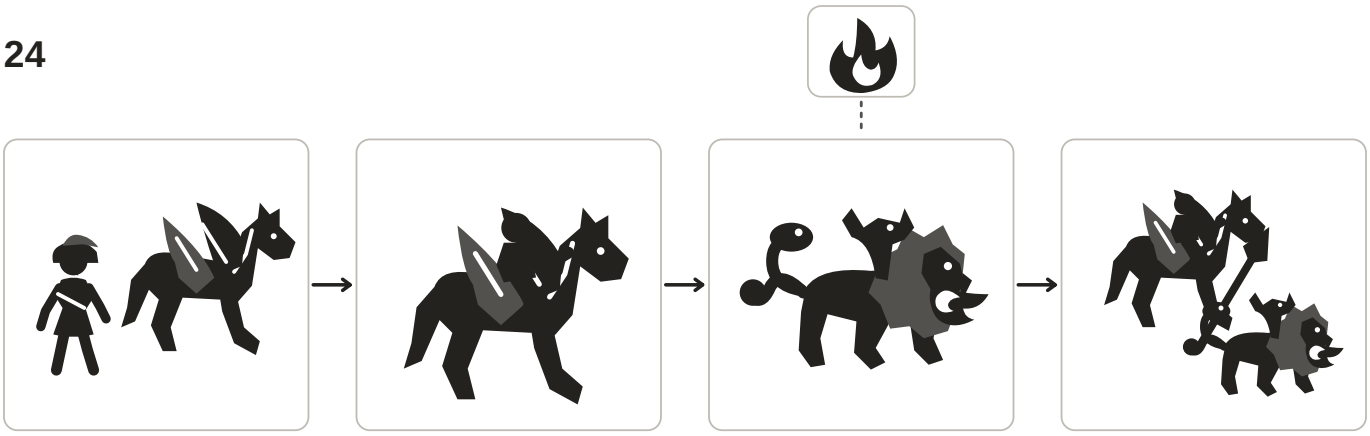
22

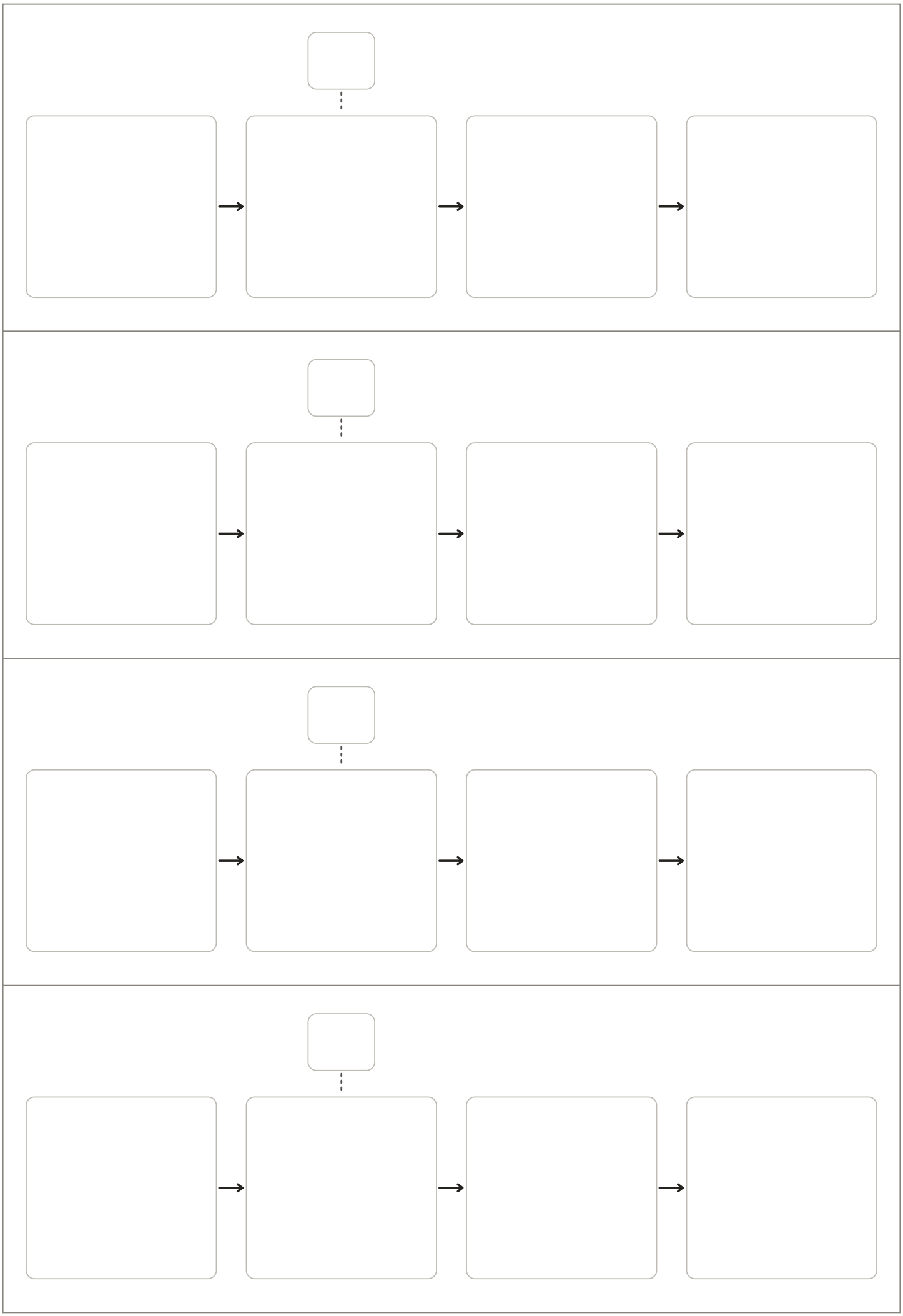


23



24





Pictologie · Corrigé des cartes 01 à 12

CARTES 01 À 06

01. Thésée et le Minotaure — Ariane donne une pelote › Thésée déroule le fil dans le labyrinthe › il tue le Minotaure › il suit le fil pour ressortir. Indice • Le fil indique la sortie. Aide • Suivez le fil dans les scènes. Ps.-Apoll., Épit. I, 7–9

02. Dédale et Icare — Ils sont enfermés dans le labyrinthe › Dédale fabrique des ailes › Icare s'approche du soleil › il tombe en mer. Indice • La cire des ailes fond au soleil. Aide • Que devient la cire chauffée ?
Ps.-Apoll., Épit. I, 12–13 • Ovide, Mét. VIII, 183–235

03. Persée et Méduse — Méduse pétrifie les gens › Persée utilise son bouclier › il lui tranche la tête › il l'emporte dans un sac. Indice • Le bouclier sert de miroir. Aide • Où le héros regarde-t-il ? Ps.-Apoll., Bibl. II, 4, 2

04. Le cheval de Troie — Les Grecs assiègent Troie › ils laissent un cheval de bois › les Troyens le font entrer › les Grecs en sortent et prennent la ville. Indice • Les soldats en sortent la nuit. Aide • Le cheval est-il vivant ?
Virgile, Én., II, 13–56 et 234–267

05. Romulus et Rémus — Les jumeaux dérivent sur le Tibre › une louve les allaite › les frères se disputent, Rémus meurt › Romulus fonde Rome. Indice • Le mur rappelle la querelle. Aide • Les bébés sont jumeaux. Tite-Live, Hist. rom. I, 4 et 6–7

06. Sisyphe et son rocher — Sisyphe pousse son rocher › il atteint presque le sommet › le rocher redescend › il recommence. Indice • La boucle indique la répétition. Aide • Comparez le début et la fin. Homère, Od., XI, 593–600

CARTES 07 À 12

07. Héraclès et le lion de Némée — Héraclès affronte un lion › ses flèches rebondissent › il étouffe le lion › il se couvre de sa peau. Indice • La peau résiste aux flèches. Aide • Que porte le héros à la fin ? Ps.-Apoll., Bibl. II, 4, 10 et 5, 1

08. Orphée et Eurydice — Un serpent tue Eurydice › Orphée joue de la lyre aux Enfers › il la guide vers la sortie › il se retourne et la perd. Indice • Il doit sortir avant de la regarder. Aide • Il peut la ramener à une condition. Ovide, Mét., X, 1–85

09. Midas et l'or — Dionysos exauce Midas › ce que le roi touche se change en or › même ses aliments et sa boisson › un bain dans un fleuve le libère. Indice • La pièce représente l'or. Aide • Observez les objets touchés. Ovide, Mét., XI, 85–145

10. Narcisse et son reflet — Narcisse approche d'une source › il aime son reflet › il dépérit au bord de l'eau › une fleur le remplace. Indice • Le visage dans l'eau est le sien. Aide • Quel visage voit-il dans l'eau ? Ovide, Mét., III, 339–510

11. Atalante et les pommes d'or — Atalante court vite › elle affronte Hippomène › il lance des pommes d'or qu'elle ramasse › il gagne la course. Indice • Les pommes la ralentissent. Aide • Comparez les places des coureurs. Ovide, Mét., X, 560–707

12. L'Odyssée, le retour d'Ulysse — Ulysse part de Troie › il échappe au Cyclope sous un bélier › attaché au mât, il écoute les Sirènes › il retrouve Pénélope à Ithaque. Indice • Le chant attire les marins. Aide • Suivez le même voyageur.
Homère, Od., IX, XII et XXIII

Pictologie · Corrigé des cartes 13 à 24

CARTES 13 À 18

13. L'Atlantide — Une cité domine une île › sa flotte part en conquête › la terre tremble et les eaux montent › l'île est engloutie. Indice • Le sol fendu signale un séisme. Aide • Observez la position de la cité. Platon, Timée, 24e–25d

14. Pandore et la jarre — Pandore a une jarre fermée › elle soulève le couvercle › les maux s'échappent › l'Espérance reste. Indice • La lueur figure l'Espérance. Aide • Repérez ce qui sort et ce qui reste. Hésiode, Travaux et Jours, 60–105

15. Héraclès et l'Hydre de Lerne — Héraclès affronte l'Hydre › deux têtes remplacent celle qu'il coupe › Iolaos brûle les plaies › Héraclès enfouit la tête immortelle sous un rocher. Indice • Le feu arrête la repousse. Aide • Combien de têtes repoussent ? Ps.-Apoll., Bibl. II, 5, 2

16. Pénélope et sa ruse — Pénélope doit choisir un époux › elle tisse le jour et dit qu'elle choisira à la fin › elle défait sa toile la nuit › sa ruse est découverte. Indice • La lune indique le travail de nuit. Aide • Comparez les deux toiles. Homère, Od. II, 93–110 et XIX, 137–156

17. Arachné et Athéna — Arachné tisse › elle défie Athéna › la déesse déchire sa toile › Arachné devient une araignée. Indice • C'est sa toile qui est déchirée. Aide • Quel animal tisse aussi ? Ovide, Mét., VI, 1–145

18. Perséphone aux Enfers — Perséphone cueille des fleurs › Hadès l'emporte aux Enfers › elle mange des grains de grenade › elle partage l'année entre sa mère et les Enfers. Indice • Le fruit la lie aux Enfers. Aide • Quel fruit change la suite du récit ? Hymne à Déméter, v. 1–33 et 370–403

CARTES 19 À 24

19. Prométhée et le feu — Prométhée vole le feu aux dieux › il le donne aux humains › Zeus l'enchaîne › un aigle lui dévore le foie chaque jour. Indice • La foudre désigne Zeus. Aide • D'où vient le feu ? Hésiode, Théogonie, v. 507–616

20. Le jugement de Pâris — Pâris départage trois déesses › Aphrodite lui promet l'amour d'Hélène › il lui donne la pomme › il part avec Hélène pour Troie. Indice • Le cœur figure la promesse. Aide • Qui reçoit la pomme ? Ps.-Apoll., Épit. III, 2–3

21. Énée quitte Troie — Troie brûle › Énée porte son père Anchise › il guide son fils Ascagne par la main › les rescapés partent en mer. Indice • La canne indique l'âge d'Anchise. Aide • Repérez les trois générations. Virgile, Én., II, 707–729 et III, 1–12

22. Apollon et Daphné — Apollon poursuit Daphné › elle appelle à l'aide près d'un fleuve › elle devient un laurier › il en porte une couronne. Indice • Les vagues figurent le Pénée. Aide • Observez les bras de celle qui fuit. Ovide, Mét., I, 452–567

23. Jason et la Toison d'or — Jason embarque sur l'Argo › il affronte des taureaux cracheurs de feu › Médée endort le dragon › Jason prend la Toison d'or. Indice • La fiole contient le somnifère. Aide • Que garde le dragon ? Apollonios, Argon., III et IV

24. Bellérophon et la Chimère — Bellérophon rejoint Pégase › il s'envole sur son dos › la Chimère crache du feu › il la terrasse depuis les airs. Indice • Le monstre crache les flammes. Aide • Comment sa monture l'aide-t-elle ? Ps.-Apoll., Bibl. II, 3, 2