



Cet extrait du guide pédagogique
accompagnant
Le feuillet des Jeux d'Olympie
vous est offert par

•• bayard éducation

Les
feuilletons
en cent
épisodes

SÉANCES 3 À 15

Informations culturelles /
points d'attention /
Pistes d'exploitation



Séance 3

Attention à l'homophonie herault/héros.

Terminer la séance par des émissions d'hypothèses sur ce que voit Crissias à la fin de l'épisode.

Au cours des dix mois qui précèdent les jeux, les Hellanodikai vivaient dans un bâtiment spécialement construit à Elis, l'Hellanodikaion. Ce bâtiment était proche des gymnases où les athlètes s'entraînaient. À l'Hellanodikaion, ils sont formés par les nomophylakes (νομοφύλακες, qui signifie « gardiens de la loi ») sur les règles, règlements et cérémonies des Jeux olympiques.

Observation de la carte : faire situer la Grèce sur les cartes de la classe, puis distribuer la carte de la Grèce. La faire décrire puis repérer Elis et Olympe.

Séance 4

Faire remarquer le passage dans le registre du merveilleux avec l'apparition de Chiron. Demander aux élèves les conséquences de cette apparition sur le statut du récit. Attention à la polysémie du mot « magasin » qui a ici le sens de « réserve ».

Trace écrite alternative : rédiger une description des étapes de l'entraînement des athlètes.

Terminer la séance par des émissions d'hypothèses sur le terrible mal dont souffre Memnon.

Il est important de faire réfléchir les élèves à la nudité des athlètes que l'on va retrouver tout au long du feuilleton et leur permettre de comprendre que leur vision du corps est ethnocentrée. Sur la nudité dans la Grèce antique, voir par exemple sur le site [Odysseum d'Eduscol](http://Odysseum.d'Eduscol) qui propose un dossier très complet pour l'enseignant. S'y trouve également l'évènement qui sera raconté aux épisodes 12-13 du feuilleton.

Séance 5

Débat alternatif : peut-on échapper à son hérédité ? (cycle 3) ; est-on obligé de ressembler à ses parents ? (cycle 2)

On pourra faire des **parallèles** avec *Le feuilleton de Thésée* qui évoque à plusieurs reprises la violence incontrôlable d'Héraclès.

Voir également Serge Boimare, *L'enfant et la peur d'apprendre* (Dunod, 2014) et son chapitre 7, « Vaincre le danger de penser avec Héraclès ».



Séance 6

Question préalable à la lecture : qu'est-ce qui met Memnon en colère ? En cycle 3, comparaison possible avec les dilemmes des héros de la saga *Percy Jackson* vis-à-vis de leurs géniteurs.

Attention page 45 avec la phrase « il se garda bien de lui répondre que son père était aussi le pire des assassins. » ; s'assurer que les élèves comprennent bien que Crissias parle du père de Memnon.

Débat et écrit alternatifs : quels seraient vos critères pour sélectionner les athlètes ?

Séance 7

Faire remarquer que l'on ne connaît pas le nom de la jeune femme à la fin de l'épisode, éclipsée par la célébrité de son grand-père. Elle rappelle Atalante à Chiron, proposer d'étudier le texte en page 25 qui raconte la légende de la belle héroïne d'Arcadie. Ce texte peut être proposé en lecture autonome ou magistrale et servir de support pour un travail à l'oral, à l'écrit ou sous une forme illustrée. Si vous avez le *feuilleton d'Artémis*, une autre version, plus dramatique, est proposée aux chapitres 39 à 42.

Les monts Pholoé et Ménale sont liés aux travaux d'Héraclès (sanglier d'Erymanthe et biche de Cérynie). La fontaine sacrée de Piera était un lieu de purification rituelle organisée par les prêtresses d'Héra et les Hellanodices de Zeus. Le chemin d'Elis à Olympie est considéré comme une voie sacrée (ιερά ὁδός). Il est important de faire comprendre aux élèves qu'Olympie n'est pas une ville mais un site sacré. La religion en rythme chaque aspect et les Jeux se déroulent sous son égide. En géographie cycle 3, ce lieu doit être abordé comme un mode particulier de l'habiter, celui d'espace sacré¹. Les rituels, notamment les offrandes, occupent une place centrale dans les pratiques religieuses. Parmi celles-ci, le sacrifice sanglant (θυσία) qui consiste à égorger un animal, puis à griller sa viande sur le feu, d'en offrir une partie à la divinité et de partager le reste entre les participants est une des plus importantes.

Séance 8

Diagoras est un personnage historique, un célèbre champion de pugilat dont la célébrité est parvenue jusqu'à nous. Vainqueur des 79^e olympiades en -464, il remporte également 4 titres aux Jeux isthmiques et 2 aux Jeux néméens. Sa mort légendaire, racontée par Pausanias plusieurs siècles plus tard a été régulièrement représentée en sculpture ou en peinture jusqu'au 19^e siècle. Sa véracité est remise en cause par la découverte récente d'une tombe de Diagoras qui montrerait qu'il serait mort au combat.

Il est possible de montrer et de faire décrire à vos élèves des représentations artistiques ou des traces archéologiques, par exemple : la [Statue de Diagoras](#) érigée en 2004 à l'entrée de Rhodes et la [Tombe de Diagoras](#).



Séance 9

Cet épisode marque l'arrivée à Olympie. Pour permettre aux élèves de se représenter le site, utiliser la page 26 de ce guide, l'illustration des pages 54-55 et/ou les sites indiqués plus bas. Faire repérer les lieux nommés dans l'épisode.

Le document et les sites serviront également de support pour les épisodes 10 et 12.

Autres possibilités :

- leur faire découvrir les traces archéologiques du [site](#),
- leur faire faire des recherches sur la statue chrysléphantine de Zeus, les frises du temple de Zeus ou les Zanes,
- les faire dessiner à partir des descriptions de l'épisode et des documents trouvés.
- Faire observer Olympie sur ce [site](#) qui propose une remarquable reconstitution. Les voix sont en grec ou en anglais mais le texte peut être affiché en français. Ce site¹ pourra être utilisé pour montrer le déroulement des jeux pour chacune des 5 journées, en particulier le jour 5 avec l'épisode 14. Noter qu'il peut y avoir des différences entre le texte et la réalité historique, soit parce que le site représente les jeux à une autre époque (la durée de la trêve par exemple), soit parce que l'auteur a interprété ou fait un choix littéraire (par exemple la place de la course de chars). Ne pas oublier que les Jeux ont duré plus de 1000 ans et que l'organisation, le déroulement et le site ont évolué au cours de cette période. Le site du [CIO](#) propose des contenus riches et utiles et il est plus facilement accessible sur des ordinateurs anciens.

Séance 11

Sujet de débat alternatif : la peine de mort. Ce débat peut être mené avec les plus grands sous la forme d'un jeu de rôle dans lequel les élèves représentent des pays à l'ONU et débattent pour adopter l'interdiction de la peine de mort.

Sujet d'écrit alternatif : convaincre un partisan de la peine de mort.

Phereniki (également connue sous le nom de Kallipâteira et nommée Kallitira dans le feuilleton) est un autre personnage historique de la famille de Diagoras. Son personnage peut servir de support à des activités de recherche et prolonger les connaissances sur la place des femmes dans l'Antiquité grecque.

¹ Le site est parfois long à se lancer et nécessite parfois de rafraichir la page.



Séance 13

Lors de cette séance, une **production artistique** sera demandée au lieu de l'écrit court habituel. Afin de les préparer, des exemples de peintures sur céramique leur seront montrés, en utilisant par exemple le [dossier pédagogique](#) du Louvre sur ce sujet.

Consigne : vous êtes un artisan renommé pour ses peintures sur des vases grecs. Vous devez dessiner une scène représentant une épreuve sportive ou une scène des Jeux.

Activité alternative : une scène ou une fresque des jeux à la manière de l'illustrateur Olivier Balez. Faire observer les illustrations pour dégager le style, la gamme chromatique et les invariants puis faire réaliser des productions en utilisant des aplats de couleur à l'encre et des feutres.

Séance 14

À la fin de cette dernière séance, prendre le temps de compléter et d'observer les fiches réalisées et faire faire un bilan de tout ce qu'on a appris et appris à faire grâce à ce feuilleton.

Séance 15 > Évaluation (cycle 3)

Faire raconter à Crissias un résumé des événements du feuilleton.

Pour différencier, des illustrations ou des moments clés peuvent être fournis.

Critères de réussite de l'évaluation :

- Produire un écrit d'une page environ,
- Utiliser les personnages et les lieux en demandant un niveau de précision variable selon le niveau des élèves,
- Raconter les principaux événements dans l'ordre chronologique,
- Respecter la cohérence et la cohésion du récit
- Utiliser le présent de narration ou le passé simple (en fonction du niveau de la classe ou pour différencier).

Où Atalante et Hippomène se mesurent à la course

par Murielle Szac

Elle était plus rapide et plus jolie qu'une biche... Ses longues jambes fines, son corps souple comme un roseau, ses cheveux au vent, tout était gracieux dans la course de cette jeune fille. On ne se lassait pas de l'admirer. Elle s'appelait Atalante.

On murmurait sur son passage :

« Elle ressemble à la déesse Artémis, la protectrice des animaux et des forêts », « elle a juré, comme Artémis, de ne jamais se marier », « c'est faux, elle a dit qu'elle épouserait celui qui la battrait à la course ! », « il n'est pas encore né celui-là, elle est plus rapide que n'importe quel homme ! »

Ainsi parlaient les gens en voyant passer la belle Atalante. La jeune fille entendait tout, et un petit sourire mystérieux se dessinait sur ses lèvres rouges. Elle n'avait aucune envie de trouver un mari et cette situation lui plaisait.

Ce qu'elle adorait dans la vie c'était courir à travers bois, sentir le vent chaud lui caresser la joue, laisser les branches lui griffer le visage et les oiseaux voler autour d'elle. Les lièvres et les renards lui suffisaient comme seuls compagnons.

Mais sa réputation courait de cité en cité dans toute la Grèce. Et régulièrement de jeunes gens tombés amoureux de la belle venaient la défier à la course. Et régulièrement, ils échouaient.

Jusqu'au jour où se présenta Hippomène, le fils de la reine Mégaree. Il tomba fou amoureux d'Atalante, mais avant de se mesurer contre elle à la course, il supplia Aphrodite, la déesse de l'amour, de lui accorder son aide. Ce que la déesse attendrie murmura à l'oreille du beau jeune homme est resté secret. Mais elle glis-

sa dans le sac du jeune d'Hippomène trois pommes d'or qu'elle avait cueillies dans le Jardin des Dieux, le jardin des Hespérides. Trois pommes qui allaient lui permettre de gagner le cœur d'Atalante.

On raconte que pour la première fois Atalante trouva à son goût le jeune homme qui voulait se mesurer avec elle à la course. Peut-être que pour la première fois elle avait envie de perdre la course, qui sait... Pourtant elle se mit à courir, comme d'habitude, avec la légèreté et la rapidité d'une biche. Elle suivait Hippomène de très près et allait le dépasser lorsque celui-ci sortit de son sac l'une des pommes d'or que la déesse Aphrodite lui avait offertes. Il jeta le fruit doré par terre. Émerveillée devant le beau fruit, Atalante s'arrêta pour le ramasser et Hippomène prit de l'avance. Les spectateurs applaudissaient de toutes leurs forces, encourageant le jeune homme. Atalante reprit sa course et bientôt rattrapa Hippomène. Il laissa alors tomber la deuxième pomme qui roula un peu plus loin. Une fois encore Atalante s'arrêta pour la ramasser et Hippomène prit de l'avance. Elle l'avait à nouveau rejoint lorsqu'il sortit la troisième pomme de son sac.

Les spectateurs du duel retenaient leur souffle : la jeune fille allait-elle une nouvelle fois se laisser détourner de sa course ? La ligne d'arrivée approchait... On vit Atalante hésiter puis ralentir son pas pour ramasser le troisième fruit. Cela suffit à Hippomène pour accélérer et franchir le premier la ligne d'arrivée ! Il avait gagné ! Dans la foule en délire, il aperçut Aphrodite qui s'était cachée. La déesse de l'amour lui fit un petit signe. Hippomène lui répondit en lui envoyant un baiser puis se tourna rayonnant de joie vers Atalante, sa future femme. La belle aventurière des bois esquissa son mystérieux sourire et lui donna sa main.

