

Murielle Szac

Olivier Balez

Le feuilleton des Jeux d'Olympie en quatorze épisodes

Ce guide pédagogique
accompagnant
Le feuilleton des Jeux d'Olympie
vous est offert par

•• bayard éducation



Un nouveau feuilleton pour la classe !



Lorsque l'on toque à la maison de ses parents, le jeune Crissias ne se doute pas de l'aventure qui l'attend : il a été tiré au sort pour devenir *hellanodice*, un des dix juges lors des jeux qui se tiendront prochainement dans la ville d'Olympie. Son devoir sera de veiller aux règles et aux valeurs des jeux lors des épreuves.

Alors qu'une troupe d'athlètes débarque de Thessalie pour les premières sélections, et dans l'attente du voyage d'Elis à Olympie, Crissias découvre le monde de l'olympisme et va devoir confronter ses propres valeurs à ce que l'on attend de lui, faire des choix entre ses sentiments et son devoir.



Ce court feuilleton en quatorze épisodes conviendra aussi bien aux lecteurs familiers des *feuillets en cent épisodes* qu'aux nouveaux venus qui y trouveront une occasion d'en découvrir les mérites et ce qu'ils apportent aux apprentissages.

Comme avec les [documents d'accompagnement précédents](#), nous nous inspirons de la médiation culturelle de Serge Boimare. Chaque épisode sert de nourrissage culturel et ouvre la séance pour permettre de travailler des compétences de lecture, d'oral et d'écrit et de faire des liens en EMC, géographie, EPS, arts plastiques... Au fil des lectures, les élèves complètent des fiches personnages, gardent trace du lexique des jeux antiques et réalisent un recensement des valeurs portées par les jeux (et celles qui s'y opposent). Enfin, vous trouverez dans ce guide pédagogique, des supports à imprimer (carte, site d'Olympie, amphore à compléter, alphabet grec) pour enrichir vos séances.

Forts du succès rencontré dans les écoles par les feuillets, nous espérons que cette nouvelle mouture apportera motivation, engagement et plaisir d'apprendre à vos élèves tout autant qu'à vous.

Ce guide pédagogique a été conçu par Stéphane Coutellier-Morhange, PEMF et formateur à l'INSPE de Paris - Sorbonne Université

Programmation et pédagogie de projet

Le format plus réduit de ce feuilleton permet d'en proposer l'étude sur une période : 15 séances à répartir sur 5 à 6 semaines à raison de 2 à 4 séances par semaine.

Ce format permet d'imaginer inscrire l'étude de ce feuilleton dans un projet pluridisciplinaire. Si nous ne développons pas davantage dans ce document, nous proposons quelques pistes qui nous semblent s'accorder avec le texte :

- en lien avec l'EPS et l'EMC, créer les « jeux antiques de la classe » : imaginer les épreuves, leurs règles en accord avec les valeurs des Jeux, l'organisation et le rôle de chacun. Ce projet peut être proposé et lancé dès l'épisode 2.
- En lien avec l'histoire-géo, l'EMC, l'EPS, faire réaliser des recherches sur les Jeux antiques et faire des liens avec les Jeux modernes. Au fil des épisodes, les différents aspects de ces Jeux apparaissent et invitent à faire des recherches documentaires pour en exposer les lieux, l'histoire, le déroulement et l'esprit.
- Projet EMC : refus de toutes les discriminations et égalité femmes/hommes.
- Projet arts plastiques : réaliser une exposition autour du thème «dessiner les Jeux».

¹ Pour aller plus loin sur les projets : <https://eduscol.education.fr/100/je-mene-un-projet-avec-mes-eleves>



Méthodologie et composition d'une séance type

Afin de créer des repères, des attentes et des habitudes de travail, nous proposons un déroulement type des séances. Ce ne sont bien sûr que des indications et chacun saura adapter en fonction des besoins de sa classe. Mais même si qu'une partie des séances proposées est menée, nous recommandons de ne pas se limiter à une lecture offerte et de proposer a minima une question préalable à la lecture et une phase d'échange sur leur réception de la lecture.

La démarche en détail

Chaque séance type dure entre 60 et 90 minutes et se compose :

- d'une phase de **lecture**, en général magistrale,
- d'une phase sur la **compréhension**, à l'oral ou à l'écrit,
- d'une partie centrée sur l'oral, en général sous forme de **débat**,
- d'un **écrit court** (pour le cycle 3) ou d'un travail individuel,
- d'une phase pour éventuellement **compléter les fiches** personnage, le lexique ou les valeurs des jeux,
- d'**apports culturels** de cette fiche, des illustrations d'Olivier Balez ou de supports extérieurs.



Description détaillée des séances

SÉANCE 1

Entrer dans la lecture,
découvrir
les protagonistes
et le contexte
des jeux antiques

Textes : Première de couverture, chapitre 1
Modalités de lecture du texte : lecture magistrale du chapitre 1.
Si possible, la couverture et les illustrations seront projetées.

Les séances 1 et 2, beaucoup plus détaillées que les suivantes, permettent de présenter le déroulement d'une séance type et de ses options.



Phase 1 > Présentation de la séquence

Afficher la première de couverture ou la projeter et recueillir brièvement les éléments de description, les hypothèses et questionnements qui en découlent, par écrit dans le carnet de lecteur à partir du CE2, à l'oral sous forme de dictée à l'adulte pour les CP-CE1.

Montrer que le livre est un feuilleton composé de 14 épisodes ; faire faire la différence entre épisode et chapitre (par exemple par analogie avec les épisodes d'une série télé) ;
Faire observer l'intérieur pour constater que chaque épisode commence par un résumé de l'épisode précédent et se termine par « À suivre ».
Si les élèves sont déjà familiers des feuilletons en 100 épisodes, faire décrire et comparer.

Expliquer les principales connaissances et compétences que la classe va pouvoir apprendre et développer avec l'étude de ce feuilleton et écrire les étapes de la séance.

Au cours des séances suivantes, démarrer chaque séance par une courte phase d'introduction au cours de laquelle on demandera un rappel de la séance précédente et donner le déroulement et les objectifs de la séance.

Phase 2 > Lecture

Avant de démarrer la lecture de l'épisode 1, **demander** aux élèves d'être attentifs à la manière dont l'histoire est racontée et aux moyens utilisés pour être capables de raconter toute l'histoire avec leurs propres mots (à l'oral ou à l'écrit selon l'âge). Si vos élèves n'ont pas l'habitude de travailler une écoute avec questions préalables, proposer cette **consigne** : « Je vais vous lire le premier épisode ; vous allez l'écouter attentivement et à la fin, vous devrez pouvoir me dire qui sont les personnages, où et quand cette histoire se déroule et ce qu'il s'y passe. ». En CM1-CM2, proposer une prise de notes avec 3 colonnes (personnages, lieux, événements).

Faire une **lecture expressive** de l'épisode, ne pas hésiter à ménager des effets de suspense, à changer de rythme selon les événements, à marquer les différences de voix, insister sur certains mots-clés, etc.

Progression lors des séances suivantes : l'objectif est pour les élèves d'apprendre à mieux écouter et repérer les différents événements (les lieux et les personnages ne posent pas de problème au bout de quelques épisodes). Prévoir une progression et des outils pour les élèves les plus fragiles. La plupart des épisodes sont destinés à être lus par l'enseignant, mais on peut réserver des passages à faire lire en amont ou à préparer pour une lecture à voix haute.

Phase 3 > Compréhension

Au tableau, **noter et organiser** ce que les élèves ont retenu pour aboutir à un tableau complet des personnages, de l'endroit où l'histoire se déroule, de suppositions sur l'époque et le pays (en lien avec les illustrations) et des principaux événements de l'épisode. Cette phase permet de créer collectivement les conditions d'une compréhension de chacun et d'en partager les stratégies. Ne pas hésiter à faire reformuler et répéter le déroulement aux élèves les moins performants à l'oral avec une exigence de clarté syntaxique et l'utilisation du lexique approprié. Terminer cette partie en félicitant la classe et annoncer la phase suivante. Si vos élèves ont besoin d'une phase individuelle avant la partie suivante qui est collective, faire recopier les noms des personnages et un court résumé de l'épisode en 1 ou 2 phrases (vous inspirer de celui du début de l'épisode 2). Avec des CP, proposer une copie adaptée ou le dessin d'une scène de l'épisode.

Utiliser les informations de la page suivante et les illustrations de l'épisode pour apporter des connaissances utiles.

Progression lors des séances suivantes : A minima, il s'agira comme pour cet épisode de mettre en commun ce qu'ils ont retenu et de les rendre plus autonomes en la matière. En fonction de l'âge des élèves et des objectifs fixés, cela peut passer par des phases en binôme ou en groupe pour mieux identifier et classer les événements ou pour résumer (avec ou sans contrainte de phrases ou d'événements), par des reformulations ou des dessins pour expliquer un passage un peu complexe, par des classements d'événements donnés sur un fil chronologique, par des exigences croissantes sur les personnages (différencier ceux qui sont présents de ceux seulement évoqués), les lieux (idem) ou les événements (notamment différencier les événements nécessaires des événements facultatifs).



Phase 4 > Oral/débat

Demander : Quelles sont toutes les informations que l'on apprend sur Crissias ?

Faire circuler la parole pour qu'un élève ne donne qu'une seule information, faire répéter ou justifier chaque fois que c'est possible et écrire au fur et à mesure leurs affirmations sur du papier affiche. Au besoin, relire l'épisode avec cette fois comme consigne de repérer tout ce qu'on apprend sur Crissias, sa famille, son apparence, sa vie et sa personnalité. Lorsque le relevé est complet, féliciter à nouveau les élèves et annoncer la phase suivante

Progression lors des séances suivantes : Pour ne pas surcharger cette première séance, la phase orale se limite à une recherche d'information. Au cours des épisodes, elle sera souvent le moment de réfléchir et débattre. Voir l'épisode 2 pour plus de détails.

Les Jeux d'Olympie sont les plus célèbres des Jeux panhelléniques de l'Antiquité. Cette célébrité est d'autant plus grande qu'ils sont l'ancêtre de nos jeux olympiques modernes. Ils ont existé pendant près de 1200 ans, de 776 avant notre ère à 394.

Ils se déroulaient tous les 4 ans sur un site religieux de la région de l'Élide, à l'Ouest du Péloponnèse et voyaient s'affronter pendant 5 jours des athlètes masculins issus de toute la Grèce. Ces Jeux étaient organisés et arbitrés par des citoyens de la cité-État d'Élis. Ceux-ci tiraient au sort les 10 hellanodices (Ἑλλανοδίκαι = ceux qui jugent les Grecs) parmi les familles de notables. Les hellanodices vivaient pendant 10 mois dans un bâtiment, pour se préparer à exercer leur charge. Au cours du dernier mois, ils accueillait et sélectionnaient les athlètes puis ils les accompagnaient à Olympie, servaient de juges et récompensaient les vainqueurs.



Phase 5 > Écrit/travail individuel

Dans le carnet de lecteur ou sur une feuille volante, en fonction de l'âge et des capacités des élèves, faire écrire le portrait de Crissias ou faire **rédigé**r une fiche personnage ou faire **dessiner** Crissias en utilisant le plus d'informations de la phase précédente.

Progression lors des séances suivantes : L'objectif de cette phase est de permettre à chacun de se réapproprié et de réinvestir ce qui aura été élaboré collectivement, en général à partir du débat, mais cela pourra être à l'occasion de la phase de compréhension ou pour développer un aspect culturel du feuilleton. Là aussi, en fonction des objectifs fixés de la classe, imaginer les supports d'aide à l'écrit dont ils ont besoin et programmer une augmentation progressive des contraintes et des exigences.

Phase 6 > Fiches et prolongements

À la fin de chaque séance, les élèves seront invités à **compléter** des fiches personnages, le lexique du feuilleton ou encore une affiche collective sur les valeurs des jeux et les valeurs contraires à l'esprit des Jeux.

Pour cette première séance, on demandera aux élèves de commencer la fiche de Crissias et de démarrer celle du lexique. De manière optionnelle, des fiches pourront être créées pour les personnages secondaires (ici Lycos, et Arcos).

Terminer en faisant rappeler par un panel d'élèves ce qu'on a appris au cours de cette séance.

Fiche personnage : si les élèves ont réalisé cette tâche au cours de l'étape précédente, passer à la suite. Sinon, élaborer collectivement la composition de la fiche (identité,

description, famille, personnalité, événements...) ou utiliser le [modèle des feuillets en cent épisodes](#).

Puis **faire compléter** avec les éléments découverts à l'étape 4. Passer ensuite au lexique. Faire **rappeler** les mots que l'on a découverts en lien avec les jeux d'Olympie et leur univers et proposer de les noter ainsi que des définitions simples. En cycle 2, on préférera créer un lexique collectif illustré qui pourra être affiché ou imprimé. Chaque fois que c'est possible, faire chercher la définition dans le texte ou dans le lexique de la page 91.

Lexique à ajouter : vasque, toge, athlète, hellanodice, olympiade.





Description détaillée des séances

SÉANCE 2

Poursuivre le récit,
découvrir les valeurs
de l'olympisme
et ses limites

Séance 2

Phase 1 > Présentation de la séquence

Demander un rappel de la séance précédente, donner le déroulement et les objectifs de la séance sous la forme : « aujourd’hui, nous allons découvrir l’épisode 2 du feuilleton au cours duquel nous apprendrons de nouveaux aspects des jeux antiques. Puis, comme la dernière fois, nous aurons une phase de travail sur la compréhension du texte, un temps de débat, une phase d’écrit et enfin nous compléterons nos fiches et nous en créerons une nouvelle. ». Écrire les phrases au tableau. Au fil des séances suivantes, demander aux élèves de lister les phases et préciser les contenus et les objectifs ou les compétences travaillées au fur et à mesure.

Phase 2 > Lecture

Avant de démarrer la lecture de l’épisode 2, **demander** aux élèves d’écouter attentivement la lecture pour être capable ensuite de donner les personnages, les lieux et ce qu’on apprend de nouveau dans cet épisode. Lire l’épisode en marquant éventuellement une pause en haut de la page 25 (« ..., bien retenu ») pour laisser le temps de noter (cycle 3) ou faire une première mise en commun.

Phase 3 > Compréhension

Au tableau, **noter et organiser** ce que les élèves ont retenu. Séparer les personnages présents dans l’épisode (Crissias, Arcos...) et ceux nommés mais non présents (Zeus, Artémis, Atalante, Héraclès). Faire caractériser ces derniers comme des dieux grecs et une héroïne. Ne pas insister sur Atalante qui sera développée lors de l’épisode 7. Faire éventuellement des liens avec le feuilleton d’Artémis ou le feuilleton de Thésée.

S’assurer que les élèves ont bien compris les principaux contenus de l’épisode : le travail et les qualités attendues chez les juges, les diffé-

rentes épreuves, les filles qui n’ont pas le droit de participer aux jeux. Si la modalité choisie est celle du résumé, aboutir à un résumé collectif en 3-4 phrases qui sera recopié dans le carnet de lecteur. Faire observer et utiliser l’illustration de la page 19.

Phase 4 > Oral/débat

Thème de débat 1 : un premier thème possible autour de l’égalité entre les femmes et les hommes s’appuie sur l’injustice de traitement autour des jeux. Demander : « d’après vous, pourquoi les filles ne sont pas autorisées à participer aux jeux d’Olympie ? ». Au cours du débat, questionner les élèves s’il existe des activités, des métiers réservés aux femmes ou aux hommes, sur (l’évolution de) la place des femmes dans le sport et les faire argumenter sur la notion d’égalité.

Thème de débat 2 : sous forme de débat ou de débat philo, proposer le sujet suivant : « Arcos apprend aux hellanodices à respecter et faire respecter les règles. Mais faut-il toujours obéir aux règles ? »

Dans les deux cas, le débat dure environ 20 minutes et se termine par une synthèse de ce qui aura été dit. Sur l’organisation des débats, il est possible de se reporter aux pages 6 à 8 du [guide pédagogique du feuilleton de Tsippora](#).



Phase 5 > Écrit/travail individuel

Dans le carnet de lecteur, faire **répondre** à la question : « comment essaierais-tu de convaincre Arcos de laisser les filles participer aux jeux ? » (thème 1) ou « Comment être un bon juge-arbitre pour faire respecter les règles ? » (thème 2). En cycle 2, construire collectivement une phrase de synthèse à partir des débats et la faire copier ou proposer des phrases à compléter.

Phase 6 > Fiches et prolongements

Nouvelle fiche sur les valeurs des jeux : Si le second thème de débat a été choisi, reprendre les écrits des élèves pour réaliser une affiche collective des valeurs des jeux et des valeurs contraires aux jeux. Sinon, reprendre le texte pour lister les qualités et les défauts évoqués dans l'épisode et expliquer l'objectif de les repérer tout au long du feuilleton. Dans les deux cas, ce document reste affiché et sera complété au fur et à mesure.

Faire compléter les fiches personnages et le lexique : Aristocratie (grecque), agora, pugilat, course de chars, héraïa.

Les jeux d'Olympie sont les plus célèbres des jeux panhelléniques, mais ils ne sont pas les seuls. Il y a également des jeux à Delphes, à Némée ou à Corinthe et l'ensemble forme les Jeux panhelléniques. Ils prennent la forme de rassemblements religieux au cours desquels les athlètes concourent sur une série d'épreuves de course, de course hippique, de saut, de lancer et de lutte. Ces jeux seront longtemps réservés aux athlètes grecs issus de l'aristocratie (ἄριστος : le meilleur), cette dernière développant l'idéal d'être beau et bon (καλὸς καὶ ἀγαθός).

Les jeunes femmes non mariées (παρθένοι = vierges) ont aussi leurs jeux, moins prestigieux, les Héraïa (τὰ Ἡραῖα), sous l'auspice de la déesse Héra et qui se déroulent à l'automne après les Jeux olympiques masculins. Ils ne comportent en général que des épreuves de course.

Alors que les athlètes masculins concourent entièrement nus, les jeunes femmes portent des tuniques qui ne recouvrent que la partie gauche du torse.





TOUTES LES SÉANCES EN UN COUP D'ŒIL

Tableaux synthétiques
de la séquence

Le feuilleton des Jeux d'Olympie, épisodes 1 à 6

Séance / Épisode	Contenu	Lecture	Oral/débat	Écrit	Fiches à compléter	Culture
1	Où le destin de Crissias bascule Rencontre avec Crissias et sa famille ; nomination comme hellanodice.	Magistrale	Qu'apprend-on sur Crissias ?	Rédaction ou dessin du portrait de Crissias et des fiches	Personnages : Crissias, Lycos, Arcos Lexique : Vasque, Toge, Athlète, Hellanodice, Olympiade.	Jeux d'Olympie
2	Au cours duquel Crissias découvre sa mission Rôle et qualités d'un juge ; les épreuves ; interdiction des jeux aux femmes	Magistrale	Thématiques possibles : 1. Inégalités femmes /hommes 2. Obéissance aux règles	Comment convaincre Arcos de laisser participer des femmes aux jeux ou Comment être un bon juge-arbitre ?	Lexique : Aristocratie, agora, pugilat, course de chars, héraia Valeurs d'Olympie	Jeux d'Olympie et autres jeux
3	Où il est question de guerre et de paix Trêve des jeux ; arrivée des athlètes de Thessalie	Autonome préparée puis magistrale	Pourquoi Lycos est-il furieux contre la trêve ?		Lexique : spondophori, Hérault, trêve olympique	La trêve olympique Observation de la carte de la Grèce
4	Où l'on assiste aux entraînements Déroulement des entraînements ; Chiron ; Memnon	Magistrale	Pourquoi tout le monde semble trouver normal que les athlètes soient nus ?	Comment réagir face à des traditions différentes des miennes ?	Personnages : Chiron, Memnon Lexique : Palestre	Nudité dans la Grèce antique
5	Où l'on comprend ce qui menace Memnon Bagarre de Mamnon, sa colère, ses parents	Magistrale	Comment contrôler sa violence ?	Quels conseils donner à Memnon ?	Lexique : pancrace Valeurs / valeurs contraires Compléter les personnages	Lien avec séance EMC sur la violence / la colère
6	Au cours duquel Crissias choisit les concurrents Choix des athlètes, esprit et corps sain, secret de Memnon	Magistrale	De quelle discrimination Memnon est-il victime ?	Comment lutter contre les comportements racistes ?	Lexique : ablutions Compléter les personnages	Lien avec séance EMC sur les discriminations

Le feuilleton des Jeux d'Olympie, épisodes 7 à 11

Séance / Épisode	Contenu	Lecture	Oral/débat	Écrit	Fiches à compléter	Culture
7	Qui accompagne le cortège d'Élis à Olympie Trajet d'Élis à Olympie, trêve et religion ; nouveau personnage	Magistrale et partie en lecture autonome	Avantages et inconvénients de la célébrité	Est-ce que tu aimerais être célèbre ? Pourquoi ?	Fiche personnage sans nom Lexique : rituel, sacrifice	Atalante Carte de l'Élide
8	Où l'on découvre une famille de champions Histoire de Diagoras ; sentiments mêlés de Crissias	Magistrale	Quels sentiments éprouve Crissias ?	Imagine ce que Crissias pourrait dire à Memnon	Fiche personnage Iphinoë à compléter avec toute la famille	Histoire de Diagoras, statue de Rhodes
9	Où l'on assiste au premier jour de la compétition Arrivée à Olympie ; les Zanes ; les temples	Magistrale	Pourquoi les tricheurs sont-ils punis ? ou Comment punir les tricheurs ?	Est-ce que c'est grave de tricher ?	Lexique : zanes, serment, Fiche valeurs / antivaleurs	Plan du site. Recherche internet. Statue chryselléphantine
10	Où Crissias doit jouer son rôle de juge-arbitre Corruption de Lycos ; dilemme de Crissias et conséquences de son choix	Magistrale	Le dilemme moral de Crissias	Que doit faire Crissias ?	Lexique : pugilat, alytes, Fiche valeurs	Déroulement des jeux 1
11	Où une femme brave tous les interdits Exclusion de Lycos, combat entre Memnon et Psidoros ; Duplicité de Kallitira ; sentence	Magistrale	La nécessaire évolution de la place des femmes dans l'histoire	Que doit-on améliorer sur les droits des femmes ?	Lexique : prytanée Fiches personnages et fiche valeurs	Histoire de Kallitira

Le feuilleton des Jeux d'Olympie, épisodes 12 à 14

Séance / Épisode	Contenu	Lecture	Oral/débat	Écrit	Fiches à compléter	Culture
12	Qui voit triompher les valeurs olympiques Défense de Kallitira ; Clémence et nouvelle règle ; course de chars et chute du spartiate	Magistrale et extrait préparé	La justice	Comment doit-être la justice pour être juste ?	Fiches personnages et fiche valeurs	Déroulement des jeux 2
13	Où Crissias et Memnon accomplissent leur destin Honneur de Memnon ; conseils d'Iphonoë ; récompense du vainqueur ; dénonciation de Memnon	Magistrale	Être citoyen, qu'est-ce que c'est ?	Ma définition de la citoyenneté	Fiches personnages et fiche valeurs	Remporter la victoire
14	Où l'on assiste à la clôture de Jeux porteurs d'avenir Citoyenneté de Memnon ; oracle de Demeter ; triomphe de Memnon ; banquet ; message pour l'avenir	Magistrale	L'important est de participer	Est-ce que c'est important pour moi de gagner ? Pourquoi ?	Fiches personnages et fiche valeurs	Bilan sur les valeurs de l'olympisme d'hier à aujourd'hui

Évaluation

Cycle 2 : réaliser une fresque des 14 épisodes avec illustration et production d'écrit (titre et/ou résumé selon l'âge)

Cycle 3 : faire raconter le feuilleton en 1 page en adoptant le point de vue de Crissias





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 Kallipáteira 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).



POUR SUIVRE DANS L'UNIVERS DE CRISSIAS

Imaginer de nouveaux
épisodes / Documents
à imprimer

Imaginer de nouveaux épisodes

Vos élèves ont aimé l'univers des jeux et le trio formé par Crissias, Memnon et Iphinoë ? 14 épisodes leur semblent trop peu et ils ont envie d'autres aventures ?

Proposer d'écrire de nouveaux épisodes, seuls, en groupe, par écrit, sous forme de dictée à l'adulte ou en jouant et en se filmant.

3 directions sont possibles :

- **Avant le feuilleton**, pour en savoir plus sur chacun, leur vie, Iphinoë dans sa famille de champions à Rhodes, Memnon enfant en Thessalie cherchant à savoir qui il est, Crissias à Elis, grandissant avec un frère de plus en plus jaloux et agressif...
- **Pendant le feuilleton**, pour raconter d'autres scènes, les entraînements, les épreuves, imaginer des péripéties sur le trajet entre Elis et Olympie, raconter la course de chars entre Pelops³ et Oenomanos
- **Après le feuilleton**, quelles aventures vont vivre les 3 amis, comment vont évoluer leurs relations...

Ne pas hésiter à nous partager les textes et les dessins de vos élèves en nous les envoyant via le site des feuillets <https://lesfeuilletsencentepisodes.bayard-editions.com/enseignants/>

³ sur ce personnage, vous trouverez toutes les informations utiles [ici](#)

Documents à imprimer

- La **première de couverture**, à imprimer ou projeter (épisode 1)
- **Carte de la Grèce et de l'Élide** (épisode 3 et 7)
- L'histoire d'**Atalante** (épisode 7)
- **Site d'Olympie** (épisode 9 et suivants)
- **Vase grec (cratère)** à compléter/illustrer (séance 13)
- **Un alphabet grec** pour découvrir un autre système alphabétique proche du nôtre, s'essayer à reconnaître des mots ou en transcrire (à partir du CE2)
- **Des boucliers** pour illustrer cahiers ou portemanteaux



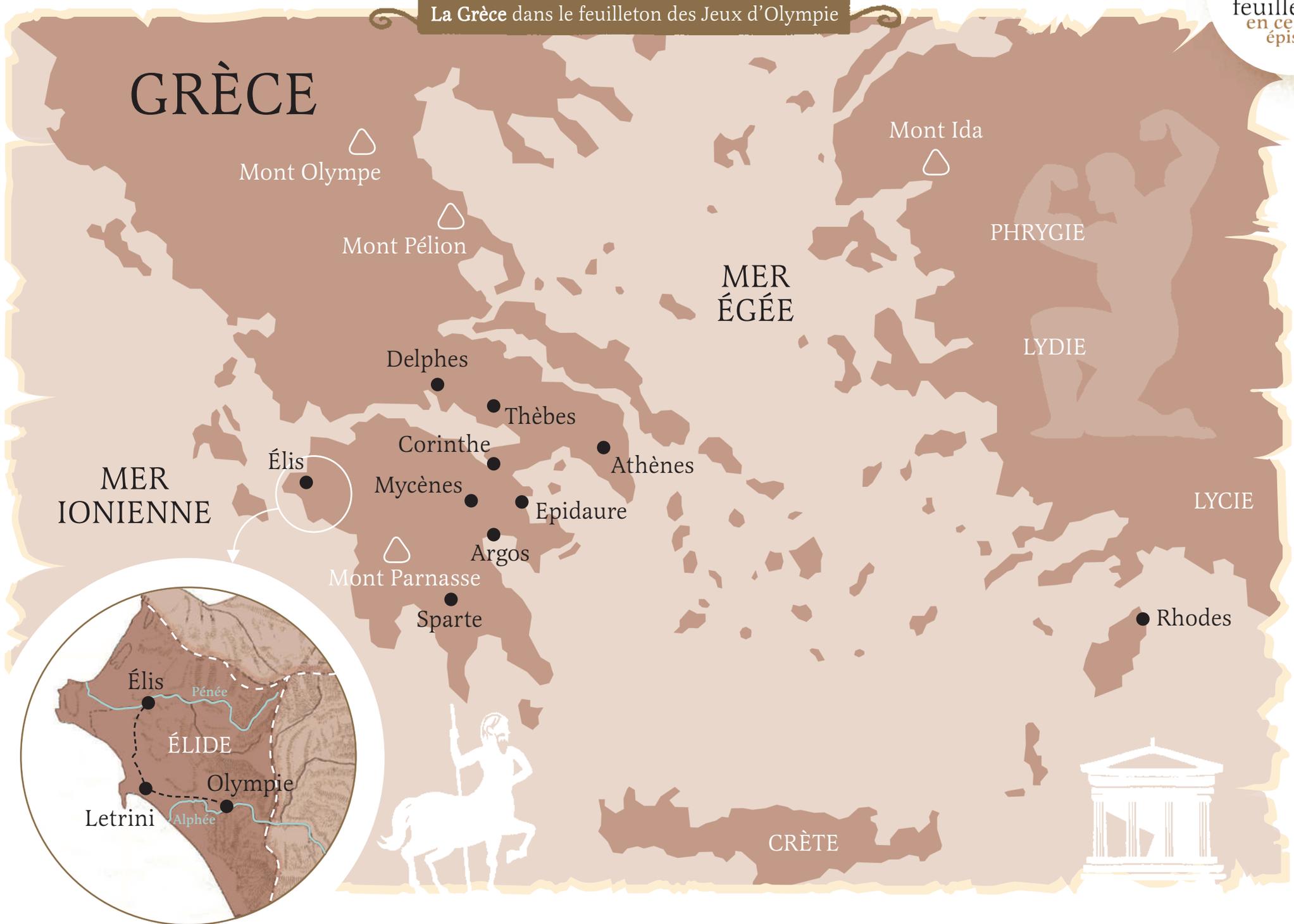
Murielle Szac

Olivier Balez

Le feuilleton des Jeux d'Olympie en quatorze épisodes



La Grèce dans le feuilleton des Jeux d'Olympie



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.

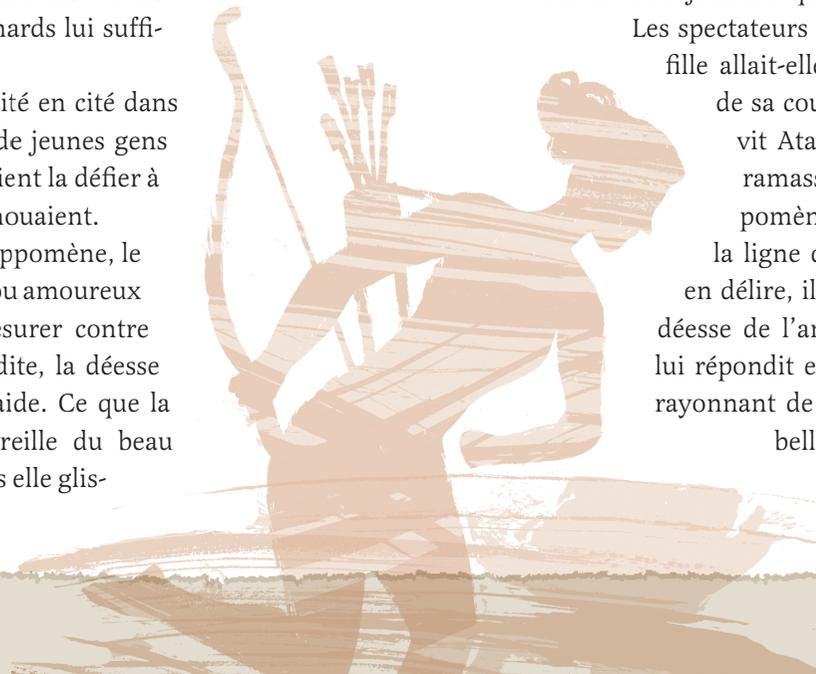
Mais sa réputation courait de cité en cité dans toute la Grèce. Et régulièrement de jeunes gens tombés amoureux de la belle venaient la défier à la course. Et régulièrement, ils échouaient.

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.

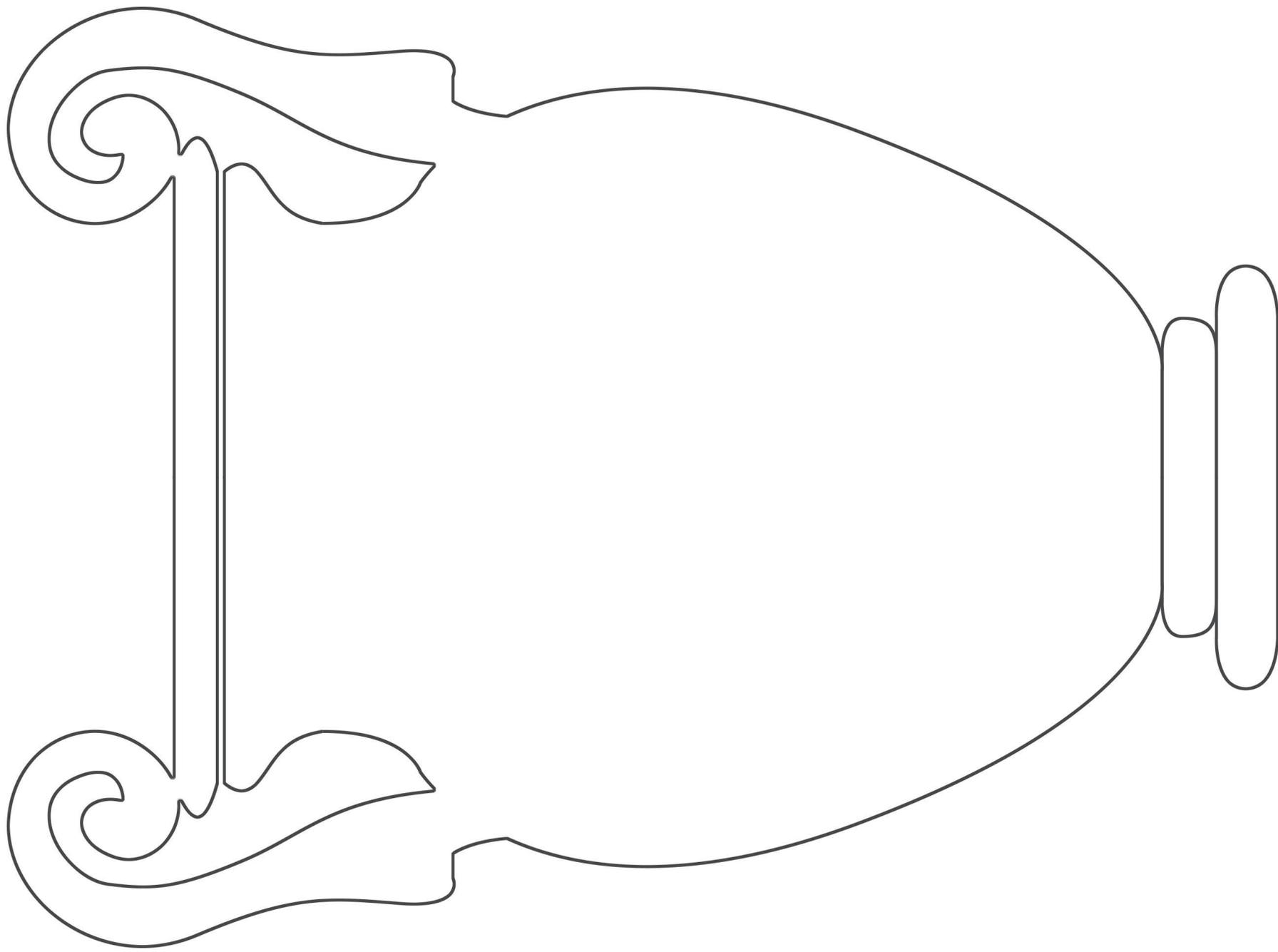
On raconte que pour la première fois Atalante trouva à son goût le jeune homme qui voulait se mesurer avec elle à la course. Peut-être que pour la première fois elle avait envie de perdre la course, qui sait... Pourtant elle se mit à courir, comme d'habitude, avec la légèreté et la rapidité d'une biche. 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.





- ① Hippodrome
- ② Stade
- ③ Résidence des hellanodices
- ④ Temple de Zeus
- ⑤ Temple d'Hera
- ⑥ Hôtel réservé aux hôtes de marque
- ⑦ Logement des prêtres
- ⑧ Palestre et gymnase.



Alphabet grec

Majuscule	Minuscule	Nom	Transcription
A	α	alpha	a
B	β	bêta	b
Γ	γ	gamma	g
Δ	δ	delta	d
E	ε	epsilon	é
Z	ζ	dzêta	z
H	η	êta	ê
Θ	θ	thêta	th
I	ι	iota	i
K	κ	kappa	k
Λ	λ	lambda	l
M	μ	mu	m
N	ν	nu	n
Ξ	ξ	ksi ou xi	x
O	ο	omicron	o
Π	π	pi	p
P	ρ	rhô	r
Σ	σ	sigma	s
T	τ	tau	t
Υ	υ	upsilon	y
Φ	φ	phi	ph
X	χ	khi	kh
Ψ	ψ	psi	ps
Ω	ω	oméga	ô



Alphabet grec

Majuscule	Minuscule	Nom	Transcription
A	α	alpha	a
B	β	bêta	b
Γ	γ	gamma	g
Δ	δ	delta	d
E	ε	epsilon	é
Z	ζ	dzêta	z
H	η	êta	ê
Θ	θ	thêta	th
I	ι	iota	i
K	κ	kappa	k
Λ	λ	lambda	l
M	μ	mu	m
N	ν	nu	n
Ξ	ξ	ksi ou xi	x
O	ο	omicron	o
Π	π	pi	p
P	ρ	rhô	r
Σ	σ	sigma	s
T	τ	tau	t
Υ	υ	upsilon	y
Φ	φ	phi	ph
X	χ	khi	kh
Ψ	ψ	psi	ps
Ω	ω	oméga	ô

