



Documentation pédagogique

Visite Mytho-, étymo- logie sur la piste de Percy Jackson...



Tables des matières

1. Objectifs	2
2. Pendant la visite – Déroulement de la visite	3
3. Avant la visite – Proposition de préparation	6
4. Après la visite – Proposition d’exploitation	8
5. Objectifs liés à l’enseignement – socles de compétences visés	13
6. Outils	19
A. Auteurs antiques	19
B. Ressources bibliographiques	20
1. Enseignants	
2. Jeunesse	
C. Ressources web	25
1. Enseignants	
2. Jeunesse	
D. Ressources filmographiques	26
E. Divers	26
7. Documents iconographiques	27
8. Informations pratiques	29

1. Objectifs

Les objectifs de cette visite sont doubles. D'une part, découvrir les mythologies grecque, romaine, égyptienne et gallo-romaine; d'autre part, aborder l'étymologie et les origines latine et grecque de mots de la langue française liés à l'histoire de l'art, à l'archéologie mais aussi à notre quotidien. Les objets du Musée sont le point de départ de cette découverte lexicale.

Cette visite s'adresse principalement aux élèves de l'enseignement secondaire mais peut être accessible aux enfants dès la fin de l'enseignement fondamental (5^e et 6^e primaires).

La mythologie permet de confronter le principe polythéiste des religions anciennes au monothéisme des religions actuelles. Pourquoi autant de dieux et pas un seul ? N'est-il pas plus simple de vénérer une seule divinité ? Pourquoi tous ces récits qui mettent en scène dieux, déesses, héros, monstres... ? Les mythes et récits mythologiques ne sont pas que de belles histoires à se raconter ou à écouter. Le mythe est bien entendu un système de communication. Il sert également à comprendre les origines du monde, à expliquer des phénomènes naturels... Il est aussi une source d'inspiration pour des récits plus récents : de Shakespeare, inspiré du récit de *Pyrame et Thisbé* (Ovide); l'épisode de *La Belle au Bois Dormant* dans lequel Maléfique, à l'origine de la malédiction jetée sur la princesse Aurore, semble directement inspirée du récit du mariage de Thétis et Pelée: la déesse de la discorde, Eris, fâchée de ne pas avoir été invitée, choisit le moment du banquet pour lancer la fameuse pomme d'or à l'origine de la guerre de Troie...

Les *Métamorphoses* d'Ovide sont l'occasion de mettre en présence la vision du monde des Grecs et des Romains, et la nôtre. Elles nous permettent de découvrir les explications données par les Anciens à certains phénomènes naturels comme l'alternance des saisons, l'existence du soleil, le passage du jour à la nuit...

Aborder l'étymologie relève de l'échange avec vos élèves. Le parcours dans les collections du Musée sera l'occasion de leur montrer que le latin et le grec, qui sont considérés comme des langues « mortes », sont encore bien présents dans notre quotidien. Bon nombre de mots de la langue française sont construits sur des racines grecque ou latine. D'autres mots sont créés sur des racines anciennes (téléphone...). Certaines expressions de la langue française sont directement liées à la mythologie ou au fond gréco-latin comme « le talon d'Achille », « être dans les bras de Morphée »... Le monde de la publicité, les marques usent abondamment de ces références antiques et anciennes: mettre de la crème Nivea, porter des Nike, nettoyer avec de l'Ajax... ou encore porter les parfums Minotaure, Ulysse...

Nous replaçons le monde romain, le monde grec au sein de notre quotidien, de notre monde contemporain, par le biais de la mythologie et de la langue française.

2. Pendant la visite – Déroulement de la visite

Au fil des rencontres de Percy Jackson, nous croiserons Zeus, Poséidon, Hermès, Dionysos, Méduse, l'hydre de Lerne, les centaures ... Pas évident de découvrir du jour au lendemain qu'on est un demi-dieu. Ces histoires et tant d'autres nous permettront d'établir le lien entre le fonds mythologique gréco-romain et l'origine de mots et expressions de la langue française. *Quel est votre talon d'Achille? Souffrez-vous d'arachnophobie? Êtes-vous narcissique? Portez-vous des Nike?* **Ceux-ci investissent tous les registres de la vie quotidienne.**

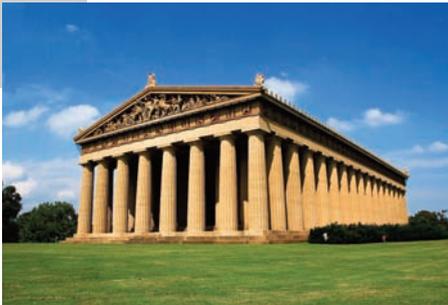
La visite au Musée repose sur l'observation et sur l'objet. Elle sollicite la participation active des élèves. Ils vont recueillir un certain nombre d'informations qu'ils pourront rassembler, analyser au retour de la visite.

Les objets sont utilisés comme ressource principale : ils sont la base de notre propos. D'autres références, beaucoup plus contemporaines, sont exploitées pour étayer notre discours et nos échanges avec vos élèves : les ouvrages de Rick Riordan mettant en scène le personnage de Percy Jackson, certains extraits des films tirés des premiers volumes de cette série, les publicités contemporaines vantant les mérites de produits d'utilité courante ou encore de certains parfums.

Cette visite en particulier est basée sur l'échange avec les élèves, beaucoup d'entre eux connaissent quelques divinités ou encore des récits les mettant en scène. Ils peuvent, au Musée, les raccrocher à des objets bien réels. D'autres ont déjà lu ou vu les aventures de Percy Jackson. Il est alors possible de leur présenter des objets rappelant certains épisodes.

Au programme :

Pendant deux heures, nous déambulons dans les collections égyptienne, grecque, romaine et gallo-romaine pour y découvrir les religions de ces différentes civilisations antiques. Ce qui les rapproche mais aussi ce qui les différencie : la « fonction » des dieux et déesses, leur immortalité, leur représentation, leurs « contacts » avec les êtres humains. Certains dieux, plus représentés dans nos collections, font l'objet d'attention particulière et permettent d'aborder leur naissance, leur mythologie, leur fonction... Les aventures de Percy Jackson, présentant une vision plus « moderne » de la mythologie grecque, permettent d'actualiser ces récits. Certains objets du Musée illustrent d'ailleurs certains épisodes ou personnages de ce récit contemporain.



■ Parthénon de Nashville (Tennessee, États-Unis)



■ Statue d'Athéna du Parthénon de Nashville

Nous évoquons également la fonction des mythes qui est d'expliquer le monde, son origine, la naissance des hommes... Ils ont été créés pour donner une explication à toute chose : pourquoi le soleil se lève tous les matins (évocation de Rê chez les Égyptiens ou d'Apollon et Artémis chez les Grecs), pourquoi nous avons différentes saisons (mythe de Déméter et Perséphone)...



■ Apollon archer, marbre, 4^e siècle av. J.-C., inv. B.152



■ Urne cinéraire, bronze, 5^e siècle av. J.-C., inv. B.42

Tout en évoquant ces religions polythéistes, nous abordons aussi les apports du grec et du latin à notre langue française. Les élèves « décortiquent » les noms de certains objets du Musée pour en découvrir les racines (grecque ou latine), le sens et donc, l'orthographe. Cette activité se rapproche plutôt d'un jeu de « ping-pong » verbal, qui nous permet d'aborder le monde des phobies ou encore celui des collections, parfois très étonnants.



■ Amphore, terre cuite, 1^{er} siècle, inv. Ac.492.A

■ Sarcophage, bois, Basse Époque, inv. Ac.95/1



Nous terminons en abordant le monde de la publicité qui fait de nombreux renvois au monde antique, en nous référant principalement au monde gréco-romain. Ces références sont aussi bien « verbales » que figuratives. Il en va ainsi pour les marques telles que Nike, Nivea, Ajax, Michelin... ou encore certains parfums. Ces activités sont aussi un élément déclencheur donnant l'envie de poursuivre ce jeu de découvertes.



La visite (2h) peut se poursuivre par un atelier (2h):

- atelier « publicités » : analyse des publicités par les élèves, recherche des références mythologiques et/ou lexicales, création d'une publicité pour un produit utilisant des références à l'antiquité...
- atelier « création de mythe » : les élèves doivent créer leur héros et leur mythe, en suivant quelques critères imposés. Ce récit sera inclus dans un livret, réalisé par les élèves, et pourra être illustré et relié (reliure simple).

3. Avant la visite – Proposition de préparation

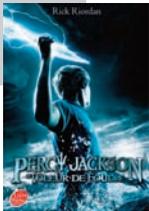
Les activités de pré-visite permettent de susciter l'intérêt, la motivation, le questionnement. Elles ne sont nullement obligatoires mais peuvent aider l'élève à entrevoir ce qu'il observera et abordera pendant la visite.

- **Approche de la mythologie égyptienne, grecque et romaine :**

Pour les plus jeunes, il peut être intéressant de découvrir les principaux dieux égyptiens, grecs et/ou romains comme Osiris, Zeus, Héra... Même si beaucoup d'élèves ont déjà entendu parler de l'une ou l'autre divinité antique, cette étape permet d'aborder la vision égyptienne ou gréco-romaine de la divinité et du monde des dieux (représentation, fonction, attributs...). Cette approche peut se faire de manière ludique: jeu des 7 familles, utilisation d'œuvres picturales (Botticelli, Rubens, Le Caravage, Dali...).

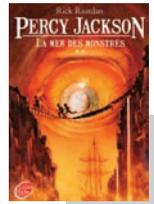
- **Lecture de récits mythologiques contemporains (ouvrages de Rick Riordan) :**

Rick Riordan place la mythologie grecque et romaine au cœur de ses romans. Dans sa série consacrée à Percy Jackson (5 volumes), l'auteur s'inspire directement des mythes grecs en les modernisant. Percy Jackson est en effet un jeune garçon de 12 ans, vivant à notre époque aux États-Unis et qui se découvre fils du dieu Poséidon, et donc demi-dieu. Différentes quêtes lui sont confiées par le biais de prophéties. Le but ultime est de sauver l'Olympe et les dieux grecs, installés au sommet de l'Empire State Building. Les deux premiers tomes ont été adaptés au cinéma.



1. *Le voleur de foudre* : Percy est accusé du vol de l'éclair du dieu Zeus. Sa quête pour le récupérer, le mènera aux Enfers, royaume du dieu Hadès. Il se trouve ainsi mêlé à une guerre qui oppose les dieux grecs aux Titans, dirigés par Chronos et ses sbires.

2. *La Mer des monstres* : La colonie des Sang-Mêlé, où réside souvent Percy, est menacée. Dans sa quête qui le mène à la recherche de la Toison d'Or, Percy rencontrera le cyclope Polyphème, la magicienne Circé ou encore les fameuses sirènes... qu'Ulysse a rencontrées avant lui.



3. *Le Sort du Titan* : Percy est amené à rechercher la déesse Artémis. Il devra résister à la malédiction d'Atlas : porter le poids du ciel sur ses épaules.

4. *La Bataille du labyrinthe* : Percy et ses compagnons empruntent le labyrinthe construit par Dédale. Ils recherchent le dieu Pan et doivent empêcher Chronos de revenir à la vie.



5. *Le Dernier Olympien* : Chronos et les Titans sont sur le point de pénétrer dans l'Olympe et de renverser les dieux grecs. Percy doit mener ce combat aux côtés des dieux. Comme Achille, il devient invincible en se trempant dans le Styx.

La saga se poursuit par la série *Héros de l'Olympe*, du même auteur. Cette nouvelle série de 5 romans traite de la mythologie grecque et romaine. Les livres évoquent une histoire du point de vue de différents personnages.

1. *Le Héros perdu* : Les demi-dieux font face au réveil de la déesse Gaia et de ses fils les Géants. Ils doivent sauver la déesse Héra, reine des dieux et déesse du mariage et de la famille. Pour stopper le réveil de Gaia, Héra tente d'unir les demi-dieux grecs et romains par le biais de leur héros : Percy Jackson pour les Grecs et Jason Grace pour les Romains.



2. *Le Fils de Neptune* : Le dieu Mars confie à Percy et ses compagnons, la mission d'aller, en Alaska, libérer Thanatos, le dieu de la Mort.



3. *La Marque d'Athéna* : Percy et les autres demi-dieux doivent sauver la ville de Rome et retrouver la statue d'Athéna Parthénos.



4. *La Maison d'Hadès* : Les héros voyagent à travers le Tartare vers la Maison d'Hadès et le royaume des morts.



5. *Le Sang de l'Olympe* : Gaia est sur le point de se réveiller mais elle a besoin du sang de deux demi-dieux.

Certaines références aux livres et/ou aux films sont faites lors de la visite mais la lecture ou le visionnage des adaptations cinématographiques ne sont nullement un prérequis.

4. Après la visite – Proposition d'exploitation

Les activités de post-visite sont un retour sur la visite, un prolongement au sein de la classe. Elles permettront de réinvestir les nouveaux apprentissages, d'analyser et de synthétiser les découvertes faites au musée.

■ Mythologie :

• Si la lecture des ouvrages de Rick Riordan n'a pas été faite avant la visite, elle peut très bien être un complément à celle-ci. Dans le cadre du cours de français, il peut également être intéressant de comparer l'ouvrage et le film tiré de celui-ci (valable pour les deux premiers tomes de la série Percy Jackson) afin de mettre en évidence les passages sélectionnés du livre, ceux qui ont été oubliés ou ajoutés dans l'adaptation filmographique...

Les sources filmographiques peuvent être utilisées pour tenter d'y retrouver les références à l'Antiquité et vérifier leur véracité... Analyser et décrypter les références antiques dans des histoires modernes permet d'aborder ces relectures d'histoires antiques comme des sources intéressantes et pas seulement comme des divertissements.

- Ainsi le second épisode des aventures de Percy Jackson, *La mer des monstres*, s'est largement inspiré de l'*Odyssée* d'Homère qui voit le retour d'Ulysse dans sa patrie (cf. <http://www.languesanciennes.com/medias/percy-jackson/>).
- Grégory Cromphout, professeur de langues anciennes, envisage le premier épisode de *Matrix* comme une relecture du mythe de la caverne de Platon. (cf. <http://www.languesanciennes.com/medias/matrix/>).
- La série de romans mettant en scène *Harry Potter* est également une source d'allusions à l'Antiquité qui mérite d'être utilisée. Le professeur Betty Warnier-Salmon a consacré des séquences de cours aux références latines présentes dans la série (cf. <http://itineria.fltr.ucl.ac.be/latinter/Harry-Potter.htm>).
- Le film *O'Brother* des frères Cohen (2000) s'inspire librement de l'*Odyssée* d'Homère et du roman *Ulysse* de James Joyce (1922).
- Le film *Métamorphoses* (2014) dans lequel Christophe Honoré adapte le poème d'Ovide *Les Métamorphoses*.

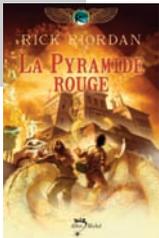
Les films récents comme *Troie*, *Le choc des Titans*... peuvent également être mis en parallèle avec des films beaucoup plus anciens comme *La guerre de Troie*, *Hercule* ... Ce qui permet de confronter des visions parfois bien différentes de l'Antiquité.

cf. articles consacrés à l'Antiquité au cinéma :

<http://univers-universitaire.blogspot.fr/2010/11/lantiquite-au-cinema.html>
http://www.cafepedagogique.net/lemensuel/lenseignant/lettres/languesanciennes/Pages/2014/151_3.aspx

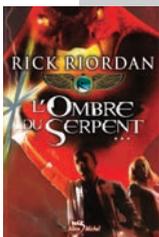


- L'adaptation contemporaine de la mythologie peut être étendue aux ouvrages du même auteur mettant en scène la mythologie égyptienne : *Les Chroniques de Kane*. Carter et Sadie Kane découvrent que les dieux et magiciens égyptiens vivent toujours à notre époque.



1. *La Pyramide rouge* : Les dieux de l'Égypte se réveillent et Seth, le dieu du chaos, menace la famille Kane. Carter et Sadie sont en effet les descendants de magiciens puissants et sont les seuls à pouvoir empêcher Seth, le dieu de la Pyramide rouge, de revenir sur terre. Ils seront aidés par le dieu Horus, fils d'Osiris, et par la déesse Isis.

2. *Le Trône de feu* : L'équilibre de l'univers est menacé par le serpent Apophis. Carter et Sadie doivent retrouver le *Livre de Ré*.



3. *L'Ombre du serpent* : Les dieux de l'Égypte sont divisés. Carter et Sadie ont une dernière chance pour sauver Ré, le dieu du soleil : détruire le serpent Apophis en s'attaquant à son ombre.

- Depuis l'Antiquité, les mythes et récits légendaires (dont *Les Métamorphoses* d'Ovide) sont représentés sur différents supports. Les cours d'art peuvent être l'occasion d'étudier ces illustrations à différentes époques et jusque dans l'art contemporain. Le mythe de Perséphone, la métamorphose de Daphné en laurier... sont quelques exemples parmi d'autres.



■ Écho et Narcisse (1903) par J.W. WATERHOUSE - Walker Art Gallery (Liverpool)



■ Apollon et Daphné par Le Bernin - Villa Borghèse (Rome)

- Les cours d'art et de français sont l'occasion de poursuivre cette découverte de la mythologie par la création d'un mythe, en respectant quelques consignes établies par le professeur : que va expliquer le mythe, qui est le héros (description physique et psychologique), que doit-il faire, qui rencontre-t-il... Ce mythe peut ensuite être développé pour créer une véritable histoire qui sera illustrée selon différentes techniques d'illustration.

Cette activité peut être initiée en fin de visite au Musée, dans l'atelier « création de mythe ».

■ Étymologie :

La visite au Musée n'est qu'un commencement dans la découverte des liens entre le français et les langues « mortes » que sont le grec ancien et le latin.



- Les expressions de la langue française sont riches de ces références aux langues anciennes. Le jeu « Mythologie. Mytholo...jeux » de Sylvie de Soye permet d'aborder certaines d'entre elles ainsi que leur signification, en les associant à une illustration suffisamment suggestive et parlante. *Être le sosie de quelqu'un, Le talon d'Achille, Être médusé, Avoir une voix de Stentor, Se perdre dans un dédale...*

- Toute thématique de la langue française faisant référence au monde grec et latin pourra être approfondie :

- les collections ou noms de collections : bibliophile, philuméniste, tétatophile...
- les peurs (phobies) : agoraphobie, nyctophobie, arachnophobie...
- les prénoms : Lucie, Martin, Sylvain, Agathe, Mélanie...
- les termes médicaux, les soins et les maladies : kinésithérapie, thalassothérapie, gynécologue, dermatologue, ophtalmologue, céphalée, hépatite, rhinite, antibiotique...
- l'anatomie : le thorax, l'abdomen, le fémur, l'humérus...
- les superstitions : triskaïdékaphobie...
- les noms des jours de la semaine et des mois, le nom de certaines plantes, les noms des nuages...

Il est également intéressant de constater que certains mots de la langue française faisant référence à des notions très modernes sont créés sur des racines antiques. On citera par exemple : le téléphone, le palatortaphile, le digiconsuériphile, un cosmonaute...

Gary Larson, illustrateur américain, est l'auteur de certains termes humoristiques comme l'anatidaephobie : la peur que quelque part, d'une façon ou d'une autre, un canard (un anaté) vous observe; la luposlipophobie : la peur d'être poursuivi par des loups (lupo) sur un parquet de cuisine qui vient d'être ciré (et donc rendu glissant : du verbe anglais *to slip*).

Dans cette optique, le site Internet arretetonchar.fr, mentionne un jeu « Étymots » pour jouer avec l'étymologie et la formation de vocabulaire en reconstituant des mots composés de racines grecques et/ou latines. La première variante permet de reconstituer des mots existants de la langue française et d'en donner une définition étymologique. La seconde variante donne la possibilité d'inventer des mots qui n'existent pas, à partir de racines grecques et/ou latines, et d'en donner une définition étymologique « parfois humoristique ».

- Si la langue française s'est largement construite sur des sources grecques et latines, d'autres apports sont venus s'y ajouter, comme l'influence des langues celtique et germanique. Certains noms de lieux, noms de peuples, des prénoms ou encore des mots de la vie quotidienne sont directement hérités de ces deux sources anciennes (cf. *Construire l'histoire*, tome 1, Didier Hatier).

- Le travail sur les publicités, évoqué en fin de visite ou lors d'un atelier au Musée, peut être abordé lors des cours de français et d'art. Les allusions à l'Antiquité s'y retrouvent tant par le texte que par l'image.

Les supports utilisés sont différents : publicité de type « papier » ou de type « vidéo ». Les références sont faites aussi bien dans les civilisations grecque, romaine, égyptienne ou encore gallo-romaine.

Certaines de ces publicités font tellement partie de notre quotidien que nous n’y percevons pas ces évocations au monde antique. Les élèves peuvent faire un travail de recherche qui leur permettra de décortiquer le message véhiculé par ces produits parfois utilisés quotidiennement.

Certaines publicités font directement appel à des personnages de la mythologie comme Achille, Ajax... ou à des personnages historiques comme Jules César, Léonidas.



D'autres utilisent, pour le nom de leur produit, un mot grec ou latin comme *galak*, *lactel*, *pepsi* ... ou un mot composé avec des racines grecques et/ou latines : *dermophil*, *steradent* ...



Dans certains cas, l'image publicitaire est une référence au monde antique comme le logo du guide du Routard, la publicité télévisuelle pour la machine Nescafé Dolce Gusto...



Au départ de publicités, l'élève identifie le procédé utilisé par le publicitaire : à qui s'adresse-t-on ?, par quel moyen fait-on référence à l'Antiquité (image et/ou texte) ?, à quel mythe ou à quel héros fait-on référence ? ...

5. Objectifs liés à l'enseignement – socles de compétences visés

Cette rubrique permettra aux enseignants de cibler les compétences, savoir requis et objectifs spécifiques de l'enseignement fondamental (5^e et 6^e primaires) et secondaire visés dans cette visite. Ils pourront y trouver des pistes d'exploitation en rapport avec les programmes scolaires.

Matière	Compétences disciplinaires/ savoir-faire	Compétences terminales et savoirs requis
Français	<p>Savoir lire</p> <p>Savoir écrire</p> <p>Savoir parler et savoir écouter</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication. - Élaborer des significations (distinguer le réel de l'imaginaire, le vraisemblable de l'invraisemblable, le vrai du faux) : lecture de récit mythologique traduit et adapté à l'âge des enfants ou intégré dans un roman. - Orienter son écrit en fonction de la situation de communication. - Élaborer des contenus : faire un résumé du récit mythologique, créer un nouveau récit en respectant certaines consignes (héros, contexte...). - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication. - Élaborer des significations : élocution sur le récit lu et développé (contexte).
Éveil - Initiation scientifique	Comprendre la matière	Identifier le fonctionnement d'un organisme vivant (homme), ses organes: l'anatomie (étymologie).
Éducation artistique	<p>Ouverture au monde visuel</p> <p>Agir et exprimer, transférer et créer dans le domaine plastique</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Percevoir (l'émotion, les modes d'expression et les techniques d'exécution, le sujet, le genre, le style, le langage plastique et le contexte culturel) et s'approprier des langages pour s'exprimer . - Décoder des langages utilisés pour construire des images médiatiques. - Situer une œuvre dans son contexte historique et culturel. - Acquérir des modes d'expressions et des techniques d'exécution. - Organiser, transformer, créer...

Éveil -
Formation
historique et
géographique

Se poser des questions

Rechercher de l'informa-
tion
Communiquer

Utiliser

Comprendre le temps

- Utiliser un instrument de travail.
- Produire un écrit.
- Utiliser des repères de temps.
- Utiliser des représentations du temps.
- Prendre en compte, interpréter, exploiter les traces du passé (nature, origine), exploiter des sources historiques.
- Découvrir et comparer des modes de vie variés à une même époque.
- Organisation du temps (chronologie, durée).

Matière	Compétences terminales et savoirs disciplinaires
Français	<ul style="list-style-type: none">- Savoir lire :<ul style="list-style-type: none">- Exercer son esprit critique.- Décoder les images et productions audiovisuelles (cf. atelier sur les publicités).- Savoir écrire :<ul style="list-style-type: none">- Produire différents types et genres de textes : texte informatif, narratif... et mettre en œuvre les phases du processus d'écriture.- Associer l'écrit à d'autres supports.- Développer la créativité au travers de l'écriture (cf. atelier « création de mythes »).- Savoir parler et savoir écouter :<ul style="list-style-type: none">- Élaborer des significations :- Distinguer le réel de l'imaginaire.- Utiliser à bon escient des savoirs littéraires et artistiques et des savoirs généraux sur l'homme et le monde.- Les savoirs sur la langue : avoir une connaissance critique des quelques informations relatives à l'histoire de la langue : les origines latines, grecques... (étymologie).- Les savoirs sur la littérature et l'art : grandes références littéraires et artistiques constitutives du fonds culturel contemporain : lectures de quelques mythes grecs...- Les savoirs conceptuels : éléments de définition des principaux types, genres et concepts littéraires (notion de mythe...).

Latin

- **Traduction de textes** : rédiger, en français correct, une traduction d'un extrait d'auteur latin en mobilisant ses connaissances de la langue et en utilisant à bon escient toute autre information disponible (voir liste des auteurs au point 6.A).

- **Commentaires de textes** : présenter, par écrit ou oralement, une approche originale de textes latins.

- Analyse des indices textuels du discours.

- Recherche étymologique : relever et analyser dans un texte, une série de noms et d'adjectifs ou une suite de verbes dérivés (par préfixation ou suffixation). Regrouper ceux qui présentent les mêmes caractéristiques, en distinguant élément central, préfixe ou suffixe.

- **Pensée et culture** : communiquer par écrit ou oralement une synthèse personnelle qui confronte un aspect spécifique et significatif de la civilisation latine à des documents caractéristiques d'une époque et d'une culture.

- Approfondir un aspect de la civilisation romaine : la religion...

- Mettre les aspects les plus importants de la civilisation romaine en rapport tant avec notre culture contemporaine qu'avec les éléments constitutifs de notre identité individuelle et collective.

- **Saisir et analyser** tant le fonctionnement de la langue que la constitution de lexiques, à l'origine du lexique français et sources d'emprunts pour lui, comme pour de nombreuses langues modernes : **étymologie, expressions de la langue française...**

- Cela implique la capacité de repérer les principaux procédés de formation des mots en latin (racines, préfixes, préverbes, suffixes).

- Spécifiquement pour le latin :

- La sensibilisation aux principaux mécanismes de filiation, à partir du latin, du vocabulaire français et de celui d'autres langues modernes ;

- La sensibilisation au rôle que le latin n'a cessé de jouer et joue encore dans la formation de néologismes, notamment dans les domaines culturel, scientifique et technique.

- **Savoirs littéraires, historiques et culturels** : sensibilisation à l'héritage romain : **les grands mythes...**

Grec

- **Traduction de textes** : rédiger, dans une expression française correcte, une traduction d'un extrait non vu d'un auteur grec classique, à partir de ses ressources personnelles et des informations fournies (voir liste des auteurs au point 6.A).

- **Commentaires de textes** : présenter une analyse de texte qui se fonde sur la morphologie, le fonctionnement linguistique et le style, sur la compréhension du contenu et du contexte du passage proposé, et qui met en évidence les idées essentielles de l'extrait, en le comparant, si possible, à d'autres textes anciens ou contemporains qui traitent du même sujet.

- **Pensée et culture** : présenter par écrit ou oralement une synthèse personnelle qui répond aux exigences d'une communication de qualité et qui étudie une question spécifique et significative de la civilisation grecque ; cette synthèse sera réalisée de façon autonome, à partir d'auteurs grecs en traduction et/ou d'ouvrages contemporains scientifiques ou philosophiques, de romans, d'œuvres d'art, d'articles ... concernant l'Antiquité.

- Mettre les aspects les plus importants de la civilisation grecque en rapport tant avec notre culture contemporaine qu'avec les éléments constitutifs de notre identité individuelle et collective.

- **Saisir et analyser** tant le fonctionnement de la langue que la constitution de lexiques, à l'origine du lexique français et sources d'emprunts pour lui, comme pour de nombreuses langues modernes: **étymologie (termes médicaux, phobies...)** et **ses liens avec l'orthographe, expressions de la langue française...**

- Cela implique la capacité de repérer les principaux procédés de formation des mots en grec (racines, préfixes, préverbes, suffixes) : **pratique de l'étymologie (ex. illustrés au Musée : amphore, préhistoire, archéologie...)**.

- Spécifiquement pour le grec : la sensibilisation au rôle que le grec, directement ou via le latin, n'a cessé de jouer et joue encore dans la création lexicale, en particulier dans les vocabulaires philosophique et scientifique. L'évolution des mots grecs vers le latin, le français, et certaines autres langues modernes (ex. : **noms de plantes, termes médicaux...**).

- **Savoirs littéraires, historiques et culturels** : sensibilisation à l'héritage grec: **les grands mythes...**

Histoire

- Compétences terminales :

- Au départ d'une situation du passé ou du présent, élaborer une problématique de recherche et sélectionner dans divers lieux d'information et de documentation des renseignements utiles.
- En fonction d'une question déterminée, remettre dans son contexte historique, analyser et critiquer un ensemble limité de sources.
- Sur base d'un nombre limité de données, organiser une synthèse mettant en évidence, selon les cas, des permanences, des processus évolutifs, des changements ou des synchronismes et formuler des hypothèses explicatives.
- Concevoir, préparer et mener à bien une stratégie de communication d'un savoir historique en ayant recours à différents modes d'expression, écrit, oral, visuel ou audiovisuel.

- Moment-clé : Antiquité – le bassin méditerranéen – le monde gréco-romain

- La cité des Athéniens et le rayonnement hellénique :
 - Identifier les rapports entre religion et société civile.
 - Identifier les relations existant entre une expression artistique et la société qui l'a vu naître.
- L'État romain : la « Res Publica » et la Mare nostrum
 - Identifier les rapports entre religion et société civile.
 - Identifier les relations existant entre une expression artistique et la société qui l'a vu naître.
- Les croyances : les caractéristiques principales des religions grecque et romaine.
- Les expressions artistiques :
 - Les principales caractéristiques des arts grec et romain.
 - La romanisation de nos régions.

Géographie - FGS

- Compétence disciplinaire : Traiter des informations

- Localiser et situer à différentes échelles le territoire.
- Réaliser cartes, commentaires de documents, résumés de texte... pour mieux appréhender l'information (ex : voyage d'Ulysse...).

- Compétence transversale :

- Traiter et analyser (lire, décrire, interpréter) des informations (cartes topographiques et thématiques, graphiques, tableaux).

Éducation artistique

Observer, traduire et utiliser le langage plastique :

- Décoder des langages utilisés pour construire des images médiatiques et saisir les messages implicites, symboliques (cf. atelier sur les publicités).
- Décrire et comparer des productions artistiques.
- Situer une œuvre dans son contexte historique et culturel.

6. Outils

A. Auteurs antiques

Le site Internet <http://www.remacle.org/> fournit de nombreuses traductions d'auteurs grecs et latins

- ANTONINUS LIBERALIS , *Les Métamorphoses*.
- APOLLODORE, *Bibliothèque* (compilation sur la mythologie et l'histoire héroïque de la Grèce): Les travaux d'Héraclès, II, 5, 1-12
- APOLLONIUS DE RHODES, *Argonautiques*
- ARISTOPHANE, *Les oiseaux*
- BASILE DE CÉSARÉE, *Aux jeunes gens. Comment tirer profit de la littérature grecque*.
- BACCHYLIDE, *Odes*
- CALLIMAQUE, *Hymnes*
- ERATOSTHÈNE, *Les constellations* (récits mythologiques en relation avec les constellations d'étoiles).
- ESCHYLE, *Les Euménides*
- ESCHYLE, *Prométhée enchaîné*
- EURIPIDE, *Electre*
- EURIPIDE, *Les Bacchantes*
- EURIPIDE, *Le cyclope*
- HÉROTODE, *Histoires*
- HÉSIODE, *Théogonie*: La descendance des Olympiens (881-1020)
- HÉSIODE, *Les Travaux et les Jours*: Mythe de Pandore (41-105)
- HÉSIODE, *Catalogue des Femmes*
- HÉSIODE, *Le bouclier d'Héraclès*.
- HOMÈRE, *L'Illiade et L'Odyssée*.
- HOMÈRE, *Hymnes*.
- HYGIN, *Fables* (écrits latins relatant 300 mythes et généalogies célestes cf. Bibliotheca Augustana, site de la Hochschule Augsburg).
- *Hymne orphiques*.
- NONNOS DE PANOPOLIS, *Les dionysiaques*.
- OVIDE, *Fastes* (description et explication des fêtes et des rituels anciens de la religion romaine).
- OVIDE, *Les Métamorphoses*.
- PAUSANIAS, *Description de la Grèce* (localisation des lieux de cultes, description de célébrations, légendes locales).
- *Premier mythographe du Vatican*
- PINDARE, *Odes*
- PLATON, *Dialogues*
- SOPHOCLE, *Electre*
- SOPHOCLE, *Les limiers*
- SOPHOCLE, *Philoctète* (épisode de la guerre de Troie, mettant en présence Philoctète, archer de l'armée grecque, Ulysse et Néoptolème, fils d'Achille).
- VIRGILE, *Ennéide*.

B. Ressources bibliographiques

1. Enseignants

■ Mythologie

- L'Histoire, n° 389 : Grèce : *des dieux et des hommes. À quoi servent les mythes*, juillet-août 2013.
- Les cahiers science & vie, n°147 : *L'origine des mythes. Pourquoi l'humanité partage les mêmes histoires*, août 2014.
- *Mythes et légendes aux sources de l'humanité*, Septembre-octobre 2003, Collection ActualQuarto, Éditions Averbode.
- AGHION IR., LISSARGUE FR., BARBILLON CL, *Héros et dieux de l'antiquité. Guide iconographique*, 1993, Flammarion, Collection « Tout l'Art ».
- BORGEAUD PH. e.a., *Religions antiques : Une introduction comparée Egypte - Grèce - Proche-Orient - Rome*, Labor et Fides, 2015 (2e édition).
- BOUVOT J.-D. e .a., *Pièces mythologiques*, Retz, Collection Expression théâtrale, 2009 (pour les 8/12 ans).
- CALAME CL., *Qu'est-ce que la mythologie grecque ?*, Gallimard, Collection Folioe Essais n° 598, 2015.
- FUMAROLI M., *La mythologie gréco-latine à travers 100 chefs-d'œuvres de la peinture*, Presses de la Renaissance, 2004.
- GRIMAL P., *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, 1999, Presses Universitaires de France – PUF, 14e édition, Collection « Grands Dictionnaires ».
- GUÉDRON M., *Monstres, merveilles et créatures fantastiques*, 2011, Hazan, Collection « Guide des arts ».
- IMPELLUSO L., *Dieux et héros de l'antiquité*, 2003, Hazan, Collection « Guide des arts ».
- JAMET TH., *Ren@issance mythologique : L'imaginaire et les mythes à l'ère digitale*, François Bourin Editeur, 2011.
- LAULEY FR. – PORET C., *Littérature : mythes, contes et fantastique*, Bordas pédagogie, 2002.
- SCHMIDT J., *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, 2013, Larousse, Collection « Les Grands Dictionnaires culturels ».
- SERRE M.-FR. , *Constellations et légende grecques*, Vuibert, 2015.

■ Étymologie

- ADRIAENSSEN D., *Le latin du jardin : 1500 noms latins pour apprendre à parler plantes couramment*, 2011, Larousse.
- BOUFFARTIGUE J. – DELRIEU A.-M., *Trésors des racines grecques*, 2008, Paris, Éditions Belin, Collection « le Français retrouvé ».
- BOUFFARTIGUE J. – DELRIEU A.-M., *Trésors des racines latines*, 2008, Paris, Éditions Belin, Collection « le Français retrouvé ».
- CELLARD J., *Les racines grecques et latines du vocabulaire français*, Édition revue par C.Bourgau, 2013, Édition De boeck, Collection Entre guillemets.
- CELLARD J., *Les racines grecques du vocabulaire français*, 1986 (2e édition), Paris-Gembloux, Éditions Duculot.

- CELLARD J., *Les racines latines du vocabulaire français*, 2000 (3^e édition), Bruxelles, Éditions Duculot.
- DAVID S. (dir.), *Regards grecs et latins sur le corps humain*, CRDP de l'académie de Besançon, 2013.
- FRANKEN CH., *Et mon tout est un mot* [Jeux lexicaux à partir de racines grecques et latines], 2009 (1^{ère} édition), Bruxelles, Éditions Duculot.
- GARRUS R., *Les étymologies surprises*, 2008, Paris, Éditions Belin, Collection « le Français retrouvé ».
- KORDA I., *Dans les bras de Morphée. Histoire des expressions nées de la mythologie*, 2007, Éditions Points – Le goût des mots.
- LUDWING Q., *Les racines grecques du français*, 2007, Paris, Éditions Eyrolles.
- WEIL S. – RAMEAU L., *Trésors des expressions françaises*, 2001, Paris, Éditions Belin, Collection « le Français retrouvé ».

■ Publicités

- LEWI G., *Les marques, mythologie du quotidien. Comprendre le succès des grandes marques*, Pearson Village mondial, 2003.
- LEWI G., *Mythologie des marques. Quand les marques font leur storytelling*, Pearson Village mondial, 2009 (2^e édition).
- LEWI G., *L'odyssée des marques. Les marques, mythologie contemporaine*, Albin Michel, Paris, 1998.
- SCHNITZLER B. e.a., *Archéopub. La survie de l'antiquité dans les objets publicitaires*, 2006, Éditions des Musées de Strasbourg.

2. Jeunesse

■ Romans :

- RIORDAN Rick - Série *Percy Jackson*
 - Le Voleur de foudre, 2005
 - La Mer des monstres, 2007
 - Le Sort du titan, 2008
 - La Bataille du labyrinthe, 2010
 - Le Dernier Olympien, 2010
- RIORDAN Rick - Série *Les Héros de l'Olympe* (suite de Percy Jackson) - éd. Albin Michel
 - Le Héros perdu, 2011
 - Le Fils de Neptune, 2012
 - La Marque d'Athéna, 2013
 - La Maison d'Hadès, 2014
 - Le sang de l'Olympe, 2015
- RIORDAN Rick - Série *Les Chroniques de Kane* (sur le monde égyptien antique)
 - La Pyramide rouge, 2011
 - Le Trône de feu, 2012
 - L'Ombre du serpent, 2013

■ Littérature jeunesse :

- Collection *Petites histoires de la mythologie* aux éditions Nathan (dès 8 ans):
 - Le labyrinthe de Dédale
 - Achille le guerrier
 - Ulysse et le cyclope
 - Ulysse l'aventurier des mers
 - Jason et la Toison d'or
 - Les douze travaux d'Hercule
 - Persée et la Gorgone
 - Thésée contre le Minotaure
 - Dans le ventre du cheval de Troie
 - La malédiction d'Œdipe
 - Orphée aux Enfers
 - L'enlèvement de Perséphone
 - Prométhée le voleur de foudre

- Collection *Histoires noires de la Mythologie* aux éditions Nathan (dès 8 ans):
 - Perséphone prisonnière des Enfers
 - Persée et le regard de pierre
 - Les larmes de Psyché
 - Prométhée le révolté
 - Le bûcher d'Héraclès
 - Ariane contre le Minotaure
 - les combats d'Achille

- Collection *Les petits mythos* aux éditions Bamboo, par CAZENOVE et LARBIER :
 - Livres de poche (dès 7 ans):
 - Tome 1, *Le sacrifice du Minotaure*, 2014

- Collection *Héros de légende*, Bayard Éditions (Dès 10 ans) :
 - MERLE CL., *Achille*, 2013
 - MERLE CL., *Hercule*, 2012
 - MERLE CL., *Ulysse*, 2011

- BOTTET B. – HEITZ BR., *Du rififi pour Héraklès*, Casterman, Romans, 2002.
- BOTTET B., *Rififi sur le mont Olympe*, Casterman, Romans, 2010 (sur les origines de la guerre de Troie).
- CAUCHY N. – MORGAN, *Dédale et Icare*, Gautier-Languereau, Légendes de la mythologie, Collection Les beaux albums, 2006.
- CAUCHY N. – MORGAN, *Jason et la Toison d'or*, Gautier-Languereau, Légendes de la mythologie, Collection Les beaux albums, 2007.
- CAUCHY N. – MORGAN, *Le voyage d'Ulysse*, Gautier-Languereau, Légendes de la mythologie, Collection Les beaux albums, 2007.
- CAUCHY N. – MORGAN, *Les douze travaux d'Hercule*, Gautier-Languereau, Légendes de la mythologie, Collection Les beaux albums, 2006.
- CAUCHY N. – MORGAN, *Thésée et le Minotaure*, Gautier-Languereau, Légendes de la mythologie, Collection Les beaux albums, 2006.

- COLLOGNAT A., *25 métamorphoses d'Ovide*, Livre de Poche, 2009. (À partir de 11 ans)
- CRETE P., BARON P., *Ulysse et l'Odyssee*, Collection mythologie, Quelle Histoire Éditions, 2014.
- DIEUAIDE S. – HIÉ V., *Œdipe schlac schlac*, Casterman poche, Romans, 2010
- FERRAN S., *Ulysse* (trilogie – BD) : *La malédiction de Poséidon* (1), *Le chant des sirènes* (2), *Le duel des prétendants* (3), Emmanuel Proust, 2002.
- HELLER-ARFOUILLÈRE H., *Neuf héroïnes de l'Antiquité*, Flammarion jeunesse, 2011. (Dès 11 ans)
- HELLER-ARFOUILLÈRE H., *Petites histoires des expressions de la mythologie*, Flammarion jeunesse, 2013. (Dès 11 ans)
- Homère adapté par LAPORTE M., *12 récits de l'Illiade et l'Odyssee*, Flammarion jeunesse, 2004. (Dès 11 ans)
- KOENIG V. – HEUGEL L., *La Boîte de Pandore*, Collection Contes du Louvre, 2003.
- LAPORTE M., *12 récits de l'Énéide*, Flammarion jeunesse, 2010. (Dès 11 ans)
- LAPORTE M. – SOCHARD FR., *12 récits et légendes de Rome*, Flammarion jeunesse, 2011. (Dès 11 ans)
- LEFORT L. – GAUTHEY R., *La fabuleuse histoire d'Achille l'Indocile*, Tourbillon, Collection La fabuleuse histoire, 2006. (Dès 11 ans)
- LINDON D., *Les dieux s'amuse*, Flammarion jeunesse, 2010. (Dès 11 ans)
- LOSSANIE CH. – MONACO OCT. – VALLERY J., *La naissance des saisons : le mythe de Déméter et Perséphone*, Grasset jeunesse, Lecteurs en herbe, 2007.
- MERLE CL., *L'aigle et le feu*, Livre de Poche Jeunesse, Collection « Contes, Mythes et légendes », 2006.
- MERLE CL., *Perséphone, reine des enfers*, Livre de Poche Jeunesse, Collection « Contes, Mythes et légendes », 2005.
- MISTRAL L. – JACQUES B., *Sagesses et malices des Dieux grecs*, Éditions Albin Michel, Collection Sagesses et malices, 2004. (Dès 9 ans)
- MONTARDRE H. – CHAPRON GL., *La mythologie grecque*, Nathan, Collection des Concentrés, 2013.
- OSBORNE M. P., *Les aventures d'Ulysse*, Tomes 1 et 2, Albin Michel, 2004.
- Ovide adapté par RACHMÜHL FR., *16 métamorphoses d'Ovide*, Flammarion jeunesse - Castor Poche, 2010.
- Ovide adapté par RACHMÜHL FR., *16 nouvelles métamorphoses d'Ovide*, Flammarion jeunesse - Castor Poche, 2010.
- PIQUEMAL M. – MILLET S., *Fables mythologiques - Amours, ruses et jalousies*, Albin Michel Jeunesse, 2006.
- PIQUEMAL M. – MILLET S., *Fables mythologiques - Des héros et des monstres*, Albin Michel Jeunesse, 2006.
- PUNTER R. – PINCELLI M., *Mythes grecs illustrés*, Éditions Usborne, 2013.
- SZAC M. – DUVIER J.-M., *Le feuilleton de Thésée : la mythologie grecque en cent épisodes*, Bayard jeunesse, Collection Contes, 2006. (À partir de 5 ans)
- SZAC M. – SAILLARD R., *Le feuilleton d'Hermès : la mythologie grecque en cent épisodes*, Bayard jeunesse, Collection Contes, 2011. (À partir de 5 ans)
- VAUTIER M., *Sacrés caractères*, 2004, Hors Série Giboulées, Gallimard Jeunesse (de 7 à 11 ans). Ulysse, Hercule et Pandore portent un prénom célèbre et ils ont un sacré caractère!

■ Bande dessinée :

- Collection *Les petits mythos* aux éditions Bamboo, par CAZENOVE et LARBIER :
 - Tome 1, *Foudre à gratter*, 2012
 - Tome 2, *Le grand Icare*, 2012
 - Tome 3, *Les Titans sont durs*, 2014
 - Tome 4, *Poséidon d'avril*, 2014
 - Tome 5, *Détende aux enfers*, 2015
- BOTTET B. – HAREL EM., La mythologie en BD, *Les aventures d'Ulysse*, tome 1, *Le départ de Troie*, 2014, Casterman.
- BOTTET B. – HAREL EM., La mythologie en BD, *Les aventures d'Ulysse*, tome 2, *Le retour à Ithaque*, 2015, Casterman.
- BOTTET B. – MAZEL L., *Les dieux de l'Olympe*, Casterman, Docu BD - C'est leur histoire, 2012.

■ Mythologie :

- *Arkéo Junior*, n°221, septembre 2014 : *Embarquement immédiat pour le Mont Olympe. Rencontre avec les dieux de la mythologie grecque.*
- *Les docs de Mon Quotidien*, n°50, mars 2015 : Spécial mythologie. (10-14 ans)
- *Les mythologies*, Fleurus, Encyclopédie junior, 2009.
- ADAM M.-TH., *Dieux de la mythologie grecque*, Gallimard Jeunesse, Collection Folio Junior – Les Universels, 2007. (À partir de 11 ans)
- ADAM M.-TH., *Héros de la mythologie grecque*, Gallimard Jeunesse, Collection Folio Junior – Les Universels, 2006. (À partir de 11 ans)
- BUSNEL FR., *Mythologie grecque. Contes et récits*, Seuil, 2002.
- CAUCHY N., *Les grandes légendes de la mythologie grecque*, Gautier-Languereau, 2013.
- BAUSSIER S., *La mythologie et ses supers héros*, Milan jeunesse, Les essentiels, 2002.
- BERTHERAT M., *Les mythes racontés par les peintres*, Bayard Jeunesse, 2011.
- DE CHÉRISEY. – HENRIETTE V. – BARDOS M., *Mon premier Larousse des légendes de la mythologie*, Larousse, 2009.
- DELALANDRE B., *Mon grand Larousse - Monstres et dragons*, Larousse, 2006.
- DRONNE EL. – LEROUGE J., *Mon dico des mythes et légendes*, Millepages, Collection Mon dico de, 2003. (À partir de 7 ans)
- GANDON Od., *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, 2009, Le livre de Poche Jeunesse.
- HAWTHORNE N., *Les héros de la mythologie grecque*, Pocket junior, Collections Mythologies n°996, 2003.
- JADOUILLE J.-L. – GEORGES J.(dir.), *Construire l'Histoire*, Tome 1 : *Les racines de l'Occident (jusqu'au xe siècle)*, Didier Hatier, 2014 (nouvelle édition). Dossier 13 - La langue française. Héritage et apports du passé.
- LE QUELLEC J.-L., *Petit dictionnaire de zoologie mythique*, Entente, 1996.
- MISTRAL L. – JACQUES B., *Sagesse et malices des dieux grecs*, 2004, Albin Michel.
- MONTARDE H., *La mythologie grecque*, Milan, Les Encyclopes, 2011.
- NOIVILLE FL. – GATEAU FL., *La Mythologie romaine, Actes Sud Junior, Collection Les naissances du monde*, 2011.
- NOIVILLE FL. – NOIVILLE CHR., *La mythologie grecque*, Actes Sud Junior, Collection Les naissances du monde, 2011.

- NOUVILLE FL. – NOUVILLE CHR., *Les héros grecs*, Actes Sud Junior, Collection Les naissances du monde, 2011.
- RIORDAN RICK, *Percy Jackson et les dieux grecs*, Albin Michel, 2014.

■ Étymologie :

- EUGÈNE C., *La flèche du parthe ou comment suivre à la lettre les mots grecs et latins de notre langue*, Hatier, 1996.
- PIQUEMAL M. – ROYO D., *Le dico rigolo des expressions. De Achille à zigomar*, Albin Michel Jeunesse, 2001.

■ C. Ressources web

1. Enseignants

- Bibliothèque Nationale de France (BNF) : Homère sur les traces d’Ulysse : <http://expositions.bnf.fr/homere/>
- L’ Antiquité gréco-romaine dans notre actualité : http://patrick.nadia.pages-perso-orange.fr/Antiquite_actualite.html
- Arrête ton char. Langues et cultures de l’Antiquité. Site de professeurs français de langues anciennes : <http://www.arretetonchar.fr/>
- Exposition « Veni Vidi Volui : du latin et du grec dans mon caddie ! » (Lycée-colège du Diois) : <http://www.arretetonchar.fr/exposition-veni-vidi-volui-du-latin-et-du-grec-dans-mon-caddie/>
- Mythologicorp. La logique des mythes. Le blog de Georges Lewi : <http://www.mythologicorp.com/>
- Dossier d’accompagnement pédagogique du film *Métamorphoses* de Christophe Honoré., rédigé par Marion Roche, professeure de Français, pour Zérodeconduite.net, en partenariat avec Sophie Dulac Distribution : http://www.zerodeconduite.net/dp/zdc_metamorphoses.pdf
- Lire une peinture mythologique avec Image Active : David Sillé-Champême propose à ses élèves de latin du collège Jean-François OEben, d’utiliser Image Active pour présenter des analyses de tableaux mythologiques du peintre David : http://www.ac-paris.fr/portail/jcms/p1_745593/lire-une-peinture-mythologique-avec-image-active?cid=piapp1_58468&portal=piapp1_58422

2. Jeunesse

- Application pour les 6-11 ans : *Ulysse et l’Odyssée*, [Quelle Histoire Éditions](#)

■ D. Ressources filmographiques

- *Percy Jackson : Le Voleur de foudre*, 2010 (Adaptation du premier volet de la série Percy Jackson de Rick Riordan).
- *Percy Jackson : la Mer des monstres*, 2013 (Adaptation du deuxième volet de la série Percy Jackson de Rick Riordan).
- *Le Choc des Titans* (film fondé sur le mythe de Persée), réalisé par Desmond Davis en 1981 et revisité par Louis Leterrier en 2010.
- *La colère des Titans*, suite du *Choc des Titans*, réalisé par Jonathan Liebesman en 2012.
- *Métamorphoses*, scénario de Christophe Honoré d'après Les Métamorphoses d'Ovide, 2014.
- *O'Brother*, film réalisé par les frères Coen en 2000. Ce film s'inspire très librement de l'Odyssée d'Homère et du roman de James Joyce.

■ E. Divers

- *Mytholo-jeux*. Jeu des expressions (40 paires composées chacune d'une illustration et d'un petit texte qui en raconte l'histoire). Jeu de Sylvie de Soye.
- BRY C., *L'étymologie grecque en jeux*, 2011, Paris, Éditions Ellipses.
- LAMAISON, D. ET S., *L'étymologie en jeux*, 2010, Paris, Éditions Ellipses.

7. Documents iconographiques



Idole cycladique (marbre). Âge du Bronze (2800-2300 av. J.-C.).
Inv. Ac.2012/26



Athéna Parthénos (marbre). Copie romaine de la statue chrysléphantine créée par Phidias pour le Parthénon d'Athènes, 438 av. J.-C.
Inv. B.146



Stèle de Socrate (marbre). Fin du 5^e siècle av. J.-C. Inscription datant du 2^e siècle.
Inv. B.253



Strigile (bronze). 1^{er}-3^e siècle.
Inv. X.290



Artémis chasseresse (marbre).
Copie romaine d'une œuvre du
4^e siècle av. J.-C.
Inv. B.153



Hipposandale (fer). Époque
gallo-romaine.
Inv. X.2204



Fragment de couvercle de sar-
cophage (calcaire). Fin de la
Basse Époque – Début de
l'Époque ptolémaïque (4^e siècle
av. J.-C.).
Inv. B.1



Cratère à volutes (terre cuite).
350 - 325 av. J.C. Face A : évoca-
tion des chants XVIII et XIX
de l'Iliade. Thétis offre de nou-
velles armes à son fils Achille.
Inv.Ac. 85/14

8. Informations pratiques

■ Informations / Prix

■ ACCÈS AUX COLLECTIONS SANS VISITE GUIDÉE :

- adulte 5 €
- senior 2,50 €
- scolaire, enseignant 2 €

■ FORFAITS VISITES GUIDÉES:

- groupe adulte (max. 20 pers.): 100 € + 4 € pp
- groupe senior (max. 20 pers.): 75 € + 2,50 € pp
- groupe scolaire – 12 ans (max. 20 pers.): 75€
- groupe scolaire + 12 ans (max. 20 pers.): 75€ + 1€ pp (pris en charge par le Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles)

■ Réductions cartes

Carte enseignant/Lerarenkaart, Carte PROF, Senior, Le Vif / L'Express, Archeopass, Amis de Mariemont...

Le Musée royal de Mariemont accueille les visiteurs munis d'un ticket «Article27». Pour les prix des journées combinées: renseignement et réservation auprès du Service pédagogique

■ Heures d'ouverture:

Musée OUVERT tous les jours sauf les lundis non fériés; d'avril à septembre de 10h à 18h et d'octobre à mars de 10h à 17h; FERMÉ le 1er janvier et le 25 décembre.

L'exposition autour de la Réserve précieuse est inaccessible de 12h30 à 14h.

Parc OUVERT tous les jours à 9h d'avril à septembre, à 10h d'octobre à mars ; FERMÉ à 17h de novembre à mars, à 18h d'avril à octobre (19h les dimanches et jours fériés de mai à août).

■ La Terrasse de Mariemont

Ouverte aux jours d'ouverture du Musée, de 10h à 15h ou sur réservation.

Réservation indispensable pour les groupes au 064/ 27 37 63 ou via laterrasse@musee-mariemont.be

Pour les groupes scolaires, possibilité de manger son pique-nique si consommation d'une boisson/participant (! sur réservation).

■ Contacts

Le Service pédagogique se tient à votre disposition du lundi au vendredi.

Les réservations doivent être prises au moins 10 jours avant la date de visite.

MUSÉE ROYAL DE MARIEMONT
Chaussée de Mariemont 100
7140 Morlanwelz

■ Service pédagogique

Tél. 0032 (0)64 27 37 84

■ Accueil Musée

Tél. 0032 (0)64 21 21 93
Fax 0032 (0)64 26 29 24

■ Courriel

sp@musee-mariemont.be

Document réalisé par Christine Longpré – Service pédagogique
Photos : Michel Lechien
Mise en page : Justine Periaux

Mars 2015

© Musée royal de Mariemont

