

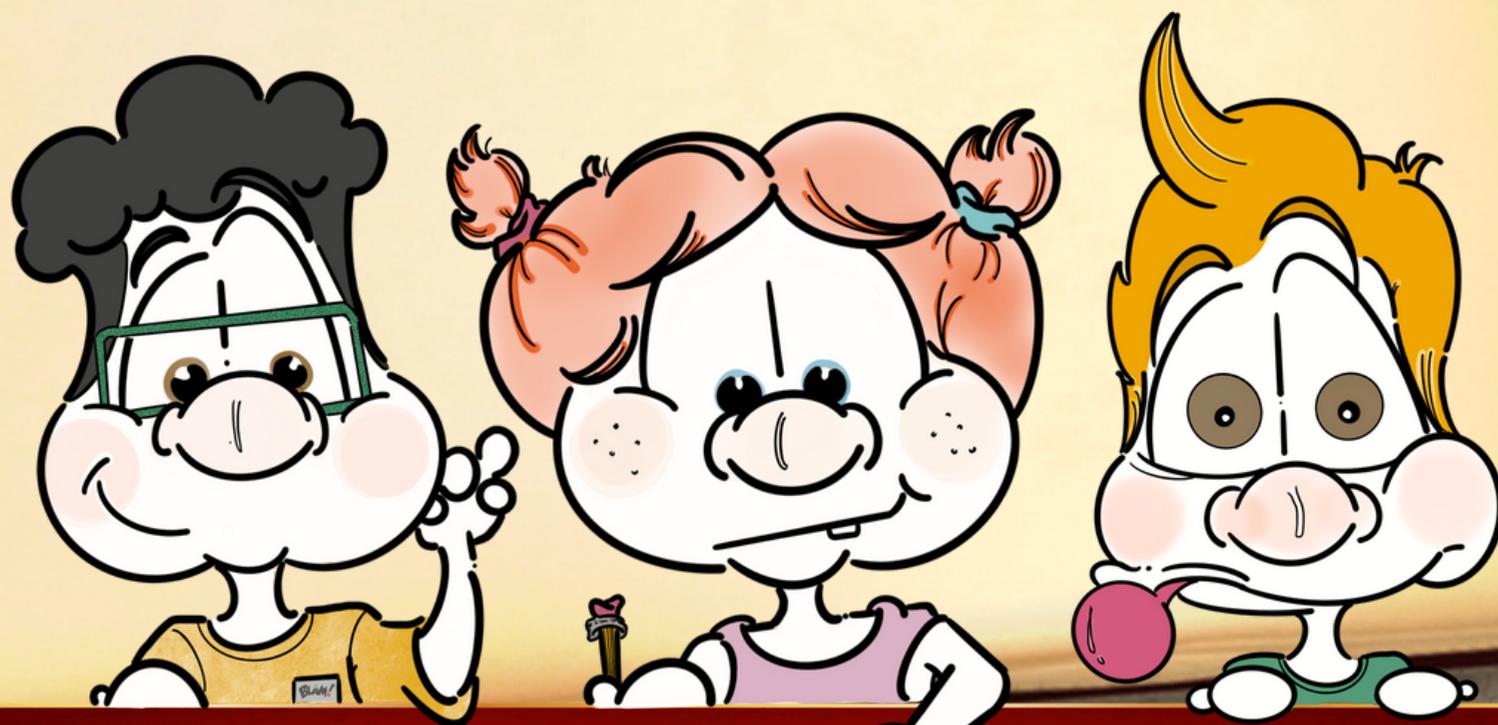
0

DOSSIER PÉDAGOGIQUE RÉALISÉ PAR OPHÉLIE GIBERT ET BLAM !

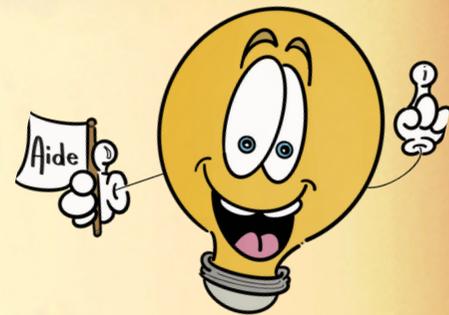


Cartaventura

au collège



• RETOURNEZ CETTE CARTE



Règles du JEU

- PIOCHEZ LA CARTE 1 • GARDEZ CETTE CARTE AU DESSUS DU PAQUET

1



Grèce, an 770 avant Jésus Christ.

Je suis Homère, conteur itinérant. Je voyage et chante les exploits de célèbres héros de ville en ville. Tu as sans doute déjà entendu parler d'Achille et son petit problème au talon ? Ou bien, d'Ulysse qui éprouve quelques difficultés à retrouver le chemin de sa maison ? Tous ces récits, j'en suis l'auteur !

• RETOURNEZ CETTE CARTE (1)

1



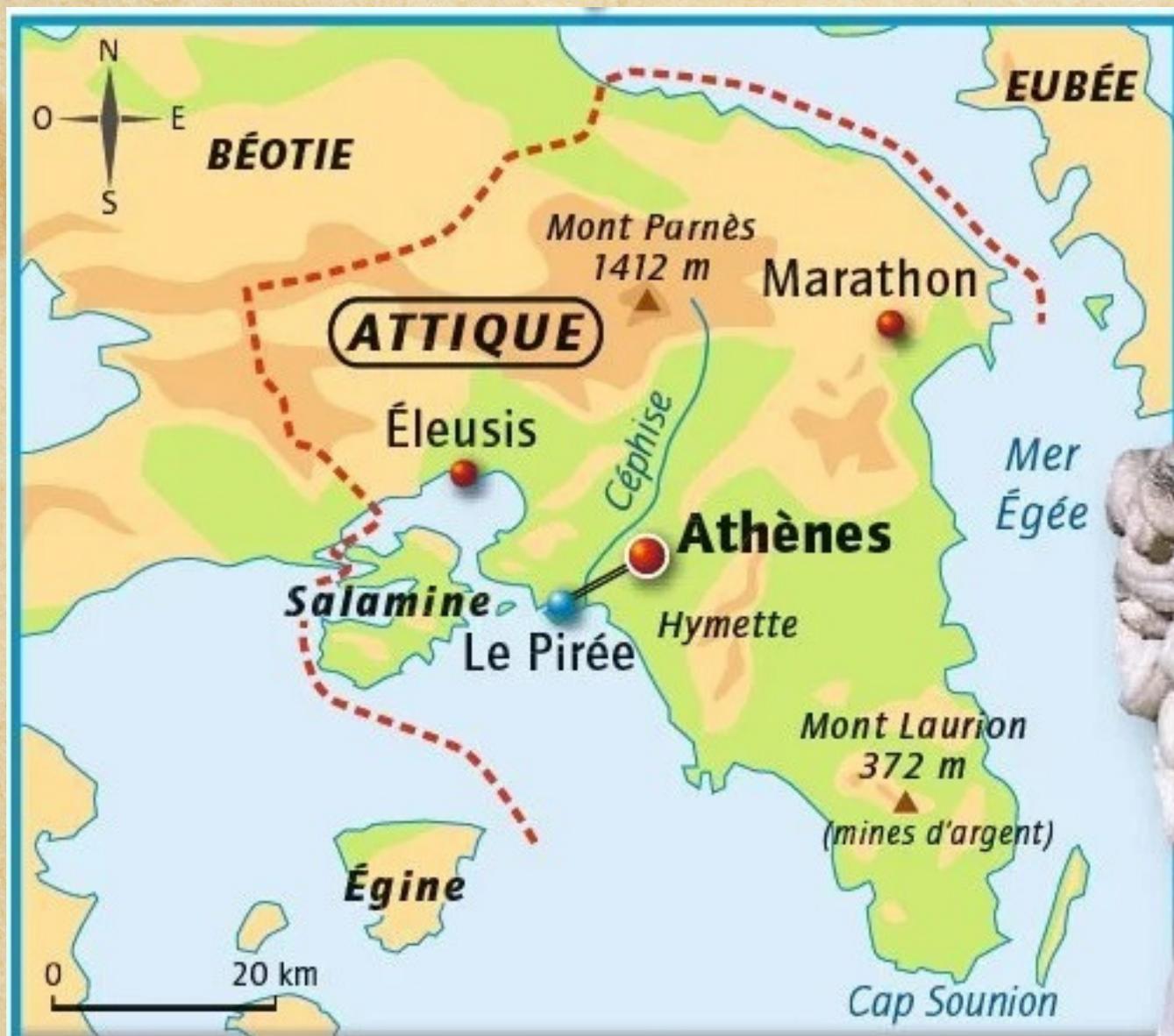
Il y a un détail que j'ai oublié de te préciser, je suis aveugle... Plus myope qu'une taupe ! J'ai une excellente mémoire en ce qui concerne les histoires, mais j'éprouve beaucoup de difficultés à m'orienter. Comme Ulysse, j'ai beaucoup de mal à rentrer chez moi. Je me trouve actuellement à Athènes et je voudrais moi aussi me rendre à Ithaque. Peux-tu m'aider ?

- **PIOCHEZ LA CARTE 2**
- **DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (1)**

2



Athènes



3

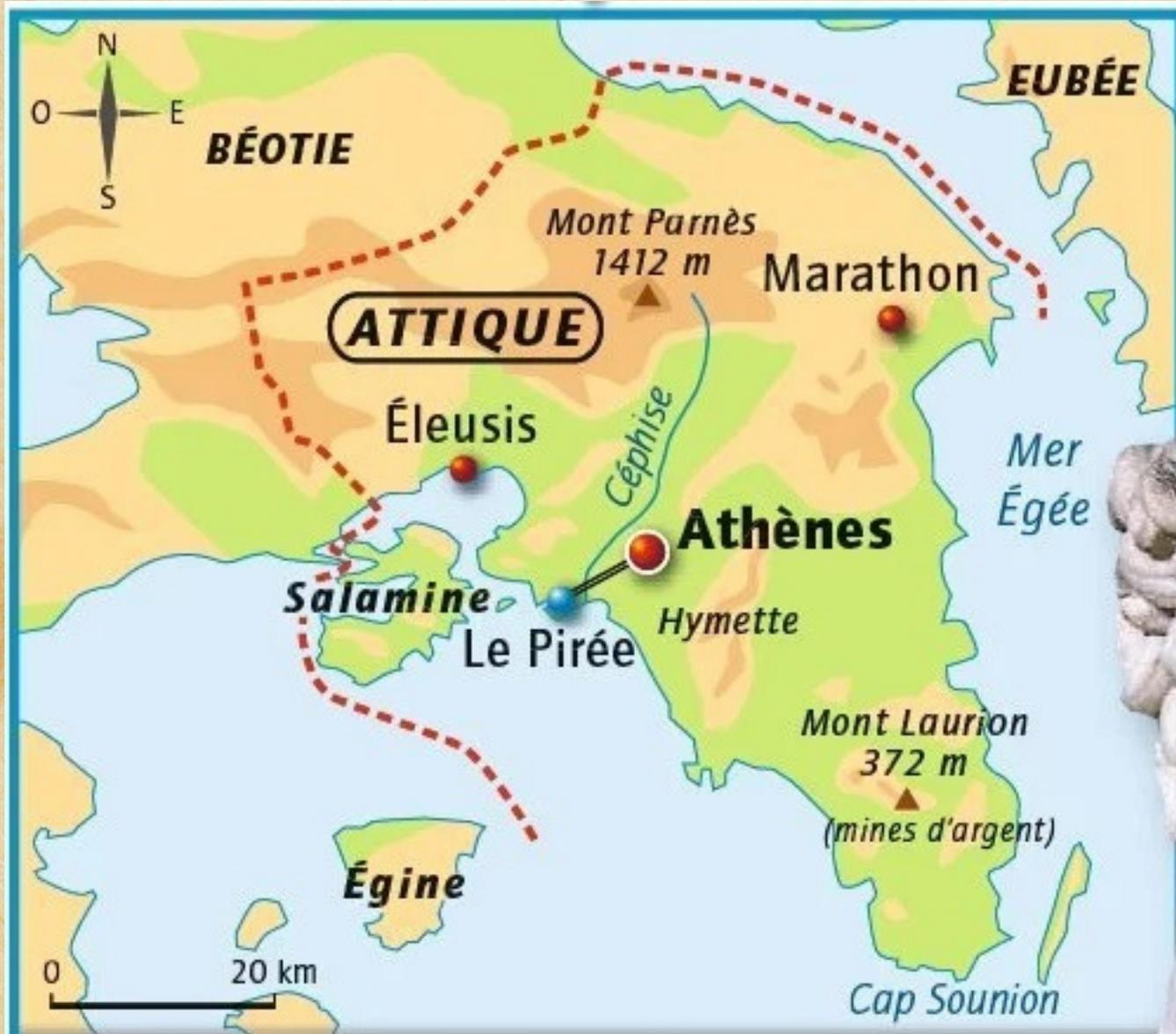


4

2



Athènes



3

Le palais



RENCONTREZ LE ROI THÉSÉE

- RETOURNEZ CETTE CARTE (3)

3



Les Talaria

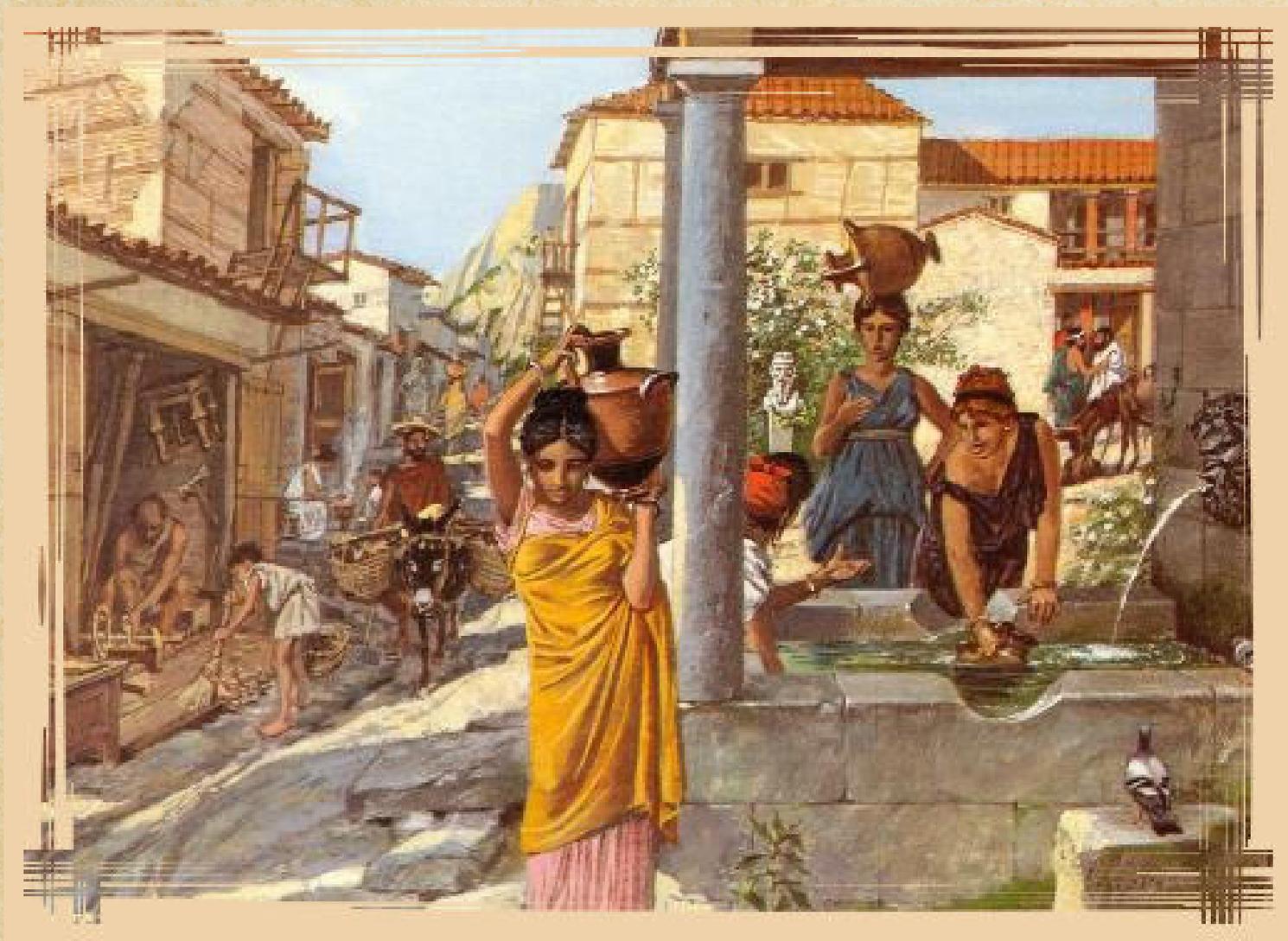
"Homère, c'est un honneur de faire votre connaissance ! J'ai écouté avec beaucoup d'intérêt toutes vos merveilleuses histoires ! Je suis l'un de vos plus grands fans. Je me suis d'ailleurs inspiré de vos récits pour vaincre le Minotaure. Pour vous aider à rentrer chez vous, je tiens à vous offrir les Talaria d'Hermès. Si vous devez emprunter des routes, vous pourrez vous déplacer plus rapidement."



• GARDEZ CETTE CARTE (3) DEVANT VOUS

4

Port d'Athènes



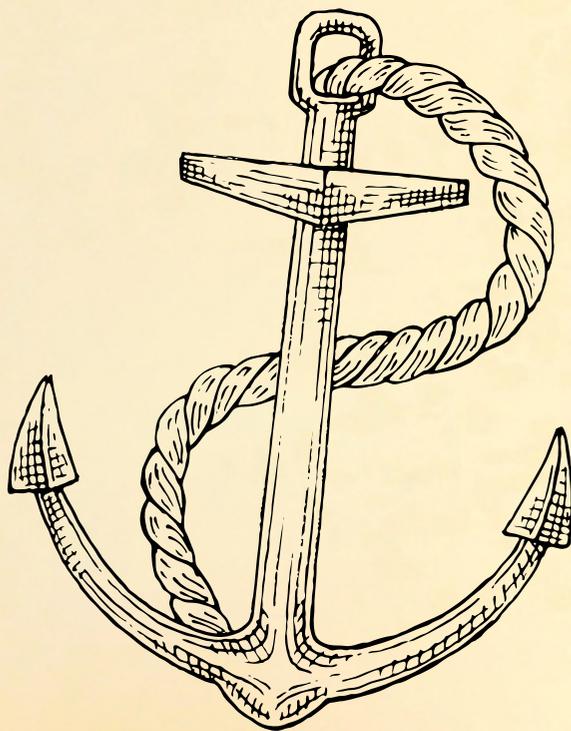
DISCUTER AVEC LE PÊCHEUR

• RETOURNEZ CETTE CARTE (3)

4



Vous souhaitez vous rendre à Ithaque ? Je dois faire une livraison à Sparte. C'est pas exactement là où vous allez, mais c'est dans la direction. Qui sait, là-bas, vous pourrez rencontrer quelqu'un qui pourra vous y conduire.



- RETOURNEZ 2
- DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (4)

5



Nous voilà arrivés à Sparte, l'une des cités les plus puissantes de la Grèce antique. Ici, l'éducation est obligatoire. Dès le plus jeune âge, on apprend à devenir un hoplite, un puissant soldat, prêt à défendre son peuple. C'est pour cela qu'il n'y a aucune muraille. L'armée spartiate est la plus puissante de toute la Grèce. Ici, il va falloir faire preuve de prudence et de respect, si vous ne voulez pas finir au bout d'une lance...

Maintenant, il va falloir trouver quelqu'un pour nous conduire jusqu'à Ithaque. La route est encore longue. Homère connaît bien la ville de Sparte et ses habitants, il en parle d'ailleurs dans L'Iliade. Il doit sans doute pouvoir demander de l'aide au roi Ménélas.

• RETOURNEZ CETTE CARTE (5)

5



Sparte



6

7

6

Portes de la ville



ECHANGER AVEC UN HOPLITE

- RETOURNEZ CETTE CARTE (6)

6



Vous comptez vous rendre à Ithaque ? Comme le Ulysse de vos récits ? Alors, j'ai un conseil à vous donner pour la suite de votre voyage. Si vous prenez la mer et que vous vous retrouvez nez à nez avec Charybde et Scylla, ne tentez pas de combattre Charybde. Vous êtes certains de mourir. En passant le plus près possible de Scylla, vous avez une chance de vous en sortir. C'est ce qui m'a sauvé la vie lors de mon dernier voyage avec mes compagnons.

• DÉFAUSSEZ CETTE CARTE (6)

7

Palais



SE PRÉSENTER À MÉNÉLAS

- RETOURNEZ CETTE CARTE (7)

7

"Mon ami ! Cela fait longtemps que je ne t'avais pas vu ! Ma femme, Hélène, vient enfin de m'être rendu. Depuis la fin de la guerre de Troie, elle a mis huit longues années à rentrer à la maison... Va la voir !

"La mer est redoutable. Elle regorge de dangers et de créatures terrifiantes. Les jeunes Spartiates doivent se rendre au stade d'Olympie pour participer aux Jeux olympiques. Vous ne serez plus très loin d'Ithaque. Certains s'y rendent à pieds en traversant l'Arcadie. La route est plus longue mais sécurisée. Les plus courageux passent par la mer Ionienne. Le chemin est plus rapide, c'est sûr, mais plus risqué. À vous de voir ce que vous préférez."

**EMPRUNTER LA
ROUTE TERRESTRE**

• PIOCHEZ 8

OU

**NAVIGUER SUR LA
MER IONIENNE**

• PIOCHEZ 9

8

SI TU POSSÈDES LES TALARIA D'HERMÈS

 La route est longue. Homère n'est plus tout jeune, il éprouve de grandes difficultés à suivre la cadence. Il n'a plus l'énergie d'un jeune Spartiate ! Soudain, vous vous souvenez du cadeau fait par Thésée lors de votre départ d'Athènes : les Talaria d'Hermès ! Vous vous empressez de les chausser aux pieds d'Homère afin que celui-ci puisse voyager à vos côtés sans difficulté. Grâce à ces sandales magiques, vous rejoignez rapidement Olympie.

- RETOURNEZ CETTE CARTE (8)

SINON

Vous n'avez pas le choix, Homère est épuisé. Il faut vous résoudre à poursuivre la route par la mer. Dès le lendemain, vous embarquez dans le premier navire en direction d'Olympie.

- PIOCHEZ LA CARTE 9

8



Alors que vous vous apprêtiez à rentrer dans la ville, vous apercevez le célèbre, que dis-je, le légendaire Hercule ! Vous ne pouvez pas résister à l'envie de le saluer.



"Si vous êtes des admirateurs, il faut absolument que vous alliez visiter le temple de Zeus. Mes 12 travaux y sont représentés ! Ce fut un plaisir de discuter avec vous mais je dois vous laisser. Les Jeux vont bientôt débuter et je n'ai pas envie de louper l'ouverture !"

• PIOCHEZ 11

9



Le voyage se passe calmement. Les jeunes Spartiates sont impatients de prouver leur valeur aux Jeux olympiques et de défendre l'honneur de la ville de Sparte. Vous pensez être à l'abri de tout danger lorsque soudain, vous vous retrouvez face aux terribles Charybde et Scylla. Un tourbillon redoutable, qui peut vous avaler en une seule bouchée et une immense falaise prête à broyer votre navire. Vous n'avez pas le choix, il va falloir affronter l'une des deux créatures. Homère est le plus âgé et le plus sage du groupe. C'est à lui que revient la charge de prendre une décision.

**COMBATTRE
CHARYBDE**

- RETOURNEZ CETTE CARTE (9)

**COMBATTRE
SCYLLA**

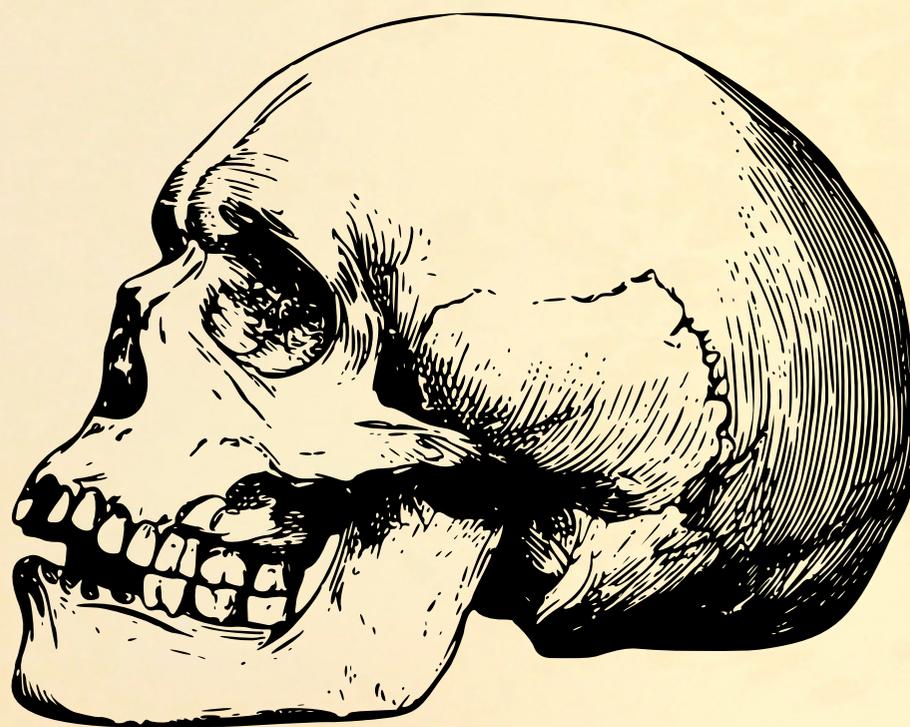
- PIOCHEZ 10

OU

9



Vous décidez d'affronter le gouffre. Malgré vos efforts pour lui échapper, il n'y a rien à faire. Vous foncez au fond des abysses... Vous ne verrez jamais Ithaque.



• VOUS AVEZ PERDU

10

Vous vous dirigez vers la falaise. Certains membres de l'équipage passent malheureusement par-dessus bord... Mais les Spartiates sont de bons navigateurs. Ils parviennent à redresser le navire et évitent Scylla de justesse.

Alors que le bateau est en train de s'éloigner, vous entendez des compagnons appeler à l'aide. Ils vous supplient de venir les sauver. Vous disposez de très peu de temps pour prendre une décision.



FAIRE DEMI-TOUR

- RETOURNEZ CETTE CARTE (10)

OU

**GARDER LE CAP
VERS OLYMPIE**

- PIOCHE 11

10



Vous revenez sur vos pas afin de sauver les soldats tombés à l'eau. Les vagues vous entraînent inévitablement vers la falaise.

Les courageux Spartiates se jettent à l'eau pour tenter de sauver leurs compagnons, mais entre le courant et leur équipement militaire extrêmement lourd, il s'agit d'une mission suicide. Votre bonté d'âme vous a perdu. Vous n'auriez, hélas, jamais dû rebrousser chemin.



• VOUS AVEZ PERDU

11



Vous vous trouvez à Olympie, connue pour ses Jeux en l'honneur de Zeus. Les athlètes, les juges et le public sont rassemblés au stade. L'ambiance est festive. Des jeunes hommes de toutes les cités grecques sont venus pour s'affronter à travers des épreuves sportives. Chacun souhaite faire la fierté de sa cité. Peut-être que l'un d'entre eux est originaire d'Ithaque... C'est sans doute l'occasion rêvée pour ramener Homère chez lui !

• RETOURNEZ CETTE CARTE (11)



Parfois, le destin est bien fait ! Une famille originaire d'Ithaque se trouve justement à côté de vous dans le public. Elle reconnaît immédiatement le vieux conteur. Celle-ci vous propose de rentrer ensemble à la fin des Jeux. Il ne vous reste plus qu'à profiter du spectacle et à encourager vos athlètes préférés.

Après plusieurs semaines de voyage, vous voilà enfin arrivés à Ithaque. Les habitants de la cité sont ravis de retrouver Homère, leur célèbre conteur. Il va pouvoir inventer de nouveaux vers pour chanter ses aventures à vos côtés. Vous entrez dans la légende. Vous êtes désormais un héros / une héroïne. Toute la Grèce antique connaît votre nom et vante vos exploits.

• BRAVO VOUS AVEZ GAGNEZ !

1B



**Ecrivez ci-dessous l'introduction
de l'histoire.**

A large, blank white rectangular area intended for writing the introduction of a story.

• RETOURNEZ CETTE CARTE (1)