



# *Cartaventura* au Collège

Scénario de démonstration

HOMÈRE



# BESOIN DE PLUS D'ACCOMPAGNEMENT SUR LE PROJET ?

Un scénario de démonstration, prêt à être utilisé

## HOMÈRE, scénario de démonstration

### Situation initiale (recto)

La carte d'introduction est très importante, elle doit présenter le héros ou l'héroïne de notre histoire et placer le personnage dans un contexte historique. C'est elle qui permet au joueur de situer le récit et d'éveiller sa curiosité. C'est elle qui va lui donner ou non l'envie de poursuivre le jeu. En littérature, on nomme cette partie **l'incipit**.



#### Informations à recueillir en amont pour rédiger ma carte "situation initiale" :

- Homère est un aède (conteur itinérant). On raconte qu'il était aveugle.
- On ne sait pas si celui-ci a véritablement existé ou s'il s'agit d'un personnage fictif. **Ainsi, je peux me permettre d'inventer certains éléments de son histoire.**
- Il aurait vécu durant le VIII<sup>ème</sup> siècle av. JC, en Grèce antique, on ne sait pas vraiment où, plusieurs cités se disputant l'honneur d'être sa ville natale. **J'ai le droit de situer mon personnage dans l'une des villes de mon choix.**
- Il serait l'auteur des deux grandes épopées antiques : L'Illiade et L'Odyssée.



Vous pouvez proposer aux élèves une série de questions afin d'orienter leurs recherches sur le personnage en début d'activité.

*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 !*

### Élément perturbateur (verso)



Cette carte doit permettre au joueur de comprendre sa mission, **découvrir le but du jeu**.

*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 ?*



# Péripéties



## Informations à recueillir en amont pour rédiger mes cartes "péripéties" :

- Des éléments historiques sur la Grèce antique : personnages importants que notre héros peut croiser sur sa route, éléments de décor, objets, professions...
- Des renseignements sur les villes d'Athènes et Ithaque.
- Retrouver de célèbres objets de la mythologie grecque.
- Connaître les différentes aventures d'Ulysse. **Notre scénario va s'inspirer des épreuves qu'Ulysse rencontre dans l'Odyssée pour mettre en place le voyage d'Homère.**
- Situer Athènes et Ithaque sur une carte et tracer le parcours à réaliser pour pouvoir localiser les différentes péripéties. **Ici, nous avons sélectionné Sparte et Olympie, deux cités antiques célèbres sur lesquelles il peut être intéressant de faire travailler les élèves.**

## 1. Quitter Athènes



On peut facilement imaginer que le joueur va d'abord faire ce choix, plus attractif qu'un simple pêcheur. S'il décide de s'entretenir avec le roi, il obtiendra un précieux objet pour la suite du voyage. Sinon, il prendra directement la mer avec le pêcheur.

### **Rencontrer le roi Thésée**

*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 Talarias d'Hermès. Si vous devez emprunter des routes, vous pourrez vous déplacer plus rapidement.*

### **Discuter avec un pêcheur**

*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.*



## 2. Une halte à Sparte



### Informations à recueillir en amont pour rédiger mes cartes sur Sparte :

- Faire des recherches sur la ville de Sparte et les spartiates afin de placer un contexte historique et rencontrer des personnages connus. Il est conseillé de guider les élèves avec des questions plus ou moins précises selon l'âge et le niveau du groupe. Pour faire de la différenciation, vous avez la possibilité de réaliser des fiches avec différents stades de difficultés.
- Rechercher du vocabulaire. Vous pouvez préparer une liste de définitions à retrouver pour demander aux élèves de placer un lexique spécifique dans leurs textes. Ex. fantassin, hoplite, Ménélas...



Cette carte doit permettre au joueur de prendre connaissance du lieu sur lequel il vient de débarquer, mais aussi de récolter des renseignements historiques.



#### Informations sur Sparte (recto)

*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...*

#### Objectif à Sparte (verso)

*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.*

#### Échanger avec un hoplite

*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.*



Cette rencontre permet de récolter des informations sur les dangers à venir.





### Se présenter à Ménélas (recto)

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... Si tu veux, tu peux lui demander de l'aide.

### Hélène (recto)

Comme Ulysse, j'ai mis très longtemps à rentrer chez moi après la guerre de Troie ! 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.



**Mettre en place un choix afin de créer une discussion** entre les joueurs. Il va falloir **argumenter** pour décider qu'elle est la meilleure stratégie à adopter. **Il ne faut pas qu'il y ait de bonne ou de mauvaise solution.** Chacune des options doit présenter au moins un avantage et une contrainte. Selon l'âge et le niveau des élèves, vous pouvez leur demander d'insérer un dilemme moral.

Si tu possèdes les Talarias d'Hermès  
**Emprunter la route terrestre**

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 Talarias d'Hermès ! Vous vous empressiez 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.

**Naviguer sur la mer Ionienne**  
Piocher la carte "affronter une créature mythologique".



### 3. Affronter Charybde et Scylla



#### Informations à recueillir en amont pour rédiger ma carte sur Charybde et Scylla :

- Utiliser ses connaissances sur L'Odyssée. Reprendre l'épisode d'Ulysse. Ici, vous pourrez évaluer les compétences en compréhension et en lecture, en demandant aux élèves d'utiliser leurs connaissances de cours.



**Mettre en place un choix qui fait appel à des connaissances de cours.**  
Ici, si le joueur a bien lu cet épisode de L'Odyssée ou s'il a discuté avec le roi Thésée lorsqu'il se trouvait à Athènes, alors il pourra prendre la bonne décision.

*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

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.

#### Combattre Scylla

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.

### 4. Assister aux jeux olympiques



#### Informations à recueillir en amont pour rédiger ma carte sur Olympie :

- Faire des recherches sur la ville d'Olympie.
- Se renseigner sur les Jeux olympiques.

*Nous nous trouvons à Olympie, connue pour ses Jeux. 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 !*



## Élément de résolution



Ici, Cette carte doit permettre au joueur de **clôturer sa quête.**

*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.*

## Situation finale



La carte de conclusion est très importante, elle doit **satisfaire le joueur**. Il est important que celui-ci soit heureux d'avoir gagné. Il faut une fin grandiose. Les élèves doivent ici avoir recours à des hyperboles, des adjectifs mélioratifs, utiliser le superlatif.

*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.*

## Des idées de scénarios par niveau



**Quelques pistes de scénarios possibles** en lien avec le **programme de sixième** :

- Pour travailler sur les thématiques du récit d'aventures et du monstre, aux limites de l'humain, réaliser un scénario autour d'un personnage de l'antiquité : un grec ou un romain. Vous pouvez vous appuyer sur la guerre de Troie ou un personnage fictionnel comme Ulysse ou Hercule.
- Pour aborder les récits de création, écrire l'histoire d'un personnage tiré d'un des textes fondateurs. Par exemple, reprendre des éléments du récit de Moïse ou Noé.
- Pour évoquer la thématique de la ruse, ajouter des choix stratégiques à travers plusieurs propositions. Selon les décisions prises par les joueurs, le plan exécuté, ainsi que ses conséquences ne seront pas les mêmes.





### **Quelques pistes de scénarios possibles** en lien avec le **programme de Cinquième** :

- Pour travailler sur les Grandes Découvertes aux XVIème et XVIIème siècles, réaliser un scénario à partir de la vie d'un célèbre explorateur comme Magellan ou Christophe Colomb. Vous pourrez proposer aux élèves d'inventer des choix moraux afin de mettre en lumière les problématiques liées au colonialisme et l'esclavagisme.
- Pour aborder la chevalerie et les récits médiévaux, reprendre la légende arthurienne et prendre pour héros l'un des chevaliers de la Table Ronde ou le roi Arthur. Vous pouvez vous inspirer du mini-scénario de démonstration Cartaventura Tintagel, [disponible en téléchargement libre](#).
- Pour parler de l'époque médiévale, il est également possible de s'appuyer sur le quotidien d'un scientifique du monde arabe ou d'un moine enlumineur. Vous pouvez notamment vous aider du film d'animation Brendan et le secret de Kells de Tomm Moore et Nora Twomey pour imaginer un scénario autour du livre de Kells et des raids vikings.



### **Quelques pistes de scénarios possibles** en lien avec le **programme de Quatrième** :

- Pour travailler sur la presse, réaliser un scénario sur un journaliste ou un réalisateur d'investigation, en imaginant des choix moraux à prendre pour la publication de son article, le montage de son documentaire...
- Pour aborder le Réalisme, écrire l'histoire d'un personnage qui évolue dans la société du XIXème siècle. Il est possible de reprendre un personnage littéraire. Par exemple, Mathilde Loisel dans La Parure de Maupassant. Mais aussi mettre en lumière un personnage réel du XIXème, par exemple, Ada Lovelace, qui a imaginé le premier programme informatique en 1842 !
- Pour évoquer la thématique "Dire l'amour", rédiger un scénario autour de la vie d'Edmond Rostand. Vous pouvez vous appuyer sur la pièce de théâtre Edmond d'Alexis Michalik, ainsi que son adaptation cinématographique.



### **Quelques pistes de scénarios possibles** en lien avec le **programme de Troisième** :

- Pour travailler l'autobiographie, réaliser un scénario autour de la vie d'un personnage célèbre : Anne Frank, Malala Yousafzai, Marjane Satrapi...
- Pour aborder la Première Guerre mondiale, écrire l'histoire à partir d'un Poilu dans les tranchées.
- Pour parler de la Seconde Guerre mondiale, imaginer la vie d'un Résistant dans le maquis.
- Pour évoquer les progrès scientifiques, travailler sur la création de la bombe atomique avec comme personnage principal du scénario l'un des scientifiques dans les laboratoires de Los Alamos. Vous pouvez vous appuyer sur la BD La Bombe d'Alcante, Bollée et Rodier, aux éditions Glénat.