

Astérix aux Jeux olympiques : corrigé du guide pédagogique

Activité 1 - Pour entrer dans la lecture ...

1) Les élèves sont invités à définir la bande dessinée avec leurs propres mots. On pourra orienter leur réponse en leur demandant de comparer la bande dessinée avec la littérature ou avec le cinéma. On peut s'appuyer sur les lectures personnelles des élèves pour leur demander d'affiner leur définition, en identifiant différents genres de bande dessinée (aventure, humour, fiction historique, science-fiction, manga).

2)

Planche 11

Annotations:

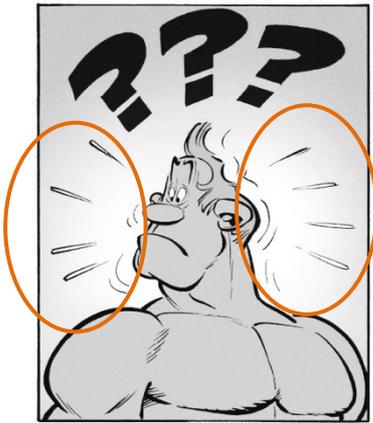
- bande**: Points to the third panel.
- dessin indiquant un mouvement**: Points to the exclamation mark in panel 4.
- numéro de la planche (demi-page du haut)**: Points to the number '11' in panel 5.
- case (ou vignette)**: Points to the entire panel 6.
- bulle (ou ballon, phylactère)**: Points to a speech bubble in panel 7.
- onomatopée**: Points to the sound effect 'BADABOUM BADA BOUM BADA BOUM' in panel 8.
- numéro de la planche (demi-page du bas)**: Points to the number '11B' in panel 9.
- cartouche (ou récitatif)**: Points to a yellow text box at the top of panel 8.

Textes des bulles :

- Panel 1: "ET NUNC RESES, INTELLIGITE..."
- Panel 2: "...ERUDIMINI, QUI JUDICATIS TERRAM." / "ÇA VA, CENTURION ?"
- Panel 4: "!"
- Panel 5: "CHEZ LES GAULOIS, LE MORAL EST TRÈS ÉLEVÉ..." / "AVEC LA POTION MAGIQUE QUI NOUS REND INVINCIBLES, NOUS SOMMES SÛRS DE REMPORTER LA PALME / C'EST COMME ÇA QUE JE COMPRENDS LE SPORT : PAS D'INCERTITUDE !" / "À PROPOS : IL FAUT SÉLECTIONNER LES CHAMPIONS QUI REPRÉSENTERONT LE VILLAGE."
- Panel 6: "ALLONS ! TOUT LE MONDE PREND SA POTION MAGIQUE AVANT LES ÉLIMINATOIRES."
- Panel 7: "AU DÉPART POUR LA COURSE / L'ARRIVÉE EST DEVANT ASSURANCECOURTIX..." / "MAIS IL A DIT : TOUT LE MONDE !" / "FASTOÛ, OBÉLIX... TU ES TOMBÉ DEDANS QUAND TU ÉTAIS PETIT !"
- Panel 8: "MAIS LA SÉLECTION SAUVÈRE DIFFICILE, TOUS LES CONCURRENTS, GAVÉS DE POTION MAGIQUE, ÉTANT DE LA MÊME FORCE." / "ON LE SAURA !" / "T'AS-TU ET COURS !" / "GAMINS ! L'ÂSSEZ PASSER VOS ANNÉS !" / "PLACE AUX JEUNES !" / "BADABOUM BADA BOUM BADA BOUM"
- Panel 9: "TU VEUX MA CANNÉ SUR LA FIGURE ?" / "ANCÊTRE !"

- 3) A. Planche
 B. Bande
 C. Case (ou vignette)
 D. Cartouche (ou récitatif)
 E. Bulle (ou ballon, phylactère)
 F. Onomatopée
1. Image délimitée par un filet noir ; l'ensemble de ces images forme une planche.
 2. Encadré commentant l'action.
 3. Lettres qui imitent un bruit, un son.
 4. Suite de plusieurs cases, qui se lit de gauche à droite.
 5. Nom donné à une page de bande dessinée.
 6. Espace entouré d'un trait, qui rapporte les paroles ou pensées des personnages.

- 4) a) Traits entourés ci-dessous.
 b) Traits entourés ci-dessous ; ils expriment la colère des personnages.



- 5) a) L'action se déroule en Grèce, comme le suggère la colonne dessinée à l'arrière-plan.
 b) Astérix se tient sur un podium. On lit « I », c'est-à-dire le chiffre « 1 ». On peut en conclure qu'Astérix a obtenu la première place lors de la compétition.
 c) Dans sa main, il tient un petit coussin sur lequel est posée une branche de laurier (en or), symbole de victoire dans l'Antiquité.
 6) Les élèves pourront formuler différentes hypothèses. La deuxième couverture, créée en 2008, invite à penser que les Gaulois cherchaient à provoquer Jules César, à démontrer la supériorité de leur peuple sur les Romains.

Activité 2 - Comment créer une bande dessinée ?

1) Les élèves réfléchissent par eux-mêmes en effectuant une comparaison entre les documents. Un travail en groupe peut leur permettre de confronter leurs idées et d'échanger des indices.

2)	ÉTAPE 1	La recherche documentaire : le scénariste se renseigne sur les bâtiments antiques que l'on trouvait à Olympie et prend des notes à la main.	Document ... C ...
	ÉTAPE 2	Le scénario (ou synopsis ; l'histoire est racontée en détail, dans un long texte entièrement rédigé).	Document ... B ...
	ÉTAPE 3	Le découpage (l'histoire est racontée case par case, dans des textes répartis sur deux colonnes).	Document ... E ...
	ÉTAPE 4	Le crayonnage (les cases et leur contenu sont dessinés au crayon, puis à l'encre).	Document ... A ...
	ÉTAPE 5	La mise en couleur.	Document ... D ...

- 3) a) On retrouvera ces portraits dans la planche 25.
 b) et c) On pourra déchiffrer, puis retrouver sur la couverture, les noms de « GOSCINNY » et « UDERZO ».
 d) Celui qui rédige les textes s'appelle le scénariste.

Activité 3 - Quelles sont les principales étapes d'un récit d'aventures ?

Le schéma narratif

- 1) Le schéma narratif peut être décomposé de la manière suivante.

Étapes du récit	Questions	Planches de l'album correspondantes
La situation initiale : la situation des héros au début de l'aventure	<ul style="list-style-type: none"> - Les Gaulois se reposent, font des tâches ménagères. Obélix livre des menhirs. - Les mots « calme » et « on fait la sieste, on paresse » montrent que leurs habitudes ne sont pas perturbées. 	n° 1
L'élément déclencheur (ou perturbateur) : l'événement qui vient perturber la situation des personnages	<ul style="list-style-type: none"> - Le camp romain est agité : « agitation » (case 2), phrases exclamatives en gros caractères dans les bulles, emanata indiquant que les personnages courent. - C'est la sélection de Cornedurus pour les Jeux qui a provoqué cela. - Les Gaulois sont curieux et vaguement inquiets. 	n° 1 à 3
Les péripéties : l'ensemble des événements qui se produisent et des actions que les héros accomplissent durant leur aventure	Vous préciserez les différentes péripéties dans la question 2.	n° 3 à 37
Le dénouement : le moment où les héros surmontent le dernier obstacle et règlent leur problème	<ul style="list-style-type: none"> - L'interdiction de la potion magique risque d'empêcher Astérix de gagner. - Les héros mettent au point une ruse : ils poussent les Romains à consommer de la potion magique, puis les dénoncent afin qu'ils soient disqualifiés. 	n° 38 à 43
La situation finale : la situation des personnages à la fin de l'aventure	<ul style="list-style-type: none"> - À la fin de l'album, les héros ont remporté la victoire et célèbrent l'événement autour d'un banquet. 	n° 44

Le déroulement, étape par étape.

2)

- 5 Les Gaulois arrivent au Pirée puis se rendent en char à Athènes. (planches n° 17 à 19.)
- 7 Cornedurus et les Gaulois arrivent à Olympie ; les champions gaulois entrent dans le village olympique. (planches n° 24 à 26.)
- 1 Astérix et Obélix croisent Cornedurus dans la forêt ; sans le vouloir, ils lui font perdre toute confiance en lui. (planches n° 3 à 5.)
- 11 Le sénat olympique crée une épreuve supplémentaire réservée aux Romains ; Astérix et Panoramix mettent au point une ruse pour remporter l'épreuve. (planches n° 37 à 40.)
- 3 Après avoir choisi les champions qui représenteront le village, les Gaulois se mettent en route. (planches n° 11 à 15.)
- 9 Malgré l'interdiction d'utiliser la potion magique, les Gaulois ne renoncent pas et Astérix s'entraîne. (planches n° 31 à 33.)
- 6 À Athènes, tandis que Cornedurus se morfond dans sa chambre, les Gaulois font du tourisme. (planches n° 20 à 23.)
- 8 Les champions romains se sont relâchés ; mais lorsqu'on leur apprend que les Gaulois ne pourront pas utiliser la potion magique, ils reprennent l'entraînement. (planches n° 27 à 30.)
- 2 Le centurion Mordicus va parler à Abraracourcix, pour que les Gaulois laissent Cornedurus s'entraîner, en vue des Jeux olympiques. Mais les Gaulois décident de participer, eux aussi, à la compétition ! (planches n° 6 à 10.)
- 10 Les Jeux commencent ; ce sont les Grecs qui dominent la compétition. (planches n° 34 à 36.)
- 4 Sur la galère qui les emmène en Grèce, les Gaulois croisent des pirates qui, par peur de les affronter, sabordent leur propre bateau. (planches n° 15 à 16.)

3) Les deux auteurs ne racontent pas en détail les deux voyages des Gaulois : ils font des ellipses afin de faire avancer plus vite leur intrigue. Cela leur permet de consacrer plus d'espace, sur leurs planches, aux moments qu'ils jugent essentiels dans leur histoire.

Le dénouement et la situation finale

4) a) Dans la dernière planche, les Gaulois se réunissent autour d'une table et partagent un banquet pour fêter leur victoire aux Jeux d'Olympie.

b) Non, les Gaulois n'ont rien changé dans leurs habitudes. Ils avaient déjà organisé des banquets à d'autres occasions au cours de cette aventure, d'abord pour fêter leur décision de participer aux Jeux (planche 11), puis pendant leur séjour à Athènes (planches 22 et 23), et enfin à Olympie, avant le début de la compétition (planche 31).

c) Cette scène finale du banquet est un motif récurrent dans la série des « Astérix » : elle apparaît régulièrement à la fin des autres albums.

5) Dans cette vignette finale, c'est Jules César qui s'adresse à ses deux soldats.

6) Non, à aucun moment Jules César n'apparaît. Pourtant, les Romains parlent régulièrement de lui, pour dire, au gré des circonstances, s'il sera content ou déçu. Les deux auteurs laissent ainsi planer une menace invisible sur les personnages, tout au long de l'album : Jules César semble encore plus redoutable...

Activité 4 - Comment communique-t-on dans la bande dessinée ?

De la bande dessinée vers le texte : bulles et verbes de parole.

- 1) • « Qui a dit que tu étais un minable ? », **demanda** le centurion.
• « Qui a dit que tu étais un minable ? », **vociféra** le centurion.
• « Qui a dit que tu étais un minable ? », **s'indigna** le centurion.

2) a. et b.

Case A – Une bulle signale que le locuteur est grec. Dans l'autre, les lettres ne sont pas alignées, elles montent et descendent pour figurer le rire qui secoue les deux personnages.

Case B – La bulle est en forme de nuage, de même que les traits qui la relie à Mordicus, pour signaler qu'il s'agit des pensées du personnage.

Case C – Les caractères sont en majuscules de grande taille, en gras, accompagnés de notes de musique et inscrits sur trois portées. Le dessinateur veut montrer ici que les deux personnages chantent d'une voix forte.

Case D – Les caractères sont en majuscules de grande taille et en gras. Les contours de la bulle sont hérissés de pointes, pour figurer la colère du centurion.

Case E – Les trois premières lettres, en majuscules de grande taille et en gras, contrastent avec les deux dernières, plus petites : on voit qu'Abraracourcix, surpris, a le souffle coupé au milieu de sa phrase.

3) **A** – « Hihihihihihihhi ! », **s'esclaffèrent / gloussèrent** les deux Romains.

B – « Je vais regarder par la fente, là », **pensa / projeta** Mordicus.

C – « Ah, le petit vin blanc qu'on boit sous les colonnes ... », **chantèrent / entonnèrent** les deux Romains.

D – « Tu vas voir ce que j'en fais de ton plat ! », **gronda / menaça** Mordicus.

E – « Gau...le ! », **s'étouffa / s'étrangla** Abraracourcix.

Préciser un ton ou une émotion : les compléments de manière.

- 4) **A** – joie, confiance **B** – découragement **C** – surprise **D** – peur **E** – colère
F – colère, amusement **G** – agacement, découragement

5) Proposition de correction :

A – « – Ô Cornedurus ! Comme j'ai eu raison de t'envoyer à Rome pour les éliminatoires ! Tu as été sélectionné avec les meilleurs athlètes de tout le monde romain, **se réjouit / jubila** Mordicus, **l'air satisfait / content**.

– Ben c'est normal, ô Tullius Mordicus, mon centurion. Je suis le meilleur, **affirma / se vanta** Cornedurus, **l'air confiant / sûr de lui**. »

B – « Je ne suis pas un champion. Je suis un minable. », **se lamenta / gémit** Cornedurus, **sur un ton pitoyable / accablé**.

C – « Quoi ? », **sursauta / s'exclama** le centurion, **l'air interloqué / stupéfait**.

D – « César ne va pas être content, si nous ne rapportons pas une ou deux palmes », **présagea / prédit** l'entraîneur romain, **l'air inquiet / angoissé**.

E – « Tout le monde debout ! Au garde-à-vous ! Au travail ! En voilà une bande de barbares !!! Cornedurus ! À ma caliga ! Et que ça saute ! », **ordonna / commanda** le centurion, **d'une voix impérieuse / autoritaire**.

F – « C'est ça ! Et elles conduiront des chars ! », **ironisa / railla** un spectateur, **sur un ton goguenard / narquois**.

G – « Oui, c'est le train-train habituel ... », **grommela / maugréa** la vigie, **l'air désabusé / dépité**.

Rédiger un dialogue à partir d'une case.

Proposition de correction :

« – Salut les Romains !, **lança** Astérix, **sur un ton enjoué**.

– Les voilà ! Les voilà !, **hurla** le centurion Mordicus, **l'air effaré**.

– Un instant ! Laissez-moi passer, **ordonna** le légionnaire Chaussetrus, **sur un ton décidé**. »

Activité 5 : Comment construit-on un personnage de bande dessinée ?

Pour commencer : décrire un personnage en quelques mots.

1) a) – Claudius Cornedurus est très musclé, en particulier sur le haut du corps, qui est dévêtu. Il porte un pagne vert, de larges bracelets en métal gris aux poignets, et il est chaussé de sandales marron.

– Cétautomatix est blond, il porte des cheveux mi-longs et une épaisse moustache. Il est torse nu, il porte des braies rouges, un tablier et des souliers (les brogues) de couleur marron. Il s'appuie sur le manche d'un gros marteau.

– Panoramix a des cheveux et une longue barbe blanche, il porte une cape rouge, une longue tunique blanche avec une ceinture verte et des souliers bleus.

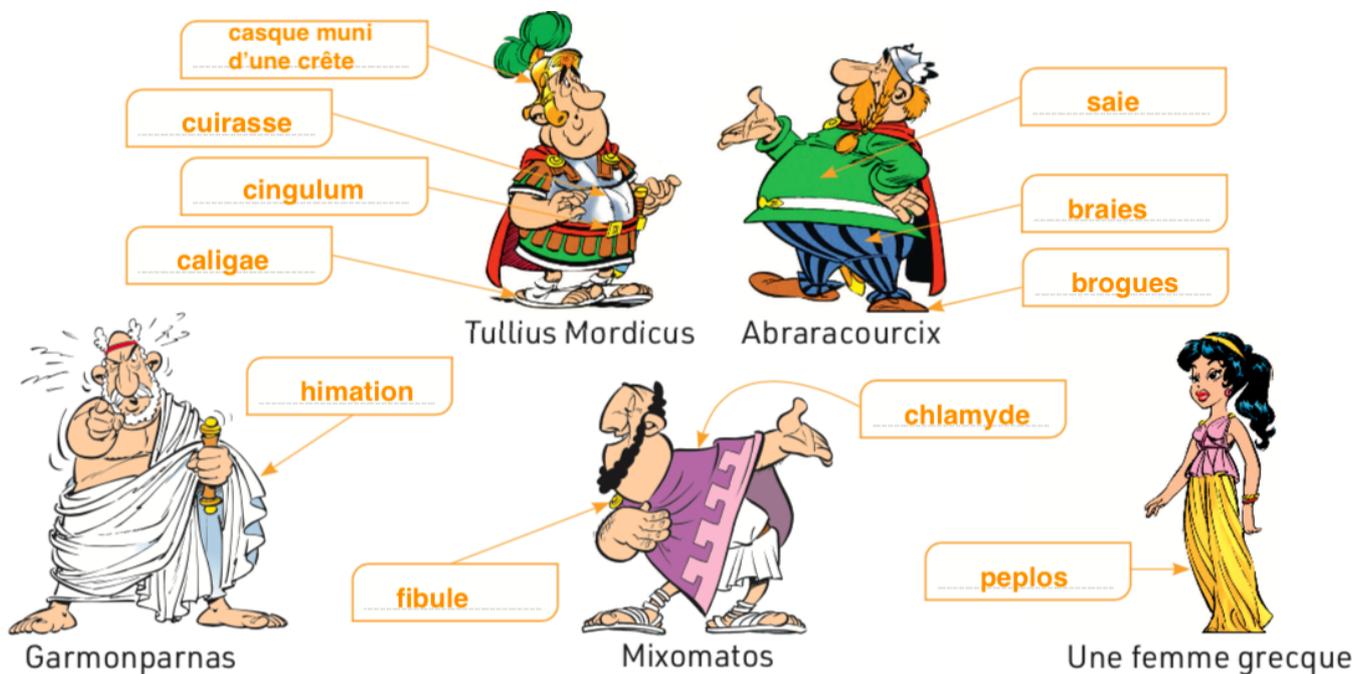
b) – Claudius Cornedurus sourit en montrant ses muscles ; il a l'air confiant, sûr de sa force. Cette image le montre dans un moment où il est certain de remporter la compétition. Mais on sait que ce trait de caractère est instable : le soldat a, par ailleurs, des moments de découragement, ce que l'image ne montre pas.

– Cétautomatix aussi a l'air sûr de lui ; ses sourcils froncés lui donnent un air revêché. L'image reflète son caractère : il peut être bougon et s'emporter facilement.

– Panoramix applaudit, l'air enthousiaste. Cette image représente bien son caractère facile ; c'est quelqu'un d'ouvert, prompt à encourager les autres et à trouver des solutions.

2) On peut choisir de faire travailler les élèves en groupes sur la question 1. Dans ce cas, chaque groupe peut désigner un rapporteur (qui fera un compte rendu oral sur les caractéristiques d'un personnage) et un secrétaire (qui notera les mots-clés au tableau).

3)



Quelques définitions :

- cingulum : ceinture ; caligae : sandales.
- brogues : souliers fermés en cuir.
- himation : manteau qui enveloppe le corps, sans agrafe ni attache.
- chlamyde : manteau court accroché à l'épaule par une fibule.
- peplos : tunique des femmes grecques, portée aussi par la déesse Athéna.

4) On comprend qu'Astérix et Obélix sont gaulois parce qu'ils portent une moustache, des braies et des souliers (brogues) en cuir. La présence d'un glaive attaché à leur ceinture montre qu'Astérix et Abraracourcix sont des guerriers.

On rappellera aux élèves que ces représentations ne sont pas entièrement conformes à la réalité historique. Elles correspondent à un stéréotype, une image que les lecteurs se font des Gaulois ; les auteurs cherchent avant tout à donner à leurs personnages une identité que les lecteurs reconnaîtront immédiatement.

5) Dans l'album, les hommes qui portent une barbe sont grecs. Ceux qui ont le visage rasé sont romains. Et ceux qui portent des moustaches sont gaulois. Cette représentation est également stéréotypée.

La manière de s'exprimer : noms de dieux !

6) a) Seul le dieu Toutatis (ou Teutatès) appartient à la mythologie celte ; Astérix prononce souvent son nom.

b) - Mythologie grecque : Zeus (dieu du ciel et roi des dieux), Hermès (dieu du commerce et du voyage, messager des dieux), Poséidon (dieu de la mer), Héphaïstos (dieu forgeron), Apollon (dieu

du soleil, des arts et de la médecine), Athéna (déesse de la sagesse et de la stratégie militaire), Artémis (déesse de la lune et de la chasse).

- Mythologie romaine : Jupiter (assimilé à Zeus), Mercure (assimilé à Hermès), Minerve (assimilée à Athéna).

7) Pour montrer que c'est un Grec qui parle, le dessinateur a repris les lettres de l'alphabet latin, mais en ajoutant des angles, des lignes brisées, pour que les caractères ressemblent aux caractères grecs.

Le caractère du personnage.

8) Panoramix est cultivé et ouvert aux cultures différentes de la sienne (il apprend aux autres Gaulois comment sont organisés les jeux olympiques, il apprécie l'art grec), il est honnête et respecte les règles (il refuse qu'Obélix participe à la compétition alors que la potion magique est interdite), il est rusé (avec Astérix, il met au point une ruse qui leur permet de faire disqualifier les Romains).

Tullius Mordicus est irascible (il s'emporte rapidement, à plusieurs reprises), inconstant (il se décourage et se laisse aller lorsqu'il pense que son champion va perdre), individualiste (il n'a pas l'intention de partager la potion magique avec les autres Romains).

9) De gauche à droite : *gourmand / glouton – chatouilleux / susceptible - ignare / inculte*

10) Dans la planche 7, Obélix, gourmand, pense encore aux champignons ! Dans la planche 17, il se montre à nouveau ignorant : il croit que le Pirée est une personne (alors qu'il s'agit du port d'Athènes).

11) Dans les vignettes ci-dessous, observez attentivement la posture, le visage, les paroles et le comportement de tous les spectateurs du stade olympique.

a) Les spectateurs gaulois sont déchaînés : ils soutiennent bruyamment Astérix, lèvent les bras, se bousculent. Au contraire, d'une vignette à l'autre, l'attitude et la posture des autres spectateurs ne change pas du tout : ils sont impassibles. Cela permet au dessinateur de faire ressortir, par contraste, le comportement débridé des Gaulois.

b) Les paroles du chef Abraracourcix sont particulièrement drôles, puisqu'aucun des Gaulois, y compris lui-même, ne respecte les règles qu'il vient de prononcer : ils sont justement les seuls, dans le public, à se faire remarquer...

12) a) À gauche, Abraracourcix traite les Grecs d'« indigènes » et dédaigne leur culture : il est dédaigneux et vaniteux, il a un fort sentiment de supériorité. Dans la vignette du milieu, il est certain de sa victoire : il est encore vaniteux. Dans la vignette de droite, lorsqu'Astérix arrive dernier à la course, le chef est de mauvaise foi, il est mauvais perdant.

b) Abraracourcix est chauvin : il est excessivement fier de son peuple, au point de mépriser les autres. Son patriotisme, exacerbé, le rend prétentieux.

13) À travers Abraracourcix et les villageois gaulois, les auteurs ont voulu caricaturer certains supporters de notre époque, qui ne respectent pas les habitants du pays qui les accueille. Les élèves pourront citer des exemples de l'actualité pour dire si, selon eux, cette caricature correspond à la réalité.

On pourra leur demander de rechercher les principales valeurs de l'olympisme (amitié, compréhension mutuelle, fair-play) pour leur faire remarquer que les auteurs, dans le but de faire rire, prennent justement le contre-pied de ces valeurs.

Comment nommer un personnage ?

14) Les terminaisons des noms des personnages indiquent à quel peuple ils appartiennent : *-ix* pour les Gaulois, *-us* pour les Romains, *-as/-os/-ène* pour les Grecs. (On pourra rappeler ici que les auteurs s'appuient sur des clichés connus de leurs lecteurs, afin de faciliter l'identification des personnages ; en réalité, les noms propres possèdent bien d'autres terminaisons.)

15) Les auteurs se sont inspirés du nom « Vercingétorix », bien connu de leurs lecteurs.

16) a) Tous les jeux de mots ne sont pas également accessibles aux élèves. Ils choisiront ceux qui leur paraissent les plus évidents. On pourra compléter leurs réponses en fournissant quelques explications sur les noms suivants :

- Okéibos est à rapprocher de l'anglais « okay, boss ».
- Invinovéritas est un proverbe latin, « In vino veritas », qui signifie « La vérité est dans le vin » (le vin délie les langues et pousse à dire la vérité). On pourra demander aux élèves de rechercher ce nom (dans la planche 23) : il s'agit du nom d'une auberge à Athènes, où Agecanonix s'enivre.
- Croquemithène vient de « croque-mitaine », un personnage imaginaire destiné à faire peur aux enfants. Dans l'album, c'est le nom d'un « superbe orateur » qui avertit les magistrats grecs contre le danger de voir disparaître les jeux olympiques (planche 37).
- Rondebos vient de « ronde-bosse », qui désigne une sculpture en trois dimensions, dont on peut faire le tour (par opposition au bas-relief, par exemple).
- Mixomatos vient de la « myxomatose », une maladie qui touche les lapins.
- Scarfas : référence au film de gangsters de Howard Hawks, « Scarface », sorti en 1932, adapté d'un roman.
- Claudius Mordicus vient de l'adverbe « mordicus » (du latin *mordere*, mordre), synonyme de « obstinément ».
- Bleudeprus vient du « bleu de Prusse », une teinte bleu foncé.
- Arquebus vient de l'« arquebuse », une ancienne arme à feu.
- Claudius Cornedurus vient de l'« urus » ou « aurochs », une espèce disparue, ancêtre des bovins, qui possédait de grandes cornes. Ce nom sert à souligner la robustesse de l'athlète qui participe aux jeux olympiques.
- Chaussetrus vient de « chaussette russe », un bandage que les soldats enrroulaient autour du pied, en guise de chaussette, dans certaines armées.

b) Dans cet album, le scénariste n'a pas utilisé les noms suivants : Kristmas, Natifdaras, Prefas, Olévoras, Anthène, Rondebos, Bogos, Tullius Blocus et Gracchus Humus.

Il n'a pas utilisé tel quel le nom « Bleudeprus » mais l'a transformé en « Deprus » (planche 1), pour faire un jeu de mots : « tu es un *bleu*, Deprus » (c'est-à-dire un débutant, un ignorant).

De la bande dessinée vers le texte : comment éviter les répétitions ?

17) a) La périphrase « le soldat blond et musclé » peut désigner Claudius Cornedurus.

b) Proposition de correction :

Pour soutenir Astérix et Obélix, ses champions, Abraracourcix entraîne avec lui tout le village gaulois, y compris Panoramix. À Athènes et Olympie, le comportement du **chef du village** déplaît au **sage druide** : le **fier guerrier** méprise la culture grecque et ne cesse de se vanter. Pour lui, c'est certain, le **petit guerrier moustachu** et le **livreur de menhirs** vont remporter la palme de la victoire !

Activité 6 – Comment planter le décor ?

Du synopsis au dessin final.

- 1) a) L'action se déroule dans la chambre d'une auberge, à Athènes.
 - b) Non, le scénariste écrit seulement qu'il s'agit d'une chambre « modeste » : le dessinateur était donc libre de représenter les détails qu'il souhaitait.
 - c) et d) Les élèves sont invités à imaginer le décor de la manière la plus précise possible. L'objectif est de leur faire saisir les rôles complémentaires joués par chacun des deux auteurs. Le dessinateur, grâce à son imagination, complète l'histoire rédigée par le scénariste, il lui ajoute de multiples détails.
- 2) Les élèves confrontent leurs propres idées à celles du dessinateur.

De la bande dessinée vers le texte : rédiger une description.

- 3) On pourra rappeler aux élèves qu'ils peuvent placer le complément de lieu au début de la phrase puis employer un sujet inversé, pour donner à leurs phrases une tournure plus élégante.

Proposition de correction :

Une route sinueuse montait jusqu'à l'Acropole. De part et d'autre de la route s'alignaient des pins robustes et des cyprès pointus. Des maisons, çà et là, se dressaient sur les bords. Au loin, des rochers escarpés surplombaient le paysage. Au sommet de la colline s'élevaient plusieurs temples majestueux.

- 4) a) On pourra relever, par exemple, les détails suivants : la galère des Gaulois (avec ses rames et sa grande voile), deux phares installés sur des rochers, plusieurs bateaux, des maisons et des façades de temples sur le rivage, des montagnes à l'arrière, la lumière du soleil levant à droite de la case.

b) On peut imaginer que les Gaulois perçoivent le clapotis des vagues, le bruit des rames qui entrent dans l'eau, la rumeur de la ville, les cris des marins, les oiseaux ; ils peuvent sentir l'odeur de la mer, des feux qui brûlent au sommet des deux tours ; ils peuvent sentir le vent sur leur visage.

c) Proposition de correction :

La galère des Gaulois approcha du Pirée, dans la lumière flamboyante du soleil levant. À gauche et à droite, deux phares se dressaient sur les rochers pour guider les voyageurs à l'entrée du port. Une légère brise soufflait ; on entendait le clapotis des vagues. Face à eux s'étalait la ville, avec ses temples et ses habitations. Quelques bateaux étaient amarrés près du rivage. Au-delà, à l'horizon, se dressaient des montagnes baignées de lumière.

Activité 7 – Voyage dans la Grèce antique.

- 1) Les Jeux antiques auraient été créés en 776 avant J.-C. (mais cette date officielle est sans doute erronée). Destinés à honorer Zeus, le roi des dieux, ils étaient organisés tous les quatre ans, dans le sanctuaire d'Olympie, en Grèce. Les Jeux duraient cinq jours. Le 1^{er} jour, on faisait des sacrifices ; les athlètes et les juges prêtaient serment. Les compétitions sportives se tenaient ensuite du 2^e au 4^e jour. Enfin, le dernier jour, on distribuait les récompenses et on organisait un banquet. Durant cette période, les cités grecques observaient une trêve sacrée : il était strictement interdit de faire la guerre ! Au départ, seuls les citoyens grecs libres étaient autorisés à participer : cela excluait donc les femmes, les étrangers et les esclaves. Mais après la conquête de la Grèce, en 146 avant J.-C., par les Romains, ces derniers purent également y participer. Les Jeux disparurent en 393 après J.-C., lorsque l'empereur chrétien Théodose I^{er} ordonna la suppression de toutes les fêtes païennes. Ce n'est qu'en 1896, sous l'impulsion de Pierre de Coubertin, que les Jeux firent leur réapparition, sous la forme moderne que nous connaissons aujourd'hui.

- 2) Le lancer de javelot ; le saut ; la lutte ; le lancer de disque ; la course.

Aujourd'hui, le pentathlon moderne (introduit en 1912 pour les hommes, en 2000 pour les femmes) comprend les 5 épreuves suivantes : escrime, natation, équitation, course à pied, tir.

3) a) En français, la racine « pent- » a donné les mots « pentagone » (figure géométrique à 5 côtés) ou « pentasyllabe » (vers de 5 syllabes).

b) La racine grecque « athlos » a aussi donné les mots « athlète », « athlétisme », « athlétique ».

4) Il s'agissait des discoboles.

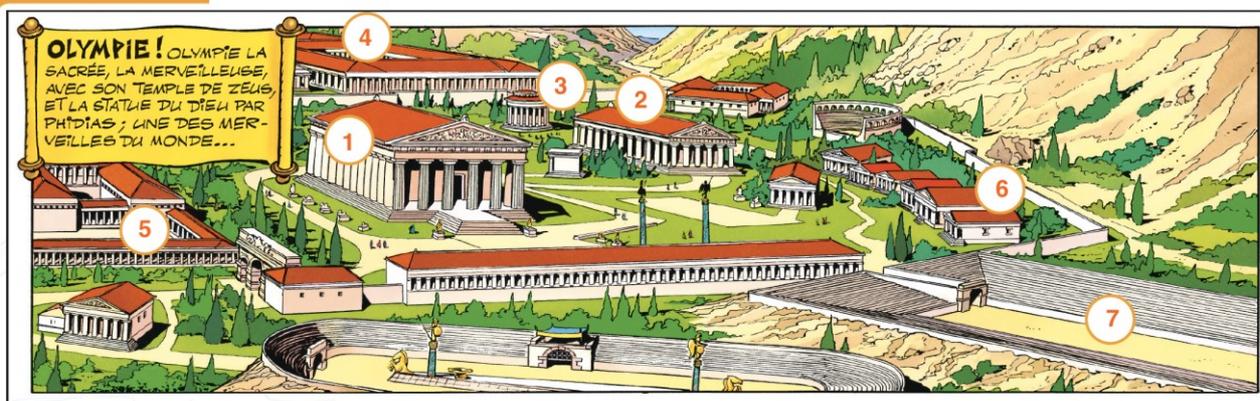
5) Dans la langue française, la racine grecque « gymnos » a donné les mots « gymnase », « gymnastique », « gymnaste ».

Suite à un vote organisé en 1910, le Comité International Olympique a officiellement autorisé les femmes à participer à certaines épreuves, lors des Jeux de Stockholm, en 1912.

Le sanctuaire d'Olympie.

6)

Planche 24 : case 1



① Temple de Zeus

② Temple d'Héra

③ Philippeion

④ Palestre

⑤ Bouleutérieron

⑥ les « Trésors »

⑦ Stade où se déroulaient les courses

Vainqueurs et tricheurs.

7) - Dans la vignette, trois athlètes sont récompensés (au lieu d'un seul) ; le podium, dans l'Antiquité, n'existait pas.

- Dans la vignette, le premier athlète reçoit une palme en or (au lieu d'une simple palme d'olivier).

8) a) Dans l'album, les athlètes romains trahissent la règle que Garmonparnas leur avait rappelée (planche 29) : « il est interdit d'absorber toute substance qui donne des forces supplémentaires » (cette règle, dans l'Antiquité, n'existait pas). En effet, ils boivent la potion magique que Panoramix a délibérément laissée sans surveillance.

b) Aujourd'hui, ce genre de fraude correspond au dopage.

9) En 1920, dans la version moderne des Jeux, un athlète prononça le serment suivant, au nom de tous les participants : « Nous jurons que nous nous présentons aux Jeux Olympiques en concurrents loyaux, respectueux des règlements qui les régissent et désireux d'y participer dans un esprit chevaleresque, pour l'honneur de nos pays et pour la gloire du sport. »

Ce serment a évolué au fil du temps. Depuis les Jeux olympiques d'été de 2020, il est prononcé par deux athlètes, deux juges et deux entraîneurs (3 femmes et 3 hommes au total). Le texte est le

suivant : « Nous promettons de prendre part à ces Jeux Olympiques en respectant et en suivant les règles, dans un esprit de fair-play, d'inclusion et d'égalité. Ensemble, nous sommes solidaires et nous nous engageons pour un sport sans dopage, sans tricherie et sans aucune forme de discrimination. Nous le faisons pour l'honneur de nos équipes, dans le respect des principes fondamentaux de l'Olympisme, et pour rendre le monde meilleur grâce au sport. »

Pour un résumé des points essentiels à retenir sur les Jeux antiques, on pourra montrer aux élèves cette vidéo (3 minutes) : <https://www.lumni.fr/video/les-jeux-olympiques-antiques>

Activité 8 – Un musée dans un album !

L'Acropole et le Parthénon.

1)

- ① Temple d'Athéna « Nikè »
- ② Propylées
- ③ Parthénon

Planche 22 : case 7

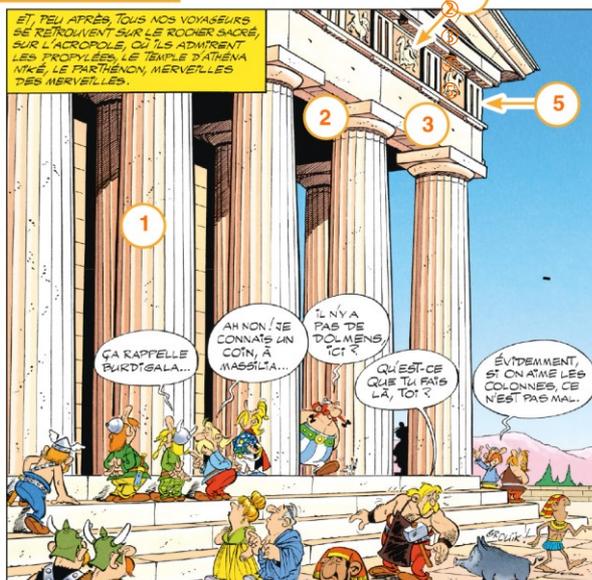


La
s'in

om du mot grec signifiant « victoire ». Son logo s représentée avec des ailes.

2)

Planche 21 : case 3



- Colonne
- Chapiteau
- Architrave
- Métope
- Triglyphe

3) La partie en forme de triangle qui se trouve en haut de la façade, au-dessus de la frise, s'appelle le « fronton ».

Une collection d'œuvres d'art.

4) et 5)

planche 21
planche 27
planche 21

- c. Kylix (coupe) d'Œdipe et le Sphinx
- b. Statue du Discobole
- a. Statue d'Athéna Parthénos

Remarques :

- Albert Uderzo s'est inspiré de la statue d'Athéna Parthénos, attribuée à Phidias, dont nous avons conservé des copies. Mais cette statue se trouvait à l'intérieur du Parthénon, alors que dans l'album le dessinateur l'a placée à l'extérieur du temple. (Il existait bien une autre statue d'Athéna, placée à l'extérieur, mais il s'agissait d'Athéna Promachos ou Enhoplos, c'est-à-dire « en armes ».)
- Albert Uderzo a écrit, sur le socle de la statue, « Athéna Nikè » ; or la statue d'Athéna Nikè se trouvait à l'intérieur du temple d'Athéna Nikè.

6)

	Statue d'Athéna Parthénos	Statue du Discobole	Kylix (coupe) d'Œdipe et le Sphinx	Statue d'Hermès portant Dionysos
Siècle de fabrication ves. av. J.-C. ves. av. J.-C. ves. av. J.-C. ives. av. J.-C.
Artiste à qui cette œuvre est attribuée	Phidias	Myron	Peintre inconnu ; surnommé « le peintre d'Œdipe »	Praxitèle
Matériau	L'original (aujourd'hui perdu) était en or et en ivoire	L'original (aujourd'hui perdu) était en marbre et en bronze céramique marbre

7) Le dessin reprend plusieurs détails dans la posture du dieu : son bras droit est levé, son coude gauche est replié et il se tient dans une posture de contrapposto, c'est-à-dire que le poids de son corps repose sur sa jambe droite, tandis que son autre jambe est légèrement fléchie.

Mais la statue de Praxitèle montre Hermès portant Dionysos, alors que dans l'album le dieu n'a pas d'enfant dans les bras. Le bras droit de la statue de Praxitèle est incomplet, alors que dans le dessin on voit un bras entier. Sur l'originale, le corps du dieu est entièrement découvert, alors que dans l'album, le dessinateur a ajouté des plis au tissu, pour couvrir son intimité.

8) Le Sphinx demande à Œdipe quel animal marche à quatre pattes le matin, sur deux pattes le midi, et sur trois pattes le soir. Œdipe répond qu'il s'agit de l'homme (lorsqu'il est tout petit, puis lorsqu'il grandit, puis lorsqu'il s'aide d'une canne pour avancer).

Colosse de Rhodes qui a disparu au III^e siècle avant notre ère.

9) a) et b) Il s'agit de la Victoire de Samothrace (image

c) C'est le

d) Il s'agit du musée du Louvre.