

## Astérix : le Domaine des dieux – 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)

cartouche  
(ou  
récitatif)

bulle

onomatopée

case

numéro de  
la planche  
(demi-page  
du haut)

bande  
(ou  
strip)

traits ou  
dessin  
indiquant  
un  
mouvement

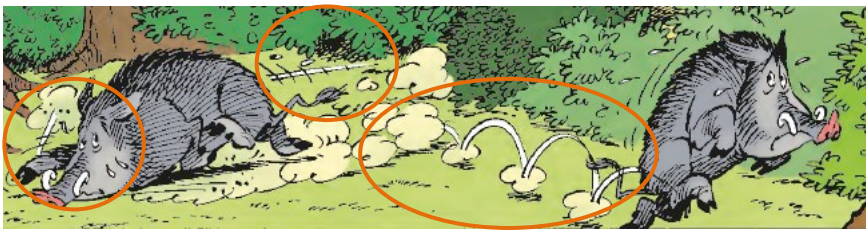


51

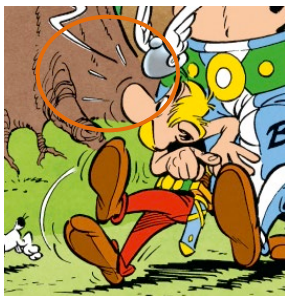
numéro de  
la planche  
(demi-page  
du bas)

- 3)
- |   |  |   |
|---|--|---|
| <p><b>A.</b> Planche</p> <p><b>B.</b> Bande (ou strip)</p> <p><b>C.</b> Case (ou vignette)</p> <p><b>D.</b> Cartouche (ou récitatif)</p> <p><b>E.</b> Bulle</p> <p><b>F.</b> Onomatopée</p> |  | <p><b>1.</b> Image délimitée par un filet noir ; l'ensemble de ces images forme une planche.</p> <p><b>2.</b> Encadré commentant l'action (ou situant le lieu et le moment de l'action).</p> <p><b>3.</b> Mot qui imite un bruit, un son.</p> <p><b>4.</b> Suite de plusieurs cases, qui se lit de gauche à droite.</p> <p><b>5.</b> Nom donné à une page de bande dessinée.</p> <p><b>6.</b> Espace entouré d'un trait, qui rapporte les paroles ou pensées des personnages.</p> |
|---|--|---|

4) a) Case 1



b) Case 2



b) Case 9



5) a) Diverses réponses sont possibles. Les élèves pourront relever la présence d'éléments qui donnent l'impression que ce lieu est agréable : des bâtiments qui semblent neufs, entourés d'arbres, et une fontaine surmontée d'un jet d'eau au premier plan.

Ils pourront également remarquer l'absence de couleur, qui donne une apparence terne et froide aux bâtiments ; leur dimension imposante et le fait qu'ils semblent vides peuvent laisser penser que ce lieu n'est pas accueillant.

b) Le titre de l'album peut évoquer la puissance, l'opulence, le luxe, l'immortalité et la facilité de l'existence... Les décorations rappellent les dorures ou les moulures que l'on peut voir dans des bâtiments historiques ou luxueux (châteaux, hôtels).

On peut relever aussi la présence d'une couronne de feuilles de chêne (couronne honorifique chez les Romains) qui entoure l'illustration.

c) Astérix a l'air bougon, mécontent ; il a les mains enfoncées dans ses poches et tourne le dos aux bâtiments. Plusieurs hypothèses de lecture sont recevables. Par exemple, on peut supposer qu'il est arrivé dans un lieu qu'il n'aime pas (une ville romaine, le palais des dieux), peut-être de force, et qu'il aimerait rentrer chez lui ; ou bien de nouvelles constructions sont apparues près de chez lui, et cela ne lui plaît pas.

## 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	Les notes manuscrites : elles permettent de conserver et d'ordonner les idées.	Document ..... <b>C</b> .....
	ÉTAPE 2	Le scénario (ou synopsis ; l'histoire est racontée en détail, dans un long texte entièrement rédigé).	Document ..... <b>B</b> .....
	ÉTAPE 3	Le découpage (l'histoire est rédigée dans plusieurs textes courts, case par case).	Document ..... <b>E</b> .....
	ÉTAPE 4	Le passage au dessin (les cases et leur contenu sont d'abord dessinés au crayon, puis repassés à l'encre de Chine)	Document ..... <b>A</b> .....
	ÉTAPE 5	La mise en couleur.	Document ..... <b>D</b> .....

3) a) Le texte est rédigé par René Goscinny. Les dessins sont réalisés par Albert Uderzo.

b) Celui qui rédige les textes s'appelle le scénariste.

c) Sur le dessin en couleur, à gauche, se trouve Albert Uderzo ; à droite, on voit René Goscinny. Il en va de même pour la photographie en noir et blanc. Le dessin montre que les idées des deux auteurs naissent bien souvent lors d'une discussion entre amis.

## Activité 3 – Le schéma narratif : quelles sont les principales étapes d'un récit d'aventures ?

### **La situation initiale et l'élément perturbateur (planches 1 à 3).**

1) Le paysage qui entoure le village gaulois semble paisible : on voit le bord de mer, une rivière qui serpente, une palissade qui protège le village. Rien ne semble pouvoir venir le perturber : aucun personnage n'est visible dans le village ou dans la forêt.

2) Les mots du cartouche qui permettent d'insister sur le bonheur des villageois au début de l'histoire sont « heureux », « chaud soleil printanier », « enfoui », « riche en succulents sangliers », « optimisme ».

3) Pour insister sur le danger qui menace le village, les auteurs ont utilisé des points de suspension, ont écrit « ceci » en gras et en gros caractères et ajouté un point d'exclamation. Le contraste par rapport à la situation décrite dans la case précédente est d'autant plus visible que les deux cartouches ont la même forme particulière, celle de rouleaux dépliés.

4) Le projet de Jules César est de construire *ex nihilo* des bâtiments et équipements romains juste à côté du village, en détruisant la forêt. Le but qu'il poursuit est de forcer les Gaulois à adopter la civilisation romaine.

5) Dans les planches 1 et 2, la partie du décor dessinée quatre fois de manière identique correspond au petit village, à la plage de sable et aux deux blocs de rochers situés à l'arrière-plan, et à la rivière

enjambée par un pont en bois. Cela met en valeur, par contraste, les profonds bouleversements du paysage que Jules César envisage.

6) En 1971, les dessinateurs ne peuvent pas, comme aujourd'hui, utiliser des logiciels sur ordinateur ou la touche copier-coller. Pour reproduire une partie de son dessin à l'identique, Albert Uderzo a réalisé une photo de son dessin du village en planche 1, avant d'en réaliser des copies sur un papier spécial, pour les coller sur les deux cases suivantes. Ce papier supporte moins bien le passage du temps que le traditionnel papier à dessin ; c'est pour cette raison que l'on voit deux couleurs de papier différentes sur les planches originales.

### Problèmes et solutions : les péripéties (planches 4 à 39).

7) a) Images classées dans l'ordre chronologique du récit, de la première à la dernière péripétie :

Classement	1	2	3	4	5	6	7
Images	G (planche 8)	B (planche 11)	D (planche 15)	E (planche 20)	A (planche 22)	C (planche 30)	F (planche 33)

b) Pour résoudre chacun de ces problèmes, les héros trouvent diverses solutions.

1/G → Obélix remet en place l'arbre, grâce à sa force physique.

2/B → Plusieurs arbres ayant été abattus, Panoramix use de magie pour produire des glands qui font pousser de nouveaux arbres instantanément.

3/D → Pour éviter de laisser les esclaves mourir d'épuisement, les héros leur donnent de la potion magique.

4/E → Duplicatha s'obstinant à abattre des arbres, les héros continuent à utiliser des glands magiques.

5/A → Afin de permettre la libération des esclaves, les Gaulois cessent d'intervenir.

6/C → De trop nombreux Romains viennent faire leurs achats dans le village, ce qui provoque rivalités et disputes ; Panoramix tente de raisonner les villageois.

7/F → Après une énième bagarre entre villageois, Astérix et Obélix prennent une mesure radicale : ils font peur à un couple de Romains, qui quittent leur logement au « Domaine des dieux ». Désormais, une place est libre pour installer Assurancetourix, dont les chants vont faire fuir tous les habitants.

c) Cela ne fonctionne pas à chaque fois : les Gaulois ont dû renoncer à replanter les arbres pour permettre aux esclaves d'être libérés ; les villageois n'ont pas été convaincus par les avertissements de Panoramix.

### Le dénouement et la situation finale (planches 39 à 44).

8) Le centurion Oursenplus a chassé Assurancetourix et réquisitionné l'immeuble pour y installer des légionnaires. Astérix pousse les villageois à réagir en faisant appel à leur solidarité envers le barde ; après avoir bu de la potion magique, ils attaquent les soldats et démolissent l'immeuble.

9) Dans la dernière planche, à la fin de l'album, les Gaulois du village font un banquet dans la forêt.

10) Assurancetourix se trouve dans une situation plus agréable que d'habitude : au lieu d'être bâillonné au pied d'un arbre, il participe au banquet, comme les autres. En effet, c'est parce qu'il

s'est mis à chanter que tous les locataires de l'immeuble se sont enfuis ; de plus, c'est parce qu'il s'est fait chasser par les légionnaires que les villageois se sont à nouveau unis pour le défendre.

11) Dans la dernière planche, les paroles des personnages et le texte du dernier cartouche expriment une certaine inquiétude au sujet de l'avenir : Astérix et le narrateur savent qu'on ne pourra pas toujours empêcher l'expansion romaine...

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

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

- 1) • « Dites à votre chien de me lâcher ! », **ordonna / demanda** l'architecte.  
• « Dites à votre chien de me lâcher ! », **hurle / vociféra** l'architecte.  
• « Dites à votre chien de me lâcher ! », **s'emporta / fulmina** l'architecte.

2) a) et b)

**Case A** – Les caractères sont en majuscules de grande taille et en gras, pour montrer que le centurion crie sous l'effet de la surprise.

**Case B** – La bulle qui contient les paroles d'Anglaigus, perché dans l'arbre, possède un contour en forme de ligne brisée ; les caractères sont tracés sous forme de petites vagues, pour figurer le tremblement de la voix de l'architecte, effrayé par Obélix.

**Case C** – Les caractères sont en majuscules de grande taille, en gras, accompagnés de notes de musique. Le dessinateur veut montrer ici que les 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 caractères sont de grande taille, en gras ; la partie inférieure des lettres semble brisée, pour exprimer les sanglots d'Anglaigus. Les caractères sont soulignés par des vagues dessinées au trait fin.

3) A) « Co ... co... comment ? », **s'étouffa / s'étrangla** le centurion Oursenplus.

B) « Ne ... ne le lâchez pas ! », **implora / supplia** le pauvre Romain, du haut de l'arbre où il s'était réfugié.

C) « On en a encore pour des siècles d'esclavaaaaaage ... », **chantèrent / entonnèrent** les esclaves belges.

D) « Les légionnaires ne peuvent pas lutter contre la magie ! Je refuse de t'aider ! » **explosa / tonna** Oursenplus.

E) « D'iciiiii ! Bouhouuu ! », **sanglota / pleura** Anglaigus.

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

- 4) A – détermination, confiance    B – inquiétude    C – admiration    D – satisfaction  
E – terreur    F – moquerie, amusement    G – déception

5) Proposition de correction :

A – « J'ai décidé de les forcer à accepter cette civilisation ! La forêt sera détruite pour faire place à un parc naturel ! », **promit / annonça** Jules César, **sur un ton déterminé / impérieux**.

B – « Des mesures... Ils prenaient des mesures... On ne mesure pas des forêts pour le plaisir... Que manigancent-ils ? », **se demanda / réfléchit** Panoramix, **l'air songeur / pensif**.

- C – « – Prodigieux ! **s'exclama / se réjouit** Astérix, **d'une voix admirative / l'air émerveillé**.  
 – Pourquoi ? C'est un chêne comme les autres. », **répondit / rétorqua** Obélix, **l'air indifférent / perplexe**.
- D – « Je dois reconnaître que le travail avance bien, Anglaigus » **avoua / concéda** le centurion Oursenplus, **sur un ton satisfait / approbateur**.
- E – « À... À moi la garde !!! » **bredouilla / bégaya** le légionnaire, **l'air terrorisé / d'une voix tremblante**.
- F – « Ces pauvres Romains, tout de même ! » **s'esclaffa / gloussa** Astérix, **le visage réjoui / l'air hilare**.
- G – « Il y a des barbares partout. J'ai été chassé de l'immeuble ; ils l'ont réquisitionné pour y mettre des légionnaires. », **s'offusqua / s'indigna** le barde Assurancetourix, **sur un ton vexé / l'air offensé**.

### Rédiger un dialogue à partir d'une case.

Proposition de correction :

- « – Grrrrrrr, **rugit** Obélix, **l'air féroce** »  
 – Il est fou, ce Gaulois !, **s'exclama** le nouveau locataire romain, **le visage blême**.  
 – Un peu, oui. Mais tant que je suis là, vous n'avez rien à craindre. », **répondit** Astérix, **sur un ton rassurant**.

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

### Pour commencer : décrire un personnage en quelques mots.

- 1) a) – Jules César porte manteau bleu et tunique blanche avec une bordure orange, une ceinture, des sandales blanches ; il a une couronne de lauriers sur la tête, ses cheveux sont blancs, il est assez grand.  
 – Anglaigus porte une tunique jaune et un bandeau orange sur ses cheveux noirs.  
 – 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) – Jules César a l'air fier, orgueilleux. Il se tient droit, les yeux fermés, une main sur la table de la maquette, un poing refermé posé sur sa taille.  
 – Anglaigus a l'air hargneux et déterminé, il tape du poing dans la paume de sa main. Cela reflète sa ténacité au fil de l'album.  
 – Panoramix a le coude posé sur la paume de sa main et se gratte le visage, l'air pensif. Cela reflète son caractère : il prend toujours le temps de réfléchir avant d'agir.
- 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) 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.

4) Vêtements et accessoires des personnages, de haut en bas :

- Oursenplus : casque, cuirasse, cingulum (ceinture), caligae (sandales).
- Abraracourcix : saie, braies, brogues (souliers fermés en cuir).
- femme romaine : palla/pallium (manteau porté par-dessus une tunique), stola (tunique).

5) La typographie choisie correspond à des lettres gothiques, pour que les lecteurs fassent le lien avec les esclaves goths.

On pourra relever l'effet comique des paroles, empruntées à la chanson allemande « Stille Nacht, heilige Nacht », composée au XIX<sup>e</sup> siècle, qui évoque le calme de la nuit de Noël.

### La manière de s'exprimer : noms de dieux !

6) La terminaison de chaque nom indique à quel peuple appartient le personnage : -ix pour les Gaulois, -us pour les Romains.

7) a) Pour les Gaulois, les auteurs ont imité le nom de « Vercingétorix ».

b) Il s'agit du roi Jugurtha.

8) a) Ce personnage apparaît dans la planche 7. Il fait partie des esclaves chargés d'abattre les arbres. Il n'est pas nommé parce qu'il joue un rôle secondaire.

b) Dans *Astérix en Lusitanie*, il s'appelle Boulquiès. Son nom est précisé parce qu'il joue un rôle important dès les premières cases de l'album : c'est lui qui, en sollicitant l'aide des guerriers gaulois, déclenche une nouvelle aventure.

### Le caractère du personnage.

9) Panoramix est sage, prudent et réfléchi : il comprend rapidement qu'il se trame quelque chose dans la forêt. Il est lucide : c'est lui qui avertit les villageois que l'atmosphère du village a changé et que la présence des Romains perturbe leur bonne entente. Il est habile et rusé : il fabrique des glands magiques qui permettent de faire repousser les arbres.

Anglaigus est acharné : il veut à tout prix satisfaire Jules César et terminer le « Domaine des dieux ». Il est irascible : il s'emporte rapidement, à plusieurs reprises, lorsqu'un obstacle se présente durant le chantier de construction. Il est cruel : il est prêt à faire souffrir les esclaves pour atteindre son but.

10) et 11) De gauche à droite et de haut en bas :

- planche 4 : bougon, râleur
- planche 6 : prudent, vigilant
- planche 6 : imprudent, aventureux
- planche 8 : irascible, colérique
- planche 12 : paresseux, fainéant
- planche 15 : cruel, impitoyable
- planche 36 : vaniteux, présomptueux
- planche 7 : peureux, lâche

12) D'un côté, Oursenplus porte bien son nom : il est un peu paresseux et aime bien dormir. De l'autre, il est loin d'être doux comme un ours en peluche : il s'emporte facilement et crie souvent.

13) a) Idéfix se précipite sur Anglaigus parce qu'il vient de tailler une croix dans l'écorce d'un arbre. Or Idéfix est très attaché aux arbres et ne supporte pas qu'on les attaque : les auteurs ont voulu, à travers ce personnage, évoquer les militants en faveur de l'écologie.

b) Cette passion pour les arbres se manifeste aussi dans les planches 9 (Idéfix s'évanouit en voyant un arbre abattu) et 14 (il regarde avec joie les arbres repousser par magie).

c) Son nom reflète son caractère passionné et obstiné. Pour rappel, c'est dans l'album *Le Tour de Gaule* qu'Idéfix fait sa toute première apparition. Toutefois, dans cette aventure, il n'est jamais nommé : dans le scénario découpé, René Goscinny l'appelle toujours « le petit chien ». Après la parution de l'album, les deux auteurs ont organisé un concours : les lecteurs devaient leur proposer un nom pour ce nouveau personnage. Certains ont proposé Patracourcix, Papeurdurix, Trépetix, Painedépix, Toutousanprix... Finalement, les deux auteurs ont retenu le nom d' « Idéfix » parce qu'il reflétait bien le caractère persévérant et obstiné du petit chien, qui suivait les deux héros partout où ils allaient, durant leur tour de Gaule, sans se décourager.

## Activité 6 – Comment planter le décor ?

### **Du synopsis au dessin final.**

1) a) Non, le scénariste décrit seulement l'attitude des deux personnages : le dessinateur était donc libre de représenter les détails qu'il souhaitait.

b) et c) 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 peuvent commencer par confronter leurs propres idées (question précédente) à celles du dessinateur.

La puissance de César est mise en valeur grâce à plusieurs détails :

- il est assis, bien droit, les yeux fermés, le menton entre le pouce et l'index, alors que Vercingétorix est à genoux, tête baissée, la main levée en signe de supplication
- le soleil couchant, à l'arrière-plan, donne un caractère majestueux à la scène ; les rayons semblent émaner de César
- au premier plan, les armes du chef vaincu sont posées au sol, le pied de César est posé sur le bord du bouclier
- des soldats romains, figurés par de discrètes silhouettes noires à droite, assistent au triomphe du général romain

3) Quelques points communs et différences :

- Vercingétorix se tient debout, au premier plan, et jette ses armes aux pieds de Jules César
- une onomatopée signale que les armes se fracassent sur le sol : « Clang ! »
- Jules César est assis, mais il a les yeux grands ouverts, il relève les pieds et crie sous l'effet de la douleur
- le ciel est rouge mais on ne voit pas le soleil couchant
- les soldats romains ne sont pas seulement figurés par des silhouettes noires : on en voit trois, dans la lumière, qui semblent surpris (à gauche) ou l'air un peu bête (à droite).

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

4) a) Albert Uderzo a redessiné l'entrée principale du bâtiment. On reconnaît notamment le soubassement en briques, les marches qui conduisent à l'intérieur et la colonne qui sépare les deux arcades.

b) L'objectif est de fournir aux élèves le vocabulaire nécessaire pour enrichir leur description ; la liste de verbes, en particulier, évite d'employer des verbes « passe-partout » comme « être » ou « il y a ».

Proposition de correction :

- Des troncs épais se dressent sur les ruines.
- De nombreux blocs de pierre jonchent le sol.
- Les racines des arbres poussent sur les marches de l'escalier.
- Un casque abandonné est appuyé contre un tronc d'arbre.
- Une colonne brisée est étalée sur le sol.

### Activité 7 – De la bande dessinée au film d'animation.

1) a) À la fin de l'album, Assurancetourix participe au banquet, alors qu'à la fin du film d'animation, il est bâillonné et ligoté à un arbre.

b) On peut en conclure que son rôle, dans l'intrigue du film, est moins valorisant que dans l'album : il n'a probablement pas permis aux Gaulois d'évacuer le « Domaine des dieux », il a fallu trouver une autre solution pour se débarrasser des Romains.

2) a) Cette nouvelle partie de l'intrigue, propre au film d'animation, commence lorsque le chant d'Assurancetourix, qui était censé faire fuir les Romains, est brusquement interrompu : il reçoit un poisson en pleine figure. À partir de là, non seulement les Romains, qui commençaient à fuir, reviennent dans l'immeuble, mais en plus les villageois gaulois viennent également s'installer au « Domaine des dieux ». L'intrigue est alors relancée : il faut trouver de nouveaux moyens de déloger les Romains et de faire revenir les Gaulois au village.

b) Quelques exemples de péripéties inédites, inventées pour le film :

- César veut aller plus loin, en rasant le village gaulois, qui sera attaqué par des catapultes
- le jeune Apeldjus se lie d'amitié avec les Gaulois ; il se retrouve prisonnier, surveillé par Anglaigus
- Obélix, parti à la recherche du petit garçon, se retrouve affamé et s'évanouit en plein camp romain ; il est, lui aussi, fait prisonnier et emmené au « Domaine des dieux »
- les Gaulois n'ont plus de potion magique pour se défendre, Panoramix peine à en fabriquer dans l'urgence.

Finalement, c'est à travers Obélix que le dénouement arrive : nourri par erreur, il reprend des forces et attaque les Romains. Une petite goutte de potion magique lui permet ensuite de détruire le « Domaine des dieux ».

Un dernier épisode montre la vengeance d'Apeldjus et de sa famille, qui font pousser un chêne dans la tribune de César, à Rome.

3) a) Dans le film, le « Domaine des Dieux » a l'air beaucoup plus haut, massif et imposant. On voit deux immeubles, au lieu d'un seul dans l'album. Le haut des immeubles est en forme de fronton triangulaire, comme celui des temples. À ce sujet, les réalisateurs du film expliquent qu'ils se sont inspirés du « Caesars Palace », situé à Las Vegas aux États-Unis.

b) Les réalisateurs ont voulu accentuer le contraste entre ces bâtiments, qui représentent la civilisation romaine conquérante, et la nature qui l'entoure, dont les Gaulois, par leur mode de vie plus modeste, sont beaucoup plus proches.

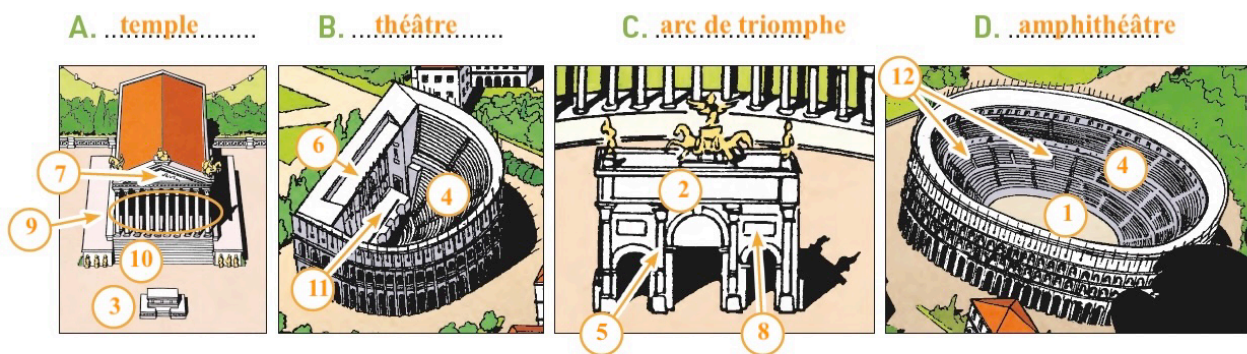
4) Traduction de la phrase latine : « Vous qui ne voulez plus l'atmosphère puante de l'*Urbs* ni la trépidation d'une vie frénétique, une atmosphère pure et qui sent bon vous attend dans un grand et splendide parc. » Le terme *urbs* signifie « ville » (cf. « urbain », « urbanisme » ... ) ; avec une majuscule, il désigne « la » ville par excellence, c'est-à-dire Rome.

Cette phrase est une reprise (avec quelques modifications) de la phrase qui figure en haut de la planche 25 : « Vous qui en avez assez de l'atmosphère empuantie de l'*Urbs*, de la trépidation d'une vie frénétique, un air pur et embaumé vous attend dans un vaste et superbe parc naturel... »

## Activité 8 – Les lieux et les décors emblématiques de la civilisation romaine.

### Le projet du « Domaine des Dieux ».

1) a) b) et c)



b. Lequel de ces bâtiments (A, B, C, D) servait à :

- C célébrer la victoire d'un général ou d'un empereur ?
- B organiser des spectacles (tragédies, comédies, mimes) ?
- D accueillir des combats de gladiateurs ?
- A célébrer le culte d'une divinité ?

2) Panneau orange, à droite de la question 2 : aujourd'hui, on parle d'un « dépliant ».

a) Son nom sera le « Gaulisée » (mélange de « Gaule » et de « Colisée »).

b) Le Colisée a été construit entre 70 et 80 **après J.-C.**, sous le règne des empereurs Vespasien et Titus. Il n'existait donc pas à l'époque de Jules César, qui a vécu de 100 à 44 **avant J.-C.**

c) Il s'agit d'un anachronisme.

3) Les thermes servaient :

- o à se délasser après une séance de sport dans la palestine (lieu où l'on pratiquait la lutte et l'athlétisme)

- à se laver, pour maintenir une bonne hygiène parmi la population
- à faire des rencontres et à passer du temps entre amis ; on pouvait y passer la journée entière

### « Insula » ou « domus » ?

- 4) Les habitants des « insulae » (immeubles) étaient souvent exposés au risque d'écroulement, car les immeubles étaient souvent des constructions de mauvaise qualité.
- 5) L'autre risque encouru est celui des incendies, qui étaient fréquents à Rome.
- 6) Le « Domaine des dieux » finit par être détruit, ce qui peut laisser penser que Jules César n'aurait pas dû faire confiance à Anglaigus. Cependant, les Gaulois ont bénéficié d'une force exceptionnelle donnée par la potion magique. La qualité de l'immeuble fait d'ailleurs l'objet d'un débat entre Gaulois, dans la planche 43...
- 7) - cubiculum : chambre à coucher  
 - tablinum : bureau du maître de maison  
 - atrium : cour intérieure, à ciel ouvert  
 - triclinium : salle à manger
- 8) Le mari et son épouse se trouvent dans le « triclinium ». Les Romains prenaient la « cena » (dîner) allongés sur une banquette.

### Pendant ce temps, à Rome...

- 9) Ce bâtiment apparaît dans la planche 24. Il s'agit du Cirque Maxime (Circus Maximus).
- 10) a) Le cirque accueillait des courses de chars.  
 b) On pouvait aussi assister à des combats de gladiateurs (comme dans un amphithéâtre).

11)



12) Non, aucun cirque ne figure sur la maquette présentée au début de l'album.

### D'une colonne à l'autre

13) Les deux colonnes de gauche appartiennent au style corinthien. Celle de droite appartient au style dorique.

14) Les deux colonnes de gauche apparaissent dans la planche 24 ; elles se trouvent dans le palais du Jules César. Celle de droite, dans la planche 29, se trouve à l'entrée du « Domaine des dieux ».

15) Le dessinateur a choisi un style plus orné pour montrer le luxe dans lequel vit Jules César (on remarque également que la colonne semble faite en marbre vert). En revanche, pour l'immeuble où logent de simples citoyens romains, il a choisi le style dorique, beaucoup plus sobre.

### Activité 9 – Vivre à la romaine.

1)

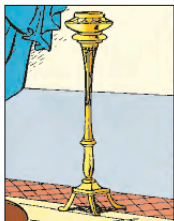


Planche n° 35  
Objet n° 3



Planche n° 38  
Objet n° 1



Planche n° 33  
Objet n° 4



Planche n° 16  
Objet n° 5



Planche n° 2  
Objet n° 2

① **skyphos**

(vase à boire à deux anses, utilisé pour le vin).

② **sella curulis** (chaise curule, symbole de pouvoir dans l'Antiquité romaine ; elle était réservée aux magistrats importants).

③ **candelabrum** (candélabre, support pour une lampe ou une chandelle).

④ **lucerna**

(lampe à huile en terre cuite ou en bronze).

⑤ **amphore** (grand récipient en céramique, à deux anses, pour transporter un liquide, comme du vin ou de l'huile)

2) Les pieds de certains objets posés au sol sont en forme de pattes de lion ou en forme de satyres.

3) Dans le texte et les images de l'« impliable », quatre fonctions ou métiers exercés par des esclaves sont mentionnés : tonsor (barbier et coiffeur), ornatrice (chargée de coiffer la matrone), pédagogue, serviteur (notamment pour les repas).

4) a) Le personnage de gauche est un maître d'école.



b)

① **volumen** (rouleau de papyrus)

② **tabula cerata** (tablette de cire, sur laquelle on peut graver des caractères puis les effacer en grattant la cire)

③ **capsa** (étui servant à ranger et transporter des rouleaux de papyrus)

- 5) a) Les soldats romains et Anglais utilisent aussi des tablettes de cire.
- b) Cet objet s'appelait un stylet. Il comportait un côté pointu pour tracer des caractères dans la cire, et un côté plat pour gratter la cire et effacer les lettres.