

3

VOYAGE DANS LA GRÈCE ANTIQUÉ

ACTIVITÉ 7 Les jeux d'Olympie 67

MOTS-CLÉS : sanctuaire antique, pentathlon, étymologie, femmes, victoire, serment, fraude.

ACTIVITÉ 8 Un musée dans un album ! 69

MOTS-CLÉS : art grec, architecture, céramique, sculpture, mythologie, jeux de mots.



Téléchargez les fiches d'activités et le corrigé sur
www.asterix.com/guide-pedagogique

Animez le CDI de votre établissement avec Astérix !
Pour en savoir plus, rendez-vous sur
www.asterix-bibliotheques.com



MOTS-CLÉS : sanctuaire antique, pentathlon, étymologie, femmes, victoire, serment, fraude.

ACTIVITÉ 7 Les jeux d'Olympie

Quelques repères historiques

1 Complétez ce texte en vous aidant des informations données par Panoramix et Tullius Mordicus dans les planches 7 et 9.

Les Jeux antiques auraient été créés en 776 avant J.-C. (mais cette date officielle est sans doute erronée). Destinés à honorer _____, le roi des dieux, ils étaient organisés tous les _____ ans, dans le sanctuaire d'_____, en Grèce. Les Jeux duraient _____ 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 _____ sacrée : il était strictement interdit de faire la guerre ! Au départ, seuls les _____, _____ et _____ 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 _____, 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.

Les épreuves du pentathlon

2 Parmi les compétitions auxquelles les athlètes pouvaient participer, il existait le « pentathlon », un ensemble de cinq épreuves. Saurez-vous les identifier ?

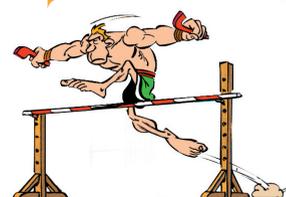
Le dessinateur a représenté les athlètes en train de s'entraîner au saut en hauteur. En réalité, il s'agissait d'une épreuve de saut... en longueur ! En revanche, les athlètes tenaient bien des poids dans leurs mains, comme on le voit sur le dessin, pour allonger leur saut.

Planche 4



Le l..... de j.....

Planche 24



Le s.....

Planche 27



La l.....

Planche 27



Le l..... de d.....

Planche 35



La c.....

3 Le mot « pentathlon » est formé de deux racines grecques : « pent- » qui signifie « cinq » et « athlos » qui signifie « lutte », « concours ».

- Quels autres mots de la langue française, liés au nombre 5, viennent du grec « pent- » ?
- Quels autres mots de la langue française viennent du grec « athlos » ?

Le pentathlon existe de nouveau dans les Jeux modernes... mais les épreuves ont changé ! Aujourd'hui, quelles sont ces 5 épreuves ?

4 Comment appelait-on les athlètes spécialisés dans le lancer de disque ?
Vous trouverez la réponse dans la planche 30...

5 Les auteurs de l'album nous montrent les athlètes antiques vêtus d'un pagne noué autour de la taille. En réalité, pendant les entraînements et la plupart des épreuves, les concurrents étaient... nus ! En grec ancien, « nu » se dit « gymnos ».
Quels mots cette racine grecque a-t-elle donnés dans la langue française ?

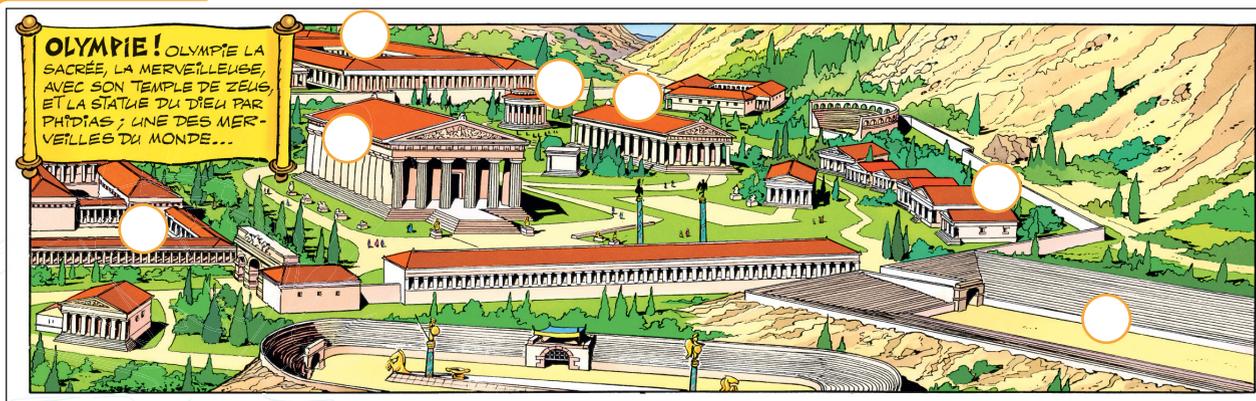
Dans l'Antiquité, les femmes n'avaient pas le droit d'assister aux compétitions (à l'exception de la prêtresse de Déméter). Elles ne pouvaient pas non plus y participer ; elles avaient leurs propres jeux, les jeux d'Héra, qui se déroulaient deux semaines après ceux des hommes. Il existait pour elles une seule épreuve : la course à pied. Aujourd'hui, les femmes ont le droit de participer aux Jeux dans leur version moderne ; depuis quelle année ?



Le sanctuaire d'Olympie

6 Dans la planche 24, Albert Uderzo, le dessinateur, a représenté une vue d'ensemble du sanctuaire d'Olympie.

Planche 24 : case 1



Saurez-vous identifier les principaux bâtiments ? Sur l'image, ajoutez les numéros qui correspondent aux définitions ci-dessous. Aidez-vous de cette reconstitution en 3D, accessible en ligne : <https://olympiacommongrounds.gr/explore>

- Temple de Zeus, le roi des dieux.
- Temple d'Héra, l'épouse de Zeus.
- Philippeion : monument rond dédié à Philippe II, le père d'Alexandre le Grand.
- Palestre : lieu d'entraînement, complémentaire du gymnase.

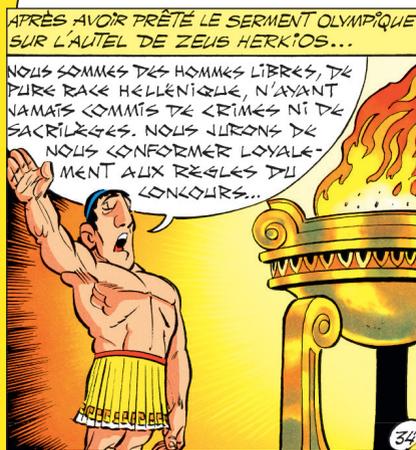
- 5 Bouleutérion : siège du sénat olympique (du grec « boulè », l'assemblée), où se réunissaient les hommes chargés d'administrer le sanctuaire. C'est là que les athlètes prêtaient serment, le jour de l'ouverture des Jeux, devant la statue de Zeus « Horkios » (protecteur des serments).
- 6 Les « trésors » : petits bâtiments en forme de temples, dans lesquels les cités grecques déposaient leurs offrandes aux dieux.

Vainqueurs et tricheurs

- 7 Dans l'Antiquité, un seul athlète, à la fin de chaque épreuve, est récompensé : on lui remet une simple palme d'olivier. Repérez, dans la vignette ci-contre, les détails qui s'écartent de la réalité historique.



À l'ouverture des Jeux, dans le Bouleutérion, les athlètes prêtent un serment dont nous n'avons pas conservé les paroles exactes. D'après l'historien grec Pausanias, « tous les athlètes, leurs pères, leurs frères et leurs maîtres d'exercice jurent solennellement qu'ils ne commettront aucune fraude dans la poursuite du prix des Jeux olympiques. » À l'époque, la fraude pouvait consister à mentir sur son âge, à soudoyer un juge ou un adversaire... En revanche, aucun aliment n'était interdit.



- 8 Depuis l'Antiquité, les athlètes s'engagent à ne pas tricher.
 - a. Dans l'album *Astérix aux Jeux olympiques*, qui trahit le serment des athlètes ? De quelle manière ?
 - b. Comment appelle-t-on, aujourd'hui, ce genre de fraude, lors d'une épreuve sportive ?
- 9 Depuis 1920, dans la version moderne des Jeux, un athlète prête serment au nom de tous les participants. **Cherchez les paroles exactes qu'il prononce.**

ACTIVITÉ 8 Un musée dans un album !

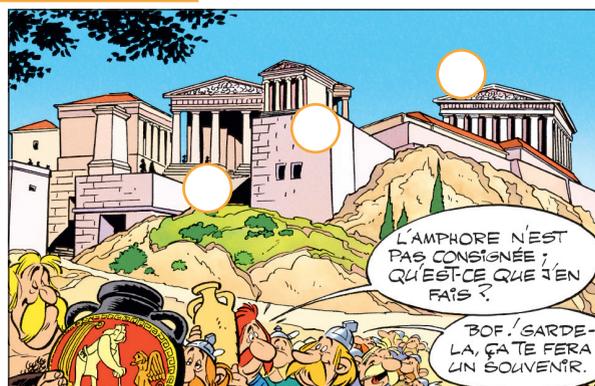
L'Acropole et le Parthénon

MOTS-CLÉS : art grec, architecture, céramique, sculpture, mythologie, jeux de mots.

- 1 Faites une petite recherche pour trouver le plan de l'Acropole. À l'aide du plan, ajoutez sur l'image les numéros qui correspondent aux bâtiments ci-dessous :

L'Acropole, du grec « akros » (haut, élevé) et « polis » (la cité), était un sanctuaire situé sur un plateau en hauteur, au centre de la ville d'Athènes. Plusieurs temples célèbres se trouvaient à l'intérieur du sanctuaire, comme le Parthénon (consacré à la déesse Athéna, protectrice d'Athènes).

Planche 22 : case 7

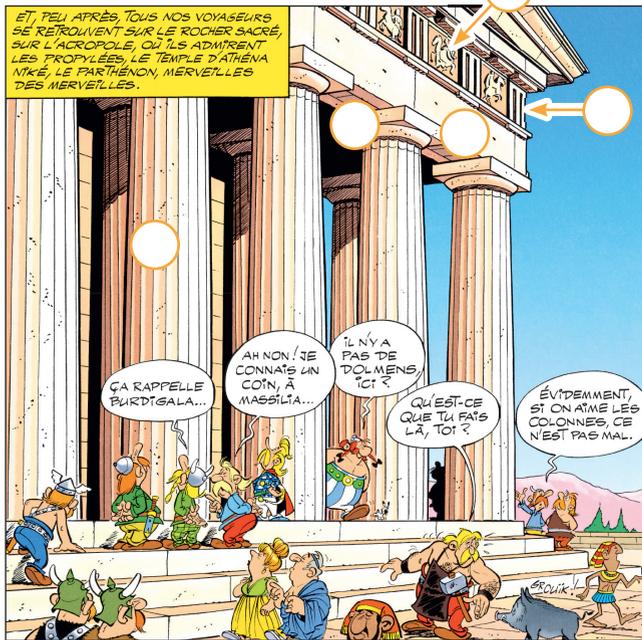


- 1 Temple d'Athéna « Nikè » (mot grec signifiant « victoire ») : petit temple situé à côté des Propylées ; les Athéniens y vénéraient la déesse Athéna pour qu'elle leur accorde la victoire à la guerre.
- 2 Propylées : grand vestibule par lequel on entrait dans le sanctuaire.
- 3 Parthénon : grand temple à l'intérieur duquel se trouvait une statue d'Athéna « Parthénos » (mot grec signifiant « la jeune fille »).

Quelle célèbre marque d'articles de sport tire son nom du mot grec signifiant « victoire » ? De quoi son logo s'inspire-t-il ?

2 Observez cette case de la planche 21, dans laquelle Albert Uderzo a représenté une partie de la façade du Parthénon. Ajoutez sur l'image les numéros qui correspondent aux différentes parties de la façade :

Planche 21 : case 3



- ① Colonne.
- ② Chapiteau (élément posé au sommet de la colonne et qui soutient l'architrave).
- ③ Architrave (bloc posé à l'horizontale sur deux chapiteaux, sous la frise).
- ④ Métope (partie de la frise décorée de sculptures en relief).
- ⑤ Triglyphe (partie de la frise constituée de trois bandes verticales).

3 Observez le Parthénon dans la case précédente (dessin de L'Acropole). Comment appelle-t-on la partie en forme de triangle qui se trouve en haut de la façade, au-dessus de la frise ?

Une collection d'œuvres d'art

4 Cherchez ces quatre dessins dans tout l'album... Indiquez le numéro de la planche et de la case où vous les avez trouvés.

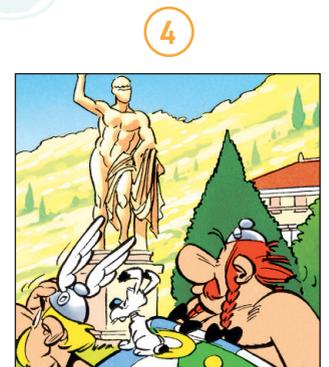


Planche case Planche case Planche case Planche case

5 De quelles œuvres d'art de l'Antiquité grecque, aujourd'hui conservées dans des musées, le dessinateur s'est-il inspiré ? Associez chaque dessin (de 1 à 4) à l'œuvre qui lui correspond :

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

6 Faites une petite recherche sur chacune de ces œuvres et remplissez le tableau ci-dessous.

	Statue d'Athéna Parthénos	Statue du Discobole	Kylix (coupe) d'Œdipe et le Sphinx	Statue d'Hermès portant Dionysos
Siècle de fabrication s. av. J.-C. s. av. J.-C. s. av. J.-C. s. av. J.-C.
Artiste à qui cette œuvre est attribuée	P.....	M.....	Peintre inconnu ; surnommé « le peintre d'Œdipe »	P.....
Matériau	L'original (aujourd'hui perdu) était en..... et en.....	L'original (aujourd'hui perdu) était en..... et en.....

7 Albert Uderzo s'est probablement inspiré de la statue d'Hermès portant Dionysos (qui a été découverte à Olympie), mais en s'écartant de son modèle : **quels points communs et quelles différences remarquez-vous ?**

8 Faites une petite recherche sur le mythe d'Œdipe. Quelle énigme le Sphinx lui soumet-il, dans l'épisode représenté sur la coupe (kylix) ?

9 Lisez les cartouches (ou récitatifs) des deux cases ci-dessous, tirées de la planche 34. Soyez attentifs aux termes surlignés en rose, en bleu et en jaune, qui contiennent des jeux de mots...

Planche 34 : case 5



Planche 34 : case 7



- Les mots surlignés font allusion à trois célèbres statues de l'Antiquité grecque ; lesquelles ?
- À quelle silhouette correspond chacune de ces œuvres ?
- L'une d'entre elles, une des sept merveilles du monde antique, s'est brisée lors d'un tremblement de terre, au III^e siècle avant notre ère. Elle a aujourd'hui disparu et on ne sait pas vraiment à quoi elle ressemblait. De quelle statue s'agit-il ?
- Les deux autres statues existent encore ; elles sont toutes deux conservées dans le même musée. De quel musée s'agit-il ?



ATELIER FINAL

À vos crayons ! Racontez le voyage des Gaulois à Épidaure.

Entre Athènes et Olympie, le guide Mixomatos propose aux Gaulois d'ajouter une étape à leur voyage : la visite d'Épidaure, célèbre pour son théâtre grec.

Imaginez le déroulement de cette visite. En vous aidant des activités précédentes, racontez ce nouvel épisode dans une planche de bande dessinée, en 8 à 10 cases.



Vous êtes le scénariste : rédigez votre découpage.

- 1 Choisissez ce que vous allez raconter : le voyage jusqu'à Épidaure, la visite du théâtre, une représentation théâtrale, une rencontre avec Claudius Cornedurus et Tullius Mordicus, une rencontre avec un acteur grec, l'admiration (ou l'indifférence) des Gaulois lorsqu'ils découvrent le théâtre grec, une scène de théâtre jouée par Astérix et Obélix, une dispute entre deux personnages... ?
- 2 Répartissez vos idées dans 8 à 10 cases, comme dans le découpage de René Goscinny (> voir p. 52, document E). Faites un tableau pour dire ce qu'il se passe dans chaque case :

	Décor, actions, mouvements des personnages : que verra-t-on dans l'image ?	Dialogues : si les personnages parlent, que disent-ils ?
Case 1
Case 2
Case 3
...

Vous êtes le dessinateur : dessinez votre planche.

- 3 Pour dessiner le décor (> voir p. 64-65), faites une petite recherche d'images sur internet, à propos du théâtre d'Épidaure. Pour dessiner les personnages, décalquez des images de l'album ou de ce guide pédagogique (> voir p. 61), ou bien rendez-vous sur ce tutoriel : « Comment dessiner Astérix et ses amis » (<https://www.asterix.com/comment-dessiner-asterix-et-ses-amis/>)

- 4 Vous penserez à utiliser :
 - des bulles pour écrire les paroles de vos personnages (> voir p. 58-59)
 - des emanata pour représenter un mouvement ou un sentiment (> voir p. 50)
 - des onomatopées pour représenter un bruit (> voir p. 50)



« Comment dessiner Astérix et ses amis »
<https://www.asterix.com/comment-dessiner-asterix-et-ses-amis/>

© Marion Arnaud

