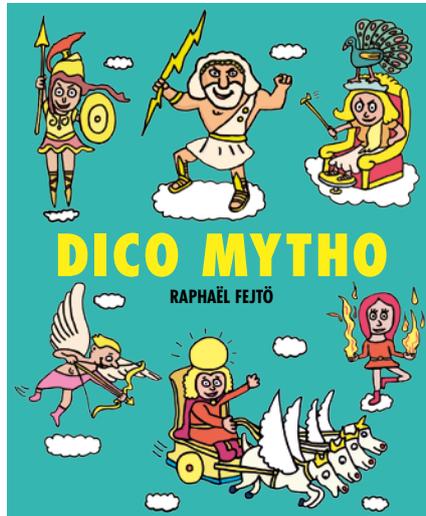


Dico Mytho

Raphaël Fejtö



Dans la série *Les p'tits dicos*, voici une présentation pour devenir incollable sur les déesses et les dieux de l'Olympe. Il y en a de très connus tels Apollon, Athéna, Hermès, Zeus, mais aussi quelques-uns moins connus et tout aussi intéressants, comme Hestia, Héra ou Déméter.

- 1 L'univers de référence
- 2 Un dico... une mytho
- 3 Lecture
- 4 La grande fresque des dieux
- 5 Aphrodite et compagnie
- 6 Nom de Zeus!
- 7 Créatures monstrueuses

Retrouvez tous nos dossiers sur ecoledesloisirsalecole.fr

✉ Contactez-nous : enseignants@ecoledesloisirs.com



Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Introduction

« Comment aborder la mythologie en classe – fin de cycle 1 et début cycle 2 »

Partir à la découverte de la mythologie en maternelle pourrait sembler très ambitieux avec de jeunes enfants, mais ce serait sans compter sur le pouvoir d'attraction des héros et des mythes. Chaque enfant a besoin de héros auxquels il peut s'identifier. Le héros, demi-dieu ou chef de guerre, dépasse la condition humaine. Tous les enfants aiment les super-héros bien présents dans le quotidien grâce aux divers médias.

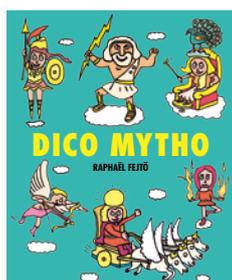
Aborder la mythologie par l'approche des héros, dieux et déesses comme le propose *Dico Mytho* permet aux enfants de mieux comprendre ce qui les caractérise physiquement et moralement. La force de ces personnages hors du commun est de parvenir à créer un sentiment d'appartenance et d'identification.

La mythologie offre non seulement des récits et des personnages géniaux mais véhicule aussi un message très profond qui a traversé les siècles. Elle touche aux questions existentielles, aux grandes valeurs morales et spirituelles. Cet imaginaire opère comme un double du réel et permet d'affronter les peurs les plus grandes « pour de faux » et d'intégrer l'idée qu'on peut les vaincre. Les enfants aiment avoir peur et jouer à se faire peur. Les mythes mettent des mots sur ces craintes fondamentales. Immerger l'enfant dans le monde de la mythologie, c'est le nourrir d'un monde intérieur riche de symboles nécessaires à son pouvoir imaginaire et à la construction de sa personnalité.

Ces récits fondateurs jouent aussi un grand rôle social, ils permettent de comprendre ce qui a construit notre culture, ils unissent les hommes qui, tous, ont cherché à comprendre leurs origines et leur histoire. En donnant des références culturelles communes dès le plus jeune âge, l'école fournit des repères indispensables à la compréhension du monde, des hommes et de soi.

Parcours de lecture

Dico Mytho permet de débiter un parcours littéraire en commençant par aborder les personnages. Ceux-ci mèneront à la découverte des récits et événements en lien avec eux.



ecolesdesloisirsalecole.fr

Dico Mytho - Raphaël Fejtö

MINIMAX POUR LES 3 À 5 ANS

Cycle 1 :

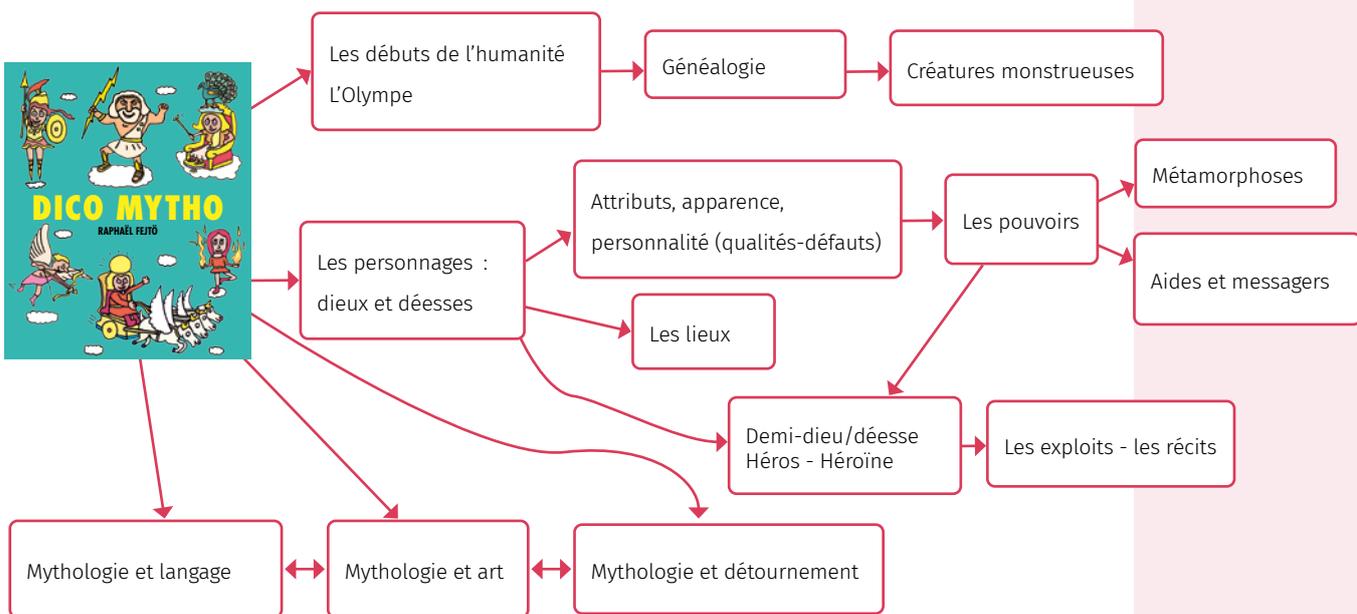


Cycle 2 :

Cycle 3 :



Exemple de projet pédagogique autour de la mythologie :



En début de parcours scolaire, aborder la mythologie par la découverte des personnages favorise le questionnement des élèves. Les liens que ceux-ci entretiennent entre eux, leurs actions, leurs ressentis permettent d'interroger les points de vue, les interprétations des enfants. Entrer dans la mythologie par les personnages préfigure et introduit la lecture des récits. Ce choix d'entrée vise à initier les enfants aux bases d'une première culture littéraire.

Cette première séance est consacrée à la présentation du projet littéraire afin de créer un univers de référence permettant de mieux comprendre la lecture à venir.

La séance se déroule en deux temps :

- Échange oral : discussion et questions
- Production plastique et langagière

Présentation du projet

Dire aux enfants : « J'ai découvert un livre qui nous parle des exploits des dieux et déesses, super-héros de l'univers, d'il y a très très longtemps dans un pays qui s'appelle la Grèce. Avant de lire ce livre, il faut savoir et comprendre certaines choses : où est la Grèce, c'est quoi les dieux et déesses, super-héros de l'univers? Nous allons y réfléchir ensemble. »

1 Échanger : discussions et questions

A. La Grèce et le mont Olympe

Qui connaît la Grèce? On pourra montrer sur un globe terrestre ou un planisphère où se situe la Grèce et projeter quelques images du pays. Expliquer que ce pays est bordé par la mer, comporte de nombreuses îles, mais aussi des montagnes, des fleuves. La montagne la plus haute est le mont Olympe. Ce mont est toujours dans les nuages. Préciser que les habitants s'appellent les Grecs.



© Routard.com

On pourra alors dire aux enfants :

« Les Grecs d'il y a très très très longtemps racontent que c'est tout en haut de cette montagne que vivaient les dieux et les déesses. Ils avaient des super pouvoirs. »

PISTE PÉDAGOGIQUE 1

L'univers de référence

Objectifs

- Écouter, dire.
- Échanger, discuter.
- Se mettre en projet de lecture.
- Regarder des « images de héros et d'héroïnes ».
- Dessiner son héros, son héroïne.

Temps et mise en place

- 1 Discussion collective : 20 min
- 2 Atelier individuel : 20 min

Matériel

- Des images de la Grèce et du mont Olympe à projeter
- Du papier à dessin
- Des feutres

Apprentissages

- Appréhender l'univers de référence où évoluent les personnages en anticipant l'apport de connaissances.
- Enrichir sa capacité de nommer, de désigner, de dire.

On dit qu'ils habitaient dans un palais entouré d'un jardin caché par les nuages. Ils passaient leur temps à s'amuser, se disputer et observer les humains qui vivaient tout en bas sur la Terre. Que pensez-vous de cela?»

Laisser la question ouverte et chacun y répondre. Ce peut être le moment d'aborder l'idée que récits et croyances nourrissent les humains. C'est aussi l'occasion d'effleurer la différence entre croire et savoir pour y revenir plus tard. On sait ce qu'il y a au sommet du mont Olympe et on peut croire que les dieux et déesses y ont vécu. Insister sur l'idée que chacun est libre d'y croire ou de ne pas y croire. Tolérance et respect s'imposent. Ne pas oublier que les enfants ont un grand pouvoir imaginaire et un besoin de croire (cf. ogres, sorcières...).

B. Dieux et déesses : de super-héros aux super-pouvoirs

Poursuivre la discussion et dire aux enfants : *«On vient de dire que les Grecs d'il y a très très longtemps racontaient que sur le Mont Olympe vivaient les dieux et déesses, ils avaient tous des super-pouvoirs.»* Puis questionner : *«Qui connaît des dieux ou déesses? Qui connaît des héros aux supers-pouvoirs? Quels sont ces pouvoirs? Qui est ton héros préféré? Qui est le plus fort des héros?»*

Un petit tour de parole pourra permettre à chaque enfant de présenter son super-héros mais aussi de parler de ce qu'il sait ou croit savoir des dieux. La question étant sensible il conviendra d'engager un dialogue adapté, en se montrant désireux de mieux comprendre la pensée de chacun.

Les super-héros, notion plus facile à appréhender, sont présents partout : consoles de jeux, écrans... Ils évoluent au fil des tendances et de l'époque. Même si les plus jeunes sont moins familiers des héros classiques de la mythologie, ils connaissent tous les super-héros de la fantasy contemporaine qui trouve souvent ses racines dans la mythologie en s'inspirant des mythes pour créer de nouveaux récits.

Amener les enfants à prendre conscience qu'un héros se distingue des humains ordinaires par le fait qu'il a des pouvoirs, souvent magiques, qu'il accomplit ou crée des choses exceptionnelles, qu'il lutte pour le bien. Poursuivre le questionnement : qui aimerait devenir un héros? Quels exploits vous aimeriez accomplir? Quels pouvoirs magiques vous aimeriez avoir?

Faire la différence entre les héros «humains» qui ont accompli un acte très courageux sans pouvoir magique : un homme qui sauve un bébé d'une maison en feu ou un soldat qui défend son camp, et le héros antique «demi-dieu» possédant un pouvoir extraordinaire.

On pourra définir le mot héros pour l'ajouter à la collection de mots de la classe. Le sens du mot « héros » évolue au fil des époques. Il sera intéressant en fin de cycle 2 d'aborder l'évolution du sens de ce mot et l'apparition du mot « héroïne », en 1540 seulement dans la langue française, pour désigner une femme d'un grand courage, d'une grande force d'âme. Chez les hommes, le héros a une « force de caractère » et une bravoure guerrière, chez les femmes une « force d'âme. » La question du rapport homme-femme se pose là.

C. Conclusion : synthèse de l'échange

Il importe de terminer l'échange en faisant la synthèse ce qu'il y a à retenir et du lien à faire avec le projet de lecture. Poser les questions : « *De quoi venons-nous de parler? Que faut-il retenir?* »

On retiendra :

Un lieu : la Grèce et sa plus haute montagne, le mont Olympe.

Des personnages : des dieux et des déesses, héros aux super-pouvoirs.

Pour finir, reformuler le projet de lecture : « *Le livre que nous allons découvrir tous ensemble présente des personnages : les dieux et déesses de la Grèce d'il y a très très longtemps (la Grèce antique). On les appelle des personnages mythologiques. (Attention c'est un nouveau mot). La mythologie, c'est l'ensemble des récits qui racontent les exploits de ces dieux et déesses. Tout cela pour nous expliquer l'univers.* » Il importe de faire reformuler aux enfants cette synthèse afin de poser le mieux possible cet univers de référence.

2 Production plastique et langagière : mon héros préféré

Chaque enfant sera invité à dessiner sur une feuille format A4 son héros préféré, puis à rédiger seul ou en dictée à l'adulte, la carte d'identité du personnage (**en annexe**). Une fois les dessins réalisés, ceux-ci seront affichés. Les enfants qui le souhaitent viendront présenter leur héros, expliquer leur choix. On favorisera un jeu de questions-réponses et d'échanges autour des héros des uns et des autres. Tous les dessins seront rassemblés et reliés pour former le livre des héros de la classe. Cette activité peut se reprendre en atelier de langage oral avec les plus jeunes ou en atelier de production d'écrit.

3 Prolongements possibles

On fera découvrir au fur et à mesure différents récits ou textes mettant en scène les dieux et déesses, puis des héros/héroïnes divers bien identifiés sortis de contes, fables, films, dessins animés, albums. Avec les plus grands, travailler la différence entre mythe et conte.

Pour commencer, le livre sera présenté aux enfants et un arrêt sur la première de couverture sera fait. Celle-ci pourra être projetée en grand afin d'être visible par tous. Quels sont les éléments qui figurent sur cette couverture ?

Un titre : *Dico Mytho*.

Des illustrations de personnages.

Le nom de l'auteur : Raphaël Fejtö.

1 Le titre

Le titre sera oralisé plusieurs fois. Le titre sonne comme un jeu de sons : *Dico Mytho*. Le sens n'est pas immédiat pour de jeunes apprentis lecteurs. Poser la question : qui comprend ce que cela veut dire ? Des tas d'hypothèses peuvent être faites ! On donnera les clefs de compréhension : « dico » et « mytho » sont deux mots qui ont été coupés ; on dit que ce sont des mots tronqués. « Dico » c'est un morceau du mot « Dictionnaire ». Quand on parle vite, on dit un dico. Qui sait ce qu'est un dictionnaire ? On aura pris soin d'apporter un ou des dictionnaires.

Aborder le fait que dans un dictionnaire les mots sont rangés en ordre, le plus souvent par ordre alphabétique. Qui sait quelle est la première lettre de l'alphabet ? La dernière ?

Faire se lever ou s'asseoir les enfants en ordre alphabétique.

Chercher des prénoms ou des mots qui commencent par « a », « b », « c »...

2ème mot : « mytho »

Faire des hypothèses sur le mot, il est peu probable que les enfants en déduisent une troncature du mot « mythologie ». Expliquer qu'il s'agit du mot « mythologique ». On pourra prévoir des étiquettes mots à couper.

Interroger les enfants sur le mot mythologie : qui s'en souvient ? Rappeler qu'il a été prononcé lors de la présentation du projet. La mythologie, c'est l'ensemble de tous les récits qui racontent les exploits des dieux et déesses de la Grèce au commencement du monde. Ces histoires ont été transmises par la parole. Des poètes allaient de villes en villes avec leur instrument de musique. Ils chantaient ou récitaient les exploits des temps lointains. Mais évidemment chacun donnait sa version de l'histoire. Plus tard, des poètes écrivains ont fixé ces histoires par écrit dans des livres. On ne pouvait donc plus changer ce qui était écrit.

Alors qui peut maintenant réexpliquer le titre *Dico Mytho* ? Que va-t-on trouver dans ce livre ? Faire reformuler plusieurs fois le sens de ce titre et des mots.

PISTE
PÉDAGOGIQUE 2
Un dico... une mytho

Objectifs

- Produire du langage oral.
- Observer, décrire une illustration.
- Interpréter, faire des liens.

Temps et mise en place

- 1 Discussion collective autour des trois éléments repérés - durée 30 min

Matériel

- Le livre
- Visualiseur pour projeter la première de couverture

Apprentissages

- Savoir intervenir dans le groupe.
- Savoir écouter parler autour des livres.

2 Les personnages

Faire décrire les illustrations présentes sur la première de couverture. On peut voir six personnages, plutôt drôles, ils ont des objets avec lesquels ils semblent s'amuser. Faire formuler des hypothèses, qui sont-ils? Des hommes ou des femmes? Ont-ils un lien avec le titre?

3 L'auteur

Un portrait de l'auteur pourra être montré. D'autres « dico » seront présentés, faire deviner le contenu de *Dico Dino*. On dirait que l'auteur aime bien tronquer les mots. L'occasion de faire jouer les enfants à la troncation de mots. Donner un exemple : le mot cinéma : on le coupe pour dire « ciné ». Chercher d'autres mots tronqués (vélo, bus, moto...).

On commencera par remonter le livre aux enfants. On engagera ensuite une lecture qui pourra se concevoir en plusieurs étapes. Les personnages sont nombreux (dix-huit dieux et déesses) et les informations à retenir sur chacun sont copieuses. L'objectif n'est pas forcément de tout mémoriser, mais d'approcher l'idée que les dieux grecs forment une grande famille. L'enseignant choisira de les présenter en ordre alphabétique tel que l'album le propose ou pas.

1 Lecture magistrale collective de l'introduction

« Il y a bien longtemps, au tout début de l'humanité, les Grecs croyaient qu'il existait, là-haut dans le ciel, [...] des dieux les plus célèbres de la mythologie grecque »

Après cette lecture qui replace le contexte, laisser les enfants réagir, faire le lien avec ce qui a été vu au cours de la séance précédente. S'assurer de la compréhension, revenir avec les enfants sur les notions de temps ("il y a bien longtemps au tout début" de l'humanité), d'espace ("là-haut dans le ciel, l'Olympe") et de croyances ("vivaient des dieux aux pouvoirs magiques").

S'interroger sur le fait qu'il peut y avoir d'autres croyances, certains évoqueront peut-être le paradis, les dieux égyptiens, romains, mayas... Observer l'illustration. La montagne et le palais.

2 Lecture des pages-personnages

L'enseignant fera la lecture de chaque page personnage. Il s'agit de permettre aux enfants de découvrir, de manière progressive, l'univers des dieux et déesses en leur proposant d'écouter et regarder. Ces personnages étant complexes du point de vue de leur « existence » et caractéristiques, il ne faut pas hésiter à relire plusieurs fois, expliquer, questionner. Il s'agit plus d'une lecture interactive que d'une lecture orale magistrale.

PISTE
PÉDAGOGIQUE 3
Lecture

Objectifs

- Comprendre un texte entendu.
- Réagir, apprécier.

Temps et mise en place

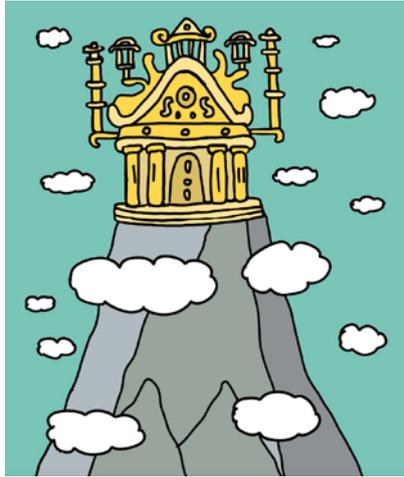
- 1 10 min, présentation en grand groupe
- 2 20 min, lecture en grand groupe

Matériel

- Le livre

Apprentissages

- Apprendre à comprendre en s'appuyant sur le langage écrit et iconographique.
- Faire le lien avec son monde intérieur – ce que l'on sait, ce que l'on croit.



B. Dessiner un palais

Une fois les montagnes réalisées, dessiner le palais de Zeus. Ces palais seront ensuite découpés et collés au sommet des montagnes.

Support : papier dessin petit format – outils : feutres, ciseaux, colle

Pour finir, les étiquettes des dieux (en **annexe**) seront collées sur la fresque.

On pourra laisser les enfants choisir le dieu ou la déesse qu'ils veulent travailler ou en choisir quelques-uns.

1 Qui est Aphrodite

Chercher dans le texte de *Dico Mytho* ce que l'on apprend sur Aphrodite :

- Elle adore l'amour
- Elle passe son temps à tomber amoureuse et à rendre les autres amoureux
- Elle s'est disputé avec deux autres déesses pour avoir une pomme? Pourquoi?
- Elle a fait une promesse à un mortel : se marier avec la plus belle femme du monde. Quelle est cette histoire? On pourra alors lire aux enfants le mythe d'Aphrodite et de la pomme de la discorde.

Que sait-on des liens d'Aphrodite avec les autres dieux et déesses? Ses parents : sa naissance n'est pas évoquée. Expliquer que sa naissance est mystérieuse. Elle serait soit la fille de Zeus, soit elle serait née de l'écume de l'océan. Née de l'écume de la mer, on dit qu'elle est favorable aux marins et apaise la mer agitée. C'est pourquoi de nombreux bateaux ont une Aphrodite en figure de proue.

Zeus a marié Aphrodite à Héphaïstos. Mais elle ne l'aime pas car il est laid, boiteux et bossu. Héphaïstos aime Aphrodite, et, avec sa forge, il lui confectionne de magnifiques bijoux. Mais elle tombe amoureuse d'Arès, dieu de la guerre et de la violence. Aphrodite et Héphaïstos ont des enfants dont Éros, dieu de l'amour.

Que sait-on de son pouvoir? Elle a le pouvoir de la beauté. C'est la déesse de la beauté et de l'amour. S'interroger sur le pouvoir de la beauté. Quelle est l'«arme» magique d'Aphrodite? La ceinture qui rend amoureux. Que pensez-vous de cet objet magique? Qui aimerait l'avoir? Pourquoi?

2 Discussion à visée philosophique

Mener une courte discussion à visée philosophique.

Quel lien y a-t-il entre la beauté et l'amour? À partir de quand quelque chose devient beau?

Comment savoir si quelque chose est beau? Comment en être sûr? La beauté n'est-elle visible que par les yeux?

Ces questions amèneront les enfants à saisir l'idée que l'amour est un sentiment, mais que la beauté n'est pas qu'un sentiment (sentiment souvent d'émerveillement), c'est aussi une forme de langage. La beauté est-elle la même au fil des époques?

PISTE
PÉDAGOGIQUE 5

Aphrodite
et compagnie

Objectifs

- Comprendre.
- Sélectionner et collecter des informations.
- Inférer.

Temps et mise en place

- 1 10 min, en collectif
- 2 10 min, en collectif

Matériel

- Le livre

Apprentissages

- Développer son imaginaire et une première culture littéraire.
- Se familiariser avec un genre littéraire et des personnages.
- S'initier à l'histoire de l'art.
- Exprimer ses émotions face à ce mythe et aux œuvres.

3 Aphrodite à travers le temps et les arts

Décrire la façon dont Raphaël Fejtö a représenté Aphrodite. À discuter!



Après échanges les enfants pourront découvrir plusieurs œuvres d'art qui sont inspirées du mythe d'Aphrodite (peinture, sculpture, ballet, opéra, musique, cinéma...). Comparer différentes représentations d'Aphrodite, de celle de Raphael Fejtö à Dalí. Utiliser pour cela les ressources de livres ou de la toile. Expliquer que chez les Romains Aphrodite était nommée Vénus.



La Naissance de Vénus, Sandro Botticelli



La Vénus de Milo



La Vénus d'Arles

4 Ateliers

- Dessiner sa propre déesse de la beauté selon ses critères et sentiments personnels.
- Fabriquer des bijoux en plâtre ou pâte à modeler.
- Fabriquer un objet magique.
- Fabriquer un masque et un bouclier en carton comme Arès.
- Atelier de langage autour de différentes questions : la bagarre est-elle un jeu ?
- Faut-il être deux pour être amoureux ?

1 Carte d'identité de Zeus

On a appris que Zeus était le roi des Dieux. Que sait-on d'autre sur lui ?

- Son rôle : il tranche les problèmes entre les dieux ou les humains
- Son pouvoir : lancer des éclairs
- Son arme magique : la foudre
- Son activité favorite : tomber amoureux de toutes les femmes
- Sa femme : Héra – déesse du mariage et de la fécondité.

Une fois le portrait de Zeus établi, dresser la liste de toutes les questions que l'on se pose à son sujet.

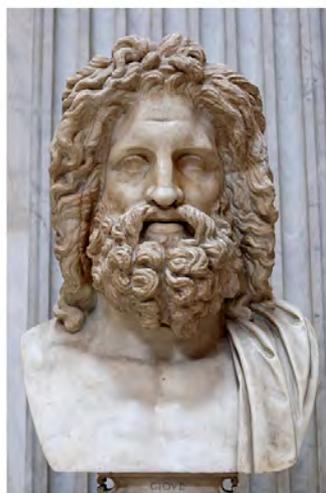
2 Portrait de Zeus

Décrire la façon dont Raphaël Fetjő a représenté Zeus : vêtu comme un Romain, grande barbe, en équilibre sur son palais tenant dans une main la foudre. Chercher d'autres représentations de Zeus dans les arts. Noter que dans la mythologie romaine Zeus est nommé Jupiter.

Souvent sur les représentations on voit Zeus avec d'autres attributs :

- Un bouclier qui permet de se défendre, mais aussi d'attaquer. La tête de la méduse est sur le bouclier
- Le sceptre : en bois de cyprès, il symbolise le pouvoir et l'immortalité
- L'aigle (symbole du ciel roi des oiseaux) et le chêne (symbole de force) lui sont associés
- La foudre, toujours présente, lui a été donné par un cyclope. Elle possède trois niveaux de déclenchement : avertir – punir – tuer.

Zeus a eu de très nombreux enfants avec des nymphes, des déesses et des mortelles. Il n'hésitait pas à se transformer pour séduire celle qui lui plaisait. Héra, sa femme, était fort jalouse et impitoyable. Elle se vengeait de toutes les autres femmes. Héra était très crainte par les déesses et les mortelles.



Buste de Zeus

PISTE
PÉDAGOGIQUE 6
Nom de Zeus!

Objectifs

- Lire et relire avec précision.
- Comprendre.
- Sélectionner et collecter des informations.
- Inférer.

Temps et mise en place

- 1 10 min, en collectif
- 2 10 min, en collectif
- 3 15 min, en petits groupes
- 4 20 min, en individuel

Matériel

- Le livre
- Images de Zeus
- Des ciseaux, de la colle et des feutres

Apprentissages

- Savoir sélectionner des informations.
- Imaginer, créer.



Minerve naissant toute armée du cerveau de Jupiter, de René-Antoine Houasse, Versailles, musée national des châteaux de Versailles et de Trianon.

3 Production d'écrit

Cette activité pourra se faire soit en atelier, soit en collectif. La pratique de la dictée à l'adulte sera adoptée avec les enfants non-lecteurs.

Créer un jeu d'énigmes. Consigne : écrire de courtes énigmes sur les dieux et déesses.

Ce jeu pourra être utilisé en classe pour faire des concours seul ou en équipe. Exemple : je ressemble à un ange. J'ai un arc et des flèches magiques d'or ou de bronze. Grâce à moi, on peut connaître l'amour. Qui suis-je?

Je ressemble à un ange.

J'ai un arc et des flèches magiques d'or ou de bronze.

Grâce à moi, on peut connaître l'amour.

Qui suis-je?

4 Arts plastiques

Consigne : intervenir sur l'image de Zeus pour montrer une de ces transformations : en cygne, taureau, serpent, pluie. L'image devra être la moins transformée possible.

Matériel : image de Zeus (en **annexe**), des feutres, des crayons, des ciseaux et de la colle.



Avec des élèves en fin de cycle 2, une piste d'écriture complémentaire pourra être proposée : *écrire un court récit dans lequel on se métamorphose. Chacun choisira son animal et les étapes de sa transformation.*

La métamorphose est un pouvoir très présent dans les récits de fantasy, les jeux vidéo, les films d'animation... Zeus a pu séduire ses femmes mortelles en prenant la forme d'animaux. Il se transformait par ruse, mais aussi pour éviter les représailles de sa femme Héra.

1 Observer

Séance de relecture pour partir à la découverte des créatures monstrueuses. Chercher dans le *Dico Mytho* toutes les créatures monstrueuses. Ce premier temps sera consacré à l'observation. Si possible les créatures seront affichées en grand. On prendra le temps de bien les regarder.



2 Décrire

Une fois le temps d'observation écoulé, les créatures seront cachées. En grand groupe ou en petit groupe, ce moment sera consacré à la description. Celle-ci se fera d'abord à l'oral. Ces descriptions pourront ensuite être retranscrites.

Les descriptions faites permettent de se rendre compte que toute description contient une part de subjectivité. Certains disent que Cerbère fait peur. Quel élément de l'image permet de le dire? Tout le monde est-il d'accord?

Relire la description faite par l'auteur : « *Cerbère, un terrible chien ultra musclé, avec des crocs tranchants comme un couteau et de la bave abominable... et surtout c'est un chien à trois têtes.* »

Cette description est-elle en lien avec l'illustration et l'impression ressentie en regardant l'image?

PISTE
PÉDAGOGIQUE 7

Créatures
monstrueuses

Objectifs

- Relire pour comprendre.
- Découvrir.
- Observer.
- Décrire.
- Échanger à l'oral.

Temps et mise en place

- 1 5 à 8 min, en grand groupe
- 2 15 min, en grand groupe
- 3 10 min, en grand groupe
- 4 30 min, en individuel

Matériel

- Visualiseur ou reproduction des créatures.
- Le livre.
- Des images ou dessins d'animaux.
- Des ciseaux et de la colle.

Apprentissages

- Développer ses capacités d'attention et d'observations.
- Savoir observer pour mieux analyser.
- Comprendre et interpréter.

3 Définir

À votre avis, les créatures rencontrées sont-elles des monstres? C'est quoi un monstre selon vous? Au fur et à mesure du débat et des interventions, on reformulera et notera tous les mots, idées, qui sont émis pour tenter de définir ce qu'est un monstre. Pour finir, on proposera de chercher dans un dictionnaire le sens du mot. On retiendra que le monstre est souvent un être hybride (mi-humain, mi -animal) ayant un pouvoir extraordinaire et qu'il est dangereux.

3 Produire

Consigne : fabrique une créature monstrueuse par découpage-collage. Donne-lui un nom et fais-en une courte description (à l'oral ou à l'écrit). Toutes les créatures seront affichées, décrites et commentées. Une exposition peut être prévue.

Conclusion : le grand défilé des dieux

Pour terminer ce cheminement littéraire, un défilé des dieux constitue une conclusion festive au parcours littéraire. Sur le modèle de la haute couture, chaque enfant défilera sur un tapis rouge dans son costume de dieu, déesse ou créature. Le défilé pourra se faire en musique avec les commentaires du présentateur lors de chaque passage. L'aide des parents sera sollicitée pour la confection des costumes et des attributs. On s'appuiera sur les illustrations du livre.

ANNEXE 1: Étiquette d'identité

Nom :

Titre :

Attribut :

Pouvoir :

ANNEXE 2 : Arbre généalogique



Poséidon



Déméter



Zeus



Héra



Hestia



Hadès



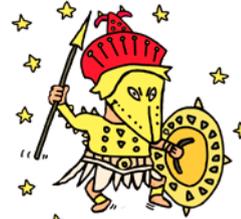
Eole



Dyonisos



Héphestos



Arès



Aphrodite



Athéna



Hermès



Eros



Hélios



Pan



Apollon



Artemis

ANNEXE 3 : Image de Zeus



ANNEXE 4: Pour en savoir plus...

Pour en savoir plus

<https://eduscol.education.fr/odysseum/mythologie-et-religions>

Au commencement ...

Au commencement fut le Chaos, puis Gaïa au vaste sein, éternel et inébranlable soutien de toutes choses, puis, dans le fond des abîmes de la terre spacieuse, le ténébreux Tartare, puis enfin l'Amour, le plus beau des immortels, qui pénètre de sa douce langueur et les dieux et les hommes, qui dompte tous les cœurs et triomphe des plus sages conseils.

Du Chaos et de l'Érèbe naquit la noire Nuit ; de la Nuit, l'Éther et le Jour, fruits de son union avec l'Érèbe. À son tour, Gaïa engendra d'abord, égal à elle-même en grandeur, Ouranos, qui devait la couvrir de toutes parts de sa voûte étoilée et servir éternellement de séjour aux bienheureux immortels. Elle engendra les hautes Montagnes, demeure des Nymphes qui habitent leurs riants vallons ; elle produisit, sans l'aide de l'amour, la Mer au sein stérile, aux flots qui se gonflent et s'agitent.

Les premiers enfants de Gaïa et Ouranos

D'elle et d'Ouranos naquirent le profond Océan, Cœus, Crios, Hypérion, Japet, Théa, Rhéa, Thémis, Mnémosyne, Phébé à la couronne d'or et l'aimable Thétis, Cronos enfin, après tous, le rusé Cronos, de leurs enfants le plus terrible, qui, dès le jour de sa naissance, haïssait déjà son père. Gaïa enfanta encore les durs Cyclopes, Brontès, Stéropès, Argès, qui ont donné à Zeus sa foudre, qui ont forgé son tonnerre. Semblables en tout le reste aux autres dieux, ils n'avaient qu'un œil au milieu du front : mortels nés d'immortels, ils reçurent le nom de Cyclopes, à cause de cet œil unique, qui, au milieu de leur front, formait un cercle immense. Ils eurent en partage la force et excellèrent dans les arts. De Gaïa et d'Ouranos naquirent encore trois autres enfants, énormes, effroyables, qu'on n'ose nommer : c'étaient Cottos, Briarée, Gyas, descendance orgueilleuse ; de leurs épaules sortaient cent invincibles bras, et de là aussi, au-dessus de leurs robustes membres, s'élevaient cinquante têtes ; leur force était extrême, immense comme leur corps.

La ruse de Gaïa

Or, de tous ces enfants que produisirent Gaïa et Ouranos, ils furent les plus terribles, et dès l'origine, en horreur à leur père. À peine ils étaient nés, qu'il les cachait au jour dans les profondeurs de la terre, semblant se plaire à ces détestables œuvres. Cependant Gaïa, qui les tenait enfermés dans son ventre, gémissait amèrement au-dedans d'elle-même. Elle médite une ruse cruelle, engendre le fer, en forge une immense faux et, le cœur plein de tendresse, tient à ses enfants ce langage audacieux :

« Ô mes enfants, vous que fit naître un père dénaturé, si vous voulez m'en croire, nous nous vengerons de ses outrages, car, le premier, il vous a provoqués par ses forfaits. »

Elle dit, mais la crainte les saisit tous ; aucun n'élève la voix ; seul, prenant confiance, le grand, le prudent Cronos répond en ces mots à sa mère vénérable :

« Ma mère, j'accepte cette entreprise et je l'accomplirai. Je me soucie peu d'un odieux père, car, le premier, il a médité contre nous de détestables actes. »

Il dit, et l'immense Gaïa se réjouit en son cœur.

Gaïa arme Cronos

Elle le cache dans un lieu secret, arme sa main de la faux aux dents acérées et le prépare à la ruse qu'elle a conçue. Bientôt Ouranos descend avec la Nuit ; il vient s'unir à Gaïa, et s'étend de toutes parts pour l'embrasser. Alors, s'élançant de sa retraite, Cronos le saisit de la main gauche, et, de la droite, agitant sa faux immense, longue, acérée, déchirante, il le mutile, et jette au loin derrière lui sa honteuse dépouille. Ce ne fut pas vainement qu'elle s'échappa des mains de Cronos. Les gouttes de sang qui en coulaient furent toutes reçues par Gaïa, et, quand les temps furent arrivés, son sang fécond engendra les redoutables Érinyes, les énormes Géants, couverts d'éclatantes armures, portant dans leurs mains de longues lances, les Nymphes habitantes de la terre immense, que l'on nomme Méliès.

Aphrodite naît de la mer

Cependant, ces divins débris, que le tranchant du fer avait détachés, étaient tombés dans la vaste mer ; longtemps, ils flottèrent à sa surface, et, tout autour, une blanche écume s'éleva, d'où naquit une jeune déesse. Portée d'abord près de Cythère, puis vers les rivages de Chypre, ce fut là qu'on vit sortir de l'onde cette déesse charmante ; sous ses pas croissait partout l'herbe fleurie. Les dieux et les hommes l'appellent Aphrodite, parce qu'elle naquit de la mer ; ils la nomment aussi Cythérée à la belle couronne, parce qu'elle s'approcha de Cythère ; ils la nomment encore Cypris, parce qu'elle parut pour la première fois sur les rivages de Chypre ; et enfin ils lui donnent le nom d'amie de la volupté, en souvenir de son origine. Dès sa naissance, lorsqu'elle allait prendre sa place dans l'assemblée des dieux, l'Amour et le beau Liméros (le Désir) marchèrent à sa suite. Elle eut immédiatement pour elle, entre tous les immortels, et tous les humains, les entretiens séducteurs, les ris gracieux, les doux mensonges, les charmes, les douceurs de l'amour.

Irrité contre ses enfants, contre ceux qu'il avait fait naître, Ouranos les appela Titans, exprimant par ce mot leur œuvre coupable, et les menaçant pour l'avenir d'un châtement.

D'après la traduction d'H. Patin, 1892

Site <https://eduscol.education.fr/odysseum/du-chaos-la-naissance-des-dieux>

L'expression « pomme de la discorde » désigne le sujet d'une dispute. Elle tire son origine d'un épisode clé de la mythologie grecque : le Jugement de Pâris.

La légende dit que...

Les noces de la déesse Thétis et du héros Pelée était l'événement à ne pas rater. Tous les dieux et déesses s'y sont donnés rendez-vous, à l'exception d'une d'entre elles : Éris, la déesse de la Discorde, qui n'a pas été conviée.

Furieuse et vexée, elle décide de se venger en lançant au milieu des convives une pomme d'or sur laquelle est inscrite « Pour la plus belle ». C'est alors que trois déesses, Héra, Aphrodite et Athéna, se disputent le fruit estimant que celui-ci lui revient. Pour en finir avec la querelle, Zeus, le dieu des dieux, charge le jeune Pâris, prince de Troie, de départager les trois divinités. Pour l'inciter à la choisir, chacune d'entre elles lui fait une promesse.

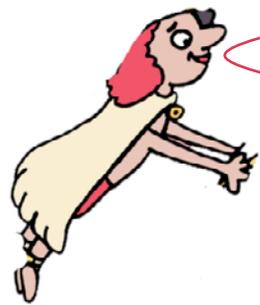
Portrait d'Hélène de Troie

Athéna, la déesse de la Guerre et de la Sagesse, promet à Pâris la gloire et la réussite dans tous ses combats. Héra, déesse du Mariage et Protectrice des femmes, lui promet la richesse et la souveraineté de tous les hommes. Enfin, Aphrodite, déesse de la Beauté et de l'Amour, lui promet l'amour éternel de la plus belle des femmes, Hélène, la femme du roi de Sparte, Ménélas.

Le fougueux Pâris remet la pomme d'or à Aphrodite. Il se dirige ensuite vers Sparte, enlève la belle Hélène pour la ramener à Troie. Un affront suprême qui provoque la rage du roi Ménélas et qui déclenche, sans le savoir, l'un des plus grands conflits légendaires de l'histoire de la mythologie : la Guerre de Troie.

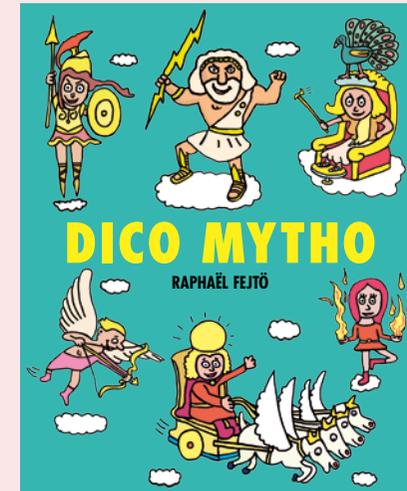
<https://langue-francaise.tv5monde.com/decouvrir/devenir-expert/droles-dhistoires/la-pomme-de-la-discorde#:~:text=La%20l%C3%A9gende%20dit%20que%E2%80%A6&text=Tous%20les%20dieux%20et%20d%C3%A9esses,%C2%AB%20Pour%20la%20plus%20belle%20%C2%BB>

7 Voilà un dieu qui a perdu ses objets magiques.
Redessine-les.



Qui suis-je ?
.....
On m'a enlevé mes ailes magiques.

LE CARNET DE LECTURE



Dico Mytho

Raphaël Fejtö

Ce carnet de lecture appartient à:

*Ce carnet te propose de petits exercices ludiques
autour de l'histoire lue en classe.
Maintenant que tu connais l'histoire, à toi de jouer!*

1 Termine le dessin du dieu Pan.



2 Puzzle

Reproduis cette planche de puzzle. Découpe les pièces et reconstitue le puzzle.

Qui est la déesse du puzzle ?



Réfléchis et complète la phrase.

Je suis la déessedéesse de la
de lades.....
des.....

3 Relie chaque dieu à son nom.



- EOLE Dieu du vent



- POSEIDON Dieu des océans



- HERA Déesse du mariage



- ARTEMIS Déesse de la nature et de la chasse



- DEMETER Déesse de l'agriculture



- HESTIA Déesse du foyer et du feu sacré



- HELIOS Dieu du soleil et de la lumière



- HADES Dieu des enfers