



ACTIVITÉ 1

L'ÉCRITURE, SUPPORT DES MYTHES

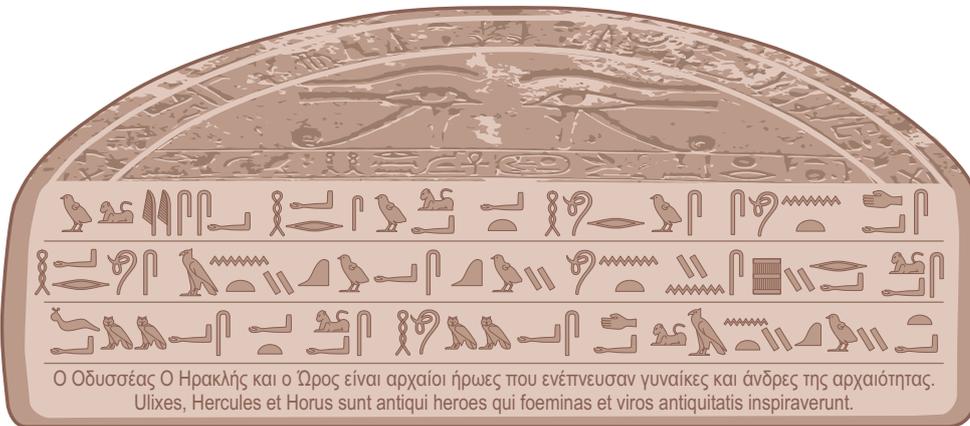
Astérix et Obélix se rendent dans la ville d'Alexandrie en Égypte. Ils en profitent pour visiter sa célèbre bibliothèque afin de découvrir les noms des grands héros des civilisations égyptienne, grecque et romaine.

1 Voici une nouvelle pierre de Rosette. En utilisant l'alphabet hiéroglyphique, traduis cette dalle afin d'aider Obélix à comprendre la phrase inscrite à sa surface.

| | | | | |
|-----|-------|-------------------------|-----|-----|
| A = | B = | C = | D = | E = |
| F = | G = | H = | I = | J = |
| K = | L = | M = | N = | O = |
| P = | Q = | R = | S = | T = |
| U = | V = | W = | X = | Y = |
| Z = | TCH = | Alphabet hiéroglyphique | | |

Comment traduire les hiéroglyphes (« signes sacrés ») ?

Les hiéroglyphes que l'on retrouve sur les murs des temples, les papyrus et les objets de décoration sont un mélange de signes et de dessins qui peuvent correspondre à des mots ou à des sons. Ici, chaque symbole correspond à une lettre de l'alphabet.



LA PETITE HISTOIRE DE PANORAMIX

Dans l'Antiquité, l'écriture et le récit mythologique étaient étroitement liés. Si la transmission était souvent faite par voie orale, l'écriture était le moyen par lequel les mythes étaient préservés et diffusés. Ces récits mythologiques étaient souvent utilisés pour expliquer l'origine du monde, des phénomènes naturels et des événements historiques.



.....

.....

.....

.....

.....

.....



2 Fais une recherche sur les mythes des héros Ulysse, Hercule et Horus au CDI ou sur Internet pour compléter le tableau suivant :



| Héros Éléments du mythe | Ulysse | Hercule | Horus |
|-------------------------------------|--|--|--|
| Nationalité | | | |
| Parents du héros | | | |
| Exploits principaux | | | |
| Caractéristique principale du héros | | | |
| Valeurs associées à ce héros | | | |
| Fonction du mythe | | | |

César est décidé à mettre un terme à la résistance d'Astérix et de ses amis en leur démontrant que les civilisations égyptienne, grecque et romaine sont légitimes à conquérir le monde, comme en témoigne leur mythologie.



1 Aide César à relier les représentations des mythes fondateurs à la bonne civilisation.



Romulus et Rémus

1



Naissance d'Athéna

2



Représentation d'Osiris et d'Isis sur le temple de Louxor

3

A Civilisation égyptienne

B Civilisation grecque

C Civilisation romaine

4



Rhéa donnant un faux Zeus à Cronos

5



Horus et ses parents, Osiris et Isis

6



Fuite d'Énée



LA PETITE HISTOIRE DE PANORAMIX



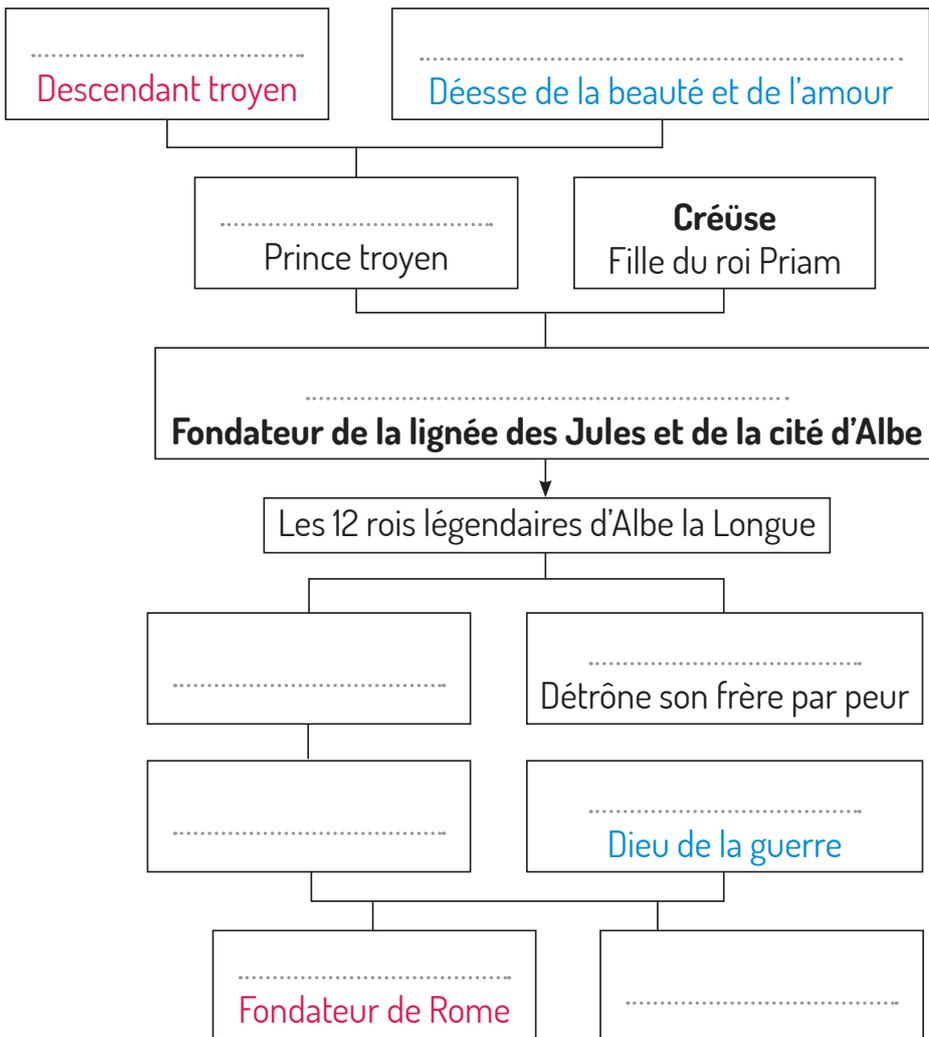
Chaque civilisation possède une mythologie propre qui a souvent une valeur allégorique. Les mythes fondateurs jouent un rôle particulier et primordial dans les sociétés, car ils les aident à comprendre l'origine du monde et de leur civilisation. Chez les Grecs, la **titanomachie** permet de comprendre le passage du chaos à l'ordre des Cités en décrivant la lutte des dieux et des titans. Dans l'Égypte antique, le **mythe d'Osiris** symbolise le cycle de la vie par sa mort et sa résurrection. Il est aussi le symbole de l'ordre et de la civilisation après la mort. Chez les Romains, le **mythe de Romulus et Rémus**, élevés par une louve, permet de comprendre la destinée particulière des Romains tout en légitimant le pouvoir des empereurs qui descendent de héros et de dieux.

2 À l'aide du texte suivant, complète l'arbre généalogique des fondateurs de Rome.

Le mythe de Romulus et Rémus

Énée, fils de Vénus et époux de Créüse, fille du roi Priam, s'enfuit de la cité troyenne envahie et incendiée par les Grecs, avec Anchise, son père, sur les épaules et son fils Iule dans l'espoir de fonder une nouvelle Troie. Après de multiples périples, Énée débarque en Italie, dans la région du Latium, là où la ville de Rome sera fondée plus tard. Veuf, il épouse la princesse Lavinia qui devient la belle-mère de Iule, qui sera à l'origine de la famille des Jules, dont César est le descendant, et fondateur de la cité d'Albe. Numitor, fils de l'un des 12 rois légendaires d'Albe la Longue et père de Rhéa Silvia, est dépossédé du trône par son frère Amulius, car ce dernier a appris que les petits-fils de son frère, qui ont pour père le dieu Mars, allaient avoir un destin extraordinaire. Amulius ordonne donc que l'on tue ces enfants qui sont finalement abandonnés et sauvés par une louve. Romulus fondera la cité de Rome en 753 av. J.-C.

Arbre généalogique de Romulus et Rémus



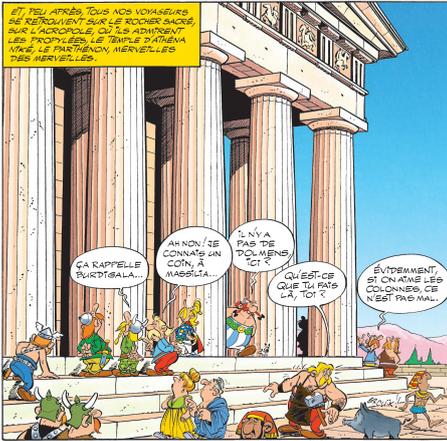
POUR ALLER PLUS LOIN

Seul(e) ou avec un(e) camarade, fais une recherche documentaire sur l'un des trois mythes fondateurs suivants : Osiris et Isis, la naissance des dieux de l'Olympe, ou Romulus et Rémus. Présente le résultat de tes recherches à l'oral devant tes camarades.



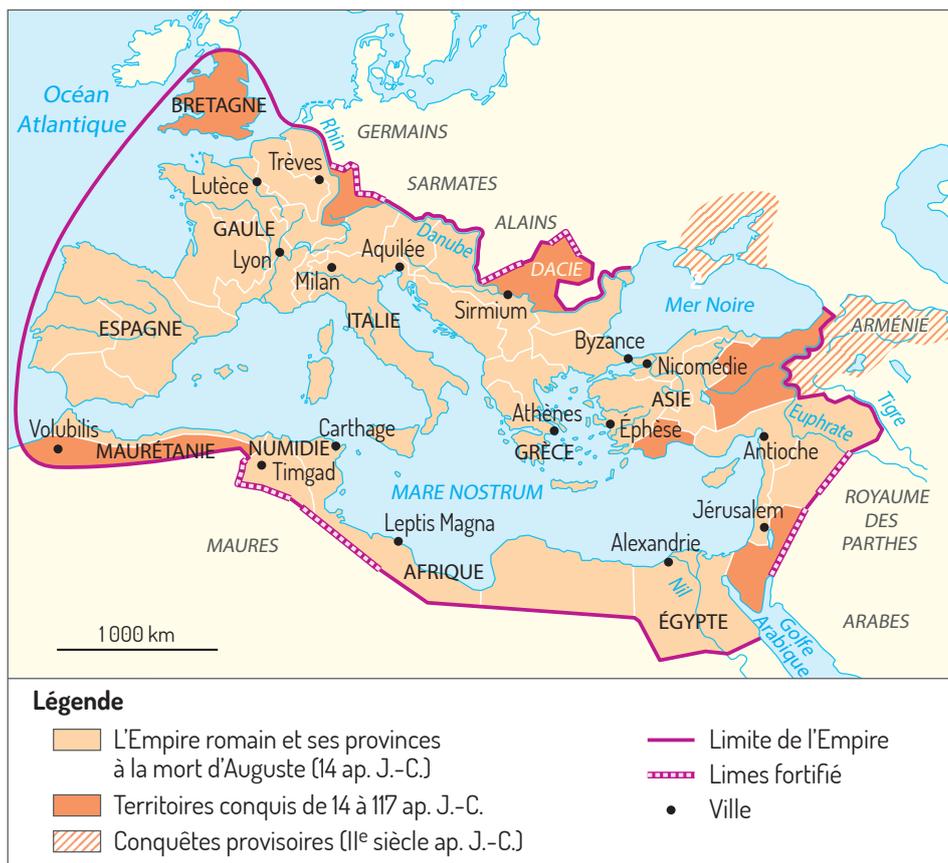


La grande tragédienne **Latraviata** désire être la première comédienne romaine à jouer le rôle de la déesse Isis. Elle est perdue entre toutes les formes et représentations de la divinité d'origine égyptienne. À travers les questions suivantes, aide-la à comprendre comment les différentes civilisations méditerranéennes se sont mutuellement influencées.



LA PETITE HISTOIRE DE PANORAMIX

Les conquêtes romaines s'accompagnent généralement d'un brassage culturel et religieux qui permet aux nouvelles provinces, comme la Gaule, d'adopter les dieux romains qui se mêlent souvent aux dieux locaux. Cette tendance à fusionner et assimiler différents cultes religieux et croyances dans l'Empire romain s'appelle le « syncrétisme religieux ». Ainsi, les cultes orientaux d'Isis et de Mithra sont adaptés par les Grecs puis les Romains.



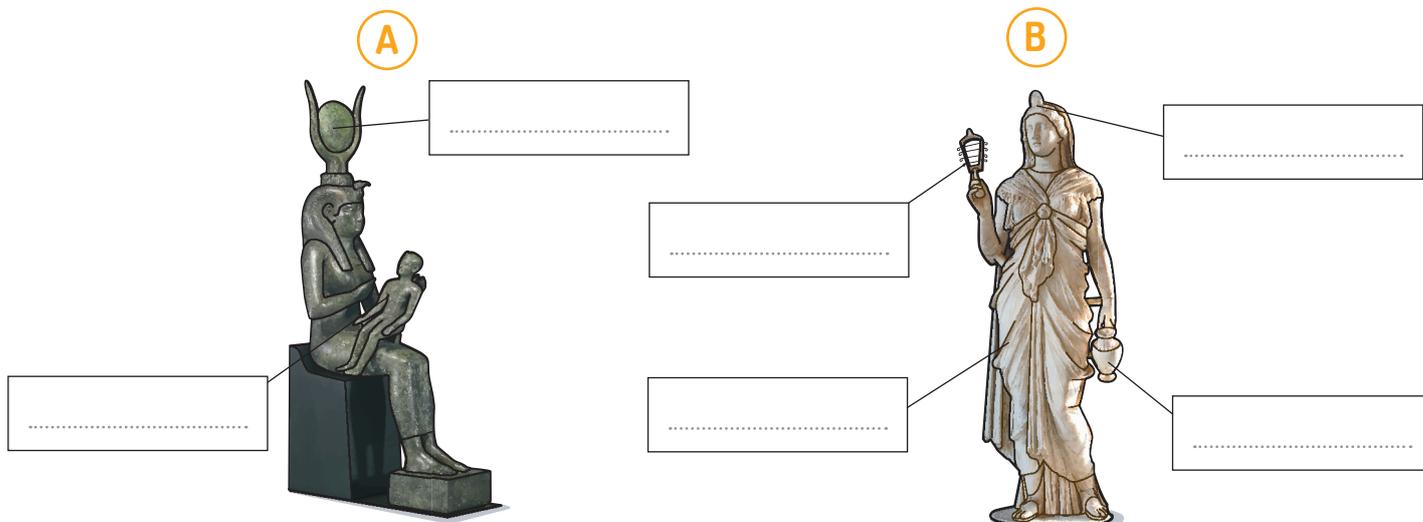
1 Sur la carte, localise en **rouge** Rome, la cité créée par Romulus, en **bleu**, le monde grec avant sa conquête par les Romains, et en **vert**, le territoire de la province égyptienne conquise par Auguste.

2 À l'aide de cette carte, coche les éléments pouvant expliquer l'influence réciproque de ces trois civilisations.

- Le commerce.
- Les échanges culturels.
- Les conquêtes successives des différents empires.

3 Compare les deux statues d'Isis :

a. **Légende-les à l'aide des éléments suivants** : sistre (instrument de musique à percussion), couronne hathorique (disque solaire placé entre deux cornes de vache), miroir imitant la lune (symbole de fertilité), Horus allaité, manteau qui retombe en formant un nœud sur le devant et situle (petit vase avec anse).



b. Quelle est la statue égyptienne et quelle est la statue romaine ?

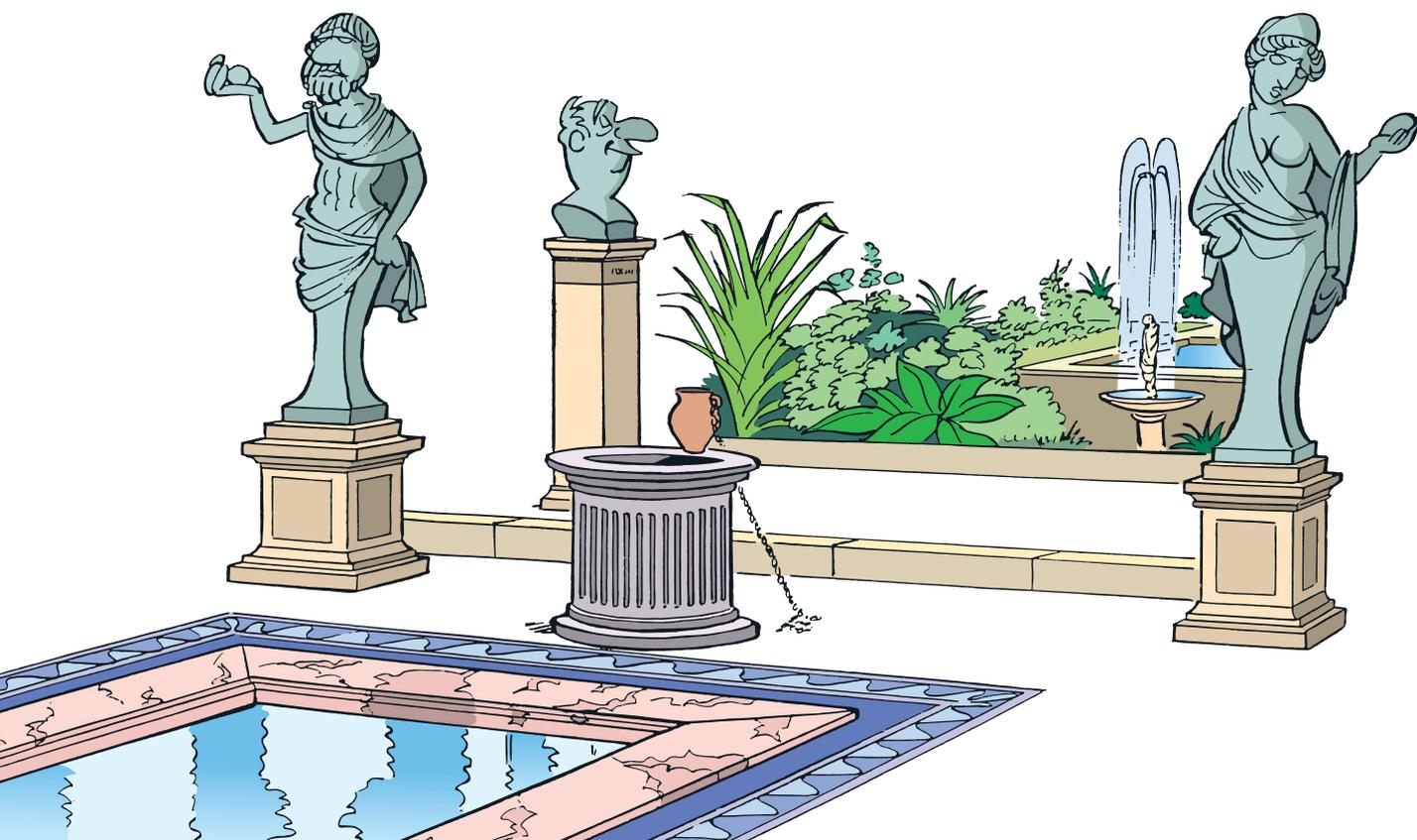
.....

c. Quels points communs et quelles différences observes-tu entre ces deux représentations ?

.....

.....

.....



AU PARC ASTÉRIX

Le magicien **Iris** vous a hypnotisés avec son nouveau sortilège et veut vous faire croire que vous êtes des oiseaux prêts à décoller.



LES ATTRACTIONS POUR LES PETITS GAULOIS

- LES PETITES CHASSES VOLANTES
- L'ESCARVILLE DES AS
- LE MINI CARROUSEL
- L'ADOMATIX
- ENSMATIX
- HYDROLIX
- ÉTAMINE
- AÉRODYNAMIX
- LE PETIT TRAIN
- LES PETITS CHARS TAMPONNEURS

LES ATTRACTIONS EN FAMILLE

- SOS NUMÉROBIS
- LES CHAUDRONIS
- LA PETITE TROMPÈTE
- ATTENTION MENHIR
- LES ESPIONS DE CÉSAR
- PÉGASE EXPRESS ☑
- LE DÉFI DE CÉSAR
- L'AVENTURE ASTÉRIX
- MENHIR EXPRESS
- LE GRAND SPLATCH
- L'OXYGÉNARIUM
- LE VOL D'ICARE
- L'HYDRE DE LERNE
- ROMIUS ET RAPIDIUS
- NATIONALE 7 ☑
- ÉPIDÉMIAS CROSSIÈRE
- LA RIVIÈRE D'ÉLIS
- LES PETITS ORAKKARS
- LES CHEVALS DU ROY
- LE CARROUSEL DE CÉSAR
- DISCOBÉLIX

LES ATTRACTIONS À SENSATIONS

- LA GALÈRE
- LES CHASSES VOLANTES
- OZIRIS ☑
- LA TRACÉ DU HOIRRA ☑
- GROUDRIX
- LE CHEVAL DE TROIE
- TONNERRE DE ZEUS ☑



1 Avant votre envol, survolez le plan du Parc afin de retrouver dans la liste des attractions celles qui font référence à la mythologie égyptienne, grecque ou romaine. Entourez-les en **rouge**.

2 Quelles attractions font référence... :

- aux dieux :
- aux créatures mythologiques :
- aux héros mythologiques :

3 L'attraction Toutatis porte le nom d'un dieu. À quelle civilisation fait-elle référence ?

- À la civilisation égyptienne.
- À la civilisation romaine.
- À la civilisation grecque.
- À la civilisation celte.

4 Entourez l'attraction Oziris sur le plan du Parc.

5 Comment expliquez-vous le nom de cette attraction qui culmine à 40 m de hauteur, pour une longueur de 1 000 m ? Cochez la réponse qui vous semble convenir et justifiez-la.

- Volonté de montrer la démesure de cette attraction qui offre des sensations fortes en faisant référence à Osiris qui était considéré comme un géant.
- Jeu de mots qui permet de mettre au défi le visiteur d'affronter le puissant mage Iris. Osiris est donc composé du verbe « oser » et du nom du personnage de la BD « Iris ».
- Jeu de mots construit sur le terme « oz » pour évoquer le merveilleux et « Iris », messagère des dieux chez les Grecs. L'association de ces termes promet donc une expérience extraordinaire faite à toute vitesse.

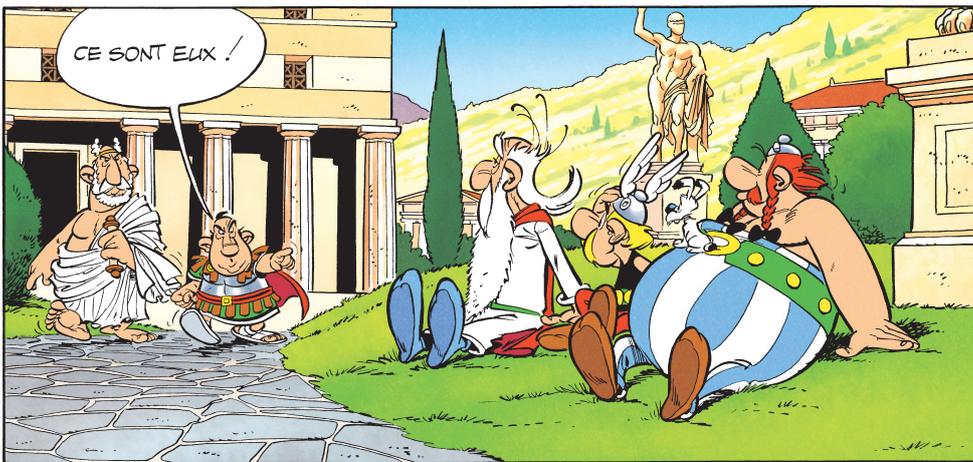
6 Identifiez les dieux qui sont représentés sur la façade du bâtiment.



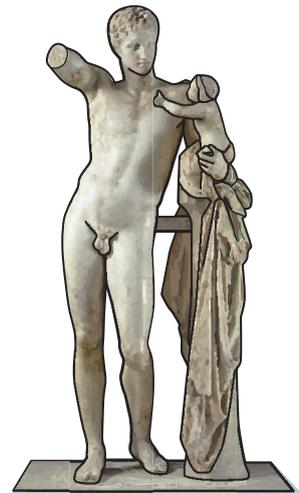
7 À quoi correspondent les éléments du temple entourés en rouge ? Que symbolisent-ils ?

DANS LES BANDES DESSINÉES

Les différents tomes de la bande dessinée *Astérix* se sont emparés des dieux et des mythes antiques.



R. Goscinny & A. Uderzo, *Astérix aux Jeux olympiques*, p. 34, 1968, Hachette Livre.



Praxitèle, *Hermès portant Dionysos enfant*.

1 Comment sont représentés les dieux et autres créatures mythologiques dans la bande dessinée ?

2 Observe la reproduction de la statue d'Hermès à Olympie par Uderzo et la véritable statue *Hermès portant Dionysos enfant* de Praxitèle. Relève les différences. Comment les expliques-tu ?

3 Connais-tu d'autres créatures mythologiques ? Donne deux exemples.

ÉCRIRE UN RECUEIL DE MYTHES ILLUSTRÉS



Panoramix présente ses mythes préférés des civilisations égyptienne, grecque et romaine aux habitants du village gaulois.

Aide-le à collecter les mythes les plus extraordinaires en créant un recueil illustré.

Pour réussir ce défi final, tu dois écrire un mythe d'une vingtaine de lignes qui raconte un événement fondateur ou les exploits d'un personnage héroïque de l'une des trois civilisations antiques.

Suis les étapes ci-dessous pour rentrer dans la légende.

1 Faire le bon choix.

- Choisir sa civilisation : Égypte. Grèce. Rome.
- Choisir la nature de son mythe : Mythe fondateur. Figure héroïque.

2 Structurer son mythe.

| | |
|-----------------------------------|---|
| Introduction | <ul style="list-style-type: none"> - Présenter ton héros (héroïne) et son lieu de naissance. - Décrire la situation du monde au moment de sa naissance : <input type="checkbox"/> attaque d'un monstre. <input type="checkbox"/> trouble politique. <input type="checkbox"/> catastrophe naturelle. <input type="checkbox"/> invasions barbares. <input type="checkbox"/> autre : - Décrire son rapport aux autres divinités et au peuple (montrer sa différence par rapport aux autres dieux ou héros). |
| Situation de départ et péripéties | <ul style="list-style-type: none"> - Présenter le défi ou la menace que ton héros (héroïne) devra affronter. - Présenter l'objet sacré, voire magique, qui lui servira à remplir sa mission. - Raconter au moins deux aventures vécues par ton héros (héroïne) pour accomplir son devoir. - Mettre en avant le courage et les sentiments de ton personnage. |
| Dénouement | <ul style="list-style-type: none"> - Décrire comment ton héros (héroïne) parvient à résoudre son défi. - Décrire comment il (elle) est accueilli(e) par la population. - Montrer que ton héros (héroïne) est devenu(e) un exemple à suivre. |

3 Utiliser un lexique riche et imagé.

Utilise un langage imagé (comparaison, métaphore, hyperbole, énumération) et varié afin de dynamiser ton mythe et lui donner un maximum de sens.

- Adjectifs pour décrire un personnage : courageux, vaillant, rusé, sage, prudent, etc.
- Adjectifs pour décrire un lieu : sombre, luxuriant, incroyable, effrayant, etc.
- Verbes d'action : affronter, surmonter, découvrir, explorer, combattre, etc.



4 Illustrer son mythe.

Illustre ton mythe en respectant les couleurs et les paysages de la civilisation choisie.

- Tu peux illustrer : ton personnage. une péripétie. l'arbre généalogique du héros.
- Pour réaliser ton illustration, tu peux faire un collage, un dessin ou une combinaison des deux.

5 Réaliser le recueil en collectant les écrits et les illustrations de tous les élèves de la classe.

À VOS PLUMES !