

## > FRANÇAIS ET CULTURE ANTIQUE

Axe lexical

# Les expressions latines et grecques dans la langue française

## Lien avec le programme

Cette ressource s'inscrit dans le cadre de l'objet d'étude n° 2 : « Les racines grecques et latines au service de la maîtrise du français », plus particulièrement dans l'entrée « Découvrir le substrat culturel grec et latin du lexique français » de l'axe lexical.

## Objectifs

- Étoffer le bagage lexical des élèves et leur culture générale.
- Mettre en évidence le lien entre mythologie et sens des expressions.

## Mise en œuvre

Le professeur choisit, en fonction des textes qu'il fait découvrir aux élèves, un corpus d'expressions parmi les propositions ci-dessous<sup>1</sup>. Après avoir exposé brièvement les circonstances de l'évènement ou les exploits du héros, il confie aux élèves, préalablement répartis en groupes, un ensemble plus ou moins important d'expressions à décrypter. En fonction des élèves, il peut soit leur fournir un gabarit à compléter soit leur laisser la liberté de proposer une présentation.

Pour chaque expression, sont attendus les éléments suivants :

- la signification de l'expression en français ;
- un synonyme ou une expression équivalente ;
- l'histoire mythologique à l'origine de l'expression ;
- les emplois de l'expression (dans quelles circonstances utilise-t-on l'expression ?) au sens propre et au sens figuré quand cela s'impose.

Retrouvez Éduscol sur



1. Le professeur peut également travailler à partir d'autres expressions.

En classe entière, une restitution est ensuite organisée pour qu'oralement chaque groupe transmette aux autres groupes le résultat de ses recherches.

## Prolongements

- Réaliser une affiche pour chacune des expressions découvertes.
- Réaliser un carnet d'expressions, au format numérique, rendu accessible à tous via l'ENT.
- Compléter la grille de mots croisés (cf. annexe en fin de document).

## Corpus d'expressions

### Archimède aux bains

Eurêka (εὕρηκα) signifie « J'ai trouvé » – Le mathématicien Archimède doit démasquer un artisan à qui une couronne en or a été commandée par le roi de Syracuse. Cet artisan est soupçonné d'avoir mêlé de l'argent à l'or pour faire un gain plus important. Alors qu'il se trouve aux bains publics, Archimède s'aperçoit que le volume de son corps est égal au volume d'eau qui en déborde. L'or et l'argent n'ayant pas le même volume, Archimède comprend qu'il pourra démasquer l'artisan. Il est tellement content de sa découverte qu'il sort des bains publics et se précipite chez lui entièrement nu. Eurêka s'emploie lorsque l'on trouve subitement une solution, une bonne idée.

### Autour de l'Illiade et de l'Odyssee d'Homère

Une guerre a probablement opposé, aux alentours de 1200 avant J.-C., des Grecs à certains de leurs voisins. L'archéologue allemand Heinrich Schliemann (1822-1890) en a apporté la confirmation, en découvrant les vestiges du lieu de cet affrontement, Troie, en Asie Mineure, c'est-à-dire dans l'actuelle Turquie.

Deux épopées en vers, datant du IX<sup>e</sup> siècle avant J.-C., ont popularisé le thème de la guerre de Troie durant l'Antiquité grecque. Elles sont attribuées au poète grec Homère (dont le nom signifie « aveugle ») et s'intitulent l'Illiade et l'Odyssee.

- **Une pomme de discorde** – La guerre de Troie aurait pour origine une querelle entre trois déesses (Héra, Athéna, Aphrodite) car chacune d'elles prétendait posséder la pomme d'or lancée par Éris, déesse de la Discorde, et gravée de l'inscription « À la plus belle ». **Une pomme de discorde** est un sujet de désaccord.
- **Jouer les Cassandre** – Cassandre est la fille du roi de Troie. Elle a le don de prédire les malheurs à venir ; c'est ainsi qu'elle annonce qu'un cheval de bois avec des soldats grecs à l'intérieur tuera les Troyens pendant leur sommeil. Malheureusement, personne n'écoute Cassandre : son père laisse entrer le cheval de bois dans sa ville. **Jouer les Cassandre** signifie prédire des malheurs.
- **Un stentor** – Stentor est un crieur de l'armée des Grecs lors de la guerre de Troie. **Un stentor** est un homme doué d'une voix forte, puissante.
- **Un talon d'Achille** – Achille est un héros légendaire de la guerre de Troie. Lorsqu'il est bébé, sa mère le plonge dans l'un des fleuves des Enfers pour que son corps devienne invulnérable. Seul son talon, par lequel elle le tient, reste vulnérable et le mènera à sa perte. **Le talon d'Achille** est une fragilité, le point faible d'une personne.

Retrouvez Éduscol sur



- **Un cheval de Troie** – La guerre de Troie dure depuis dix ans. Pour mettre fin au siège de la ville, Ulysse a l'idée d'une ruse : il fait croire aux Troyens qu'un immense cheval de bois est une offrande aux dieux. Les Troyens introduisent naïvement la machine dans leur cité, mais elle contient des soldats grecs qui pénètrent ainsi chez l'ennemi et causent la perte de la ville. **Un cheval de Troie** est aussi une ruse de guerre, une manœuvre pour avancer masqué. Cette expression désigne également aujourd'hui un programme informatique apparemment inoffensif, mais en réalité malveillant : il envahit et parfois détruit les données.
- **Une odyssee** – L'*Odyssee* relate le retour chez lui, dans son île d'Ithaque, du héros grec Ulysse (Odysseus en grec), au terme de la guerre de Troie. Ce retour sur mer, rendu périlleux par la colère du dieu Poséidon, dure dix ans : il est émaillé de rencontres et de mésaventures. **Une odyssee** est un long voyage, mouvementé, semé d'incidents variés et d'aventures.
- **Succomber au chant des Sirènes** – Les Sirènes sont des créatures marines, mi-femmes, mi-oiseaux, dont le chant est si envoûtant et mélodieux que nul ne peut y résister. Informé du danger mais désireux malgré tout d'entendre les Sirènes, Ulysse se fait attacher au mât de son navire après qu'il a bouché à la cire les oreilles de ses compagnons. Quand s'élèvent les voix mélodieuses, Ulysse demande à être délivré. Au contraire, ses compagnons resserrent ses liens comme il l'avait lui-même prévu. Le navire s'éloigne de l'île sans dommage et se dirige... vers Charybde et Scylla ! **Succomber au chant des Sirènes** signifie céder à une tentation.
- **Tomber de Charybde en Scylla** – Charybde et Scylla sont deux monstres marins : elles étaient auparavant deux jeunes femmes, ainsi métamorphosées en châtiment de mauvaises actions. Charybde, tel un gouffre, avale d'immenses quantités d'eau avec tout qu'elle porte – poissons, navires et marins – et la recrache trois fois par jour, tandis que Scylla, qui vit non loin de là, est un monstre qui dévore tout ce qui passe à sa portée. **Tomber de Charybde en Scylla** c'est éviter un danger en s'exposant à un autre danger, plus grand encore.
- **Une toile de Pénélope** – Pénélope est la femme d'Ulysse ; la très longue absence de son époux, laissant supposer qu'il est mort, conduit de très nombreux prétendants à la courtiser. Mais Pénélope refuse toute nouvelle union par fidélité à Ulysse : elle conditionne ainsi une nouvelle union au fait que le tissage qu'elle a entrepris soit terminé, défaisant la nuit ce qu'elle a tissé le jour... **Une toile de Pénélope** est un travail que l'on effectue sans relâche sans jamais parvenir à sa fin.
- **Un mentor** – Mentor est un ami d'Ulysse. La déesse Athéna prend son accord pour accompagner Télémaque parti à la recherche de son père. **Un mentor** est un guide, un conseiller sage, expérimenté.

### Autour du mythe du Minotaure

Minos est le roi de Cnossos, cité de l'île de Crète. Son épouse, Pasiphaé, met au monde le Minotaure, créature mi-homme mi-taureau, parce qu'elle s'est unie avec un magnifique taureau dans un simulacre de vache façonné par le génial inventeur Dédale. Pour partie responsable de la naissance du Minotaure, Dédale est missionné par Minos pour bâtir le Labyrinthe, vaste enchevêtrement duquel nul ne peut s'échapper dès lorsqu'il y est entré. Le Minotaure se nourrissant de chair humaine, sept jeunes femmes et sept jeunes hommes de la noblesse athénienne sont sacrifiés chaque année afin que la cité d'Athènes solde ainsi une dette de sang contractée envers Minos. Thésée, fils du roi d'Athènes, s'embarque pour la Crète au nombre des jeunes gens dédiés au Minotaure car il se pense capable de vaincre la créature. Lorsqu'il arrive en Crète, Ariane, la fille du roi Minos, s'éprend immédiatement de lui. La jeune femme met Dédale au défi de trouver le moyen de s'échapper de son Labyrinthe : ce moyen est de laisser un fil sur son chemin pour le suivre ensuite jusqu'à la sortie.

Retrouvez Éduscol sur



- **Un dédale** est un lieu où l'on risque de s'égarer à cause de la complication des détours. **Un labyrinthe** est un réseau compliqué de chemins, de galeries dont on a peine à sortir.
- **Un fil d'Ariane** est le filin que les plongeurs sous-marins ou souterrains tirent derrière eux afin de pouvoir retrouver leur point de départ, en milieu trouble ou confiné. Un fil d'Ariane désigne tout moyen de se diriger au milieu des difficultés sans perdre la voie à suivre.

### Autour d'Hercule

- **Un amphitryon / un sosie** – Amphitryon est l'époux d'Alcmène. Cette jeune femme est courtisée par Zeus mais, fidèle à son mari, elle refuse de céder aux avances du dieu. Alors qu'Amphitryon s'est absenté, Zeus prend son apparence et Hermès prend l'apparence de Sosie, l'esclave d'Amphitryon. Alcmène s'unit avec le dieu sans savoir qui il est : de cette union naît Héraclès/Hercule. **Un amphitryon** est un hôte chez qui l'on dîne. **Un sosie** est une personne qui a une ressemblance parfaite avec une autre.
- **Un hercule** – Héraclès chez les Grecs, Hercule chez les Romains, est le fils de Zeus/Jupiter et d'Alcmène. Il est doué d'une force incroyable et doit accomplir douze travaux, chacun plus périlleux et plus lointain que le précédent. **Un hercule** est un homme d'une force physique exceptionnelle.
- **Un travail d'Hercule** – Les douze travaux d'Hercule sont les tâches qu'il doit exécuter. En effet, Héraclès/Hercule a tué ses enfants après qu'Héra l'a rendu fou pour se venger de lui car il incarne les infidélités de son époux. Les travaux – impossibles – sont une expiation de son crime. **Un travail d'Hercule** est une tâche presque impossible car elle réclame une force surhumaine.
- **Nettoyer les écuries d'Augias** – Le cinquième travail d'Hercule consiste à nettoyer les écuries d'Augias. Augias est un roi dont les écuries sont d'une si immonde saleté qu'Hercule détourne le cours de deux fleuves pour les nettoyer. **Nettoyer les écuries d'Augias** est faire un très grand nettoyage, au sens propre ou au sens figuré.
- **Un cerbère** – Cerbère est le chien tricéphale d'Hadès/Pluton, dieu des Enfers et des mondes souterrains. Ce chien garde l'entrée du monde des morts : nul ne peut en ressortir. Le douzième travail d'Hercule consiste à ramener Cerbère dans le monde des vivants. **Un cerbère** est un portier, un gardien sévère, intraitable.

### Autour des dieux

- **Un apollon / une vénus** – Apollon est un dieu de la mythologie représenté sous les traits d'un jeune homme athlétique, imberbe, à la longue chevelure bouclée. Il correspond ainsi à l'idéal grec de la beauté masculine. **Un apollon** est un beau jeune homme. Vénus est la déesse romaine de la beauté féminine dont la grâce exerce un charme invincible. **Une vénus** est une très belle femme.
- **Un atlas** – Atlas est l'un des Titans, fils d'Ouranos (=le Ciel) et de Gaïa (=la Terre). Il porte le ciel, représenté comme une sphère. Ce personnage est fréquemment représenté sur les recueils de cartes à partir du XVI<sup>e</sup> siècle. **Un atlas** est un recueil de cartes géographiques.
- **Une chimère** – Chimère est un monstre soufflant le feu, à tête de lion, corps de chèvre et queue de serpent. Cette étrange composition semble le fruit des cauchemars. **Une chimère** est une illusion, une création imaginaire.
- **Un hermaphrodite** – Hermaphrodite tire son nom de celui de ses parents : Hermès et Aphrodite. Devenu adulte, ce très beau jeune homme suscite l'amour d'une nymphe, tellement heureuse de le tenir entre ses bras qu'elle demande aux dieux de ne jamais

Retrouvez Éduscol sur



la séparer de lui. Leurs deux corps s'unissent en un seul, aux traits à la fois masculins et féminins. **Un hermaphrodite** est un animal ou une plante ayant à la fois les organes sexuels mâles et femelles.

- **Une égérie** – Égérie est une nymphe dont les conseils ont inspiré, aidé, guidé le deuxième roi légendaire de Rome, Numa Pompilius. **Une égérie** est une conseillère, une inspiratrice, particulièrement d'un homme politique ou d'un artiste.
- **Une mégère** – Mégère est l'une des trois Furies, c'est-à-dire l'une des divinités des Enfers chargées d'exercer sur les criminels la vengeance des dieux. **Une mégère** est une femme méchante, criarde.
- **Une boîte de Pandore** – Pandore est la première femme mortelle de la mythologie grecque. Elle est envoyée sur Terre pour punir les hommes d'avoir reçu le feu de Prométhée. C'est pourquoi Zeus lui confie une jarre fermée, remplie de tous les maux. Poussée par la curiosité, Pandore ouvre la jarre et fait ainsi se répandre les maux sur Terre ; l'espérance reste au fond de la jarre, privant les hommes de toute consolation. **Une boîte de Pandore** est une source d'innombrables malheurs et souffrances.
- **S'endormir / se reposer sur ses lauriers** – Le laurier est l'arbre d'Apollon dont les Grecs et les Romains tressent des couronnes, symboles de victoire. En français, le laurier est associé au succès, notamment au lauréat : un lauréat est une personne qui vient d'obtenir un diplôme. **S'endormir / se reposer sur ses lauriers** est ne plus agir, rester passif après un premier succès.
- **Être dans les bras de Morphée** – Morphée est le dieu grec des rêves, fils du Sommeil et de la Nuit. **Être dans les bras de Morphée** est dormir profondément, paisiblement.
- **Être médusé** – Méduse est l'une des trois Gorgones, dont le regard pétrifie quiconque la fixe. **Être médusé**, c'est être frappé de stupeur, pétrifié.
- **Être sous l'égide de (...)** – L'Égide est le bouclier de la déesse Athéna, fait de la peau de la chèvre Amalthée, chèvre nourricière de Zeus lorsqu'il était bébé dont la peau est invulnérable, et de la tête de Méduse, l'une des trois Gorgones, dont le regard pétrifie quiconque la fixe. **Être sous l'égide de (...)** c'est se trouver la protection de (...).

### Autour des personnages historiques et des lieux géographiques

- **Un mécène** – Mécène est un ami d'Auguste, le premier empereur romain, protecteur des lettres et des arts, car il utilise sa fortune pour donner à des auteurs la liberté de consacrer tout leur temps à leur création. Un mécène est une personne riche, généreuse ou une entreprise qui aide ou soutient financièrement les artistes ou une activité, une action culturelle ou d'intérêt public.
- **Un vandale** – Les Vandales sont un peuple des bords de la Baltique. Leur mauvaise réputation vient de leur férocité à la guerre : ils envahirent et ravagèrent la Gaule, l'Espagne et l'Afrique du Nord au début du V<sup>e</sup> siècle ap. J.-C. **Un vandale** est une personne qui détruit volontairement de belles choses.
- **Toucher le pactole – être riche comme Crésus** – Le Pactole est une rivière aurifère de Lydie, une région d'Asie Mineure (actuelle Turquie) : elle fait la richesse de Crésus, roi de cette région. **Toucher le pactole** est gagner, obtenir une énorme fortune. **Être riche comme Crésus**, c'est être immensément riche.
- **Vouer aux gémonies** – Les Gémonies sont à Rome les « escaliers des gémissements » qui partent du Forum vers la citadelle du Capitole et longent la prison publique. Les cadavres de certains condamnés à mort y sont exposés avant d'être jetés dans le Tibre, privant les morts de sépulture digne. **Vouer aux gémonies** est promettre un destin malheureux ou accabler une personne de reproches.
- **Succomber aux délices de Capoue** – Durant la deuxième guerre punique qui oppose les Romains et les Carthaginois, le général carthaginois Hannibal Barca laisse ses soldats faire relâche à Capoue quand certains de ses généraux lui conseillent d'attaquer sans attendre Rome. Cette cité offre une vie délicieuse aux soldats

Retrouvez Éduscol sur



carthaginois : jusqu'alors victorieux, Hannibal connaît ensuite des défaites, incapable de remobiliser ses hommes au combat. **Succomber aux délices de Capoue**, c'est céder au plaisir immédiat, préférer l'instant présent à la mise en œuvre de projets à long terme, choisir la facilité.

### Autour de la vie quotidienne

- **Revoir ses Lares / regagner ses Pénates** – Les Lares et les Pénates sont des divinités romaines : les Lares sont liés à un espace, notamment la maison, et ils ont la charge de le protéger ; les Pénates sont chargés de la garde du foyer, des biens et du cellier à provisions. **Revoir ses Lares ou regagner ses Pénates**, c'est rentrer chez soi, dans son foyer.
- **Remettre aux calendes grecques** – Les calendes sont le premier jour de chaque mois du calendrier julien, c'est-à-dire du calendrier instauré par le général romain Jules César. Les calendes « grecques » n'existent pas. **Remettre aux calendes grecques**, c'est repousser quelque chose à une date impossible.

### Références

Georges Chandon, *Contes et récits tirés de l'Illiade et de l'Odyssée*, Paris, Pocket, 1994.

Jean Mesnager, *L'Odyssée, d'après Homère*, Paris, Nathan, 2013.

Yvan Pommaux, *Thésée, Comment naissent les légendes*, Neuf de l'école des loisirs, 2012.

## Annexe

### Rendez à César ce qui est César...

*Des personnages et des événements de la mythologie et de l'histoire gréco-romaines ont laissé leurs noms à des mots, à des expressions et à des proverbes français du langage courant.*

1. À partir de la définition qui est proposée, les élèves retrouvent l'expression correspondante qui a directement trait à l'héritage antique.
2. Ils relient l'expression à ce à quoi elle fait référence et qui la rend explicite.

EXPRESSION...	... QUI FAIT RÉFÉRENCE :
1. Avoir des yeux qui voient tout : .....	à l'un des douze travaux d'Hercule, qui a nécessité le détournement de deux fleuves.
2. Dormir profondément : .....	au dieu grec des rêves, fils du Sommeil et de la Nuit.
3. Parvenir à nettoyer un endroit particulièrement vaste et sale : .....	à la richesse d'un roi de Lydie, dont la source provenait entre autres de l'or contenu dans les sables de la rivière Pactole.
4. S'écarter d'un danger pour en trouver un autre : .....	à la fille de Priam, roi de Troie, condamnée par Apollon à avertir les hommes de leur destin, toujours tragique, sans jamais être écoutée et crue.
5. Être de haute naissance : .....	au berger particulièrement apte à la surveillance, en raison de ses cent yeux.
6. Gagner ou obtenir une énorme fortune : .....	au bouclier recouvert de la peau de la chèvre Amalthée, nourrice de Jupiter, et orné par Minerve d'une tête de Gorgone.
7. Soulever un problème, une question qui fâche ou un secret de famille qu'il aurait mieux valu laisser de côté : .....	à deux monstres marins féminins : l'un boit et régurgite l'eau de mer trois fois par jour, l'autre dévore les poissons et les marins des navires qui s'approchent trop près de sa grotte.
8. Être immensément riche : .....	à la naissance de Bacchus, porté et enfanté par son père après la mort de sa mère.
9. Voir l'avenir de manière toujours pessimiste : .....	à la première femme mortelle, envoyée aux hommes par Jupiter pour se venger de Prométhée, dotée de tous les dons, et porteuse d'une jarre fermée contenant tous les maux que les hommes avaient ignorés jusqu'ici.
10. Être sous la protection de... : .....	aux divinités qui veillent sur l'ensemble de la maison et de la famille, esclaves compris.
11. Se contenter d'un premier succès : .....	à la rivière d'Asie Mineure, qui a fait la richesse du fameux roi de Lydie, Crésus.
12. Être frappé de stupeur, être pétrifié : .....	aux divinités de la partie la plus reculée de l'intérieur de la maison.
13. Revenir chez soi : .....	à la plante dont on tressait des couronnes, symboles de victoire.
14. Retrouver son foyer familial : .....	à une date qui n'existe pas, mêlant calendrier romain et calendrier grec...
15. Remettre à une date impossible, c'est-à-dire à jamais : .....	à l'une des trois Gorgones, au visage terrifiant, dont le regard, fixe comme la pierre, pétrifie quiconque la regarde.

## Mots-croisés

### HORIZONTALEMENT

1. Du nom de ce que font entendre des créatures qui charment les compagnons d'Ulysse... Pouvoir d'attraction irrésistible, mais dangereux.
2. Du nom d'une arme manipulée avec excellence par un peuple de cavaliers-archers redoutés... Attaque verbale ironique que l'on décoche à quelqu'un à la fin d'une conversation.
3. Du nom de ce qui dit la prophétesse de Cumès... Propos dont le sens reste obscur et énigmatique.
4. Du nom de la nymphe considérée comme la déesse des sources que consulte Numa Pompilius... Inspiratrice et conseillère.
5. Du nom de ce que pousse celui qui, ayant défié Thanatos, est condamné à gravir les pentes d'une montagne... Travail vain, toujours à recommencer.
6. Du nom de ce que remet à Thésée celle qui vient en aide... Fil qui sert de guide dans une situation compliquée.
7. Du nom de la partie du corps d'un héros grec de la guerre de Troie, fils de Pélée et de Thétis, plongé bébé dans les eaux du Styx... Point faible d'une personne.
8. Du nom du châtiment de celui qui sert en ragoût aux dieux son propre fils Pélops... Impossibilité de consommer ce que l'on désire, alors que c'est à portée de main.
9. Du nom des divinités latines persécutrices correspondant aux Érinyes grecques... Femme emportée par la colère ; la colère, la rage elle-même.
10. Du nom de l'enfant d'Hermès et d'Aphrodite... Androgyne, animal ou plante avec des organes sexuels mâles et femelles.
11. Du nom de la déesse romaine de la beauté... Femme d'une grande beauté.
12. Du nom du voyage qu'Ulysse accomplit pour regagner Ithaque... Voyage particulièrement mouvementé, rempli d'aventures.
13. Du nom du cadeau qu'un centaure fait à l'épouse d'Hercule... Cadeau empoisonné.
14. Du nom du fruit gravé de l'inscription « À la plus belle ! »... Cause ou objet d'une dispute.
15. Du nom du Titan qui porte le monde sur ses épaules... Recueil de cartes géographiques.
16. Du nom d'une créature à tête de lion, corps de chèvre et queue de serpent... Illusion, fantôme, création imaginaire.
17. Du nom du dieu de la beauté... Très beau jeune homme.
18. Du nom de ce que tourne aléatoirement une déesse, changeant ainsi la position des hommes, tantôt chanceux, tantôt malchanceux... Destin humain livré au hasard, bon ou mauvais.

Retrouvez Éduscol sur





## VERTICALEMENT

- a. Du nom de l'objet en bois introduit dans Troie... Piège qui introduit l'ennemi dans la place.
- b. Du nom de l'ami d'Ulysse, précepteur de Télémaque... Guide expérimenté, conseiller.
- c. Du nom du crieur de l'armée grecque lors de la guerre de Troie... Voix forte et retentissante.
- d. Du nom des divinités de la vengeance à corps d'oiseau et tête de femme... Femme méchante, acariâtre.
- e. Du nom du mari d'Alcmène dont Zeus prend l'apparence pour abuser de la jeune femme... Hôte chez qui l'on dîne.
- f. Du nom de créatures du cortège dionysiaque... Homme qui poursuit les femmes.
- g. Du nom de l'inventeur du Labyrinthe... Lieu où l'on risque de s'égarer à cause de la complication des détours ; synonyme de labyrinthe.
- h. Du nom d'un homme politique romain du I<sup>er</sup> siècle avant J.-C., célèbre pour avoir consacré sa fortune à l'épanouissement des arts et des lettres... Protecteur des arts.
- i. Du nom de ce que fait chaque jour et défait chaque nuit l'épouse d'Ulysse... Ouvrage auquel on travaille sans relâche mais sans jamais le terminer.
- j. Du nom de l'objet sans fond que sont condamnées à remplir quarante-neuf sœurs... Tâche interminable.
- k. Du nom du gardien des Enfers... Gardien hargneux et inflexible.
- l. Du nom de chacune des douze tâches imposées au fils d'Alcmène et de Zeus... Tâche presque démesurée, réclamant une force surhumaine.
- m. Du nom de l'une des trois Érinyes, dont le nom signifie « la haine » ... Femme au mauvais caractère.
- n. Du nom de ce que tissent, enroulent et coupent les trois divinités, sœurs et maîtresses de la destinée humaine de la naissance à la mort... Durée de la vie humaine fixée par le destin.

1 a N R g  
 1 H D  
 2 C H  
 3 R B 4 h M G k m  
 5 R S  
 6 I R  
 7 L e M j i l  
 8 U i N V L  
 9 R f L  
 10 T  
 11 N T 12 D  
 13 Q N P  
 14 d M C  
 15 T M  
 16 M  
 17 R L  
 18 E T

Retrouvez Éduscol sur



## Éléments de corrigé

### Rendez à César ce qui est César...

1. Avoir des yeux qui voient tout → Avoir des yeux d'Argus.
2. Dormir profondément → Être dans les bras de Morphée.
3. Parvenir à nettoyer un endroit particulièrement vaste et sale → Nettoyer les écuries d'Augias.
4. S'écarter d'un danger pour en trouver un autre → Tomber de Charybde en Scylla.
5. Être de haute naissance → Se croire sorti de la cuisse de Jupiter.
6. Gagner ou obtenir une énorme fortune → Toucher le Pactole.
7. Soulever un problème, une question qui fâche ou un secret de famille qu'il aurait mieux valu laisser de côté → Ouvrir la boîte de Pandore.
8. Être immensément riche → Être riche comme Crésus.
9. Voir l'avenir de manière toujours pessimiste → Jouer les Cassandre.
10. Être sous la protection de... → Être sous l'égide de...
11. Se contenter d'un premier succès → S'endormir sur ses lauriers.
12. Être frappé de stupeur, être pétrifié → Être médusé.
13. Revenir chez soi → Regagner ses Pénates.
14. Retrouver son foyer familial → Revoir ses Lares.
15. Remettre à une date impossible, c'est-à-dire à jamais → Remettre aux calendes grecques.

