

FRANÇAIS ET CULTURE ANTIQUE

Axe culturel

Châtiments éternels

Lien avec le programme

Cette activité s'inscrit dans le cadre de l'objet d'étude n° 3 « Représentations de l'au-delà, imaginer le cycle de la vie » et plus particulièrement l'entrée « Les châtiments éternels » de l'axe littéraire, culturel et artistique.

Elle peut suivre un travail consacré aux Enfers, que le professeur ait choisi de s'intéresser plus spécifiquement à « la géographie de l'au-delà », à « l'organisation et aux règles de l'au-delà » ou au motif de la catabase. Elle constitue ainsi un approfondissement et un élargissement de la première séquence.

Les récits liés aux suppliciés du Tartare peuvent entrer en résonance avec nombre des entrées du programme de français de sixième : « Le monstre, aux limites de l'humain », « Récits d'aventures », « Résister au plus fort : ruses, mensonges et masques ». La séquence peut également s'articuler avec le cours d'histoire, notamment le thème 2 « Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au I^{er} millénaire avant J.-C. ».

Par le travail proposé, la séquence favorise la « connaissance de mythes antiques et récits fondateurs nécessaires à la construction de la culture artistique des élèves » et concourt de ce fait au parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève ; elle participe tout à la fois à l'éducation de la sensibilité par la fréquentation d'œuvres variées autour du thème des châtiments éternels et à l'acquisition de compétences de lecture et de compréhension des œuvres d'art.

Objectifs

- Faire travailler les élèves, en groupe, sur différents récits liés aux suppliciés du Tartare - Tantale, Sisyphe, les Danaïdes, Ixion, Tityus - et autres condamnés par les dieux à un châtimement éternel.
- Faire réaliser collectivement un jeu de cartes : « le jeu des 7 châtiments » pour explorer les différents mythes et aider les élèves à s'appropriier ces récits mythologiques qui nourrissent la littérature et les arts.

Compétences

- Lire des textes littéraires et documentaires,
- Se confronter à des œuvres artistiques diverses et les comprendre,
- Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique,
- Savoir opérer des choix et les justifier,
- Collaborer et coopérer.

Corpus

- Pour découvrir le Tartare : <https://eduscol.education.fr/odyseum/decouvrir-le-tartare>
Ovide *Les Métamorphoses* IV, 432-463
En complément : Virgile *Énéide* VI, 548-627 ; Stace *La Thébàïde* IV, 470-589
- Dossier textes & images « Châtiments éternels » sur *Odyseum* :
 - Atlas <https://eduscol.education.fr/odyseum/chatiment-datlas>
 - Danaïdes <https://eduscol.education.fr/odyseum/les-danaïdes>
 - Ixion <https://eduscol.education.fr/odyseum/chatiment-dixion>
 - Prométhée <https://eduscol.education.fr/odyseum/chatiment-de-promethee>
 - Sisyphe <https://eduscol.education.fr/odyseum/chatiment-de-sisyphe>
 - Tantale <https://eduscol.education.fr/odyseum/chatiment-de-tantale>
 - Tityos <https://eduscol.education.fr/odyseum/chatiment-de-tityos>

Démarche pédagogique

La séquence repose pour l'essentiel sur un travail collectif, collaboratif et coopératif.

Les élèves sont répartis en groupes et chaque groupe reçoit en responsabilité un des 7 mythes. Tous concourent à la réalisation collective d'un jeu de cartes, « le jeu des 7 châtimements ». En mettant en œuvre une démarche d'enquête, les élèves sont invités à retrouver pour chaque mythe les éléments qui leur permettent d'élaborer les 6 cartes liées à leur personnage mythologique.

Jouer ensuite au jeu de cartes permet à chacun de s'appropriier les différents mythes tout en étant la personne ressource, l'expert, pour un des 7 mythes.

Étape 1 : découvrir le Tartare sur les pas de Junon

Au titre de la séance inaugurale, les élèves sont invités au Tartare, sur les pas de Junon, pour faire connaissance avec ses occupants, suppliciés éternels qui ont fait l'objet d'un châtimement divin.

Lire

Le professeur lit aux élèves le passage extrait de l'œuvre d'Ovide [Les Métamorphoses IV, 432-463](#), puis procède à une lecture guidée de façon à mettre en place le contexte.

Il rend les élèves sensibles à la progression du texte qui suit l'avancée de Junon à travers les Enfers.

- **Les lieux** : les Enfers où coule le Styx et les figures qui symbolisent ces lieux (Pluton / Cerbère / les Furies) ; c'est l'occasion de réactiver les connaissances déjà mises en place au cours des séances précédentes. Le cas échéant, le professeur peut souligner la coexistence de noms grecs et latins pour désigner les personnages et aider si nécessaire les élèves à s'y retrouver (Junon/Héra, Pluton/Hadès, Furies/Érynies).

- **Focus sur le Tartare** : les portes qui le ferment, ses gardiens, sa destination (recevoir ceux qui sont condamnés à la torture pour expier leur faute).
- **Découverte des figures évoquées** : Tityos, Tantale, Sisyphe, Ixion, les Danaïdes ; tous ont été condamnés à un châtement éternel. On peut ajouter à la liste Atlas, épargné par Zeus – c’est pourquoi il n’est pas au Tartare –, mais néanmoins condamné à une peine éternelle, et Prométhée, lui aussi éternellement condamné.

Le professeur peut susciter la curiosité de ses élèves en les invitant à découvrir pourquoi Atlas et Prométhée ne sont pas au Tartare.

Présenter le projet

Il s’agit d’enquêter sur les sept figures de suppliciés éternels, les Danaïdes comptant pour un.

Les objectifs

- Faire découvrir aux élèves les différents mythes liés au Tartare.
- Les aider à se les approprier et à comprendre comment ces mythes ont nourri notre imaginaire.

Un projet collectif : réaliser « le jeu des 7 châtements »

- 7 mythes à découvrir : Atlas, les Danaïdes, Ixion, Prométhée, Sisyphe, Tantale, Tityos.
- Un jeu de 6 cartes par mythe / par personnage : identité, parenté, descendance, dieux protecteurs/dieux offensés, la faute, le châtement.
- Une présentation identique :
 - au recto : titre de la carte (ex. Identité) sur une bande couleur propre à chaque mythe et une illustration ;
 - au verso : les éléments du mythe associés au thème de la carte.

Organiser le travail

Ce projet se prête à un travail en groupe. Chaque groupe (de 2 à 4 élèves) se voit attribuer un des sept personnages.

- soit des groupes équilibrés dans lesquels chaque élève, selon ses compétences et ce qu’il préfère, a un rôle : l’enquêteur, le secrétaire, le responsable des illustrations, le rédacteur...
- soit des groupes homogènes de façon à mettre en œuvre une différenciation à partir du matériau mythologique plus ou moins riche. Aux groupes les plus experts, les mythes les plus complexes, les groupements de textes les plus longs, aux groupes les plus fragiles les plus simples.

Le travail peut aussi être conduit en classe entière, de façon plus accompagnée et guidée. Le professeur s’appuie alors sur les étapes suivantes pour organiser chaque séance de travail, chacune étant consacrée à un mythe différent.

Le matériau pour élaborer chaque carte est consigné au fur et à mesure du travail collectif dans une carte mentale. *In fine*, chaque élève aura en charge la réalisation d’une ou plusieurs cartes et de leur illustration¹.

Étape 2 : enquêter

Lire

Chaque groupe a en responsabilité un mythe auquel est associé un groupement de textes². Les textes sont proposés en version papier ou numérique.

Les élèves lisent les différents petits passages qui leur sont proposés pour prendre connaissance du mythe. Des dictionnaires sont à disposition. À la fin de cette première lecture globale, ils sont capables de résumer le mythe en quelques mots (qui ? quel châtiment ? pourquoi ?).

Deux possibilités :

- chaque élève, à son tour, prend en charge la lecture à voix haute d'un passage. Les autres prennent des notes et commencent à repérer les premiers éléments constitutifs du mythe pour pouvoir répondre aux questions et élaborer le petit résumé ;
- chaque élève du groupe prend en charge un passage et note les informations qui lui semblent utiles.

À la fin de cette première lecture globale, chaque groupe élabore son résumé en deux ou trois phrases, pour répondre aux questions posées. Le résumé peut se réaliser à plusieurs voix, sous la forme d'un enregistrement audio.

Approfondir et compléter

Au terme de ce premier contact avec les textes et le mythe, le professeur distribue une fiche canevas pour aider chaque groupe à repérer tous les éléments utiles dans les textes et à les relever de façon à pouvoir in fine élaborer les 6 cartes correspondant à son mythe.

- Les élèves remplissent le document avec les éléments de réponse qu'ils ont déjà trouvés lors de la première lecture. Ils sont amenés à reprendre leurs notes, à se remémorer les éléments et à les reformuler.
- Ils se replongent dans les textes pour affiner leurs réponses. Ils se répartissent ensuite les cartes, chacun devant élaborer le brouillon d'une ou deux cartes selon le modèle proposé (cf. étape 1). Les cartes « Faute » et « Châtiment », voire « Identité », sont plus longues et plus complexes à réaliser.

Étape 3 : élaborer les cartes

Cette phase d'élaboration recouvre trois aspects :

- la finalisation du texte ;
- l'illustration des cartes ;
- la réalisation matérielle des cartes.

Finalisation du texte

Ce travail collaboratif peut être effectué à l'aide d'un outil de traitement de texte collaboratif en ligne. Au sein de chaque groupe, chaque texte est proposé à l'expertise des pairs de façon à apporter les corrections et à mettre en forme la proposition validée par le groupe. Le texte de chaque carte est soumis au professeur pour validation finale.

Retrouvez Éduscol sur



². Voir plus haut, les textes sont disponibles sur Odysseum.

Illustration des cartes

Chaque carte du jeu doit être illustrée³ sur le recto en lien avec le thème spécifique de la carte.

On incite les élèves à changer d'illustration d'une carte à l'autre. Le choix des illustrations fait ainsi l'objet d'un débat contradictoire au sein des groupes et chaque élève aura à adapter et intégrer l'illustration dans la ou les cartes qu'il a à sa charge.

Réalisation des cartes

Le professeur peut réaliser une carte prototype de façon à ce que le jeu soit uniforme⁴. On prend soin de faire choisir aux groupes une couleur par mythe. Une fois réalisées, les cartes sont éditées au format image, découpées et éventuellement plastifiées. Le professeur peut également opter pour une méthode papier plus traditionnelle.⁵

Étape 4 : jouer au jeu des 7 châtiments

Cette étape permet à tous les élèves de la classe de manipuler les éléments des différents mythes et donc de se les approprier.

En s'inspirant du jeu originel des 7 familles, l'objectif consiste à reconstituer les différentes familles.

On peut constituer des groupes de 4 à 7 élèves en veillant à ce que chaque membre ait travaillé sur un mythe différent. À chaque fois qu'une carte demandée est récupérée, le demandeur doit essayer d'énoncer l'élément de la carte : exemple – Atlas – Parenté. S'il n'a pas la réponse, les autres joueurs peuvent essayer de répondre. Celui qui a la carte en main aide les autres joueurs en présentant le recto de la carte avec l'illustration, puis, si la réponse n'a pas été trouvée, il fait lecture de la réponse au verso.

Un ou plusieurs exemplaires du jeu peuvent être déposés au CDI. Le jeu complet peut également être mis à disposition sur l'ENT de façon à ce que les élèves et leurs familles s'en emparent.

Étape 5 : découvrir la postérité des mythes en langue et en littérature

Il s'agit de travailler sur un corpus d'expressions et citations qui font intervenir l'un des mythes sur lesquels la classe a travaillé.

Le professeur peut choisir parmi le florilège, non exhaustif, des expressions ou citations.

ATLAS

- « Tel Atlas portant le monde »

DANAÏDES

- « autant remplir le tonneau des Danaïdes ... »
- « Jamais l'ambition ne voit ses vœux remplis ;
C'est le tonneau des Danaïdes. » (*Le Ruisseau* Antoine-Louis Le Brun)
- « Mon tonneau des Danaïdes ne cessait de se remplir de chiffres que mon cerveau percé laissait fuir. » (*Stupeur et tremblements*, Amélie Nothomb)

Retrouvez Éduscol sur



3. Une iconographie libre de droits est par exemple proposée sur Odysseum pour chacun des mythes, dans le dossier « Châtiments éternels ».

4. Il est possible de réaliser le prototype et de faire réaliser les cartes sur un logiciel de présentation type diaporama.

5. Par exemple, voir sur Odysseum, [le jeu des 7 familles lexical](#).

IXION

- « Icare audacieux, téméraire **Ixion**, Je te juge et condamne à décollation » (Scarron D. *Japhet III*, 4)
- « L'ambitieux qui a manqué son objet, et qui vit dans le désespoir, me rappelle **Ixion** mis sur la roue pour avoir embrassé un nuage. » (*Maximes et Pensées, Caractères et Anecdotes*, Sébastien-Roch Nicolas de Chamfort).

PROMETHEE

- « L'homme est son propre **Prométhée**. », *Histoire de France*, Jules Michelet.
- « Monsieur a bien une petite profession, une spécialité... Enfin, qu'est-ce que Monsieur sait faire ?
- Rien, recommença **Prométhée**.
- Alors, mettons : homme de lettres. » (*Le Prométhée mal enchaîné*, André Gide)
- « Un **Prométhée en passion** je suis,
Et pour aimer perdant toute puissance,
Ne pouvant rien je fais ce que je puis. » (*Les amours de Cassandre*, Ronsard, 1552)

SISYPHE

- « Pour soulever un poids si lourd,
Sisyphé, il faudrait ton courage !
Bien qu'on ait du cœur à l'ouvrage,
L'Art est long et le Temps est court. »
Les Fleurs du Mal, XI « Le guignon », Charles Baudelaire
- « La lutte elle-même vers les sommets suffit à remplir un cœur d'homme. Il faut imaginer **Sisyphé** heureux. » (*Le Mythe de Sisyphé*, Albert Camus).

TANTALE

- « C'est le supplice de **Tantale** ! »
- « Un avare ressemble à **Tantale**. Ils ont sous les yeux les objets des plus violents désirs. Il leur est impossible à tous deux d'y toucher ». *L'homme à projets*, Guillaume Charles Antoine Pigault de l'Espinoy, dit Pigault-Lebrun
- « **Tantale** altéré cherche à saisir les eaux abondantes qui échappent à ses lèvres. Tu ris ? Le nom changé, c'est de toi que parle cette fable ». *Satires*, I, 1, 68, Horace
- « La fable de Tantale n'a presque jamais servi d'emblème qu'à l'avarice ; mais elle est, pour le moins, autant celui de l'ambition, de l'amour de la gloire, de presque toutes les passions ». *Maximes et Pensées, Caractères et Anecdotes*, Sébastien-Roch Nicolas de Chamfort.

Dans un premier temps, le professeur confie aux élèves organisés en groupes une expression ou citation en veillant à ce que le binôme ou le trinôme se voie attribuer un mythe sur lequel il n'a pas travaillé initialement.

Le jeu de cartes fait alors office d'outil de référence pour revoir le mythe et vérifier ses connaissances. Le présent travail permet ainsi de réinvestir les connaissances vues en jouant à l'étape précédente. Chaque groupe explicite l'expression ou citation qu'il a reçue.

Dans un deuxième temps, chaque groupe présente à la classe son expression et en explicite le sens selon lui. Les autres élèves sont invités à réagir, compléter, argumenter. Chaque groupe a nommé un secrétaire qui note ce qui se dit et les suggestions de la classe.

Retrouvez Éduscol sur



Dans un troisième et dernier temps, les groupes se reforment. Les élèves ont pour mission d'élaborer un petit texte explicatif et de l'enregistrer. Chacun prépare une étiquette sur laquelle il calligraphie l'expression ou la citation ; chaque étiquette sera prise en photo. Il est alors possible de constituer et de mettre à disposition sur l'ENT une ronde des citations (en utilisant un outil de présentation ou un outil de carte mentale) : au centre le titre « Que sont devenus les mythes ? » ; autant de branches que de suppliciés ; pour chaque supplicié la ou les images ornées présentant une expression ou citation ; lié à l'image, l'enregistrement de l'explication élaborée par les élèves.

Bibliographie et sitographie

Anthologies

Odysseum : Dossier textes & images « Châtiments éternels » <https://eduscol.education.fr/odysseum/chatiments-eternels>

mediterranees.net – Antiquité

Dossier « Enfers » <https://mediterranees.net/mythes/enfers/index.html>

et spécifiquement « Tartare » <https://mediterranees.net/mythes/enfers/tartare/index.html>

Ressources mythologiques en ligne

Mythologie, « Enfers » <https://www.mythologie.fr/Enfers.htm>

Mythologica, Thème « Enfers » <https://mythologica.fr/grec/menut.htm>

En complément sur *Odysseum*

Atlas

« Un géant bien naïf », Les aventures d'Hercule racontées par Nathaniel Hawthorne et lues par Emma Karanov <https://eduscol.education.fr/odysseum/episode-3-un-geant-bien-naif>

Atlas & Tantale

« Charon et Mercure contemplent le monde », Lucien de Samosate, *Charon ou les contemplateurs*

<https://eduscol.education.fr/odysseum/charon-et-mercure-contemplant-le-monde-des-hommes>

Prométhée

« Le mythe de Prométhée » <https://eduscol.education.fr/odysseum/le-mythe-de-promethee>

« Zeus et Prométhée » *Dialogue des dieux* I, 1 Lucien de Samosate <https://eduscol.education.fr/odysseum/zeus-et-promethee>

Retrouvez Éduscol sur

