

Les récits de la mythologie et de l'Antiquité

Barème : 1 point par question, soit 4 points par exercice

Unités : réponse sans unité = 0,5 point retiré

1 Dieux, domaines et noms romains

/ 4 pts

- a. dieu des Enfers, le royaume des morts — Pluton
- b. dieu messager, des voyageurs et du commerce — Mercure
- c. déesse de la chasse et de la Lune — Diane
- d. dieu du feu et de la forge — Vulcain

Repère — chaque dieu se reconnaît à son **domaine** et à son **attribut** (le trident, le caducée, l'arc, le marteau). Les Romains ont conservé les mêmes fonctions en changeant seulement les noms.

2 Héros et exploits

/ 4 pts

- a. La Toison d'or, en Colchide, à bord de l'Argo (avec les Argonautes).
- b. Le chant et la lyre, qui charment hommes, bêtes et rochers ; il descend chercher son épouse Eurydice.
- c. Le Sphinx : il en triomphe non par les armes, mais en résolvant son énigme.
- d. La Chimère, monté sur le cheval ailé Pégase.

À retenir — le héros grec ne gagne pas seulement par la force : il l'emporte aussi par l'**intelligence** (Œdipe résout une énigme), par l'**art** (Orphée charme par sa musique) ou par la **ruse**.

3 Analyser une métamorphose

/ 4 pts

- a. En cerf, par la déesse Artémis (Diane chez les Romains).
- b. Les bois poussent sur sa tête, ses jambes s'allongent, son corps se couvre de poils.
- c. Il a vu la déesse au bain : c'est l'offense faite au divin qui est punie. Toute réponse justifiée est acceptée (la faute est involontaire, donc la punition peut sembler démesurée).
- d. Ses propres chiens le poursuivent : le chasseur devient gibier, tué par ce qui lui appartenait.

Le point clé — dans les *Métamorphoses* d'Ovide, la transformation n'est jamais gratuite : elle **prolonge** la faute ou le désir du personnage, et explique souvent l'origine d'un animal, d'une plante ou d'un lieu.

4 La mythologie dans notre langue

/ 4 pts

- a. Prométhée dérobe le feu aux dieux pour le donner aux hommes, leur offrant ainsi la civilisation. Zeus le punit en le faisant enchaîner à un rocher, où un aigle lui dévore le foie chaque jour.
- b. Déclencher, souvent sans le vouloir, une série de problèmes impossibles à arrêter. Pandore ouvrit par curiosité la jarre qui contenait tous les malheurs, et les libéra sur le monde.
- c. Être profondément endormi. Morphée est le dieu des songes et du sommeil.
- d. Une tâche sans fin, toujours à recommencer. Sisyphe, puni pour avoir voulu tromper les dieux, devait pousser un rocher au sommet d'une colline, d'où il retombait aussitôt.

Astuce — devant un mot qui sonne antique (*olympien*, *odyssée*, *hercule de foire*), cherche le nom propre caché derrière : la mythologie a laissé des traces partout dans le français d'aujourd'hui.

5 Rédiger un récit mythologique

/ 4 pts

- a. Attendu : un mortel nommé, un cadre décrit à l'imparfait, une faute clairement identifiable.
- b. Attendu : un dieu de l'Olympe exactement nommé avec son domaine (Apollon et la musique, Héphestos et la forge, Déméter et les moissons...).
- c. Attendu : au moins trois passés simples corrects (*il s'élança, elle le toucha, il devint*) et un châtement en lien logique avec la faute commise.
- d. Attendu : une formule explicative (« Depuis ce jour, les hirondelles annoncent le printemps... ») qui donne au récit sa fonction d'explication du monde.

Attention — dans un récit mythologique, le **passé simple** raconte les actions (*il s'élança*) et l'**imparfait** décrit le décor ou l'habitude (*le soleil brillait*). Ne confonds pas ces deux rôles.