

JEUX PYTHIQUES

Séance 9
Pourquoi des jeux ?



ATELIER I DES JEUX PANHELLÉNIQUES

Caractériser /ordonner

Les jeux qui unissent le monde grec autour de leurs dieux.

(Panhellénique est l'adjectif qui signifie « commun aux grecs »)

1. Caractériser les quatre principaux jeux panhelléniques :

- **Complétez votre tableau** en associant les lieux, le dieux, le nom de chaque jeu panhellénique, et les récompenses en t'aidant des cartes et indices. *Vous devrez pouvoir justifier vos choix par une explication logique.*

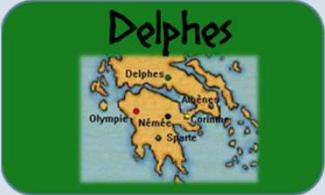
2. Situation problème à résoudre pour les organisateurs des jeux :

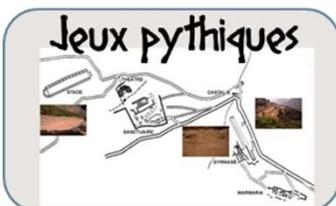
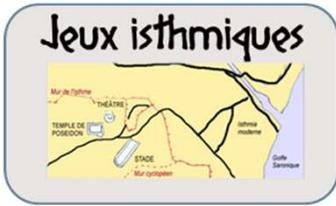
- Les concurrents, les athlètes, sont des jeunes gens entraînés également pour l'art de la guerre, viendront-ils concourir si leur cité est en guerre ?
- Les sites des jeux sont aux quatre coins de la Grèce, ils n'ont certes pas lieu en même temps. S'il y a des guerres entre cités, les spectateurs n'oseront pas non plus venir, car les routes risquent d'être dangereuses, autant pour y aller que pour repartir, et certains viennent de très loin avec des moyens de transports lents.
- Enfin, les dieux risquent d'être déçus ou en colère si les jeux ne peuvent pas bien se passer. Trouvez une solution pour que tous les jeux puissent se dérouler au mieux.

Puis édictez un texte de loi à afficher dans les cités-Etats.

Atelier 1 :

Les jeux panhelléniques

	Lieu	Dieu honoré	Nom des jeux	Récompense
Jeu 1				
Jeu 2				
Jeu 3				
Jeu 4				



Les jeux qui unissent le monde grec autour de leurs dieux.

(Panhellénique est l'adjectif qui signifie « commun aux grecs »)

1. Caractériser les quatre principaux jeux panhelléniques :

- **Complétez votre tableau** en associant les lieux, le dieux, le nom de chaque jeu panhellénique, et les récompenses en t'aidant des cartes et indices. *Vous devrez pouvoir justifier vos choix par une explication logique.*

2. Situation problème à résoudre pour les organisateurs des jeux :

- Les concurrents, les athlètes, sont des jeunes gens entraînés également pour l'art de la guerre, viendront-ils concourir si leur cité est en guerre ?
- Les sites des jeux sont aux quatre coins de la Grèce, ils n'ont certes pas lieu en même temps. S'il y a des guerres entre cités, les spectateurs n'oseront pas non plus venir, car les routes risquent d'être dangereuses, autant pour y aller que pour repartir, et certains viennent de très loin avec des moyens de transports lents.
- Enfin, les dieux risquent d'être déçus ou en colère si les jeux ne peuvent pas bien se passer. Trouvez une solution pour que tous les jeux puissent se dérouler au mieux.

Puis édictez un texte de loi à afficher dans les cités-Etats.



ATELIER 2

LES PARTICIPANTS

DECODER

Indice : syndrome Percy Jackson

Qui peut concourir ?

- **Transposer le texte en décodant à partir de l'alphabet grec** (les mots ne sont pas dans leur version grecque, il ne sont donc pas à traduire mais juste à transcrire).

Attention, certains symboles correspondent à plusieurs lettres différentes en français, car l'alphabet grec ne comporte que 24 lettres.

Ιλ εχιστε τρoισ κριτηρες δε παρτικιπατιον αυξ ιευξ :

- Ιλ σαυτ ητρε υν ομμε

- Ιλ σαυτ ητρε γρει

- Ιλ σαυτ ητρε λιβρε

Λεσ σεμμεσ, λεσ εσικλανεσ ετ λεσ ετρανγεροσ σοντ εχιλυσ .



ATELIER 3

LE CALENDRIER DES JEUX PYTHIQUES

PROBLEME

A Delphes, les Jeux Pythiques se déroulent tous les 9 ans, temporalité qui fait référence à l'errance d'Apollon après le meurtre de Python.

Mais à Delphes, on a conscience que les Jeux du sanctuaire d'Olympie ont de plus en plus de succès et ils ont lieu tous les 4 ans (= une olympiade).

Parallèlement, les jeux Isthmiques et Néméens ont lieu la même année, deux fois plus souvent que les jeux Olympiques, sur les années impaires des olympiades.

Proposez un rythme (un calendrier) qui permettrait d'avoir des jeux Pythiques aussi réguliers que ceux d'Olympie, sans être en même temps que ces derniers ou que les jeux Isthmiques et Néméens.

Réalisez une production visuelle pour justifier clairement votre réponse devant la classe.



ATELIER 4

L'ORGANISATION DES JEUX

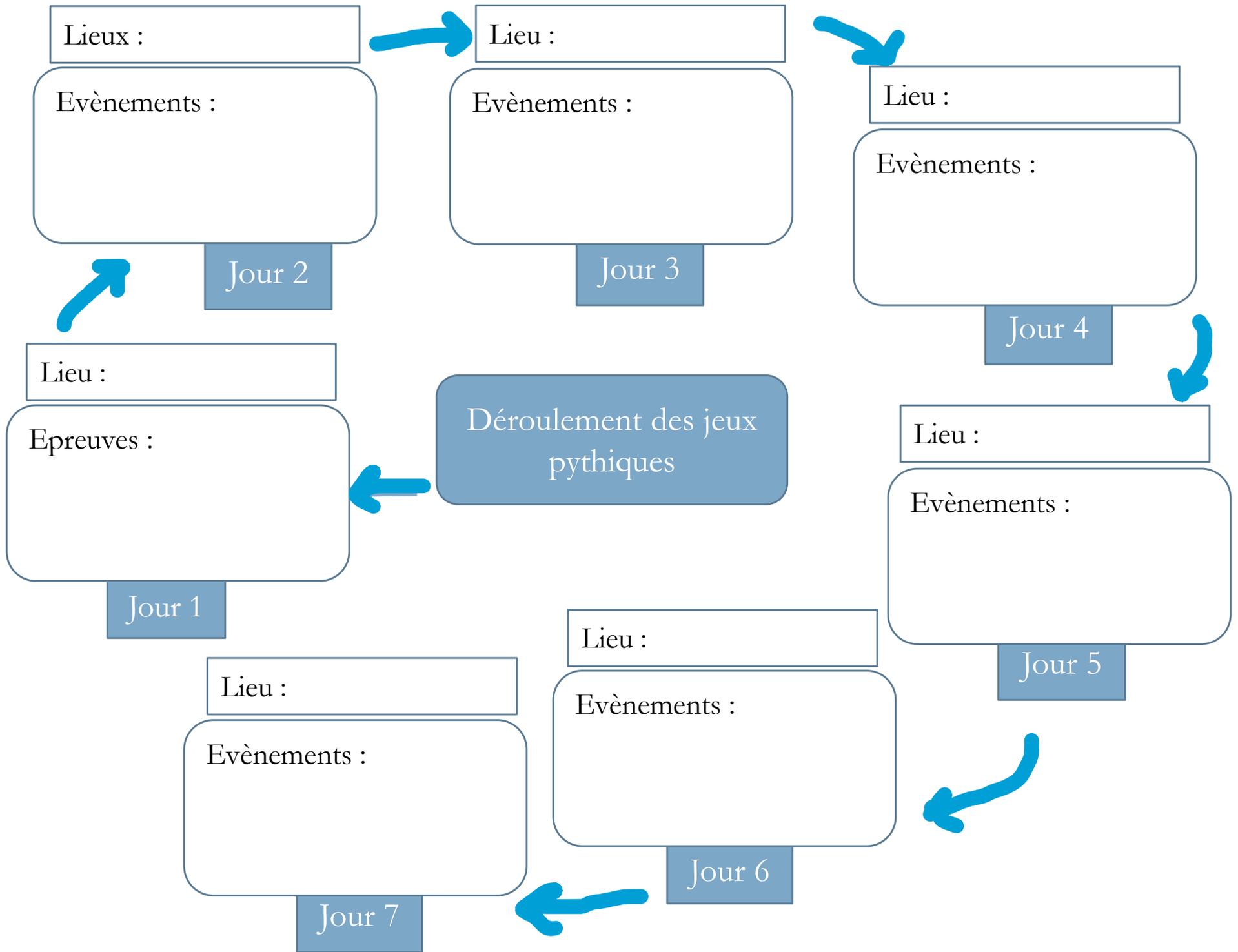
Ordonner, Classer

Le programme des jeux pythiques

- **Vous êtes les organisateurs des jeux !**

Ils doivent se dérouler sur une semaine.

Utilisez le plateau pour répartir harmonieusement les évènements sur les différents jours et les différents lieux qui vont sont indiqués par les 15 cartes évènements et les 4 cartes de lieux (les lieux peuvent être utilisés plusieurs fois)





ATELIER 5

KONKOURS D'ANEKDOTES

ARGUMENTER

(à la manière de McFly et Carlito)

BATTLE des JEUX

- Les deux équipes vont s'affronter sur un concours d'anecdotes. Nous vous en donnons trois que vous pouvez utiliser ou en inventer)
- Chaque camp doit raconter trois anecdotes à tour de rôle devant la classe. Le camp adverse doit déterminer si elles sont vraies ou fausses.
- A la fin, l'équipe qui aura identifié le mieux les anecdotes des adversaires (vraies ou fausses) aura gagné.



ATELIER 6

KONKOURS LYRIQUE

CRÉER

6 concurrents répartis dans 3 équipes

Le Quatrain



Les jeux pythiques comportaient un concours de composition poétique qui permettait de récompenser le meilleur hymne à Apollon, en s'accompagnant à la Lyre.

Vous représentez trois cités concurrentes : Syracuse (en Sicile, Grande Grèce), Mégare (en Grèce) et Milet (en Grèce d'Asie)

- **Composez un poème de quatre vers en rimes qui glorifie le combat d'Apollon contre Python.**
- **Les groupes passeront devant la classe qui votera pour déterminer le poème vainqueur.**

Le vote

Qu'est-ce qui départagera les concurrents ?

- Le choix des mots, du vocabulaire ?
- Le message véhiculé par votre poème (Est-il clair ?) ?
- La façon harmonieuse dont il sera déclamé ?

- Attention, dans la Grèce antique, il n'y a pas de podium, seul le premier est récompensé





JEUX PYTHIQUES

Séance 9
Pourquoi des jeux ?



ATELIER I DES JEUX PANHELLÉNIQUES

Caractériser /ordonner

Les jeux qui unissent le monde grec autour de leurs dieux.

(Panhellénique est l'adjectif qui signifie « commun aux grecs »)

1. Caractériser les quatre principaux jeux panhelléniques :

- **Complétez votre tableau** en associant les lieux, le dieux, le nom de chaque jeu panhellénique, et les récompenses en t'aidant des cartes et indices. *Vous devrez pouvoir justifier vos choix par une explication logique.*

2. Situation problème à résoudre pour les organisateurs des jeux :

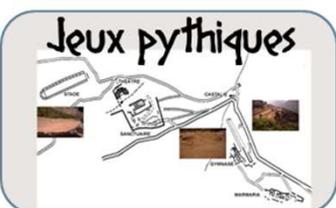
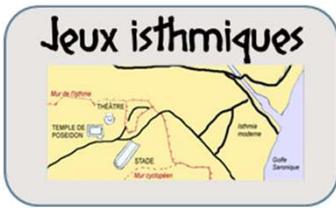
- Les concurrents, les athlètes, sont des jeunes gens entraînés également pour l'art de la guerre, viendront-ils concourir si leur cité est en guerre ?
- Les sites des jeux sont aux quatre coins de la Grèce, ils n'ont certes pas lieu en même temps. S'il y a des guerres entre cités, les spectateurs n'oseront pas non plus venir, car les routes risquent d'être dangereuses, autant pour y aller que pour repartir, et certains viennent de très loin avec des moyens de transports lents.
- Enfin, les dieux risquent d'être déçus ou en colère si les jeux ne peuvent pas bien se passer. Trouvez une solution pour que tous les jeux puissent se dérouler au mieux.

Puis édictez un texte de loi à afficher dans les cités-Etats.

Atelier 1 :

Les jeux panhelléniques

	Lieu	Dieu honoré	Nom des jeux	Récompense
Jeu 1	Olympie 			
Jeu 2	Némée 			
Jeu 3	Delphes 			
Jeu 4	Corinthe 			



Les jeux qui unissent le monde grec autour de leurs dieux.

(Panhellénique est l'adjectif qui signifie « commun aux grecs »)

1. Caractériser les quatre principaux jeux panhelléniques :

- **Complétez votre tableau** en associant les lieux, le dieux, le nom de chaque jeu panhellénique, et les récompenses en t'aidant des cartes et indices. *Vous devrez pouvoir justifier vos choix par une explication logique.*

2. Situation problème à résoudre pour les organisateurs des jeux :

- Les concurrents, les athlètes, sont des jeunes gens entraînés également pour l'art de la guerre, viendront-ils concourir si leur cité est en guerre ?
- Les sites des jeux sont aux quatre coins de la Grèce, ils n'ont certes pas lieu en même temps. S'il y a des guerres entre cités, les spectateurs n'oseront pas non plus venir, car les routes risquent d'être dangereuses, autant pour y aller que pour repartir, et certains viennent de très loin avec des moyens de transports lents.
- Enfin, les dieux risquent d'être déçus ou en colère si les jeux ne peuvent pas bien se passer. Trouvez une solution pour que tous les jeux puissent se dérouler au mieux.

Puis édictez un texte de loi à afficher dans les cités-Etats.



ATELIER 2

LES PARTICIPANTS

DECODER

Indice : syndrome Percy Jackson

Qui peut concourir ?

- **Transposer le texte en décodant à partir de l'alphabet grec** (les mots ne sont pas dans leur version grecque, il ne sont donc pas à traduire mais juste à transcrire).

Attention, certains symboles correspondent à plusieurs lettres différentes en français, car l'alphabet grec ne comporte que 24 lettres.

Ιλ εχιστε τρoισ κριτηρες δε παρτικιπατιον αυξ ιευξ :

- Ιλ σαυτ ητρε υν ομμε

- Ιλ σαυτ ητρε γρει

- Ιλ σαυτ ητρε λιβρε

Λεσ σεμμεσ, λεσ εσικλανεσ ετ λεσ ετρανγεροσ σοντ εχιλυσ .



ATELIER 3

LE CALENDRIER DES JEUX PYTHIQUES

PROBLEME

A Delphes, les Jeux Pythiques se déroulent tous les 9 ans, temporalité qui fait référence à l'errance d'Apollon après le meurtre de Python.

Mais à Delphes, on a conscience que les Jeux du sanctuaire d'Olympie ont de plus en plus de succès et ils ont lieu tous les 4 ans (= une olympiade).

Parallèlement, les jeux Isthmiques et Néméens ont lieu la même année, deux fois plus souvent que les jeux Olympiques, sur les années impaires des olympiades.

Proposez un rythme (un calendrier) qui permettrait d'avoir des jeux Pythiques aussi réguliers que ceux d'Olympie, sans être en même temps que ces derniers ou que les jeux Isthmiques et Néméens.

Réalisez une production visuelle pour justifier clairement votre réponse devant la classe.



ATELIER 4

L'ORGANISATION DES JEUX

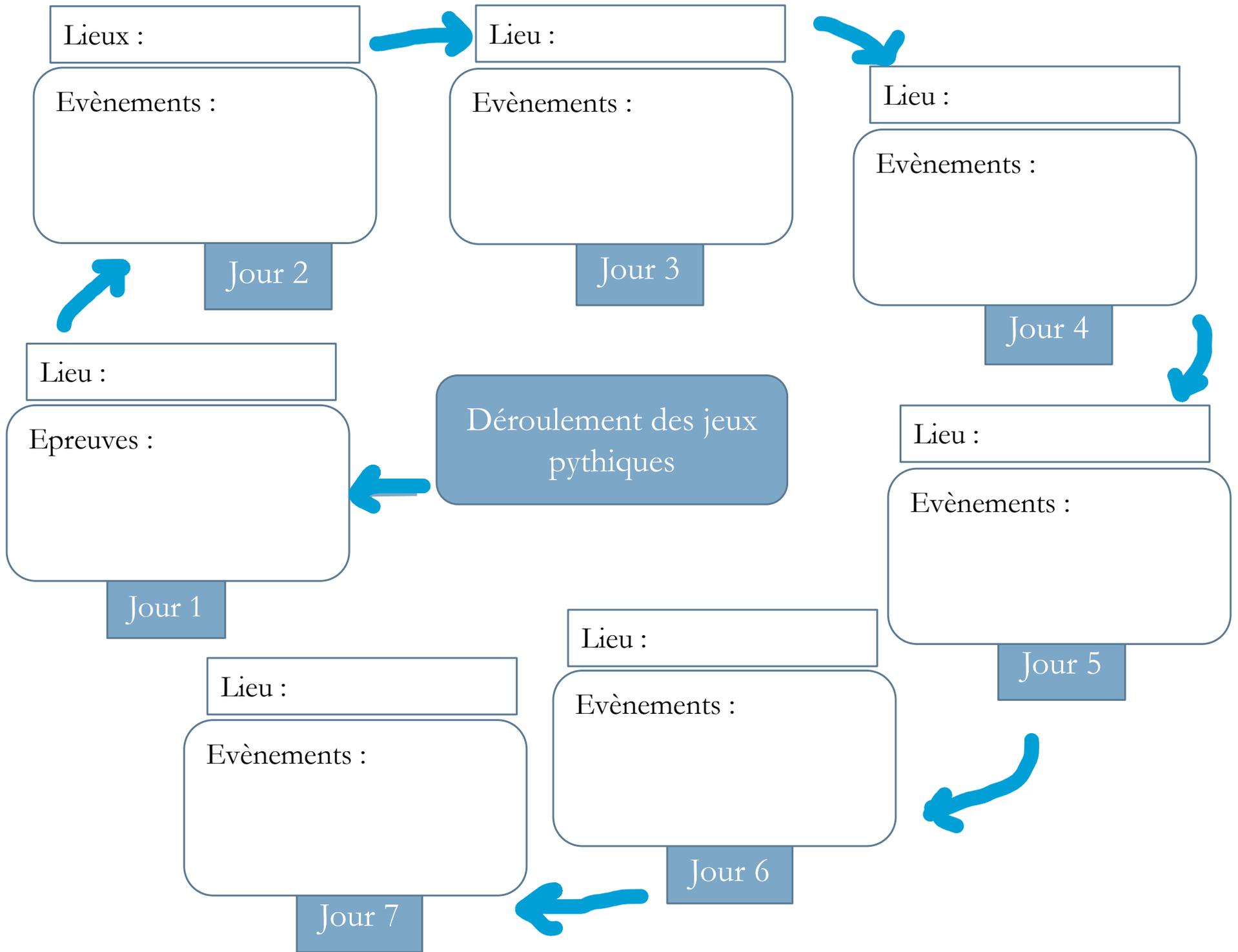
Ordonner, Classer

Le programme des jeux pythiques

- **Vous êtes les organisateurs des jeux !**

Ils doivent se dérouler sur une semaine.

Utilisez le plateau pour répartir harmonieusement les évènements sur les différents jours et les différents lieux qui vont sont indiqués par les 15 cartes évènements et les 4 cartes de lieux (les lieux peuvent être utilisés plusieurs fois)





ATELIER 5

KONKOURS D'ANEKDOTES

ARGUMENTER

(à la manière de McFly et Carlito)

BATTLE des JEUX

- Les deux équipes vont s'affronter sur un concours d'anecdotes. Nous vous en donnons trois que vous pouvez utiliser ou en inventer)
- Chaque camp doit raconter trois anecdotes à tour de rôle devant la classe. Le camp adverse doit déterminer si elles sont vraies ou fausses.
- A la fin, l'équipe qui aura identifié le mieux les anecdotes des adversaires (vraies ou fausses) aura gagné.



ATELIER 6

KONKOURS LYRIQUE

CRÉER

6 concurrents répartis dans 3 équipes

Le Quatrain



Les jeux pythiques comportaient un concours de composition poétique qui permettait de récompenser le meilleur hymne à Apollon, en s'accompagnant à la Lyre.

Vous représentez trois cités concurrentes : Syracuse (en Sicile, Grande Grèce), Mégare (en Grèce) et Milet (en Grèce d'Asie)

- **Composez un poème de quatre vers en rimes qui glorifie le combat d'Apollon contre Python.**
- **Les groupes passeront devant la classe qui votera pour déterminer le poème vainqueur.**

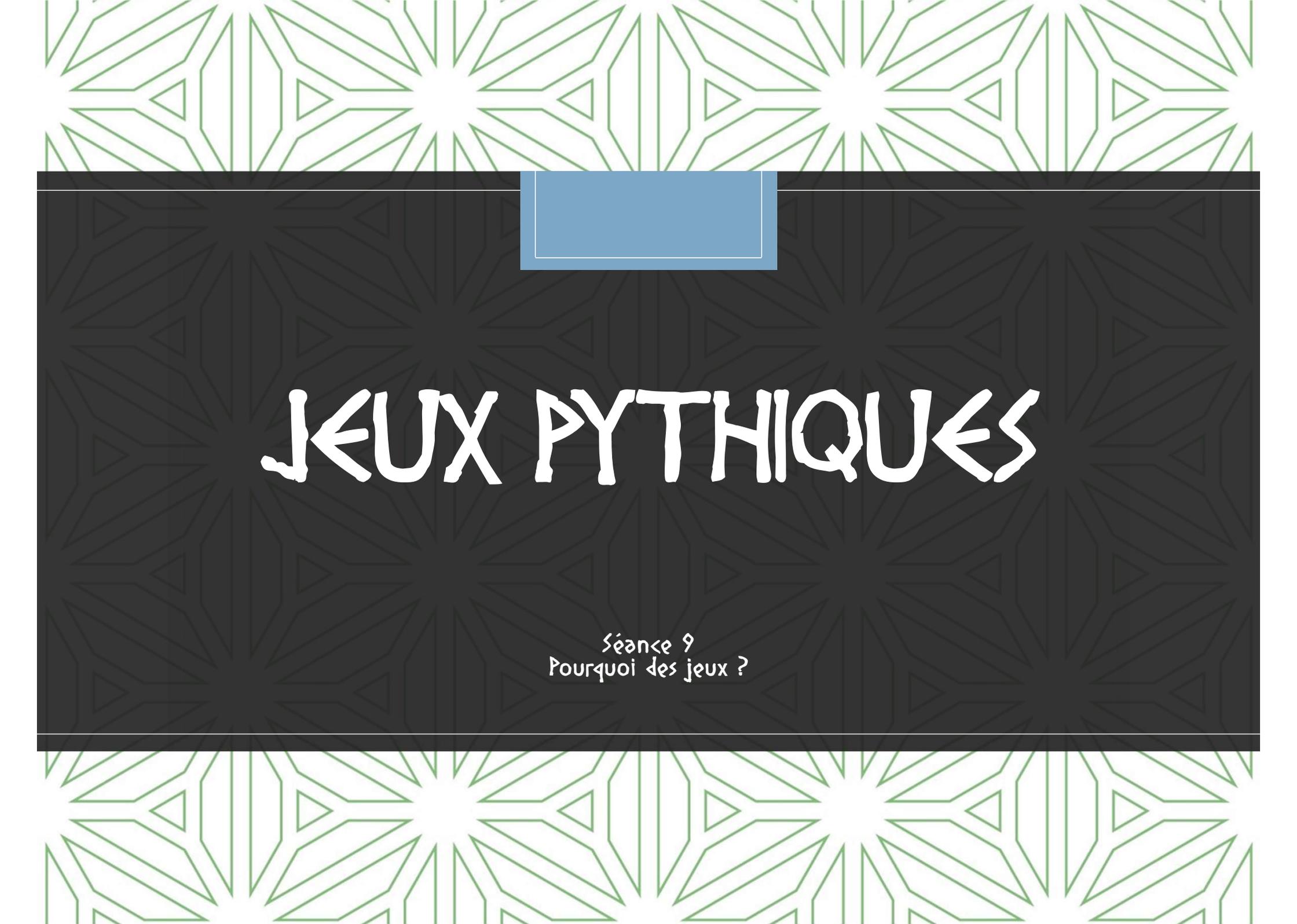
Le vote

Qu'est-ce qui départagera les concurrents ?

- Le choix des mots, du vocabulaire ?
- Le message véhiculé par votre poème (Est-il clair ?) ?
- La façon harmonieuse dont il sera déclamé ?

- Attention, dans la Grèce antique, il n'y a pas de podium, seul le premier est récompensé





JEUX PYTHIQUES

Séance 9
Pourquoi des jeux ?



ATELIER I DES JEUX PANHELLÉNIQUES

Caractériser /ordonner

Les jeux qui unissent le monde grec autour de leurs dieux.

(Panhellénique est l'adjectif qui signifie « commun aux grecs »)

1. Caractériser les quatre principaux jeux panhelléniques :

- **Complétez votre tableau** en associant les lieux, le dieux, le nom de chaque jeu panhellénique, et les récompenses en t'aidant des cartes et indices. *Vous devrez pouvoir justifier vos choix par une explication logique.*

2. Situation problème à résoudre pour les organisateurs des jeux :

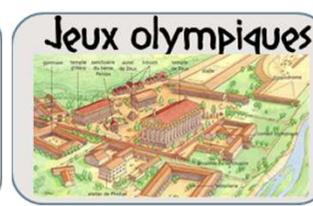
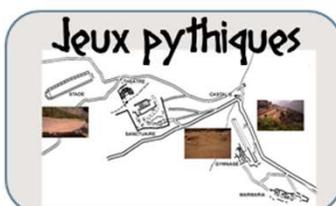
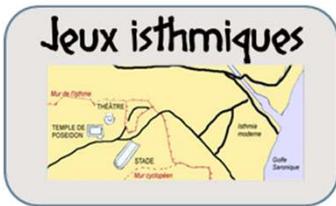
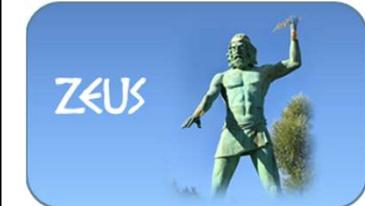
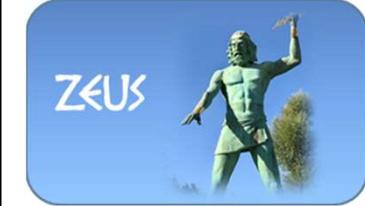
- Les concurrents, les athlètes, sont des jeunes gens entraînés également pour l'art de la guerre, viendront-ils concourir si leur cité est en guerre ?
- Les sites des jeux sont aux quatre coins de la Grèce, ils n'ont certes pas lieu en même temps. S'il y a des guerres entre cités, les spectateurs n'oseront pas non plus venir, car les routes risquent d'être dangereuses, autant pour y aller que pour repartir, et certains viennent de très loin avec des moyens de transports lents.
- Enfin, les dieux risquent d'être déçus ou en colère si les jeux ne peuvent pas bien se passer. Trouvez une solution pour que tous les jeux puissent se dérouler au mieux.

Puis édictez un texte de loi à afficher dans les cités-Etats.

Atelier 1 :

Les jeux panhelléniques

	Lieu	Dieu honoré	Nom des jeux	Récompense
Jeu 1	Olympie 			
Jeu 2	Némée 			
Jeu 3	Delphes 			
Jeu 4	Corinthe 			



Les jeux qui unissent le monde grec autour de leurs dieux.

(Panhellénique est l'adjectif qui signifie « commun aux grecs »)

1. Caractériser les quatre principaux jeux panhelléniques :

- **Complétez votre tableau** en associant les lieux, le dieux, le nom de chaque jeu panhellénique, et les récompenses en t'aidant des cartes et indices. *Vous devrez pouvoir justifier vos choix par une explication logique.*

2. Situation problème à résoudre pour les organisateurs des jeux :

- Les concurrents, les athlètes, sont des jeunes gens entraînés également pour l'art de la guerre, viendront-ils concourir si leur cité est en guerre ?
- Les sites des jeux sont aux quatre coins de la Grèce, ils n'ont certes pas lieu en même temps. S'il y a des guerres entre cités, les spectateurs n'oseront pas non plus venir, car les routes risquent d'être dangereuses, autant pour y aller que pour repartir, et certains viennent de très loin avec des moyens de transports lents.
- Enfin, les dieux risquent d'être déçus ou en colère si les jeux ne peuvent pas bien se passer. Trouvez une solution pour que tous les jeux puissent se dérouler au mieux.

Puis édictez un texte de loi à afficher dans les cités-Etats.



ATELIER 2

LES PARTICIPANTS

DECODER

Indice : syndrome Percy Jackson

Qui peut concourir ?

- **Transposer le texte en décodant à partir de l'alphabet grec** (les mots ne sont pas dans leur version grecque, il ne sont donc pas à traduire mais juste à transcrire).

Attention, certains symboles correspondent à plusieurs lettres différentes en français, car l'alphabet grec ne comporte que 24 lettres.

Ιλ εχιστε τροις κριτηρες δε παρτικιπατιον αυξ ιευξ :

- Ιλ σαυτ ητρε υν ομμε

- Ιλ σαυτ ητρε γρει

- Ιλ σαυτ ητρε λιβρε

Λεσ σεμμεσ, λεσ εσικλανεσ ετ λεσ ετρανγεροσ σοντ εχιλυσ .



ATELIER 3

LE CALENDRIER DES JEUX PYTHIQUES

PROBLEME

A Delphes, les Jeux Pythiques se déroulent tous les 9 ans, temporalité qui fait référence à l'errance d'Apollon après le meurtre de Python.

Mais à Delphes, on a conscience que les Jeux du sanctuaire d'Olympie ont de plus en plus de succès et ils ont lieu tous les 4 ans (= une olympiade).

Parallèlement, les jeux Isthmiques et Néméens ont lieu la même année, deux fois plus souvent que les jeux Olympiques, sur les années impaires des olympiades.

Proposez un rythme (un calendrier) qui permettrait d'avoir des jeux Pythiques aussi réguliers que ceux d'Olympie, sans être en même temps que ces derniers ou que les jeux Isthmiques et Néméens.

Réalisez une production visuelle pour justifier clairement votre réponse devant la classe.



ATELIER 4

L'ORGANISATION DES JEUX

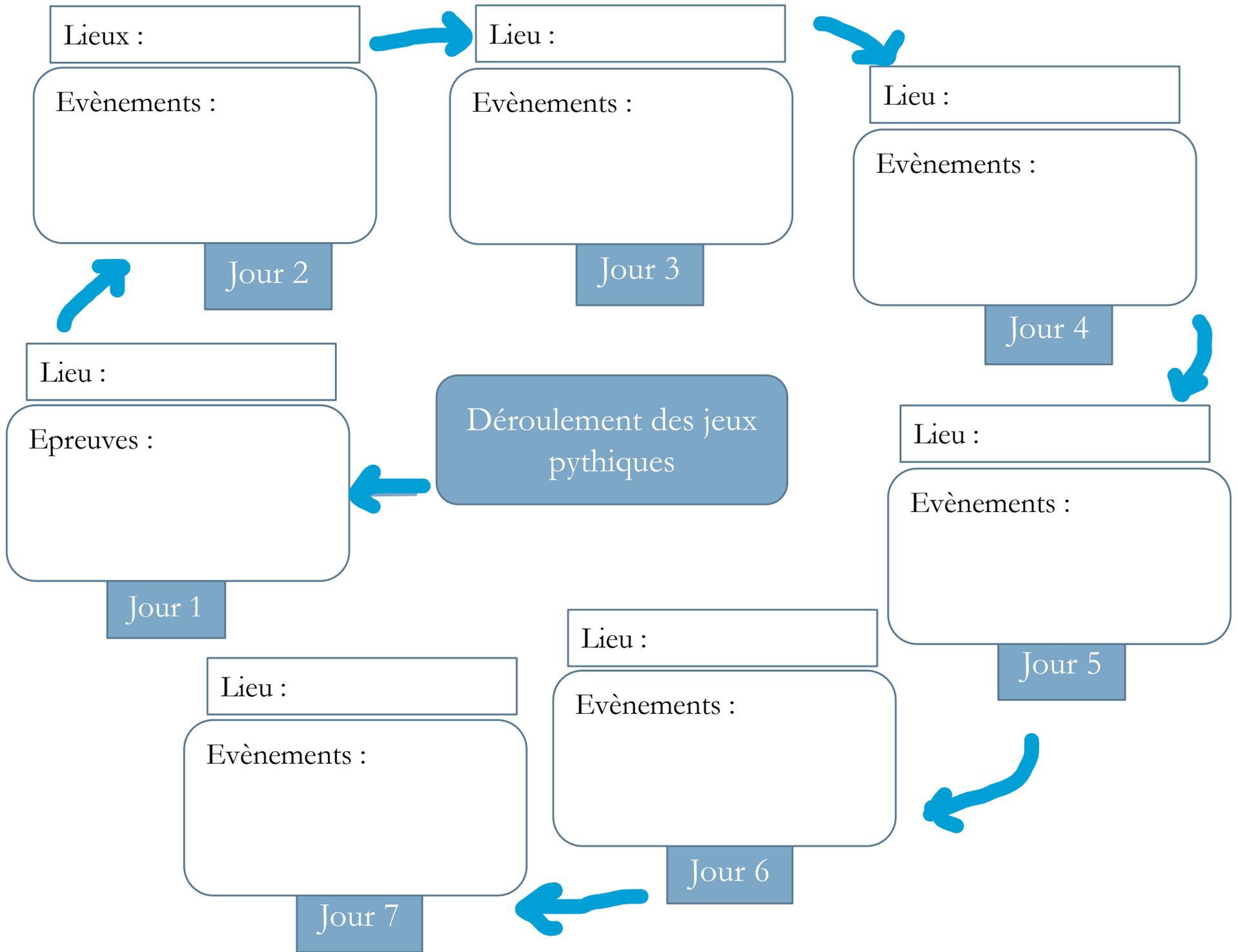
Ordonner, Classer

Le programme des jeux pythiques

- **Vous êtes les organisateurs des jeux !**

Ils doivent se dérouler sur une semaine.

Utilisez le plateau pour répartir harmonieusement les évènements sur les différents jours et les différents lieux qui vont sont indiqués par les 15 cartes évènements et les 4 cartes de lieux (les lieux peuvent être utilisés plusieurs fois)





ATELIER 5

KONKOURS D'ANEKDOTES

ARGUMENTER

(à la manière de McFly et Carlito)

BATTLE des JEUX

- Les deux équipes vont s'affronter sur un concours d'anecdotes. Nous vous en donnons trois que vous pouvez utiliser ou en inventer)
- Chaque camp doit raconter trois anecdotes à tour de rôle devant la classe. Le camp adverse doit déterminer si elles sont vraies ou fausses.
- A la fin, l'équipe qui aura identifié le mieux les anecdotes des adversaires (vraies ou fausses) aura gagné.



ATELIER 6

KONKOURS LYRIQUE

CRÉER

6 concurrents répartis dans 3 équipes

Le Quatrain



Les jeux pythiques comportaient un concours de composition poétique qui permettait de récompenser le meilleur hymne à Apollon, en s'accompagnant à la Lyre.

Vous représentez trois cités concurrentes : Syracuse (en Sicile, Grande Grèce), Mégare (en Grèce) et Milet (en Grèce d'Asie)

- **Composez un poème de quatre vers en rimes qui glorifie le combat d'Apollon contre Python.**
- **Les groupes passeront devant la classe qui votera pour déterminer le poème vainqueur.**

Le vote

Qu'est-ce qui départagera les concurrents ?

- Le choix des mots, du vocabulaire ?
- Le message véhiculé par votre poème (Est-il clair ?) ?
- La façon harmonieuse dont il sera déclamé ?

- Attention, dans la Grèce antique, il n'y a pas de podium, seul le premier est récompensé

