

*Un récit – des jeux
pour découvrir ses classiques*

*Une collection dirigée par
Anne-Catherine VIVET-RÉMY*

Les Travaux d'Hercule



Anne-Catherine
Vivet-Rémy

Illustrations de
Thierry Christmann

RETZ

www.editions-retz.com

9 BIS, RUE ABEL HOVELACQUE
75013 PARIS

DANS LA MÊME COLLECTION

Anne-Catherine VIVET-RÉMY

Les Voyages d'Ulysse

Brigitte ÉVANO

Érik et Harald, guerriers vikings

DANS LA COLLECTION « AVENTURES À LIRE »

Le Château d'Oz

Georges OROS

La Maison mystérieuse

Christian LAMBLIN

La Reine des ombres

Anne DEPRÉNEUF

DANS LA SÉRIE « MESSAGES SECRETS » DE YAK RIVAIS

Au voleur !

Diab!e !

D'après une idée originale de Bookmaker.

ISBN : 978-2-7256-1779-4

© Editions RETZ, 1997 pour la première édition.

© Editions RETZ/S.E.J.E.R., 2004 pour la présente édition.

Sommaire

	<i>Pages</i>
I - Hercule au berceau.....	5
II - La vengeance de Héra.....	12
III - Premier exploit : Le lion de Némée.....	18
IV - Deuxième exploit : L'hydre de Lerne.....	25
V - Troisième exploit : La sanglier d'Érymanthe.....	32
VI - Quatrième exploit : Les écuries d'Augias.....	39
VII - Cinquième exploit : Les oiseaux de Stymphale.....	46
VIII - Sixième exploit : La biche aux cornes d'or.....	53
IX - Septième exploit : Le taureau de Minos.....	63
X - Huitième exploit : Les juments de Diomède.....	72
XI - Neuvième exploit : La ceinture d'Hippolyte.....	82
XII - Dixième exploit : Les bœufs de Géryon.....	92
XIII - Onzième exploit : Le jardin des Hespérides.....	103
XIV - Douzième exploit : Hercule aux Enfers.....	113
Réponses aux jeux.....	124
Index des noms propres.....	127



Destinée aux enfants de **CM2** et de **6^e — 5^e**, la collection *Un récit — des jeux pour découvrir ses classiques* assure une passerelle entre l'école primaire et le collège.

Pour bien préparer l'entrée au collège, il est essentiel de faire découvrir aux enfants les **grands mythes** qui sont à l'origine de notre culture et les épopées historiques des **grandes civilisations** du passé.

Les **héros classiques** continuent de passionner enfants et adultes : leurs aventures, en même temps qu'elles font connaître les cultures antiques ou médiévales, retracent, sur un mode symbolique, toutes les situations caractéristiques de la condition humaine.

La collection *Un récit — des jeux pour découvrir ses classiques* propose **des textes originaux**, découpés en courts épisodes illustrés, faciles à lire, complétés par des pages de **jeux** et de **documentation**.

Ces pages permettent à l'enfant de :

- vérifier sa **compréhension du texte** à partir de questions simples mais fondamentales sur l'action, les personnages, le sens des mots importants ;
- mémoriser le **vocabulaire** en répondant à des charades, en faisant des mots croisés ou d'autres exercices ;
- se constituer un **bagage culturel** grâce aux nombreuses informations qui se rapportent à la civilisation, à la culture, au contexte historique dans lesquels s'inscrit le récit ;
- jouer un **rôle actif dans son apprentissage** grâce aux activités sur le texte qui lui sont proposées.



Hercule au berceau

PLUS UN BRUIT dans le sombre palais à cette heure tardive. Tous dorment. Personne pour voir ces deux serpents à raies bleues devant lesquels les portes s'ouvrent silencieusement. Personne pour apercevoir la lueur inquiétante de leurs yeux et le poison qui perle déjà à leurs crocs. Tous dorment dans le palais tandis qu'eux glissent, rampent et franchissent le seuil de la chambre de deux petits enfants. Paisibles, ils dorment tous deux dans le même berceau. C'est à peine si l'on entend leur calme respiration.

Malgré l'obscurité profonde, les deux serpents ont tôt fait d'atteindre le lit des deux petits. Déjà les têtes des deux reptiles se coulent dans le berceau... Quand, tout à coup, la nacelle bascule sous leur poids. Ce brusque mouvement réveille Iphiclès, l'un des deux enfants. En même temps qu'il ouvre les yeux, une lumière aveuglante inonde la pièce. Iphiclès voit alors les deux serpents rampant aux pieds de son frère Hercule. Recroquevillé à la tête du lit, il hurle. De sa chambre, leur mère a entendu les cris.

— Réveille-toi vite, Amphitryon ! crie-t-elle à son mari.

À peine debout, le père se saisit de son épée. Vite, vite, tous deux courent vers la chambre des enfants. Les cris désespérés d'Iphiclès déchirent le cœur de la pauvre Alcmène. Arriveront-ils à temps ? Parvenus au seuil de la chambre, ils

découvrent un spectacle incroyable : Hercule est assis, immobile. Étonné, il regarde son frère qui appelle éperduement à l'aide. Il semble ignorer les deux serpents qui progressent dans sa direction. Amphitryon, maintenant tout près du berceau, dresse son épée. Les têtes des deux reptiles sont à portée de la main d'Hercule... Mais avant que le père n'ait pu faire un geste, Hercule empoigne chacune des têtes dans ses petits poings. Il serre, serre, serre de toutes ses forces malgré les spires mortelles qui se contorsionnent autour de son petit corps. Bientôt les deux serpents ne bougent plus. Éclatant de rire, l'enfant se tourne alors vers son père et lui tend les reptiles dont il vient à l'instant de briser le cou. Alcmène prend dans ses bras l'enfant victorieux. Les yeux vifs, il gazouille, heureux de son exploit.

— Chut ! mon bébé. Il faut dormir maintenant.

Iphiclès, lui, sanglote encore longtemps. Alcmène le berce pour calmer sa frayeur. Lorsqu'enfin il dort, sans bruit elle part rejoindre Amphitryon qui lui dit en chuchotant :

— Hercule n'est pas un enfant comme les autres, Alcmène. Il est le fils d'un dieu, j'en suis sûr. Son destin sera exceptionnel.

Étendue auprès de son mari, Alcmène songe. Le sommeil la fuit. Les paroles de son mari la troublent. Soudain, elle se souvient...

C'était juste avant qu'elle ne soit enceinte d'Hercule. Amphitryon guerroyait alors au loin. Quelle n'avait pas été sa surprise lorsqu'une nuit son mari s'était présenté devant elle ! Elle lui avait demandé pourquoi il la rejoignait. Était-ce qu'enfin la guerre était finie ? Comment avait-il fait pour la rejoindre aussi vite ? Amphitryon avait refusé de lui

répondre malgré son insistance. Elle se souvient maintenant de ses gestes tendres, de l'amour qu'il lui avait témoigné cette nuit-là. Cette nuit qui lui avait semblé éternelle tant elle avait duré. Cette nuit où Hercule avait été conçu... Au matin, Amphitryon était reparti à la guerre. De retour un mois plus tard, son mari avait paru surpris quand elle avait évoqué cette visite. Il lui avait même dit :

— Tu as sans doute rêvé !

Pourtant elle n'était pas folle, c'était bien lui qui était venu ! Elle ne pouvait confondre son mari avec un autre ! À moins que...

Alcmène comprend soudain. Seul Zeus possède le pouvoir de se métamorphoser ainsi. Mais oui, c'était lui ! Elle en est sûre à présent. Zeus a pris les traits de son mari et a abusé d'elle afin d'avoir un fils. Aucun doute ne peut subsister : ce petit Hercule tient sa force prodigieuse et son courage de son père même, le roi des dieux. Mais alors, qui donc a pu envoyer ces deux serpents pour tuer un enfant aussi illustre ? Qui donc peut oser mettre en péril le fils du dieu suprême ? Les paupières d'Alcmène se ferment sur ces questions.





Jeux

I

Hercule au berceau

1 Test : As-tu l'étoffe d'un héros ?

Entoure la lettre correspondant à ta réponse.

A — Tes parents sont sortis. Tu entends des bruits suspects :

- a Tu te précipites pour voir.
- b Tu t'enfonces sous tes couvertures.
- c Tu rassures ton petit frère à côté de toi qui tremble de tous ses membres.
- d Tu te rassures toi-même en te disant que la porte est fermée à clé.

B — Tu t'es perdu dans une forêt pendant une partie de cache-cache.

- a Tu ne bouges plus et tu attends que l'on te trouve.
- b Tu grimpes à un arbre pour te repérer.
- c Tu fonds en larmes.
- d Tu prends le premier chemin venu.

C — Il fait nuit. Tu dois ranger ton vélo au sous-sol.

- a Muni d'une lampe de poche, tu y vas.
- b Tu attends le lendemain qu'il fasse grand jour.
- c Tu payes ton petit frère pour qu'il y aille.
- d Tu y vas sans prévenir personne.

D — Tout à coup sur ton chemin se trouve un énorme chien.

- a** Tu restes pétrifié.
- b** Tu lui montres les dents.
- c** Tu changes de trottoir.
- d** Tu lui intimes l'ordre de se coucher.

E — Tu vois quelqu'un en train de se noyer au bord de la mer.

- a** Tu plonges aussitôt.
- b** Tu te munis d'une bouée et tu plonges.
- c** Tu te déshabilles avant de plonger.
- d** Tu cries à l'aide.

F — À la sortie de l'école, on veut te racketter :

- a** Tu négocies.
- b** Tu refuses de donner quoi que ce soit.
- c** Tu préviens tes parents tout de suite.
- d** Tu donnes ce qu'on te demande et n'en parles à personne.

G — À l'occasion d'un jeu, on t'attribue un adversaire deux fois plus grand et plus fort que toi :

- a** Tu esquives ses coups.
- b** Tu protestes contre l'inégalité des forces.
- c** Tu lui sautes à la gorge en poussant un cri féroce.
- d** Tu cherches son point faible.

H — Dans un jeu de rôles, on te propose des aides. Tu choisis :

- a** de l'argent.
- b** un sabre.
- c** un anneau d'invisibilité.
- d** un bon génie.

Additionne le nombre de signes que tu as obtenus.

- | | |
|----------------|----------------|
| a | c |
| b | d |

2 Résultats du test

- **Si tu as une majorité de [a]**, tu es fougueux, ton courage t'aveugle et ton héroïsme frôle souvent l'inconscience. Attention à ne pas te mettre en danger en voulant vaincre à tous les coups !
- **Si tu as une majorité de [b]**, la difficulté ne t'arrête pas mais tu gardes cependant la tête froide et sais utiliser ton audace avec intelligence. Non seulement tu te tires d'affaire, mais en plus tu maîtrises les situations. Tu es en outre généreux et ton héroïsme profite ainsi à autrui.
- **Si tu as une majorité de [c]**, tu es courageux mais... pas téméraire. Tu voudrais être héroïque mais ta prudence t'en empêche souvent. Attention, trop de réflexion nuit souvent à l'action.
- **Si tu as une majorité de [d]**, tu as besoin de gens courageux autour de toi pour te sauver des situations dangereuses. Tu manques de confiance en toi pour affronter les difficultés auxquelles tu es confronté. Prends garde, tu ne seras pas toujours à la hauteur du héros que tu possèdes en toi.
- **Si tu as autant de [a] que de [b]**, tu hésites entre la témérité (tu ne perçois pas toujours le danger et tu « fonces ») et un courage plus mesuré. Attention à ces coups de tête qui peuvent te coûter cher !
- **Si tu as autant de [d] que de [b]**, tu es dans une phase de transition. Tu sais faire face et te montrer courageux dans certaines situations mais tu n'oses pas encore t'affirmer face à l'imprévu.

Zeus est le dieu le plus important dans la mythologie grecque. Les Romains l'ont introduit dans leur mythologie. C'est pourquoi, comme tous les autres dieux, il a aussi un nom latin. Le connais-tu ?

Fiche d'identité



Portrait

Majestueux.

Porte une barbe et une abondante chevelure.

Tient dans une main la foudre que lui forgea son fils Héphaïstos, de l'autre l'égide, bouclier fait avec la peau de la chèvre Amalthée.

Signes particuliers

Se métamorphose de mille façons (coucou, taureau, cygne, aigle, pluie d'or, cheval).

Époux volage.

As-tu remarqué que Zeus a épousé sa sœur ? Ce genre d'alliance est courante chez les dieux de la mythologie. Observe d'autres exemples dans les fiches suivantes.

Né de :

Cronos (ou Chronos) et Rhéa.

Frère de :

Hadès, Poséïdon, Héra...

Époux de :

Héra.

Père de :

Hercule et d'innombrables enfants qu'il a conçus aussi bien avec sa femme qu'avec des divinités et des mortelles.

Profession :

souverain suprême des Dieux et des Hommes.

Adresse : l'Olympe.

Animal : l'aigle.

Arbre : le chêne.

Lieux

où sont rendus ses oracles :

Dodone et Olympe.

Jour consacré :

jeudi (du nom latin Jupiter).

Équivalent latin : Jupiter (ou Jovis).