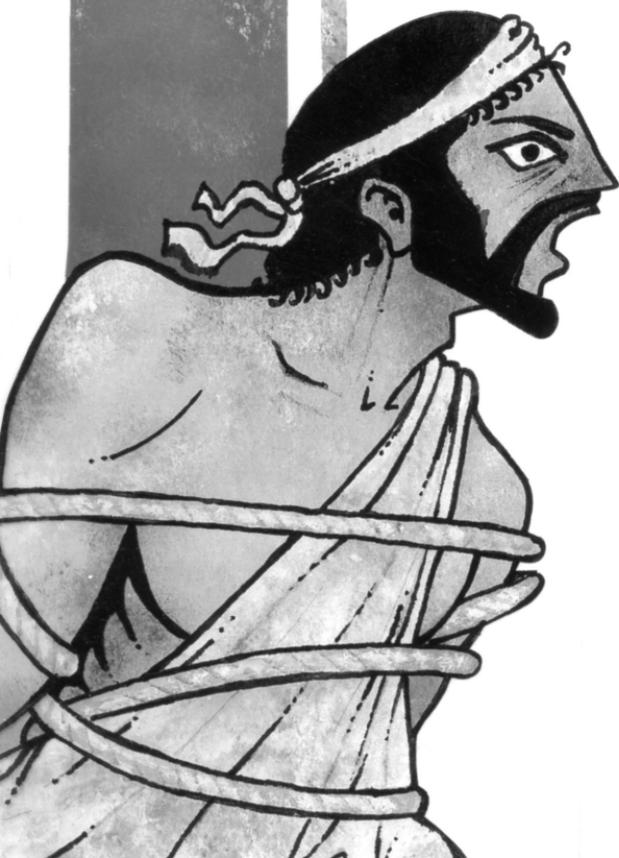


*Un récit – des jeux
pour découvrir ses classiques*

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

Les Voyages d'Ulysse



Anne-Catherine
Vivet-Rémy

Illustrations
de Chica

RETZ

www.editions-retz.com

9 BIS, RUE ABEL HOVELACQUE
75013 PARIS

DANS LA MÊME COLLECTION

Anne-Catherine VIVET-RÉMY

Les Travaux d'Hercule

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 !

Diable !

D'après une idée originale de Bookmaker.

© Editions RETZ, 1997 pour la première édition.

© Retz / S.E.J.E.R., 2003 pour la présente édition.

ISBN : 978-2-7256-1776-3

Sommaire

	<i>Pages</i>
I - Pénélope et Télémaque	5
II - Calypso aux cheveux bouclés	15
III - Nausicaa aux bras blancs	24
IV - Le Cyclope	35
V - Circé la magicienne	48
VI - Le royaume des Morts	61
VII - Charybde et Scylla	73
VIII - Le retour d'Ulysse à Ithaque	84
IX - Ulysse dans son palais	97
X - La vengeance d'Ulysse	108
Réponses aux jeux	123
Index des noms propres	126



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.

Pénélope et Télémaque



VOILÀ DIX ANS que les Grecs, vainqueurs de la guerre de Troie, ont regagné leur patrie. Seul Ulysse n'a pas revu les siens, poursuivi par la haine implacable du dieu Poséidon. Il ne sait rien de son épouse Pénélope et de son fils Télémaque qu'il a laissés voici vingt ans à Ithaque, alors que Télémaque n'était encore qu'un tout petit garçon. Il ne sait pas qu'en son palais, depuis des années, les nobles de son royaume se sont installés. Jour et nuit, ils organisent des banquets, des fêtes, des jeux. Chaque jour, ils exigent que les bêtes les plus grasses des troupeaux d'Ulysse soient tuées, que les vins les meilleurs leur soient servis, que le pain soit confectionné avec la meilleure farine. Que peuvent contre eux si nombreux la reine Pénélope et son fils Télémaque ? Certes, ce dernier a grandi. C'est aujourd'hui un beau jeune homme qui possède tous les traits de son père. Mais la lutte serait trop inégale. Et depuis quelques années, sûrs qu'Ulysse est mort, ces hommes exigent de sa mère qu'elle choisisse un époux parmi eux ! Que faire ?

Mais la déesse Athéna n'a pas oublié Ulysse et souhaite venir en aide à Télémaque... Du haut de l'Olympe, la fille de Zeus chaussa ses belles sandales qui la portent sur la mer et sur la terre, plongea et arriva bientôt sur l'île d'Ithaque, le royaume d'Ulysse. En la voyant, nul n'aurait pu la

reconnaître car elle avait pris l'apparence d'un homme mûr tenant à la main une lourde lance de bronze. Arrivée sur le seuil du palais d'Ulysse, elle dut se frayer un passage parmi les prétendants qui jouaient aux dés, étendus sur des peaux, et buvaient des coupes de vin que les serviteurs empressés remplissaient dès qu'elles étaient vides. Télémaque ne jouait pas. L'air sombre, il rêvait que son père rentrait, chassait tous ces prétendants et régnait à nouveau en maître dans sa demeure. Sortant de sa rêverie, il aperçut Athéna. Hospitalier, il s'approcha aussitôt.

— Je te salue, étranger, et t'accueille volontiers dans ma maison. Viens partager notre repas. Tu nous diras ensuite ce qui t'amène parmi nous.

Après le festin, vinrent les chants et les danses.

— Voilà à quoi ils passent leurs journées ! dit alors Télémaque à son hôte en désignant les prétendants. Ils pillent tout le bien de mon père qui doit être mort misérable sur quelque terre lointaine. Ah ! s'il pouvait revenir ! Tu verrais alors ces prétendants arrogants prendre leurs jambes à leur cou ! Mais toi, dis-moi ton nom. Qui es-tu ? D'où viens-tu ?

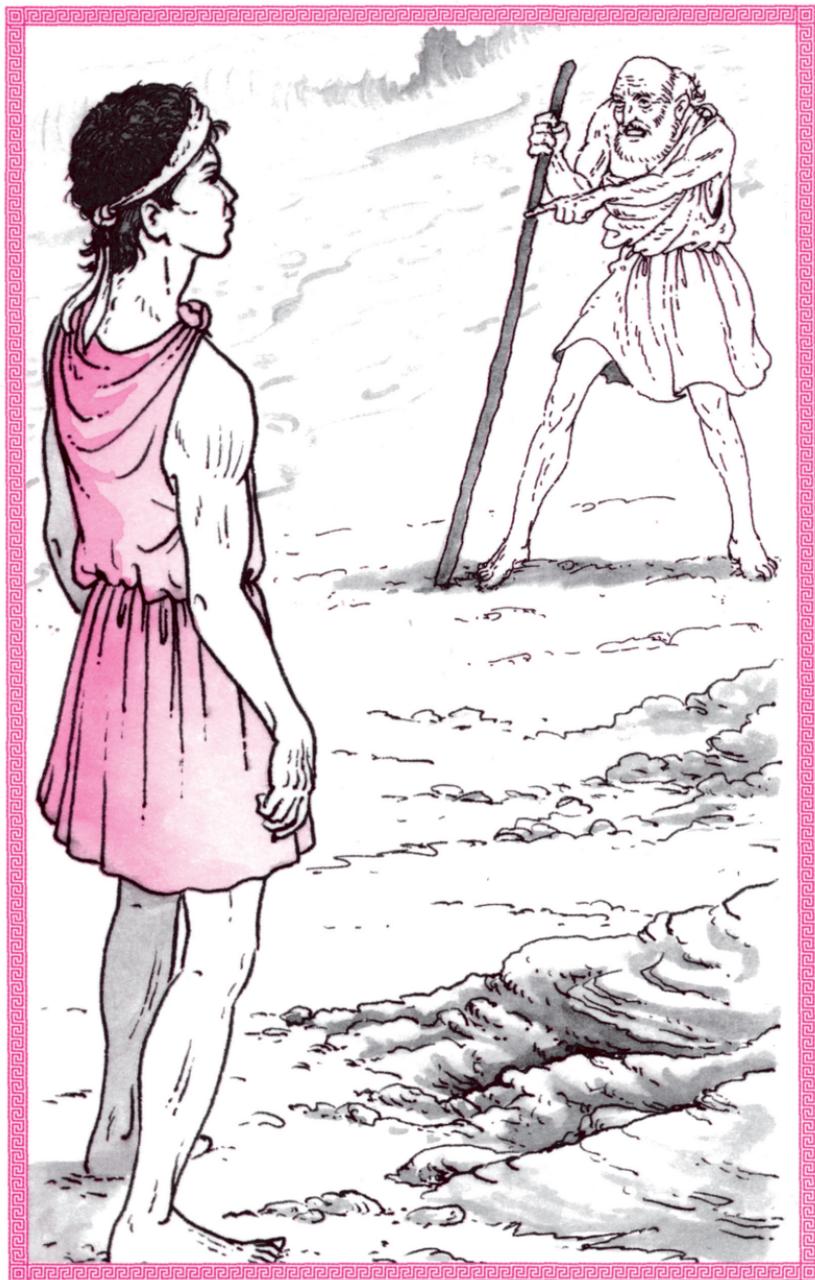
Athéna, la déesse aux yeux pers, inventa une histoire et termina sur ces mots :

— Si je suis ici, c'est que je pensais que ton père était de retour. Sans doute les dieux l'en empêchent-ils ! Cependant, écoute bien ce que je vais te dire. Je ne suis pas devin mais je t'annonce que ton père est vivant et qu'il reviendra ici, sur la terre de ses aïeux, même s'il est entravé par la plus lourde des chaînes. Tu connais sa ruse !

Puis jetant un regard autour d'elle sur les prétendants :

— Quelle insolence ! Comment ne pas être indigné ?

— Je préférerais que mon père fût mort sous les murs de



« La déesse lui apparut sous les traits
du vieillard Mentor... »

Troie. Aujourd'hui il aurait une tombe et sa gloire rejaillirait sur moi. Mais il est mort seul sur quelque rivage, ne me légua que la douleur et les larmes.

— Si Ulysse rentre, leur vie sera courte ! Mais il te faut songer au moyen de renvoyer les prétendants. Tu vas faire ce que je te dis. Demain, convoque-les avec le peuple sur l'agora et, devant tous, somme-les de rentrer chez eux. Tu leur annonceras que tu pars chez le divin Nestor à Pylos, puis à Sparte chez Ménélas afin d'avoir des nouvelles fiables de ton père. Médite mes paroles. Montre-toi courageux, tu n'es plus un petit enfant. Je dois maintenant partir.

Télémaque voulut retenir Athéna mais elle avait disparu brusquement. C'est alors qu'il comprit : celui qui venait de s'adresser à lui comme un ami, comme un père, n'était autre que la déesse Athéna ! Le cœur empli d'une fermeté nouvelle, Télémaque arrêta les rires et les chansons et dit aux prétendants qu'il les convoquait pour le lendemain sur l'agora.

À peine avait paru l'aube aux doigts de rose qu'il se leva, se vêtit d'une tunique fine, chaussa ses sandales et ceignit sa lourde épée. Ainsi vêtu, il semblait le fils d'un dieu paré d'une grâce céleste. Il se rendit sur l'agora où s'étaient rassemblés les prétendants et le peuple. Un sage vieillard prit la parole :

— Aucune assemblée n'a été convoquée depuis le départ d'Ulysse. Télémaque, aurais-tu quelque nouvelle de notre armée partie pour Troie ? Ou veux-tu débattre d'un sujet qui concerne notre cité ?

— Non, il ne s'agit pas de cela, répondit Télémaque. Je veux parler au peuple des prétendants qui harcèlent ma mère. Ils sont installés chez mon père dont ils déciment les troupeaux pour leurs banquets. Et il n'est personne parmi vous pour prendre ma défense !

De colère, Télémaque jeta à terre le sceptre qu'on lui avait remis quand il avait pris la parole. Le peuple restait muet. Antinoos, l'un des prétendants, s'exclama :

— Quel orateur emporté ! La cause de tes malheurs, Télémaque, sont-ce les prétendants ou n'est-ce pas plutôt ta mère ? Voilà bientôt quatre ans que nous la demandons en mariage ! Nous a-t-elle éconduits ? Non ! Mais elle a ourdi une ruse, la fourbe ! Elle nous a fait croire qu'elle choisirait l'un d'entre nous quand elle aurait achevé de tisser le linceul qu'elle avait commencé pour Laerte, son beau-père. À contrecœur, nous avons accepté. À tisser cette toile elle passait ses jours, tandis qu'à notre insu elle la défaisait la nuit, à la lueur des torches ! Elle nous dupa ainsi trois années durant. C'est l'une de ses servantes qui l'a trahie la quatrième année. Télémaque, nous dilapiderons ton bien jusqu'à ce qu'elle ait choisi l'un d'entre nous.

À ces mots, Télémaque opposa un refus et exigea à nouveau le départ des prétendants, les menaçant de la colère des dieux. Tandis qu'il parlait, deux aigles tournoyèrent dans le ciel au-dessus de l'assemblée. C'est alors qu'un devin, Mentor, expert dans le vol des oiseaux, annonça :

— Prétendants, je vous le dis, le malheur va fondre sur vous. Le retour d'Ulysse est proche et sa vengeance sera terrible ! Tout s'accomplit ainsi que je l'avais prédit à Ulysse : les maux qu'il endurerait, la mort de ses compagnons et son retour vingt ans après son départ, seul et méconnu de tous.

Les prétendants huèrent le pauvre vieillard, se moquant de ses prophéties. Et quand Télémaque leur annonça son départ, certains s'y opposèrent et levèrent la séance.

Tandis que tous s'en retournaient au palais, Télémaque invoqua Athéna. La déesse lui apparut sous les traits du

vieillard Mentor et lui rappela qu'il était le fils d'un homme courageux qui avait toujours accompli ce qu'il avait dit ou entrepris. Il ne devait pas se laisser impressionner mais se montrer brave et sage comme son père, en ne renonçant pas à son voyage. Lui, Mentor, l'accompagnerait.

De retour au palais, Télémaque refusa de manger et de boire avec les prétendants.

— Je ne veux plus supporter votre insolence et me taire. Vous avez pillé mes biens et aujourd'hui, j'appelle de tous mes vœux la colère des dieux sur vous. J'accomplirai ce voyage malgré vous !

Lorsque la nuit fut tombée, Athéna versa le sommeil sur les paupières des prétendants. Toujours sous les traits de Mentor, elle guida Télémaque jusqu'au port où le vaisseau était affrété.

Télémaque parvint sans encombre chez le roi Nestor à Pylos qui, ne sachant rien d'Ulysse, lui conseilla de se rendre chez Ménélas à Sparte.

Dans le palais de Ménélas, Télémaque fut reçu comme un hôte de marque. Ménélas lui raconta longuement son difficile retour et comment il avait appris du dieu Protée qu'Ulysse était retenu prisonnier sur l'île de la nymphe Calypso. Heureux de ce renseignement, le jeune homme repartit à Ithaque. Mais les prétendants avaient découvert son départ et complotaient déjà contre lui. Quelques-uns d'entre eux étaient d'ailleurs partis en mer afin de lui tendre un piège entre Samos et Ithaque...



Jeux

I

Pénélope et Télémaque

1 Test : es-tu persévérant ?

Vocabulaire

Pénélope, vingt ans après le départ d'Ulysse, croit toujours en son retour. Elle pense qu'il est toujours vivant et reviendra : « S'il était mort, mon cœur se serait brisé » disait-elle. Comme tu viens de le lire, elle inventa la ruse de la toile pour tromper les prétendants. Quelle patience, quelle **persévérance**, il lui fallut !

Grâce à ce test, tu vas savoir si toi aussi tu es persévérant, c'est-à-dire si tu sais faire des efforts pendant longtemps afin d'atteindre le but que tu t'es fixé. Entoure les symboles correspondant à la réponse.

- A** — C'est mercredi. À deux heures, tu as une activité sportive. Ton copain t'appelle pour te proposer d'aller au cinéma.
- a C'est tentant. Tu hésites. Tu joues à pile ou face.
 - b Tu acceptes aussitôt.
 - c Tu refuses car tu veux t'entraîner pour la prochaine compétition.
- B** — Tu as un contrôle de maths.
- a Tu refais les exercices déjà réalisés en classe pour améliorer ta moyenne.
 - b Tu arrives tôt le jour du contrôle pour demander au meilleur en maths ce que tu n'as pas compris.
 - c Comme tu ne comprends rien aux maths, tu « oublies » de réviser.

C — Tu as envie d'une paire de rollers.

- a** Tu demandes l'argent à tes parents.
- b** Au bout d'un mois d'économies, tu n'as que cent francs.
Tu achètes finalement un jeu vidéo d'occasion.
- c** Tu proposes autour de toi de faire des petits travaux afin d'avoir la somme le plus vite possible.

D — Tu as décidé de devenir aussi bon guitariste que X... que tu adores. Après quelques semaines, tu es tenté d'arrêter car c'est difficile.

- a** Tu continues car tu penses que tes efforts finiront par être couronnés de succès.
- b** Tu décides d'arrêter comme l'a fait ton copain l'an passé.
- c** Tu changes d'instrument.

E — En classe, on t'a demandé de lire un livre de plus de deux cents pages.

- a** Tu lis les deux premiers et les deux derniers chapitres.
- b** Ce livre est ennuyeux mais tu le lis d'un bout à l'autre.
- c** Ta sœur l'a déjà lu. Tu lui demandes de te raconter l'histoire.

F — Si tu devais être un animal, tu serais :

- a** Un caméléon.
- b** Un lézard.
- c** Une fourmi.

G — Ton loisir préféré :

- a** Regarder la télévision.
- b** Être invité chez des copains.
- c** Faire un puzzle.

H — Comment vois-tu ton avenir ?

- a** Tu travailleras avec ton père.
- b** Tu seras chercheur.
- c** Tu espères gagner au loto.

Additionne le nombre de signes que tu as obtenus.

a

c

b

2 Résultats du test

Tu as un maximum de **a**

Tu manques totalement de persévérance. Toute entreprise te paraît difficile et tu y renonces aussitôt car les efforts te rebutent. Quelquefois les choses sont bien moins difficiles qu'on ne l'imagine. Courage ! Sache qu'on peut éprouver un immense bonheur à se surpasser.

Tu as un maximum de **b**

Tu attends que le hasard décide pour toi. Prendre une décision seul t'embarrasse beaucoup. Cela te conduit à prendre de bonnes décisions aussi bien que de mauvaises. C'est dommage. Pourquoi ne pas réfléchir avant de décider et, après, faire ce que tu penses le mieux pour toi ? Ne te laisse pas détourner de tes objectifs par les autres. Prends de l'assurance !

Tu as un maximum de **c**

Tu es très persévérant. Il est difficile de te faire renoncer à un objectif que tu as décidé d'atteindre. Rien ne t'arrête, ni le temps, ni les difficultés, ni l'effort. Tu mèneras à bien tout ce que tu entreprendras.

Tu as autant de **c** que de **a**

Quand c'est vraiment indispensable, quand les choses te tiennent à cœur, tu sais faire preuve de persévérance. Pour le reste, tu t'en remets aux décisions des autres.

Tu as autant de **b** que de **c**

Tu es imprévisible. Parfois tu es capable de t'entêter, parfois tu renonces avant même d'avoir commencé. Si tu peux te montrer persévérant dans certaines circonstances, tu pourrais, avec quelques efforts supplémentaires, l'être dans tous les domaines. Le proverbe « quand on veut, on peut » te convient comme un gant.

Tu as autant de **a** que de **b**

Il faut réagir et lutter contre ton manque de motivation. Rien ne semble t'intéresser vraiment. Tu ne sais pas ce que tu perds. La vie est passionnante quand on le veut. En renonçant à l'avance à tout effort, tu laisses sommeiller des qualités que tu possèdes certainement.