

Les douze travaux d'Hercule

Auteur : Christian Grenier

Illustrations : Philippe Caron

(Couverture François Roca)

Éditions Nathan, collection *Contes et Légendes*

Niveau : 6^e

Fiche pédagogique élaborée par Adeline Pringault Leguy, professeur certifiée de Lettres Modernes, Docteur en Littérature française.

Impulsif, tendre, colérique, justicier, intelligent, en quête de ses origines, contrôlant mal sa force et ses émotions... Tel est Hercule et qui, mieux que le héros herculéen, saurait séduire les élèves de sixième ? Sa généalogie, tout comme ses actes, procure l'occasion de rencontrer bon nombre des dieux antiques qui sont partie prenante de notre patrimoine culturel et européen.

Les douze travaux d'Hercule de Christian Grenier figure dans la liste des « lectures pour collégiens » recommandées par le Ministère de l'Éducation nationale en complément de l'étude des textes au programme. Pour accompagner cette lecture, nous vous proposons des activités autour de l'œuvre lue en lecture cursive par les élèves : une activité pour lancer la lecture, deux activités pour l'accompagner (en particulier pour les petits lecteurs ou à utiliser lors des séances d'aide aux devoirs), trois activités à pratiquer en fin de lecture pour l'enrichir, l'évaluer ou la prolonger et, enfin, une activité d'ouverture à l'histoire des arts.

Ces sept activités ne sont pas conçues comme autant de séances d'une séquence d'enseignement, mais comme des moments individuels qui peuvent constituer l'ossature d'une séquence d'enseignement autour des ***Douze travaux d'Hercule***, mais qui seront plutôt utiles à accompagner la lecture des élèves.

Proposition de séances :

<i>Activités et dominantes</i>	<i>Objectif(s) de la séance</i>	<i>Supports</i>
<p>Activité 1 (1h + ½ h) Lecture</p>	Amorcer la lecture du livre	<ul style="list-style-type: none"> - Chapitres 1 et 2 - Glossaire, p. 247-250 - Table des matières - Illustrations
<p>Activité 2 (1h) Lecture / Oral</p>	Résumer l'essentiel d'un chapitre	<ul style="list-style-type: none"> - Chapitres 3 à 14 - Fiches proposées
<p>Activité 3 (1h) Lecture</p>	Savoir situer dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> - Cartes p. 258 et p. 261 - L'ensemble du récit
<p>Activité 4 (1h) Lecture / Écriture</p>	Étudier l'aspect mythologique du récit	<ul style="list-style-type: none"> - L'ensemble du récit
<p>Activité 5 (1h) Lecture</p>	Évaluer une lecture cursive	<ul style="list-style-type: none"> - Grille de mots croisés
<p>Activité 6 (2-3h) Écriture</p>	Écrire un texte narratif à la suite d'une lecture	<ul style="list-style-type: none"> - L'ensemble du récit - Dictionnaire de langue française - Précis de mythologie ou encyclopédie (éventuellement)
<p>Activité 7 (1-2h) Histoire des arts</p>	Découvrir des œuvres d'art antique	<ul style="list-style-type: none"> - Les métopes du temple de Zeus à Olympie

Activité 1

Avant la lecture des **Douze travaux d'Hercule**.

Dominante : Lecture

Objectif : Amorcer la lecture du livre avec les élèves

Support : Christian Grenier, Les douze travaux d'Hercule : paratexte et les deux premiers chapitres.

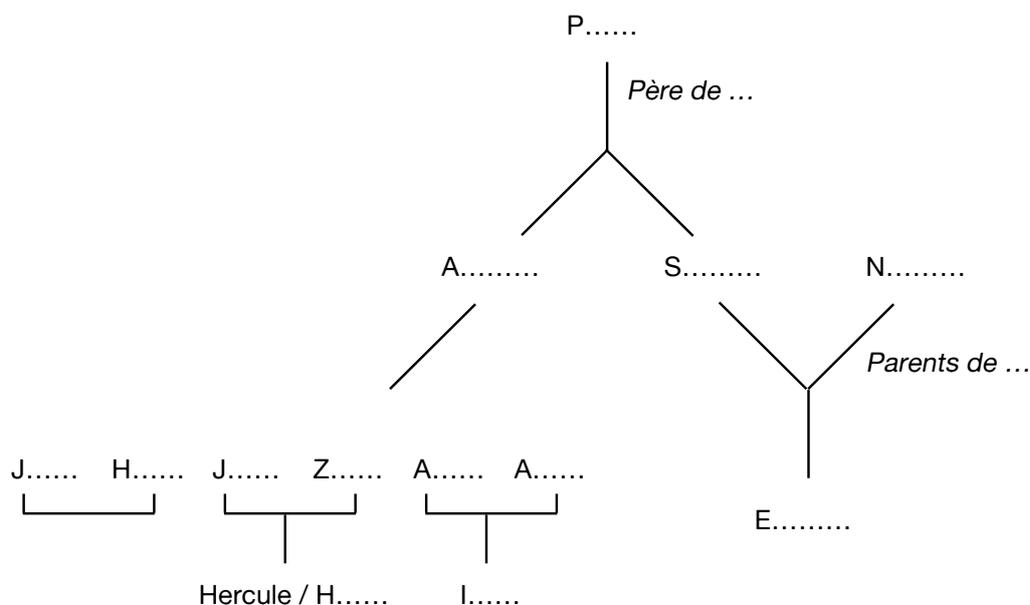
Compétence 1 : Maîtrise de la langue française, item 1-1 : « Adapter son mode de lecture à la nature du texte proposé et à l'objectif poursuivi »

L'objectif de cette séance est de permettre aux élèves de s'approprier mieux la richesse du livre en découvrant les annexes qui peuvent compléter ou aider leur lecture. Cette activité est conçue en deux parties : la première est une introduction à la lecture du livre qui commence par la lecture du premier chapitre en classe ; la seconde, très courte, permet de vérifier que les élèves ont saisi la raison pour laquelle Hercule doit effectuer ses travaux.

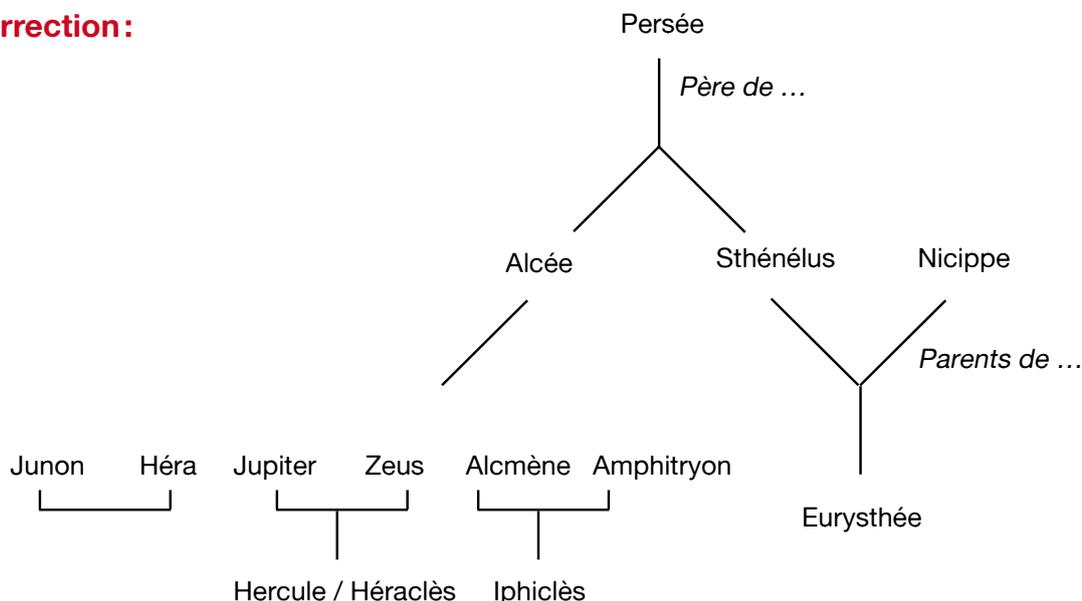
Étape 1

Le premier chapitre est lu par les élèves avant le cours. À l'issue de cette lecture, les élèves construisent l'arbre généalogique d'Hercule, en indiquant les correspondances grecques des noms utilisés dans le texte, grâce au glossaire, p. 247-250.

Arbre généalogique à compléter :



Correction :



Questions sur le premier chapitre

1. Quel événement indique dès l'âge du berceau qu'Hercule est un être exceptionnel ?
2. Où Mercure emmène-t-il Hercule pour apaiser sa faim et décupler ses forces jusqu'à lui donner une quasi immortalité ?
3. Quel est le lien de parenté qui unit Hercule et Eurysthée ?

Réponses

1. Alors qu'il est encore dans son berceau, Hercule étrangle les deux serpents que Junon avait introduits dans la pièce pour le tuer.
2. Mercure emmène Hercule téter le lait de Junon pendant qu'elle dort. Le lait des dieux lui procure des forces et des vertus divines.
3. Ils sont cousins : Le père d'Eurysthée est le fils de Persée ; le père (humain) d'Hercule, c'est-à-dire Amphitryon, est le petit-fils de Persée.

Étape 2

L'objectif pour les élèves est de repérer les douze travaux d'Hercule et leur teneur, à partir de la table des matières et des illustrations. Ils manipulent ainsi le livre et découvrent des astuces pour retrouver plus rapidement l'exploit qui les intéresse.

Questions

1. À l'aide de la table des matières, dites dans quels chapitres se trouve le récit des travaux d'Hercule.
2. À quoi correspondent les sous-titres inscrits sous les titres de certains chapitres ?
3. Feuillotez le livre pour regarder les illustrations. Que remarquez-vous ?
4. Prenez l'exemple du chapitre IX, p. 146 et commentez l'illustration : que nous apprend-elle sur le récit ? Vous semble-t-elle en accord avec le titre et le sous-titre ? ...
5. Choisissez une autre illustration en tête de chapitre et commentez-la.

Réponses

1. Le récit des travaux d'Hercule se repère facilement, car il correspond aux douze chapitres comportant des sous-titres.
2. Les sous-titres inscrits sous les titres correspondent à la dénomination traditionnelle des travaux. Cela permet à quiconque connaîtrait les travaux d'Hercule par une autre source de se repérer. Ils comportent plus souvent que les titres des noms propres et sont moins explicatifs. Les titres, inventés par l'auteur, donnent un aperçu de la difficulté que rencontrera Hercule pour effectuer chaque exploit. Ils sont plus explicites (« La peau du lion de Némée », « Le chasseur aux cymbales »...) ou jouent parfois avec les mots (« Un sale boulot », « Hercule travaille pour des pommes »).
3. On remarque que chaque chapitre s'ouvre par une illustration pleine page.
4. L'illustration du chapitre IX, p. 146 nous montre des chevaux avides, aux yeux démesurés qui semblent animés par la folie et qui se bousculent pour dévorer des restes humains. Le sous-titre nous indique qu'il s'agit des « cavales de Diomède » et le titre, plus explicite, informe qu'on va lire « La sanglante histoire du roi qui faisait dévorer les étrangers par ses chevaux ». L'illustration est donc bien en accord avec le titre et le sous-titre.

Activité 2

Pendant la lecture des **Douze travaux d'Hercule**

Dominante : Lecture / Oral

Objectif : Aider les petits lecteurs à connaître l'œuvre

Support : Christian Grenier, Les douze travaux d'Hercule : pp. 65-245.

Compétence 1 : maîtrise de la langue française, item 1-4 : « Dégager, par écrit ou oralement, l'essentiel d'un texte lu » et item 1-5 : « Manifester par des moyens divers sa compréhension de textes variés »

L'objectif de cette activité est de proposer une alternative pour les élèves connaissant des difficultés de lecture d'un texte long. L'idée est de ne leur donner à lire qu'une partie du roman afin que le travail leur semble surmontable. Chaque chapitre racontant un exploit, il peut être lu comme une histoire complète (même si parfois il faut retourner au chapitre précédent pour connaître la demande d'Eurysthée) que l'élève pourra maîtriser sans risque de mélanger les différents récits. De même, la fiche guide leur permet de prendre des notes, sans rédiger, notes qui leur serviront de base à une présentation orale de l'exploit.

Mise en place : La lecture d'un des chapitres racontant un exploit d'Hercule est confiée à un (ou deux) élève(s). À l'issue de cette lecture, l'élève renseigne une fiche qui lui servira de prise de notes pour faire un compte rendu aux autres élèves. Pendant la présentation de son compte rendu oral, les autres élèves prennent des notes sur papier libre ou en remplissant une fiche-guide.

Exemple de fiche :

Nom du travail d'Hercule (sous-titre du chapitre) :
Quel travail Eurysthée demande-t-il à Hercule ? (Attention, il faut parfois lire la fin du chapitre précédent pour le savoir)
Où part Hercule pour réaliser ce travail ?
Quels obstacles rencontre-t-il ?
Qui (ou quoi) lui vient en aide ? Et comment ?
Comment réussit-il à réaliser son travail ?
Quel(s) trait(s) du caractère d'Hercule cela dévoile-t-il ?
Que gagne-t-il à avoir réalisé cet exploit ?
Sait-on combien de temps Hercule a mis pour réaliser ce travail ?

Temps conseillé pour cette séance : 1 heure de préparation + présentation orale

Activité 3

Pendant la lecture des **Douze travaux d'Hercule**

Dominante : Culture générale

Objectif : Retracer l'itinéraire d'Hercule sur une carte du monde antique.

Supports : Christian Grenier, *Les douze travaux d'Hercule* et *Cartes*, p. 258 et 261.

Compétence 1 : maîtrise de la langue française, item 1-4 : « Dégager, par écrit ou oralement, l'essentiel d'un texte lu » et **Compétence 5** : la culture humaniste, item 2-1 : « Situer des ensembles géographiques »

À partir des cartes données dans l'ouvrage ou en projetant des cartes du monde antique (il paraît indispensable de prévoir un agrandissement de la Grèce), les élèves retracent l'itinéraire parcouru par Hercule pour accomplir ses travaux. Pour cela, ils commencent par relever les lieux cités : ce travail peut être fait en binômes, chaque binôme s'occupant d'un des épisodes (il faut prévoir quatorze binômes : 12 pour chacun des travaux, deux pour l'enfance et l'adolescence d'Hercule), puis il le situe sur la carte (éventuellement après avoir effectué quelques recherches).

Lieux cités à placer sur la carte :

Lieux de l'enfance et de la jeunesse d'Hercule : **Thèbes** – le mont **Olympe** – le massif du Cithéron
Delphes – **Tirynthe**

Lieux des 12 travaux :

Némée – la région de **Lerne**, près d'Argos – le mont **Érymanthe** – le mont **Ménale** (puis le détroit de Corinthe, la Béotie, près du mont Olympe, la Macédoine, Hyperborée) – le lac de **Stymphale**, au centre de l'Arcadie – l'île de **Crète** – la **Thrace** (en naviguant le long des côtes de macédoine, puis par le détroit des Dardanelles et la mer de Marmara) – l'**Élide** (le fleuve Alphée et la rivière Pénée) – le domaine des **Amazones** (il passe la Thrace, la Lydie, la Phrygie, le fleuve Thermodon et Thémiscyra) – l'île d'**Érythie**, domaine de Geryon (il passe la Sicile, la Libye, le domaine d'Atlas : Gibraltar, la péninsule ibérique, l'île d'Érythie. Il rentre en franchissant les Alpes et en passant sur le site de la future Rome) – le jardin des **Hespérides**, près des îles Canaries (le long du Pô, il franchit le Caucase, il traverse l'Ibérie, atteint les rives d'Afrique du Nord), le Tartare et les **Enfers** (la Laconie, le cap Ténare en mer de Crète).

Temps conseillé pour cette séance : 1 heure

Activité 4

Après la lecture des **Douze travaux d'Hercule**

Dominante : Lecture / Écriture

Objectif : Étudier l'aspect mythologique du récit

Support : Les derniers paragraphes des chapitres de Ch. Grenier, *Les douze travaux d'Hercule*

Compétence 1 : maîtrise de la langue française, item 1-3 : « Utiliser ses capacités de raisonnement, ses connaissances sur la langue, savoir faire appel à des outils appropriés pour lire »

Récit mythologique et fondateur, le récit des douze travaux d'Hercule participe à la construction et à la compréhension du monde. L'étude systématique des derniers paragraphes de chaque chapitre permet d'approfondir les apports de l'aventure herculéenne.

Les élèves relèvent les derniers paragraphes (ou clausules) des chapitres et les trient en trois catégories : ceux qui ajoutent une information sur le monde, ceux qui apportent une information sur les émotions d'Hercule et ceux qui n'ajoutent rien.

Récapitulatif des clausules des chapitres :

Ceux qui n'ajoutent rien et que l'on ne conserve pas pour l'étude sont les chapitres II, V, VIII et IX.

Les clausules apportant une information sur Hercule sont :

Chapitre VI : « Il savait que résonnerait longtemps en lui un vide étrange et douloureux ».

Chapitre VII : (il faut relever la fin de l'avant-dernier paragraphe aussi) : « Pour la première fois de sa vie, il songea que c'était aussi cruel qu'inutile d'abattre un être vivant qui n'était pas un ennemi. // Alors, comme pour le remercier de son geste, l'alouette vint se poser sur son épaule ; et c'est chargé de ce bien léger fardeau que le héros revint vers Tirynthe ».

Chapitre XI : « ...dans sa mémoire surgissait alors le regard de la reine des Amazones : des yeux tendres, d'un vert profond, qu'il ne pouvait pas oublier ».

Chapitre XII : « À cet instant, un petit nuage voila brièvement le disque du soleil. Et il sembla à Hercule qu'Hélios venait de lui adresser un signe. Quelque chose qui ressemblait furieusement à un clin d'œil... »

Chapitre XIV : « ... il se contentait de marcher en observant le monde, redevenant, le temps d'une courte trêve, le simple brouillon d'un héros : un homme ».

Les clausules apportant une information sur le monde sont :

Chapitre I : « Et c'est cette nuit où Hercule téta Junon qu'est née la voie lactée ».

Chapitre III : « C'est ainsi que naquit la constellation du Lion ».

Chapitre IV : « Et c'est depuis le jour où Hercule vainquit l'hydre de Lerne qu'existe dans le ciel nocturne la constellation du Crabe... »

Chapitre X : « Puisque certains souillent la terre, songea-t-il avec amertume, il faut bien que ceux qui leur succèdent s'emploient à la nettoyer... »

Chapitre XIII : « Les fruits que Minerve avait mis à la place des pommes d'or porteraient plus tard le nom de leur couleur : les oranges ».

Conclusion : Les informations que l'on retient concernant la personnalité d'Hercule peuvent être utilisées par les élèves lors de l'activité d'écriture (activité 6), elles peuvent aussi être discutées, puisqu'elles montrent combien Hercule est humain. Les informations concernant la création du monde peuvent aussi servir de modèle de clausule pour l'activité d'écriture, mais ouvrent surtout une réflexion sur les récits fondateurs.

Temps conseillé pour cette séance : 1 heure

Activité 5

Après la lecture des **Douze travaux d'Hercule**

Dominante : Lecture

Objectif : Évaluer une lecture personnelle

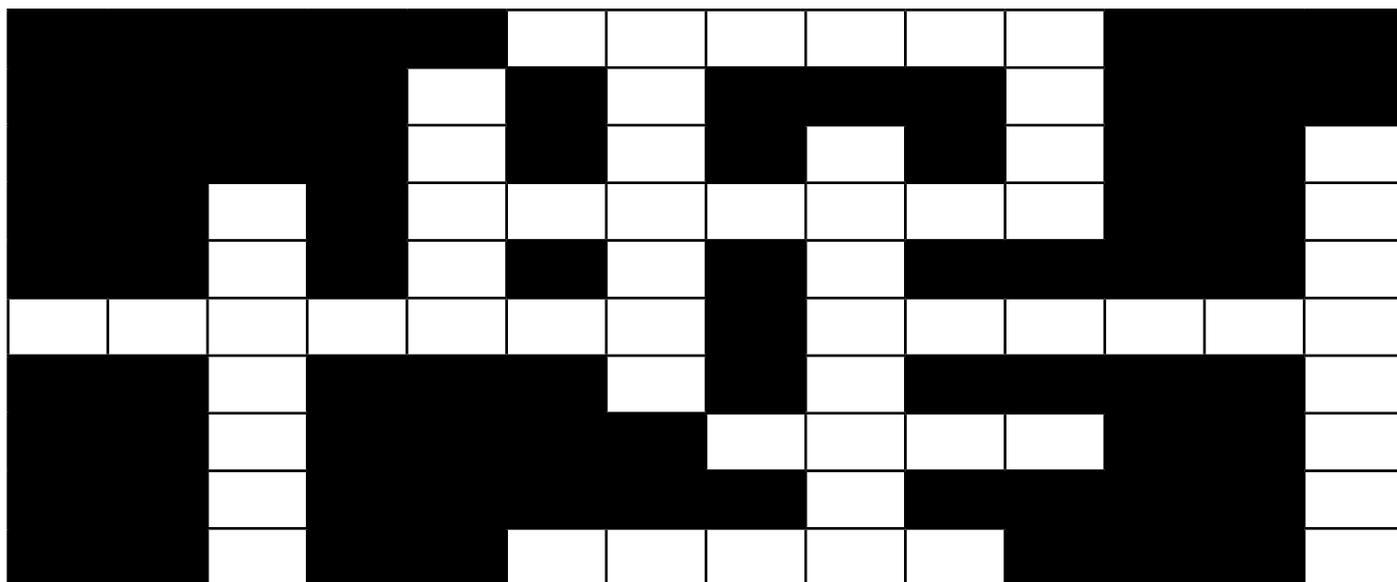
Support : Christian Grenier, *Les douze travaux d'Hercule*

Compétence 1 : maîtrise de la langue française, item 1-5 : « Manifester par des moyens divers sa compréhension de textes variés »

Cette grille permet de vérifier que les élèves identifient les douze travaux d'Hercule. La correction est un moment privilégié qui permet à l'élève, énonçant une réponse, de résumer à l'ensemble de la classe l'exploit d'Hercule auquel il fait référence.

Mise en place : Les élèves complètent la grille en s'aidant des définitions. À chaque définition correspond un mot en lien avec un des travaux d'Hercule. Seul le nombre de lettres est indiqué à la fin de la définition, les élèves doivent trouver les mots, puis les placer dans la grille au bon endroit pour que les croisements puissent s'effectuer.

Consigne : Complétez cette grille avec un mot correspondant à la définition (le nombre de lettres contenues dans le mot est indiqué à la fin de chaque définition). Il y a douze définitions : une pour chacun des travaux d'Hercule.



1. Sa peau sera de grande utilité à Hercule pour ses futurs travaux (4 lettres)
2. Elle possède plusieurs têtes qui repoussent quand on les tranche (5 lettres)
3. Du fond de la jarre, il dit encore « meuf-meuf »... (8 lettres)
4. Agile et magnifique, elle a même échappé à Diane, la déesse de la chasse (5 lettres)
5. C'est à coups de cymbales qu'Hercule les chasse du lac Stymphale (7 lettres)
6. Furieux, l'animal ravage l'île de Crète (7 lettres)
7. Appelés aussi cavales, ils dévorent les étrangers que Diomède leur donne en pâture (7 lettres)
8. Celles d'Augias n'ont pas été nettoyées depuis trente ans (7 lettres)
9. Celle d'Hippolyte est faite de fils d'or tressés et ciselés (8 lettres)
10. Ce monstre possède un magnifique troupeau de bœufs (6 lettres)
11. Celles qui poussent dans le jardin des Hespérides sont en or (6 lettres)
12. Mieux vaut ne pas naviguer sur ce fleuve dans la barque de Charon (4 lettres)

Grille corrigée:

					P	O	M	M	E	S			
				B		I				T			
				I		S		S		Y		C	
		E		C	H	E	V	A	U	X		E	
		C		H		A		N				I	
T	A	U	R	E	A	U		G	E	R	Y	O	N
		R				X		L					T
		I					L	I	O	N			U
		E						E					R
		S			H	Y	D	R	E				E

1. LION
2. HYDRE
3. SANGLIER
4. BICHE
5. OISEAUX
6. TAUREAU
7. CHEVAUX
8. ECURIES
9. CEINTURE
10. GERYON
11. POMMES
12. STYX

Temps conseillé pour cette séance : 1 heure

Activité 6

Après la lecture des ***Douze travaux d'Hercule***

Dominante : Écriture

Objectif : Écrire un texte narratif à la suite d'une lecture

Supports : Christian Grenier, *Les douze travaux d'Hercule* ; un dictionnaire de langue française et, éventuellement pour enrichir les récits, un accès à une encyclopédie, un guide mythologique ou une encyclopédie en ligne.

Compétence 1 : maîtrise de la langue française, item 2-3 : « Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué, en réponse à une question ou à partir de consignes données »

Il est fort tentant de proposer aux élèves de demander à Hercule d'accomplir un exploit supplémentaire. C'est l'occasion de travailler la rédaction d'un texte narratif en employant les temps du récit. Pour un meilleur apprentissage de la rédaction d'un récit, le professeur donne aux élèves la teneur de l'exploit qu'Hercule devra réaliser. De nombreux exploits peuvent être imaginés faisant intervenir des personnages mythologiques ou non, et permettant au professeur de réactiver des connaissances acquises pendant une séquence d'enseignement consacrée à l'antiquité.

Mise en place : Une fois que les élèves ont pris connaissance du sujet, le professeur leur propose de débattre sur les qualités que le héros pourra utiliser pour réaliser son nouvel exploit, mais aussi sur les défauts qui pourront lui nuire. Les élèves peuvent aussi imaginer ce qui pourrait venir en aide à Hercule (les adjuvants) et ce qui pourrait s'opposer à la réalisation de ce treizième travail (les opposants).

Propositions de sujets :

- Hercule aide Orphée à délivrer Eurydice des Enfers.
- Hercule doit voler avec les ailes d'Icare.
- Hercule doit calmer Notos, le vent du sud, qui a provoqué des pluies diluviennes.
- Hercule doit délivrer Sisyphe de son châtement.

Sujet guidé : Hercule doit voler avec les ailes d'Icare.

But : Hercule doit trouver une solution pour que les ailes d'Icare lui permettent d'effectuer un vol plané sous les yeux d'Eurysthée, ou bien il doit permettre à Eurysthée de réaliser ce vol.

Adjuvants : son intelligence, Icare, Hélios (qui l'a déjà aidé)...

Opposants : sa peau de lion (qui pèsera lourd), Junon qui peut recevoir de l'aide de son fils Vulcain...

En introduction : Eurysthée fait sa demande à Hercule.

En conclusion : Hercule a accompli son exploit. Jupiter, fier de son fils, crée quelque chose en souvenir de cet exploit.

Temps conseillé pour cette séance : 2 à 3 heures

Activité 7

Avant, pendant ou après la lecture des **Douze travaux d'Hercule**

Dominante : Histoire des arts

Objectif : Découvrir des œuvres d'art antique

Supports : Les métopes du temple de Zeus à Olympie

Compétence 5 : la culture humaniste, item 1-4 : « Avoir des connaissances et des repères relevant de la culture artistique », item 2-3 : « Établir des liens entre les œuvres (littéraires, artistiques) pour mieux les comprendre », item 4-2 : « Être sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique »

Les douze travaux d'Hercule fréquemment représentés dans l'art grec ou romain s'inscrivent dans l'étude de la thématique « Arts, mythes et religions », privilégiée en classe de 6e. Parmi les nombreuses représentations disponibles, nous avons choisi de nous intéresser au temple de Zeus à Olympie et, singulièrement, aux douze métopes qui ornent la frise des deux porches, reliant ainsi l'histoire d'Hercule à celle de son père, Zeus, et rappelant aux élèves que les douze travaux d'Hercule sont les précurseurs des jeux olympiques antiques.

Étape 1 : Observation du temple

Le site <http://www.xtec.cat/~sgiralt/labyrinthus/zeus/ieronzeus.htm> propose des reconstitutions colorées du temple de Zeus : on y voit le temple d'ordre dorique édifié vers 450 avant J.C., la statue chrysléphantine de Zeus (l'une des sept merveilles du monde antique) qui trône à l'intérieur et, très nettement, sur les deuxième et troisième images, les frises doriques au-dessus des porches internes constituées des métopes représentant les douze travaux d'Hercule. Projetées aux élèves, ces images montrent le temple de manière plus parlante que ne le ferait une image du temple de Zeus, tel qu'on peut l'observer actuellement.

Nous n'entrons pas dans les détails des caractéristiques de l'ordre dorique, préférant nous concentrer sur l'analyse de la frise surmontant les colonnes et l'architrave composée de triglyphes et de métopes alternées.

Questions :

1. Quel lien faites-vous entre Olympie et Hercule ?
2. Expliquez la présence de représentations d'Hercule sur un temple dédié à Zeus ?
3. En analysant le mot, dites ce qu'est une statue chrysléphantine ?
4. En observant les images, dites quelle peut être la hauteur de la statue de Zeus.
5. Repérez les métopes représentant les travaux d'Hercule.

Réponses :

1. Les jeux olympiques, qui se tenaient à Olympie, ont été créés en mémoire d'Hercule et de ses douze travaux.
2. Zeus (Jupiter) est le père d'Hercule. Olympie, avant d'être une ville, est un sanctuaire consacré à Zeus.
3. Le mot « chrysléphantine » est composé de « chrys- » et de « -éléphantine ». Si la deuxième partie du mot parle aux élèves astucieux, ce n'est pas facilement le cas de la première. D'éléphant, on déduit qu'elle est composée d'ivoire. Les représentations colorées permettent aux élèves de déduire que l'autre matière première utilisée est l'or et que le sens de l'élément grec « chrys- » signifie « or » (on retrouve la racine grecque « chrys- » dans les mots « chrysanthème » et « chrysalide », mais le lien avec l'or n'est pas immédiatement perceptible).
4. La statue de Zeus est visiblement beaucoup plus haute que les visiteurs du temple. On peut l'estimer d'une hauteur d'une dizaine de mètres (elle mesurait en réalité 12 mètres : dont trois mètres de socle et piédestal).

Étape 2 : Étude des métopes

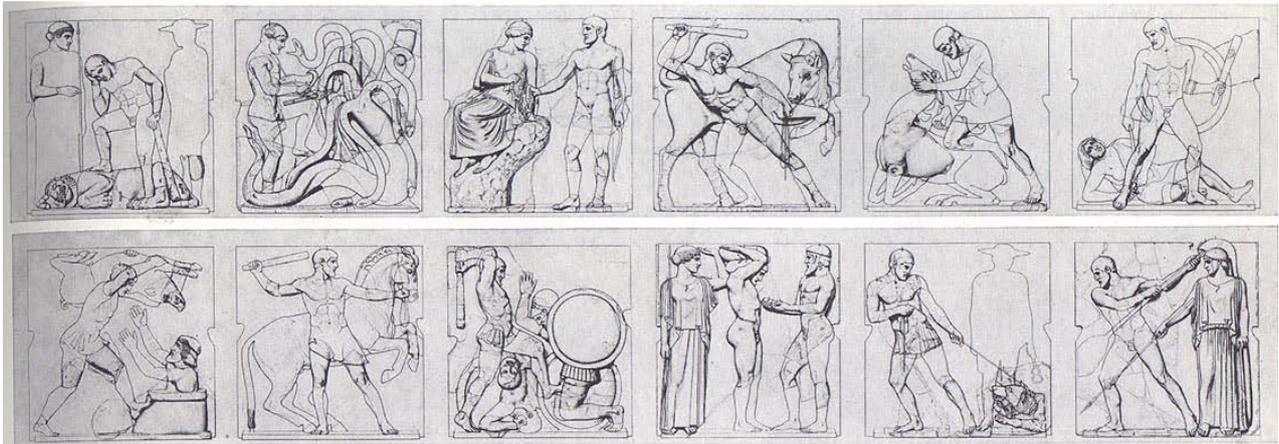
Document issu du site http://employees.oneonta.edu/farberas/arth/arth209/olympia_temp_zeus.html

L'étape précédente a permis de situer les métopes dans l'ensemble de l'architecture du temple. Ces métopes sont des rectangles (150 cm x 160 cm) en marbre de Paros, consacrés aux travaux d'Hercule. Elles ont été réalisées, vers le milieu du Ve siècle avant J.C., par un homme que l'on nomme le Maître d'Olympie que l'on identifie aujourd'hui comme l'artiste unique ayant composé l'ensemble des décorations et des statues du temple.

Observation :

Voici, reconstituées, les douze métopes du temple de Zeus à Olympie représentant les douze travaux d'Hercule. Identifiez chacun des travaux.

Attention, les métopes ne suivent pas l'ordre proposé par Christian Grenier dans son livre.



Réponses :

Porche Ouest (1ère ligne, de gauche à droite) :

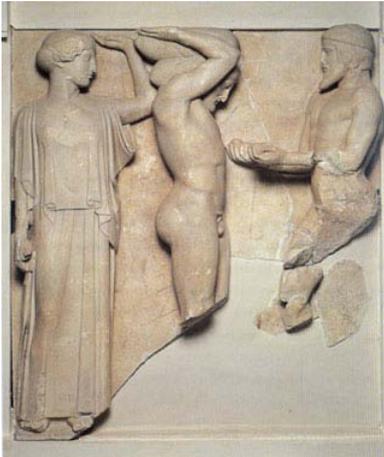
1. Le lion de Némée ; 2. L'hydre de Lerne ; 3. Les oiseaux du lac de Stymphale ; 4. Le taureau du roi de Crète ; 5. La biche du mont Ménale ; 6. La ceinture d'Hippolyte.

Porche Est (2ème ligne, de gauche à droite) :

7. Le sanglier d'Erymanthe ; 8. Les cavales de Diomède ; 9. Les bœufs de Géryon ; 10. Les pommes du jardin des Hespérides ; 11. Le chien Cerbère ; 12. Les écuries d'Augias.

Étape 3 : Un exemple de métope

Pour terminer, nous observons une représentation d'une des métopes, telle qu'on peut la contempler actuellement au musée archéologique d'Olympie.



Questions :

1. Quel épisode des douze travaux d'Hercule est représenté sur cette métope ?
2. Qui est Hercule et que fait-il ?
3. Quels sont les deux autres personnages ? Que font-ils ?

Réponses :

1. L'épisode représenté ici est celui des pommes d'or du jardin des Hespérides. Atlas a demandé à Hercule de soutenir le toit du monde pendant qu'il partait cueillir des pommes d'or.
2. Hercule est le personnage central. Il soutient le toit du monde, pendant qu'Atlas est parti dans le jardin des Hespérides cueillir des pommes d'or.
3. Le personnage de droite est Atlas, revenant du jardin des Hespérides et proposant les pommes d'or à Hercule. Le personnage de gauche est Minerve (Athéna) aidant Hercule à porter la voûte céleste (Dans l'épisode tel qu'il est raconté par Christian Grenier, Minerve n'aide pas Hercule à porter le ciel, mais lui apparaît à l'issue de l'épisode, p. 225-226).

Pour le professeur : De nombreux documents iconographiques, mais aussi cartographiques sont accessibles sur le site du projet Perseus (en anglais) :

<http://www.perseus.tufts.edu/Herakles/bio.html>

Temps conseillé pour cette séance : 1 heure