

ASTÉRIX AUX JEUX OLYMPIQUES

LES DÉFIS





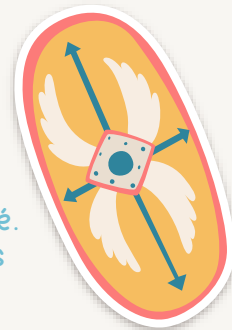
DÉFI I

Les chiffres romains

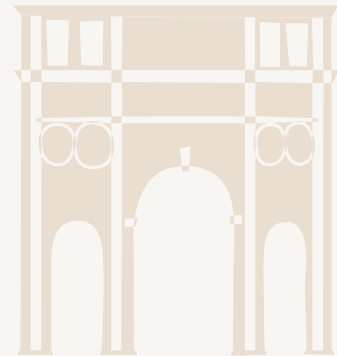
On pense qu'ils ont été inventés par les bergers romains de l'Antiquité. Ils auraient ainsi compté les bêtes de leurs troupeaux en faisant des encoches sur un bâton : I, II, III...

Ces chiffres ont évolué au cours de l'Antiquité.

Avant de commencer ce défi, un petit rappel en vidéo !



Clique sur l'image et lance la vidéo.



A TOI DE JOUER

Ecris les dates en chiffres arabes puis associe-les aux évènements historiques correspondant.

Enfin, range les évènements par ordre chronologique.

Pour t'aider voici un récapitulatif de ce que tu as appris dans la vidéo.



I	V	X	L	C	D	M
1	5	10	50	100	500	1000

Les 7 symboles des chiffres romains



$$V = 5$$

$$VI = 5 + 1 = 6 \rightarrow \text{Le } I, \text{ placé après le } V, \text{ est compris comme addition.}$$

$$IV = -1 + 5 = 4 \rightarrow \text{Le } I, \text{ placé avant le } V, \text{ est compris comme soustraction.}$$

$$X = 10$$

$$XI = 10 + 1 = 11 \rightarrow \text{Le } I, \text{ placé après le } X, \text{ est compris comme addition.}$$

$$IX = -1 + 10 = 9 \rightarrow \text{Le } I, \text{ placé avant le } X, \text{ est compris comme soustraction.}$$

Source : Maxicours

CCCLXX

DCCCXLV

MCDL

MDIII

DCCC



Siège de Paris par les Vikings.



Début de la Seconde Guerre mondiale.



Les Huns envahissent l'Europe.



Charlemagne est sacré empereur.



Premiers Jeux Olympiques modernes.



Construction de la Tour Eiffel.



Sacre de Napoléon.



De Vinci commence à peindre sa Joconde.



Gutenberg invente l'imprimerie.



Déclin de l'Empire Romain.

CDLXXVI

MDCCCIV

MDCCLXXXVII

MCMXIV

MDCCCXCVI

CCCLXX



370

1503

MDIII

CDLXXVI



476

1804

MDCCCIV

DCCC



800

1887

MDCCLXXXVII

DCCCXLV



845

1896

MDCCCXCVI

MCDL



1450

1914

MCMXIV

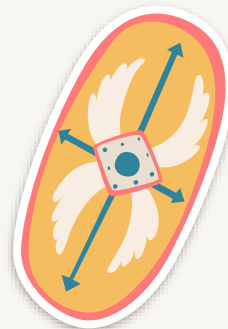
DÉFI II

Voyage avec les Gaulois

L'origine de la rose des vents remonte à l'Antiquité, bien avant l'invention de la boussole. Les anciens Grecs et Romains ont utilisé des systèmes d'orientation pour se guider en mer, utilisant des étoiles et des astres pour déterminer leur position.

Avant de commencer ce défi, un petit rappel en vidéo !

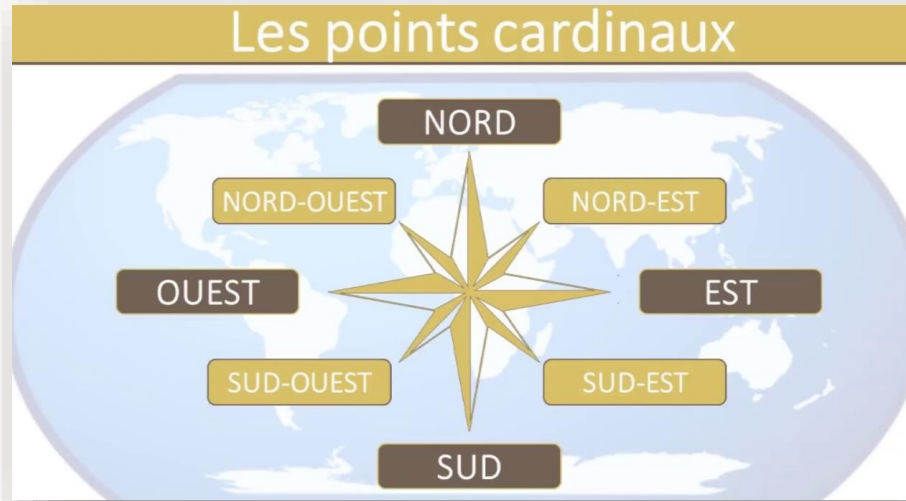
Clique sur l'image et lance la vidéo.



A TOI DE JOUER

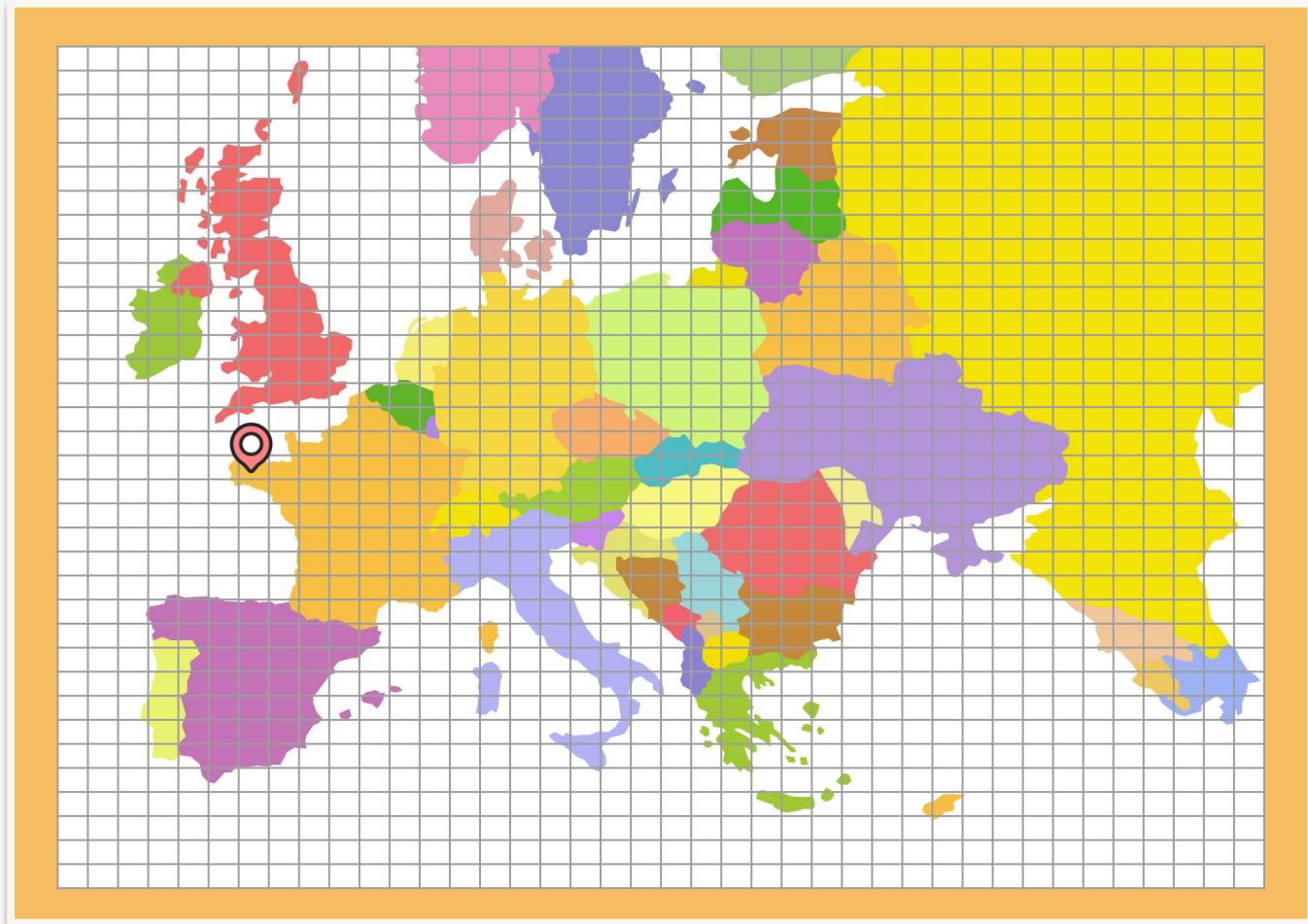
Trace le chemin des Gaulois pour se rendre à Athènes en coloriant les cases en fonction des directions indiquées par ton plan de route.

Aide-toi si besoin de la rose des vents ci-dessous.



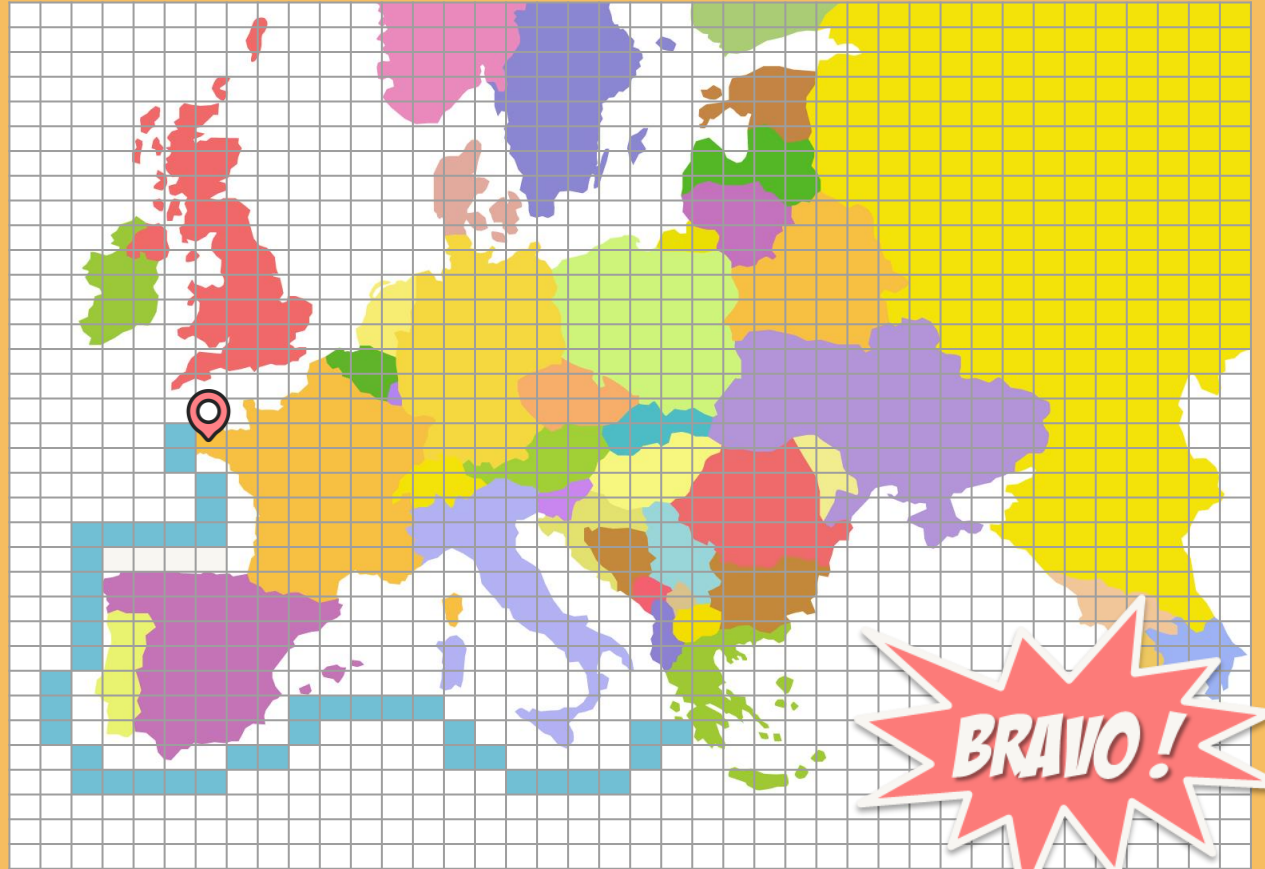


1	1 OUEST	14	1 NORD EST
2	1 SUD	15	1 NORD
3	1 SUD EST	16	4 EST
4	2 SUD	17	1 SUD EST
5	4 OUEST	18	1 SUD
6	5 SUD	19	1 EST
7	1 SUD OUEST	20	1 SUD EST
8	2 SUD	21	3 EST
9	1 SUD EST	22	1 NORD EST
10	1 SUD	23	1 NORD
11	4 EST	24	1 EST
12	1 NORD EST		
13	1 EST		



Vérifions...

1	1 OUEST	14	1 NORD EST
2	1 SUD	15	1 NORD
3	1 SUD EST	16	4 EST
4	2 SUD	17	1 SUD EST
5	4 OUEST	18	1 SUD
6	5 SUD	19	1 EST
7	1 SUD OUEST	20	1 SUD EST
8	2 SUD	21	3 EST
9	1 SUD EST	22	1 NORD EST
10	1 SUD	23	1 NORD
11	4 EST	24	1 EST
12	1 NORD EST		
13	1 EST		



DÉFI III

La cité antique

Les Romains fondent des villes de toutes pièces. À l'image des capitales de cité, elles sont le plus souvent édifiées sur le modèle romain : un quadrillage régulier sert de gabarit pour l'urbanisation.
Avant de commencer ce défis, un petit rappel en vidéo !



Clique sur l'image et
lance la vidéo.



A TOI DE JOUER

Il n'y a pas que les Grecs qui construisaient des cités organisées...

Astérix et Obélix profitent de leur périple pour faire une escale dans une cité romaine.

Malheureusement, Idéfix se perd. Aide-le à retrouver son chemin en lisant d'abord ce rappel et en traçant son chemin en respectant l'ordre des bâtiments.

N'oublie pas de noter leurs noms au fur et à mesure.

Enfin, note sur ton bloc-notes l'utilité de chaque monument rencontré.



Dans l'Antiquité, Rome est l'une des plus grandes villes du monde. Sous le règne de l'empereur Marc Aurèle (161-180), plus d'un million de personnes y habitent. C'est une ville magnifique, animée et luxueuse, dotée de nombreux monuments. Quand ils parlent de Rome, les Romains disent tout simplement : la Ville.



Le Colisée

Le Colisée est le plus grand amphithéâtre du monde romain. Son sous-sol renferme des cages pour les fauves.

Le Forum

Le Forum est le cœur de la ville, où les Romains viennent faire leurs courses, se rencontrer et discuter. C'est aussi le centre de la vie politique. Les sénateurs se réunissent juste à côté, dans la curie.

Les temples

Les Romains prient de nombreux dieux. Ils construisent des temples pour les honorer.

Les palais du Palatin

Ce sont les palais où résident les empereurs.

Le cirque Maximus

C'est dans ce cirque que se déroulent les courses de chars. Son nom vient de *maximus*, qui signifie « le plus grand » en latin.

Les aqueducs

De nombreux aqueducs conduisent l'eau dans la ville. Ils servent à alimenter les fontaines publiques, les thermes et certaines maisons.

Les thermes

Ce sont les bains publics où les Romains se retrouvent tous les après-midi. Les plus grands sont ceux de Caracalla : ils peuvent recevoir jusqu'à 1 600 personnes.

Le temple de Claude

Les empereurs sont presque considérés comme des dieux après leur mort. Ce temple est consacré à l'empereur Claude.



Cher Idéfix,
Pour rejoindre Astérix et Obélix
tu dois :

- Passer sous l'**Arc de Triomphe**.
- Tourner à gauche.
- Passer entre le cirque et le **Temple**.
- Quand tu arrives devant l'entrée du **Forum**, tourne à gauche.
- Quand tu arrives devant le **Théâtre**, tourne à droite.
- Tu vas passer devant des **Insulae** sur ta gauche. Sur ta gauche, tu verras des **Villae** et des **Palais**.
- Va jusqu'aux **Thermes**.
- Là, tourne à droite.
- Dirige-toi jusqu'à l'**Amphithéâtre** où t'attendent Astérix et Obélix. C'est un bâtiment circulaire qui se trouve devant un **Aqueduc**.



Cher Idéfix,
Pour rejoindre Astérix et Obélix
tu dois :

- Passer sous l'**Arc de Triomphe**.
- Tourner à gauche.
- Passer entre le cirque et le **Temple**.
- Quand tu arrives devant l'entrée du **Forum**, tourne à gauche.
- Quand tu arrives devant le **Théâtre**, tourne à droite.
- Tu vas passer devant des **Insulae** sur ta gauche. Sur ta gauche, tu verras des **Villae** et des **Palais**.
- Va jusqu'aux **Thermes**.
- Là, tourne à droite.
- Dirige-toi jusqu'à l'**Amphithéâtre** où t'attendent Astérix et Obélix. C'est un bâtiment circulaire qui se trouve devant un **Aqueduc**.



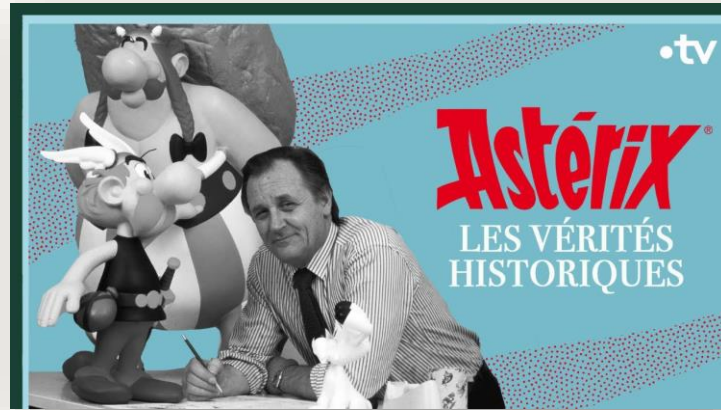
DÉFI IV

Les références

Pour écrire les textes d'Astérix, Goscinny fait de multiples références. Historiques tout d'abord, mais aussi culturelles piochant dans la littérature, la mythologie, et la culture populaire pour élaborer ses jeux de mots. Attention toutefois aux nombreux anachronismes... Avant de commencer ce défis, regarde cette vidéo !



Clique sur l'image et
lance la vidéo.



PAR ZEUS !

ÇA, PAR
HERMÈS ?

**PAR
JUPITER !**

PAR POSÉIDON !

PAR TOUTATIS !

**PAR
MERCURE !**

PAR MINERVE !

PAR HÉPHAÏSTOS !

**PAR
APOLLON !**

PAR ATHÉNA !

PAR ARTÉMIS !



Dans les albums d'Astérix, les personnages invoquent les noms de différents dieux de la mythologie, qui rappellent à quel peuple ils appartiennent.

1

a. Un seul de ces dieux appartient à la mythologie celtique (ou gauloise) : lequel ? Quel personnage de l'album prononce souvent son nom ?

b. Répartissez les autres divinités en deux listes, selon qu'elles appartiennent à la mythologie grecque ou romaine. Indiquez leur fonction : dieu (ou déesse) de la lumière, de la mer...

2

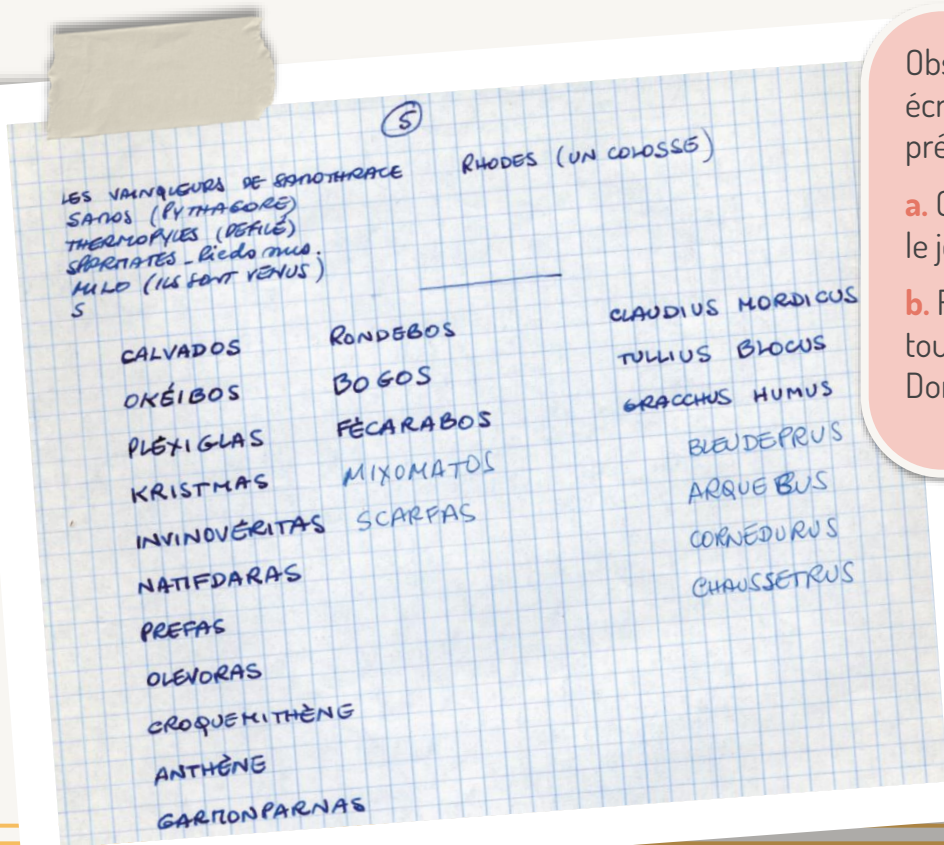
Observez la typographie : lorsque c'est un Grec qui parle, comment le dessinateur fait-il pour que cela se voie immédiatement ?



La typographie est la manière dont on écrit les caractères qui composent un mot ou une phrase : le dessinateur choisit leur forme, leur taille, leur épaisseur...



A TOI DE JOUER



Observez, ci-dessous, les notes écrites par René Goscinny lorsqu'il préparait son scénario.

- Choisissez deux noms et expliquez le jeu de mots qu'ils contiennent.
- Finalement, le scénariste a-t-il utilisé tous les noms auxquels il avait pensé ? Donnez deux ou trois exemples.



DÉFI V

L'apparence des personnages

Comment Uderzo a-t-il construit ses personnages de bande-dessinée ?
Gaulois, Grecs, Romains, de quelles sources s'est-il inspirés ?
Les Gaulois ressemblaient-ils à ceux des aventures d'Astérix et Obélix ?
Avant de commencer ce défis, un petit rappel en vidéo !

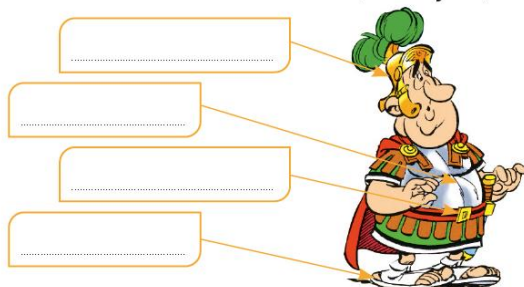


Clique sur l'image et
lance la vidéo.



A TOI DE JOUER

À côté de chaque personnage, indiquez quels vêtements et accessoires il porte.
Vous utiliserez les mots suivants, en cherchant leur sens dans un dictionnaire si besoin :
braies - chlamyde - brogues - peplos - caligae - casque muni d'une crête - himation -
cingulum - cuirasse - fibule - saie (ou sayon)



Tullius Mordicus



Abraracourcix



Garmonparnas



Mixomatos



Une femme grecque

UN PEU D'HISTOIRE

Si on pense que les Gaulois portaient des casques ailés, ce n'est pas par hasard. En effet, cette erreur historique nous vient de dessins réalisés suite à des fouilles archéologiques au XIXe siècle. À cette époque, on a en effet mis la main sur des casques gaulois, mais ceux-ci étaient très endommagés. Par conséquent, on a eu du mal à mettre au point des dessins clairs et précis. On a alors esquissé ce qui pouvait s'apparenter à des ailettes, mais qui étaient en fait des paragnathides.



Les casques à cornes des Gaulois et Vikings ont toutefois bien existé. Mais contrairement aux croyances communes, ils avaient une fonction plus culturelle que guerrière.



Abraracourcix



Astérix



Obélix



Barbe Rouge

Observe bien ces 4 personnages.



Les casques de Viksø.

A TOI DE JOUER



Retrouve les
casques gaulois
d'Astérix, d'Obélix et
d'Abraracourcix et
le casque viking de
Barbe Rouge.



DÉFI VI

Le schéma narratif

Goscinny apparemment facétieux est un perfectionniste rigoureux. Un maniaque du travail bien fait, qui ne laisse rien au hasard quand il s'agit de créer une histoire. Avant de comprendre ce qu'est un schéma narratif, voyons de plus près comment on fabrique une BD...

Avant de commencer ce défis, un petit rappel en vidéo !



Clique sur l'image et lance la vidéo.



Chacun de ces cinq documents correspond à **une étape** dans la création de l'album.

À votre avis, dans quel ordre ces étapes ont-elles été réalisées, de la première à la dernière ? Justifiez votre réponse à l'oral.



Doc. A

Doc. A (Text from comic panels):

«Olympie!... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue...»

Doc. B

Doc. B (Text from comic panels):

«... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue...»

Archives Anne Goscinny

Doc. C

Doc. C (Text from comic panels):

«... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue...»

Archives Anne Goscinny

Doc. D

Doc. D (Text from comic panels):

«Olympie!... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue...»

Doc. E

Doc. E (Text from comic panels):

«... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue... C'est la plus grande œuvre que l'humanité ait jamais connue...»

Archives Anne Goscinny

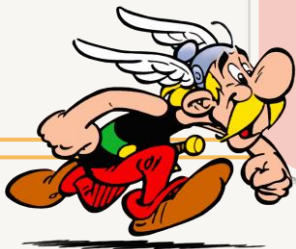


Le schéma narratif

Le schéma narratif d'un récit est le déroulement de ce récit et des actions qu'il raconte.

On parle de schéma narratif pour les histoires telles que les contes ainsi que les romans, mais aussi parfois dans les bandes dessinées comme ici, avec Astérix.

C'est une façon et un point de vue pour commenter et analyser un récit, lorsqu'on fait de l'analyse littéraire.



Le schéma narratif

Situation
initiale



Qui ?
Quoi ?
Quand ?
Où ?

Élément
perturbateur



Modifie la
situation
initiale.

Péripéties



Les actions
pour poursuivre
la quête.

Dénouement



C'est la
solution au
problème.

Situation
finale



L'équilibre
est rétabli.



01



La situation

Le personnage vit une situation normale où tout est en équilibre.

Les éléments suivants doivent, en principe, faire partie de la situation initiale : **la description du héros** (quelques caractéristiques physiques et psychologiques), **le lieu** et **le temps**, **l'action principale** qui occupe le héros avant que sa vie soit perturbée.





02

L'élément perturbateur

Un évènement ou un personnage vient **perturber** la situation d'équilibre.

C'est le déclenchement de la quête du personnage principal qui cherche à retrouver une situation d'équilibre.
L'élément déclencheur engendre la mission du héros.



03

Les péripéties

Cette étape présente les diverses péripéties (actions, évènements, aventures, etc.) qui permettent au personnage de poursuivre sa quête.

Le déroulement comprend les **pensées**, les **paroles** et les **actions** des différents personnages en réaction à l'élément déclencheur ainsi que les efforts qu'ils font afin de résoudre le problème.



04

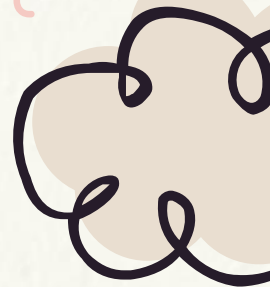
Le dénouement

Après toutes les difficultés rencontrées, le personnage trouve **une solution à son problème.**

Celui-ci est résolu.

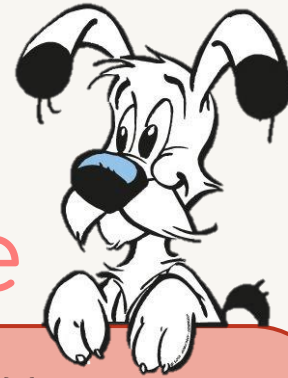
C'est la fin des ennuis.

Il met un terme aux actions et conduit à la situation finale.





05



La situation finale

C'est le moment où l'équilibre est rétabli.

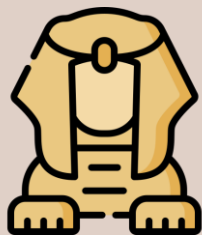
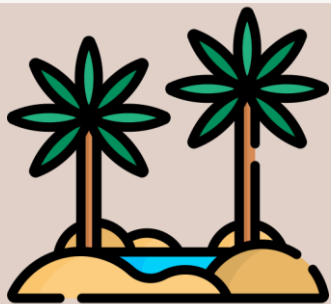
Le personnage a retrouvé sa situation de départ
ou vit une nouvelle situation.

Cependant, la situation finale est souvent meilleure pour le ou
les personnages principaux que la situation initiale.

On peut désormais penser à l'avenir et à l'évolution des
personnages. L'auteur peut terminer par une morale.

Le schéma narratif dans :
Astérix et Cléopâtre



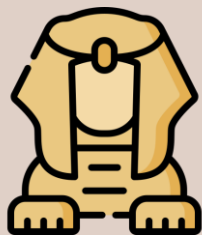
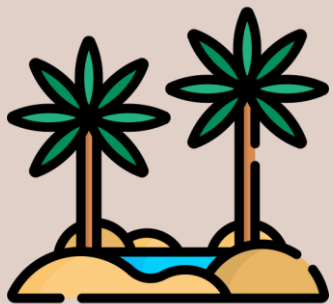


Astérix ET CLEOPATRE

Le résumé



Dans son palais égyptien, la légendaire reine Cléopâtre prend la mesure du mépris que son amant, le chef romain Jules César, voue à son peuple. Vexée, elle le défie : les égyptiens sauront prouver leur grandeur en construisant un somptueux palais en moins de 3 mois. Elle appelle aussitôt son architecte Numérobis, pour lui ordonner de lancer urgemment les travaux et de réussir ce pari. Faute de quoi, il nourrira les crocodiles. Numérobis se sent condamné, lui qui n'est capable que de constructions bancales et fragiles... Son seul espoir réside en son ami druide en Gaule, Panoramix, capable, selon ses souvenirs, de prodiges. Numérobis débarque donc un beau matin d'hiver dans le village gaulois et explique tout penaud sa situation. Maître-concepteur de la potion magique, Panoramix accepte aussitôt d'accompagner son frêle ami en Egypte pour l'aider dans cette entreprise, escorté par ses amis Astérix, Obélix et leur petit chien Idéfix. Les gaulois traversent donc la Méditerranée à bord du voilier égyptien. Ils rétament au passage un bateau pirate, puis rencontrent enfin la caractérielle Cléopâtre en son palais d'Alexandrie. Les délais pressent, désormais, et le concurrent Amonbofis se frotte déjà les mains de voir Numérobis échouer dans la fosse à crocodiles... Le druide se rend donc pour l'Égypte lui prêter main-forte, accompagné d'Astérix et Obélix.



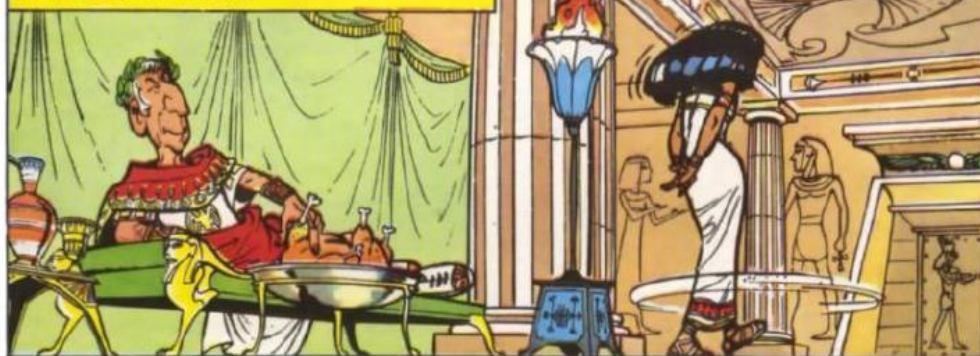
Astérix ET CLEOPATRE

Le résumé



À Alexandrie, les Gaulois découvrent le chantier du palais et apprennent que l'architecte Amonbofis, concurrent jaloux de ne pas avoir été choisi pour ce chantier, a l'intention de saboter le travail de son confrère, en commençant par provoquer une grève des ouvriers. Panoramix distribue alors de la potion magique à ceux-ci, ce qui augmente significativement leur efficacité. Puis Amonbofis demande à son assistant Tournevis de bloquer l'approvisionnement de pierres au sud du Nil. Astérix, Obélix et Panoramix partent chercher eux-mêmes une nouvelle cargaison de pierres. En chemin, après qu'Obélix a cassé le nez du Sphinx de Gizeh en voulant l'escalader, les Gaulois sont piégés dans une pyramide de Gizeh par Tournevis, mais réussissent à en sortir. Ils reviennent donc au chantier avec les pierres. Amonbofis a une nouvelle idée pour éliminer les Gaulois : offrir un gâteau empoisonné à Cléopâtre de leur part. Elle les fait arrêter Gaulois, mais ils réussissent à la convaincre que le gâteau n'est pas empoisonné en le mangeant, ce à quoi ils survivent grâce à un antipoison de Panoramix qu'ils ont préalablement bu. Relâchés et pardonnés, ils capturent Amonbofis et l'emmènent sur le chantier avec Tournevis. Pendant ce temps, César, jaloux que la cadence du chantier ait accéléré, charge un espion de se renseigner. Ce dernier lui apprend la présence des Gaulois avec leur potion magique. César envoie ses troupes détruire le palais, mais Astérix prévient Cléopâtre qui arrive rapidement pour stopper les hommes de César. Celui-ci, honteux, met fin à l'attaque et charge ses légions de réparer les dégâts. Le palais est fini ainsi dans les temps, César reconnaît qu'il a perdu son pari. Un grand festin est organisé avant le retour des Gaulois en Gaule pour le banquet final.

ALEXANDRIE, CAPITALE DU ROYAUME D'ÉGYPTÉ. DANS LE PALAIS DE CLÉOPÂTRE, LA REINE LÉGENDAIRE, CELLE DONT IL A ÉTÉ DIT QUE SI SON NEZ EUT ÉTÉ PLUS COURT, IL EÛT CHANGÉ LA FACE DU MONDE



CE QUE TU DIS LÀ EST INFÂME, Ô CÉSAR!...



IL FAUT SE RENDRE À L'ÉVIDENCE, Ô MA REINE. TON PEUPLE EST DÉCADENT! IL EST TOUT JUSTE BON À VIVRE SOUS LA DÉPENDANCE DE ROME, DANS UN DEMI-ESCLAVAGE.



MON PEUPLE A CONSTRUIT LES PYRAMIDES! LA TOUR DE PHAROS! LES TEMPLES! LES OBÉLISQUES!

C'EST VIEUX, TOUT ÇA. MAINTENANT, IL EST TOUT JUSTE BON À ATTENDRE LA CRUE DU NIL ...





01

La situation initiale

Au début de l'album, Cléopâtre discute avec César.

Numérobis est un simple architecte sans talent.

Les héros sont en Gaule ; c'est l'hiver et ils jouent aux dés.





02

L'élément perturbateur

La mission que Cléopâtre confie à Numérobis pousse ce dernier à aller chercher de l'aide en Gaule.

L'arrivée de Numérobis provoque le départ des Gaulois pour l'Égypte.



03

Les péripéties

Les pierres viennent à manquer.

Les Gaulois se retrouvent enfermés dans la pyramide !

Un gâteau est empoisonné par Amonbofis.

Les Gaulois sont arrêtés
Les Romains attaquent !





04

LE
...
Cléopâtre vient mettre fin à la destruction du palais, en accusant Jules César d'avoir triché.



05

La situation finale



A la fin de l'album, Numérobis est devenu riche et s'est réconcilié avec Amonbofis. Les Gaulois rentrent chez eux sur la galère personnelle de Cléopâtre.

A toi de jouer !



Situation
initiale



Qui ?
Quoi ?
Quand ?
Où ?

Élément
perturbateur



Modifie la
situation
initiale.

Péripéties



Les actions
pour poursuivre
la quête.

Dénouement

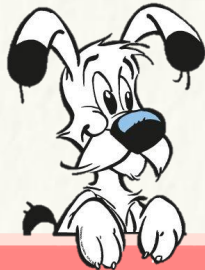


C'est la
solution au
problème.

Situation
finale

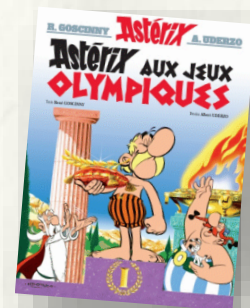


L'équilibre
est rétabli.



Trouve le schéma narratif de la BD

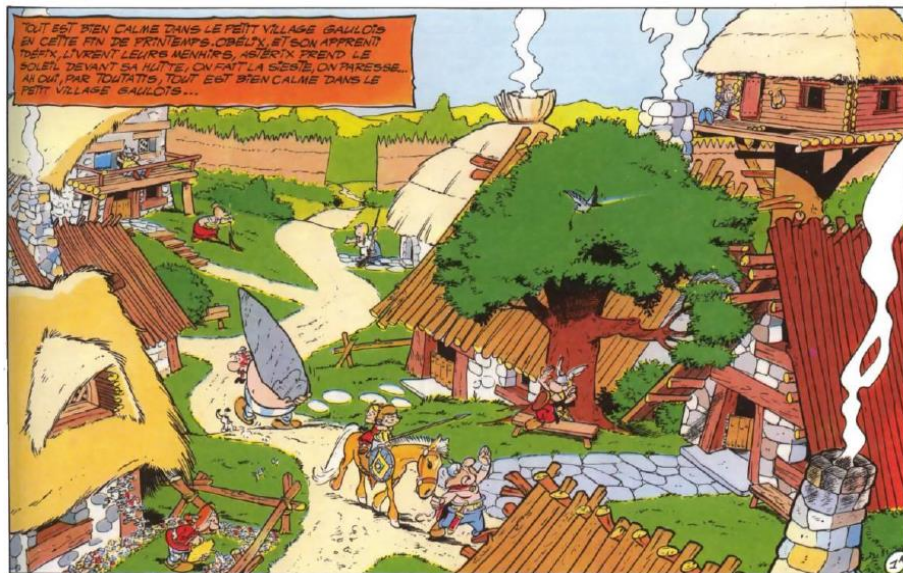
Astérix AUX JEUX OLYMPIQUES





01

La situation initiale



Les Gaulois se reposent, font des tâches ménagères. Obélix livre des menhirs.

Les mots « calme » et « on fait la sieste, on paresse » montrent que leurs habitudes ne sont pas perturbées.



02

L'élément perturbateur

Le camp romain est agité : c'est la sélection de Cornedurus pour les Jeux qui a provoqué cela.

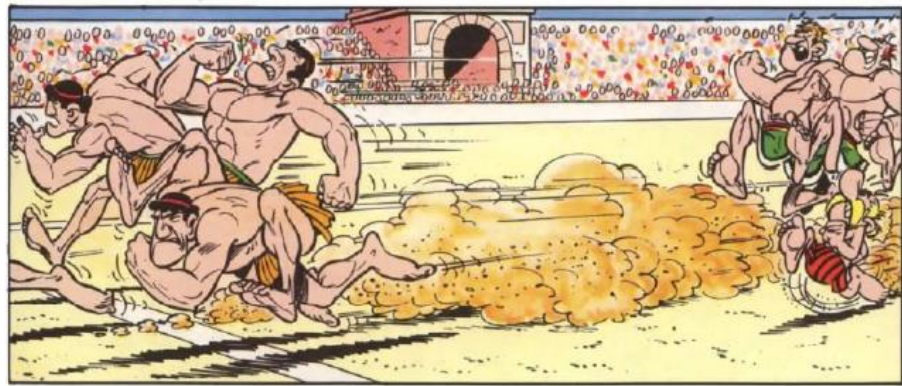
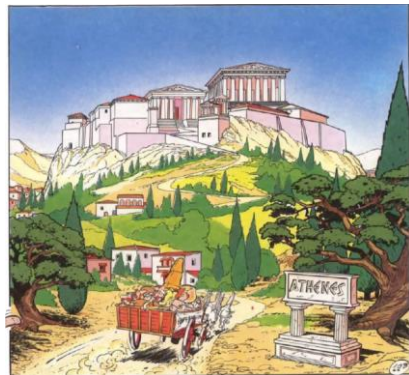
Les Gaulois sont curieux et vaguement inquiets.

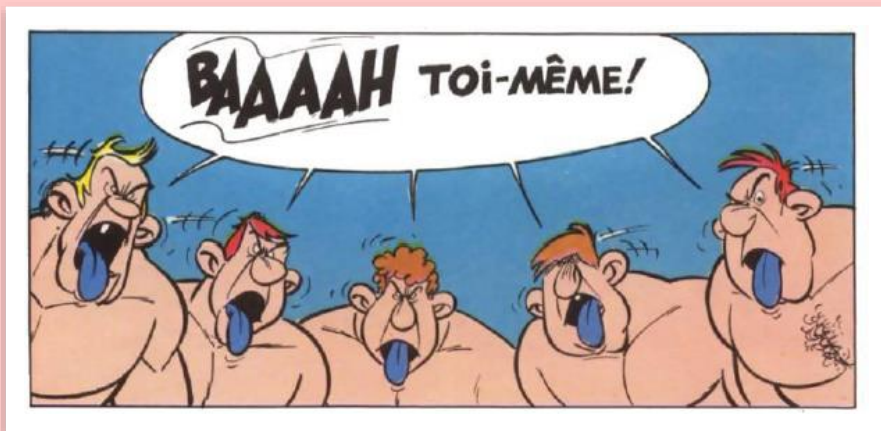


03

Les péripéties

Sur la galère, les Gaulois croisent les pirates qui sabordent leur navire.
Les champions entrent à Olympie dans le village olympique.
Les Gaulois ne pourront pas utiliser leur potion magique. Les jeux commencent. Les Grecs mènent la compétition.





04

Le dénouement

Les héros mettent au point une ruse : ils poussent les Romains à consommer de la potion magique, puis les dénoncent afin qu'ils soient disqualifiés.



05

La situation finale



À la fin de l'album, les héros ont remporté la victoire et célèbrent l'événement autour d'un banquet.