

Les flèches de Cupidon

Projet d'E.P.I. proposé par Christine Rempp, Académie de Strasbourg

Présentation :

Ce projet d'E.P.I en 4ème, construit sur un partenariat triple (LCA, Français et Arts plastiques), a pour objectif de faire découvrir ou redécouvrir quelques mythes antiques à travers les œuvres littéraires et artistiques et de faire partager ces connaissances à l'ensemble d'un niveau de classe ou d'un établissement scolaire par le biais d'un concours.

- **Thématique :** LANGUES ET CULTURES DE L'ANTIQUITÉ
- **Problématique :**
 - « Quelles connaissances et quels indices éclairent la lecture d'une oeuvre inspirée de la mythologie ? »
- **Objectifs, finalités :**
 - Faire lire et étudier des réécritures d'amours mythologiques de l'Antiquité gréco-romaine via des textes et oeuvres d'arts (de l'Antiquité à nos jours)
- **Niveau concerné:** 4^{ème}
- **Calendrier de la mise en œuvre :**
 - Période : 1^{er} ou 2^{ème} trimestre
 - Durée : 10 semaines
 - Total des heures E.P.I. : 36 heures / élève (3-4 heures / semaine durant 10 semaines)
- **Articulation avec :** le Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle :
 - analyse d'œuvres (poèmes, théâtre, conte, peintures, sculptures...)
 - création d'une galerie d'art temporaire pour exposer les reproductions d'œuvres étudiées
 - création d'un questionnaire sur les oeuvres étudiées (avec accès pour tous aux réponses et aux explications nécessaires pour la lecture et la compréhension)
- **Disciplines associées**
 - Français
 - Arts plastiques

• **Éléments des programmes et du Socle:**

Disciplines	LCA	Français	Arts Plastiques
Quotité horaire	12 h / classe	12h / classe	12h / classe
Points des programmes	Transmission culturelle	<ul style="list-style-type: none"> - programme de 4ème : «Se chercher, se construire / Dire l'amour » - constitution d'une culture littéraire et artistique commune : lecture et compréhension de l'écrit et de l'image - développement des compétences langagières orales: lire à haute voix de façon expressive 	<ul style="list-style-type: none"> - se repérer dans les domaines liés aux APL, être sensible aux questions de l'art : s'approprier quelques œuvres de domaines et époques variées du patrimoine national et mondial
Éléments du Socle	Domaine1 : les langages pour penser et communiquer Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine		
	<ul style="list-style-type: none"> - lire des images et documents composites ; - s'exprimer de façon maîtrisée face à un auditoire - acquérir des éléments de culture littéraire et artistique : mobiliser des références culturelles pour interpréter les textes et les productions artistiques et littéraires - décrire une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté - mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias, les publier ou les transmettre 	<ul style="list-style-type: none"> - se repérer dans le temps, construire des repères historiques - s'informer dans le monde du numérique - pratiquer différents langages - coopérer et mutualiser - s'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger 	<ul style="list-style-type: none"> - se repérer dans les domaines liés aux APL, être sensible aux questions de l'art - s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité - reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés du patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt - identifier les caractéristiques inscrivant une œuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique
Activités pédagogiques	Étude de mythes autour du thème de l'amour, à partir de textes anciens, sculptures, tableaux, fresques...	Lectures et analyses de textes antiques et/ou de leur réécriture moderne (textes, images fixes, films, opéras ...)	Étude de tableaux, sculptures ..., dont les œuvres exposées au Musée des beaux-Arts de Strasbourg, ce qui permet une visite et une découverte des œuvres « grandeur nature »

- **Production envisagée :**

- Création d'un jeu « Histoire des Arts » interactif, dont le but est, à partir de photographies d'œuvres d'art, de faire (re) découvrir des amours célèbres de l'antiquité gréco-romaine : QCM sur les amours antiques, associé aux représentations iconographiques afférentes :
 - ◇ à créer avec les logiciels mis à disposition sur Moodle, donc ENTEA
 - ◇ autoévaluation des élèves créateurs du jeu
 - ◇ quiz en ligne avec plusieurs niveaux de difficultés pour tous les élèves du collège
- Constitution d'une banque de données audio et littéraire en réalisant l'enregistrement MP3 des textes antiques et modernes étudiés, puis en insérant cette bande-son sur les représentations iconographiques correspondantes
- Partage du catalogue numérique créé sur l'ENT via Moodle

- **Évaluation de la production :**

présentation orale et numérique de la production finale, par image et par groupe d'élèves, selon une grille évaluant les compétences d'expression orale et de mise en oeuvre des outils numériques (*modèle en construction*)

• **Présentation d'activités possibles en LCA et français:**

Disciplines	Progression et activités	Outils et <i>compétences numériques</i>
LCA	<ol style="list-style-type: none"> 1. « Brainstorming » sur les couples célèbres de l'Antiquité (historiques ou mythologiques), connus des élèves 2. Liste et répartition par groupes des couples amoureux à étudier 3. Recherches en partenariat avec le professeur documentaliste : les mythes de référence 4. Recherches en partenariat avec le professeur d'Arts plastiques : les œuvres en lien avec les mythes étudiés, choix d'une œuvre par mythe 5. Formulation et rédaction des questions et réponses pour le jeu « Les flèches de Cupidon » 6. Enregistrement des questions sous forme QCM sur Moodle (ENTEA) 7. Présentation orale des mythes à l'ensemble des groupes 8. Test du jeu de questions au sein des groupes 9. Diffusion du jeu dans l'établissement par affichage (réponses sur papier avec bulletin-réponse à déposer dans une urne au CDI) ou via ENTEA (réponses sur ENTEA via un logiciel d'évaluation, ce qui nécessite une étape supplémentaire de prise en main du logiciel) 10. Dépouillement des réponses 11. Affichage des résultats et des solutions du jeu 12. Remise des prix 	<p>Outils :</p> <ul style="list-style-type: none"> - moteur de recherches - logiciel gratuit de création de QCM - logiciel gratuit d'enregistrement (type « Audacity ») - ENT : Moodle <p>Compétences :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>savoir insérer du texte et des images</i> - <i>savoir convertir en pdf</i> - <i>savoir enregistrer un fichier (sur l'ENT / moodle)</i> - <i>savoir exploiter des logiciels de transmission d'information</i>
Français	<ul style="list-style-type: none"> ○ Propositions de textes en relation avec les mythes étudiés en LCA: <ul style="list-style-type: none"> - OVIDE, <i>Métamorphoses</i> - APULÉE, <i>L'Âne d'or ou les Métamorphoses</i>, conte d'<i>Amour et Psyché</i> - SHAKESPEARE, <i>Roméo et Juliette</i> ○ Propositions de textes sur le thème de l'amour (hors mythes): <ul style="list-style-type: none"> - textes de l'Antiquité : Catulle, Propertius, Martial, Ovide... - poèmes et chansons du Moyen-Âge à nos jours : Aragon, Labé, Apollinaire, Brel, Grand Corps malade... 	

- **Annexes pour le jeu élaboré en LCA:**

- Annexe 1 : exemples de couples d'amours mythiques
- Annexe 2 : règles du jeu « Les flèches de Cupidon »
- Annexe 3 : quelques exemples d'indices et d'images proposés

ANNEXE 1



Les flèches de Cupidon

Les couples d'amoureux

1.	Pygmalion et Galatée
2.	Orphée et Eurydice
3.	Achille et Penthésilée
4.	Céphale et Procris
5.	Pyrame et Thisbé
6.	Apollon et Daphné
7.	Didon et Énée
8.	Médée et Jason
9.	Ariane et Thésée
10.	Zeus et Europe
11.	Apollon et Hyacinthos
12.	Amour et Psyché
13.	Apollon et Cyparissos



Les flèches de Cupidon

Cupidon (Éros, chez les Grecs), fils de la déesse Vénus, est le dieu de l'Amour. On le reconnaît à son arc et son carquois rempli de flèches. C'est un coquin qui s'amuse à tirer ses flèches sur les hommes et femmes, dieux et déesses qu'il veut rendre amoureux.

Les latinistes vous proposent de retrouver quelques couples d'amoureux en jouant avec "Les flèches de Cupidon " pendant 4 semaines, du au

RÈGLES DU JEU

Le jeu consiste à reconnaître 5 couples d'amoureux de la mythologie gréco-romaine parmi ceux qui sont proposés (numérotés de 1 à 13). Vous pouvez choisir ceux que vous préférez.

Comment faire?

- ♥ Vous découvrirez 13 images différentes, associées chacune à un indice. Elles sont dispersées dans le collège: à vous de les trouver !
- ♥ Avec ces indices, il faudra identifier le couple d'amoureux représenté sur l'image, ainsi que le titre, la date de création et l'auteur du tableau ou la sculpture.
- ♥ Chaque semaine, vous aurez droit à un indice supplémentaire!

Comment participer?

- ♥ Retirez un ticket de jeu au CDI, complétez-le avec les 5 couples d'amoureux que vous avez choisis et déposez votre ticket de jeu dans l'une au CDI.
- ♥ Vous pouvez retenter votre chance chaque semaine.

Que pouvez-vous gagner?

- ♥ Une bonne note sur 20 (à vous de décider avec votre professeur de si vous voulez que cette note compte dans la moyenne de)
- ✓ semaine 1: chaque couple correctement identifié rapporte 4 points (5 couples reconnus la 1^{ère} semaine = 20 points!)
- ✓ semaine 2: chaque couple correctement identifié rapporte 3 points
- ✓ semaine 3: chaque couple correctement identifié rapporte 2 points
- ✓ semaine 4: chaque couple correctement identifié rapporte 1 point

Informations

- ♥ Les résultats et les réponses ne seront communiqués qu'à la fin du jeu.
- ♥ Renseignements: contactez les latinistes ou le professeur de latin

Les indices, de qualités variables, ont été rédigés par des élèves latinistes au printemps 2015, lors d'un coup d'essai pour ce jeu.

○ **EXEMPLE n°1 pour « Orphée et Eurydice »**

- INDICE 1 : « Il n'est pas toujours bon de revenir en arrière. »
- INDICE 2 : « Le serpent ne lui porte pas chance »
- INDICE 3 : « Il aurait aimé que son chant sauve sa bien-aimée »
- INDICE 4 : « Il descend aux enfers pour chercher sa bien-aimée. »



Peinture de Jean-Louis DUCIS, 1826 (Collection privée).

Le groupe de travail avait choisi cette peinture pour la présence du serpent (dans le coin inférieur droit)

http://fr.lettresantiques.wikia.com/wiki/Orphée_et_Eurydice,_Louis_Duci

○ **EXEMPLE n°2 pour « Achille et Penthésilée »**

- INDICE 1 : « Cet amour a duré le temps d'un regard. »
- INDICE 2 : « Elle participe à la guerre de Troie avec d'autres Amazones »
- INDICE 3 : « Il a été fiancé à Iphigénie.»
- INDICE 4 : « Il a une faiblesse au talon. »



Moulage de la copie romaine
d'une sculpture grecque du II^{ème} s. avant notre ère (Skulpturhalle, Basel, Suisse).

Le Musée des moulages de Bâle possède 3 reproductions, toutes différentes, puisqu'il s'agit d'interprétations à partir de fragments de statues disséminés dans plusieurs musées du monde.

http://www.skulpturhalle.ch/sammlung/highlights/2006/02/achill_penthesilea.html