

Bouillon de Lecture





AVANT-PROPOS

La collection **Bouillon de lecture** propose une gamme très riche d'œuvres complètes de littérature de jeunesse destinées à des élèves du CE2 au CM2, avec des romans historiques, d'aventures, policiers, des pièces de théâtre ou des récits variés. Elle s'agrandit avec un roman d'aventures destiné au CM2 : **Du rififi pour Ulysse**, fidèlement adapté de l'**Odyssée** d'Homère par l'auteur contemporain de littérature de jeunesse, Béatrice Bottet.

L'objectif de ce *Bouillon de lecture* est de faire découvrir aux élèves un texte fondateur dont certains épisodes sont repris sous forme d'expression (« tomber de Charybde en Scylla », « échapper au chant des sirènes ») et dont les personnages principaux sont universellement connus. Il répond ainsi aux nouveaux programmes de novembre 2015, qui précisent que les élèves doivent « *découvrir des contes adaptant des récits mythologiques [...] mettant en scène des personnages sortant de l'ordinaire.* »

L'**Odyssée** fait suite à l'**Illiade** qui retrace la guerre que se livrèrent les Grecs et les Troyens. Elle raconte le retour d'Ulysse dans son île d'Ithaque, retour qui dura dix ans. Les deux récits peuvent se lire indépendamment l'un de l'autre. Cependant, on explicitera aux élèves les conditions de la présence d'Ulysse et de ses compagnons en Asie mineure.

Pour chaque niveau, la collection se compose de deux outils complémentaires : le **roman** et le **fichier enseignant**.

Le roman se fixe les objectifs suivants :

- la lecture suivie d'un texte ;
- la lecture active des illustrations originales ;
- l'étude précise et approfondie de thèmes pluridisciplinaires, traités dans le fichier enseignant à partir de documents textuels et iconographiques.



AVANT-PROPOS

Le fichier photocopiable se divise en cinq parties :

1. Les fiches enseignant, regroupées au début et présentées selon l'ordre du texte, sont des outils destinés au professeur. Elles apportent des précisions sur le récit, proposent une analyse de l'œuvre et démontrent son intérêt. Les fiches enseignant peuvent également proposer une mise en réseau autour d'un thème ou d'un personnage.

2. L'étude détaillée et progressive des chapitres (sous la forme d'un questionnaire qui se décline sur deux pages) structurée de la façon suivante :

- **tour d'horizon** : compréhension générale du chapitre ;
- **revue de détail** : compréhension fine et interprétative du chapitre ;
- **des mots à apprivoiser** : vocabulaire sous des présentations variées et ludiques ;
- **vers l'écrit** : à partir de courts extraits, initiation à l'écriture échelonnée et variée, dont la finalité, en filigrane, est l'écriture d'un récit. (cf. « En savoir plus n° 4 : Écrire un nouvel épisode », page 57)

3. Des activités diversifiées de français qui reviennent sur des expressions et proverbes rencontrés dans le texte, ainsi que l'observation et l'analyse des illustrations.

4. L'exploitation documentaire, en relation avec des thèmes évoqués ou développés dans le roman, donne lieu à des prolongements pluridisciplinaires. La partie « En savoir plus » questionne l'élève à partir de la lecture et de l'étude de documents textuels accompagnés d'une iconographie riche et diversifiée. Elle sollicite la curiosité des élèves et incite à d'autres recherches complémentaires.

5. Les corrigés de l'ensemble des fiches.



SOMMAIRE

Fiches enseignant

■ Présentation du texte	7 et 8
■ Épisode 1 – Chapitre 1	9 et 10
■ Épisode 2 – Chapitre 2	10 et 11
■ Épisode 3 – Chapitres 3 et 4	11 à 13
■ Épisode 4 – Chapitre 5	13 et 14
■ Épisode 5 – Chapitres 6 et 7	14 et 15
■ Épisode 6 – Chapitres 8 et 9	15 et 16
■ Épisode 7 – Chapitre 10	17
■ Épisode 8 – Chapitre 11	17 et 18
■ Épisode 9 – Chapitres 12 et 13	19 et 20
■ Épisode 10 – Chapitre 14	20
■ À propos des illustrations	21 à 24

Fiches élève

Au fil des textes

■ Épisode 1 – Chapitre 1	25 et 26
■ Épisode 2 – Chapitre 2	27 et 28
■ Épisode 3 – Chapitres 3 et 4	29 et 30
■ Épisode 4 – Chapitre 5	31 et 32
■ Épisode 5 – Chapitres 6 et 7	33 et 34
■ Épisode 6 – Chapitres 8 et 9	35 et 36
■ Épisode 7 – Chapitre 10	37 et 38
■ Épisode 8 – Chapitre 11	39 et 40
■ Épisode 9 – Chapitres 12 et 13	41 et 42
■ Épisode 10 – Chapitre 14	43 et 44

Lexique et vocabulaire

■ Les mots pour le dire	45
■ La boîte à expressions	46 et 47

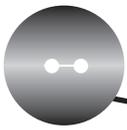
En savoir plus

■ <i>L'Iliade</i>	48 et 49
■ En bref n° 1	50
■ Les dieux grecs	51 et 52
■ En bref n° 2	53
■ Les créatures fantastiques	54 et 55
■ En bref n° 3	56
■ Écrire un nouvel épisode	57 et 58

Corrigés	59 à 63
-----------------------	---------

Annexes

■ Les personnages côtoyés par Ulysse	64
■ La carte du périple d'Ulysse	65 et 66



Présentation du texte

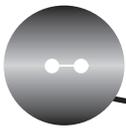
Le roman *Du rififi pour Ulysse*, écrit par Béatrice Bottet, est **une adaptation** de l'*Odyssée* d'Homère. Ce texte mythique est très souvent connu des enfants, mais de manière partielle. (Certains d'entre eux pourront avoir entendu des expressions telles « la tapisserie de Pénélope » ou encore « tomber de Charybde en Scylla ».)

L'*Odyssée* remonte au VIII^e siècle avant J.-C. et est mondialement connue ; elle est devenue un texte fondateur, genre étudié en cycle 3, tant en classe de CM2 qu'en classe de sixième. **Le merveilleux** est omniprésent dans ce texte, à travers des personnages comme le cyclope Polyphème ou la nymphe Calypso, ou encore à travers de nombreux épisodes (la boisson à base de lotos ou le fait d'être transformé en pourceau). Les élèves, qui adhèrent facilement au genre merveilleux, seront d'autant plus sensibles à *Du rififi pour Ulysse*.

Le titre, volontairement familier, présente la tonalité de cet ouvrage : un ton décalé, vivant, très proche de l'oralité et du langage des jeunes lecteurs. L'expression familière « rififi » a été formée sur le mot « rif » qui désigne « une zone de combat ». Le sens premier de « rififi » est « une violente dispute entre deux personnes ». Le titre résume en une phrase nominale les péripéties que connaîtront Ulysse et ses compagnons, puis Ulysse, seul face aux prétendants.

Bien que le ton soit familier et le style accessible (« *Ne nous casse pas les pieds tout le temps* » ou encore « *Il lui claque deux bisés* »), Béatrice Bottet n'en utilise pas moins **un vocabulaire riche et varié**, parfois pointilleux, avec des termes comme « *anthropophage* », « *haillons* » ou « *libation* » exploités dans la rubrique « Des mots à apprivoiser ».

Le roman est découpé en **14 chapitres** qui suivent la chronologie de l'odyssée vécue par Ulysse. Un prologue et un épilogue encadrent le récit en lui-même. Ils présentent de manière humoristique l'*Odyssée*, sous forme d'une émission radiophonique. Cependant, nous avons décidé de ne pas rédiger de fiches sur ces chapitres d'ouverture et de clôture, pour deux raisons : la première pour ne pas allonger le temps de lecture ; la seconde, afin de rester centré sur le récit en lui-même de l'*Odyssée*. Pour faciliter la lecture, nous avons également choisi de regrouper certains chapitres, proches du point de vue narratif. De plus, une lecture resserrée en dix parties dynamisera les séances et évitera une séquence trop longue qui risquerait de lasser les jeunes lecteurs.

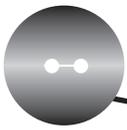


Les aventures d’Ulysse sont entrecoupées, dans certains chapitres, d’interventions des dieux qui, depuis le mont Olympe, suivent les péripéties des Ithaquiens. La fiche « En savoir plus n° 2 » précise le rôle des dieux ainsi que leurs attributs.

Les illustrations – à propos desquelles une fiche est proposée – sont proches de l’esprit de la bande dessinée.

L’auteure

Béatrice Bottet est une auteure de littérature de jeunesse qui a reçu de nombreux prix, notamment pour son roman *Rififi sur le mont Olympe*. Son ouvrage *La Légende de la ville d’Is* fait partie de la sélection cycle 3 du ministère de l’Éducation nationale. Enfin, elle s’est spécialisée dans la retranscription de récits mythologiques.



I. Le sourire des Lotophages

Analyse du chapitre 1

Le premier chapitre de l'ouvrage *Du rififi pour Ulysse* s'ouvre sur un dialogue entre deux marins. Ulysse est ensuite évoqué, et la description qui en est faite laisse penser que c'est le capitaine : « *Ulysse, planté à la proue [...], regard vers le large* » (page 13). Après avoir quitté Troie, Ulysse, roi d'Ithaque, souhaite retourner chez lui. Il est à la tête d'une flottille de 12 bateaux. Portés par des vents contraires (« *Les dieux commencent déjà à nous jouer un de leurs petits tours* », page 16), les marins accostent sur l'île d'Ismara, alliée des Troyens. Poussés par la peur de représailles, mais aussi par plaisir de tuer et de piller, les soldats d'Ulysse assassinent de nombreux habitants, par surprise. De retour sur leurs bateaux, ils sont pris dans une terrible tempête et Ulysse fait le serment de ne plus tuer que par nécessité. Le calme retrouvé, la navigation continue jusqu'à ce que de nouveau le gouvernail se bloque et force les marins à accoster. Antiphos et deux hommes sont désignés comme émissaires et se rendent sur l'île des Lotophages, gens pacifiques qui se nourrissent de lotos, un breuvage qui fait tout oublier. Il faudra toute la force de persuasion d'Ulysse pour ramener avec lui ses hommes et reprendre sa course.

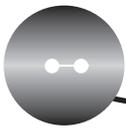
Exploitation en classe

Au préalable de la lecture, il est nécessaire d'aborder le récit de l'*Illiade* qui retrace la guerre que se livrèrent les Grecs et les Troyens (fiche « En savoir plus n° 1 »), ainsi que le rôle des dieux, omniprésents dans le texte (fiche « En savoir plus n° 2 »).

Les dieux, tout comme Ulysse et ses compagnons, sont désacralisés et présentés comme des êtres ordinaires, faillibles. Ils apparaissent au milieu du chapitre et sont constamment évoqués et invoqués par Ulysse. Dans ce premier échange depuis le mont Olympe, le fameux cheval de Troie est mentionné et sera mis en lien avec la fiche « En savoir plus n° 1 ».

Ce premier chapitre, sans difficulté majeure de compréhension, se décompose en trois temps forts :

- pages 13 à 20 : l'entrée dans Ismara et le massacre de ses habitants ; la tempête qui s'ensuit et le serment d'Ulysse ;
- pages 20 à 23 : la discussion des dieux depuis le mont Olympe afin de décider du sort d'Ulysse et de ses compagnons ;
- pages 23 à 32 : l'arrivée chez les Lotophages, étymologiquement les « mangeurs de lotos », une substance qui provoque l'oubli.



Ces trois mouvements peuvent être associés à trois séances de lecture en classe, de manière collective, individuelle ou en groupes. On insistera plus particulièrement sur le deuxième temps qui met en scène les dieux : nous ne sommes plus dans le récit des aventures d’Ulysse, cependant, c’est bien de lui et de sa survie dont il est question. Dans la suite de l’ouvrage, les dieux reviendront de manière récurrente afin de décider du sort du valeureux Grec.

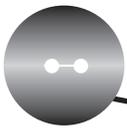
2. L’affaire du cyclope

Analyse du chapitre 2

Après avoir quitté rapidement l’île des Lotophages sans avoir pu se ravitailler, Ulysse et ses compagnons continuent leur navigation. Au bout de quelques jours, les provisions venant à manquer, les bateaux mouillent au large d’une île verdoyante. Ulysse organise une expédition de 15 hommes dont il prend la tête. Ils espèrent recevoir l’hospitalité et des vivres des habitants. Ils se réfugient dans une caverne et sont surpris par la taille des aliments, ce qui laisse présager la venue d’un « monstre ». Les marins désobéissent à Ulysse et mangent des agneaux. Lorsque l’hôte des lieux revient, les Grecs, horrifiés, découvrent un géant ne possédant qu’un œil. Ce dernier refuse de donner des vivres et dévore deux des marins. Les Grecs sont prisonniers de l’ancre. Le lendemain, le cyclope sort son troupeau après avoir dévoré deux nouveaux marins et enferme dans la grotte les survivants. Ulysse met au point une ruse : il soulève le cyclope et, durant son sommeil, lui et ses hommes lui crèveront son œil unique. Ce stratagème fait, les Grecs sortent de la grotte, accrochés sous le ventre des brebis. Polyphème appelle ses frères qui ne réagissent pas puisque Ulysse a pris le soin de taire sa véritable identité. En effet, il a dit s’appeler Personne. Cependant, arrivé à son bateau, le roi d’Ithaque révèle son nom, ce qui ravive la fureur du dieu Poséidon, père des cyclopes.

Exploitation en classe

Après une première lecture intégrale, par le professeur ou silencieuse, on demandera aux élèves de procéder au découpage du texte. Puis, on procédera à une mise en commun et on explicitera les différentes étapes de ce chapitre. Un temps de parole, voire de débat interprétatif, sera certainement nécessaire afin que les élèves donnent leur ressenti face à l’attitude de Polyphème qui ne reconnaît pas les règles de l’hospitalité. Certains seront choqués, d’autres jugeront légitime l’attitude du cyclope qui découvre que ses agneaux ont été mangés.



De même, la deuxième ruse d'Ulysse – dissimuler son nom et prétendre s'appeler Personne – donnera lieu à discussion. Ulysse est qualifié d'« astucieux » par ses hommes : on fera travailler les élèves sur cette appellation. Que signifie cette épithète ? Sur quel mot cet adjectif est-il construit ? Quelles astuces Ulysse a-t-il déployées dans ce chapitre ? dans le précédent ? dans l'*Iliade* ? (cf. page 22 : « *Le cheval de bois, c'est une autre histoire.* »)

Mise en réseau

- On pourra lire la présentation du capitaine Nemo in *Vingt mille lieues sous les mers* de J. Verne (« *nemo* », signifiant « *personne* » en latin, fait directement allusion à cet épisode de l'*Odyssée*.)
- **Le géant dévoreur d'hommes** : on pourra évoquer ce personnage archétypal en proposant en lecture autonome les contes *Jack et le haricot magique*, ainsi que *Le Chat botté* de C. Perrault.



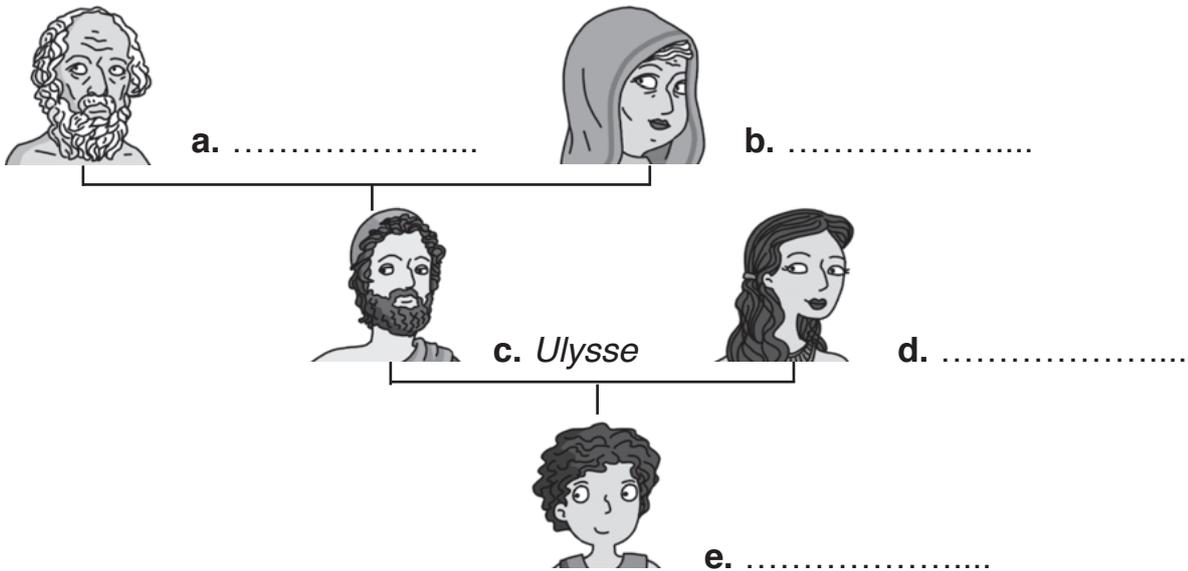
TOUR D'HORIZON

1 Coche les affirmations exactes.

- Ulysse est un capitaine.
- Ulysse et ses compagnons veulent retourner à Troie.
- Ulysse et ses compagnons accostent dans deux lieux différents.
- Ce sont les dieux qui créent la tempête.

2 L'arbre généalogique d'Ulysse. Recopie chaque nom à côté du dessin correspondant.

Anticlée – Laërte – Pénélope – Télémaque



REVUE DE DÉTAIL

1 Pourquoi les marins sont-ils effrayés de se retrouver à Ismara ?

.....
.....

2 Pourquoi Ulysse demande-t-il pardon aux dieux ?

.....
.....

3 Antiphos boit du lotos. Quelle en est la conséquence ?

.....



DES MOTS À APPRIVOISER

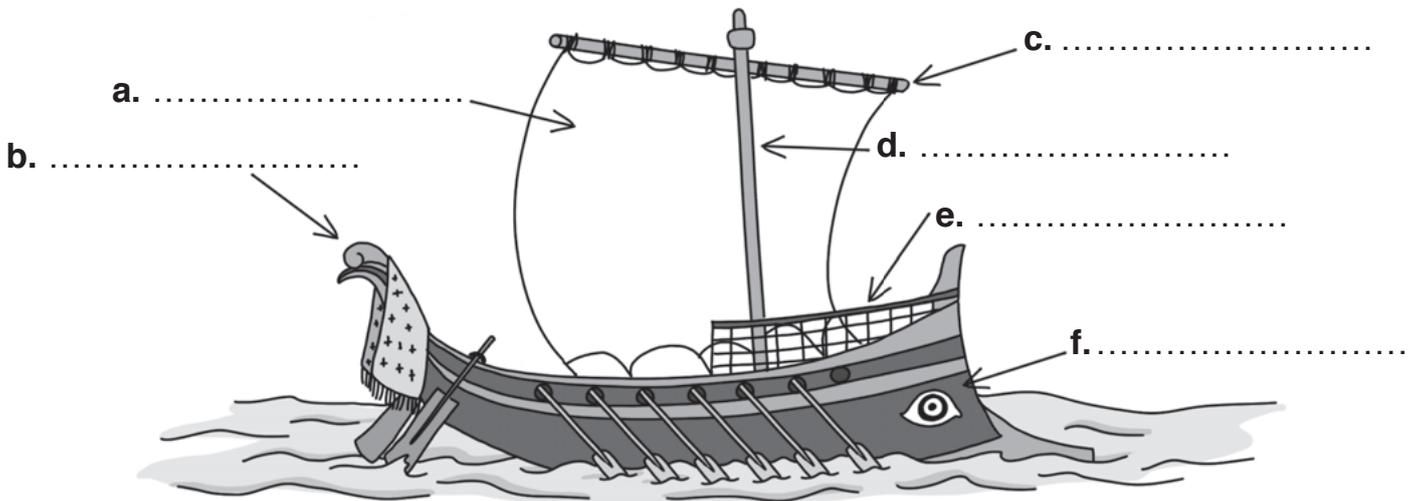
1 Associe chaque mot à sa définition.

- | | | |
|----------------------|---|---|
| CONTRECARRER (p. 15) | • | • Pencher d'un côté et de l'autre, cahoter |
| UN ÉMISSAIRE (p. 24) | • | • La tranquillité |
| BRINQUEBALER (p. 19) | • | • Le sentiment de tristesse, de regret |
| LA QUIÉTUDE (p. 26) | • | • Mettre des obstacles aux projets de quelqu'un |
| LA NOSTALGIE (p. 14) | • | • Un envoyé officiel chargé d'une mission |

2 Colorie de la même couleur les mots de la même famille.

- sereinement langoureux s'altérer béat languissant languir
inaltérable serein sérénité altérable béatitude

3 Remplace les mots suivants : le bastingage – la coque – le mât – la proue – la vergue – la voile.



VERS L'ÉCRIT

« Je veux me rappeler que je veux rentrer chez moi » (p. 31). Imagine ce que dit Ulysse à Antiphos afin de le convaincre de regagner le bateau.

.....

.....

.....

.....

Cette fiche appartient à :



TOUR D'HORIZON

- 1** Pourquoi Ulysse et ses hommes accostent-ils sur l'île du cyclope ?
.....
.....
- 2** Quelles ruses invente Ulysse pour pouvoir échapper au cyclope ?
.....
.....
- 3** Qui est le père de Polyphème ? En quoi cette précision est-elle importante ?
.....
.....

REVUE DE DÉTAIL

- 1** « *On ne vole pas, les dieux nous puniraient encore* » (p. 38). Explique cette phrase prononcée par Ulysse.
.....
.....
.....
- 2** Vrai ou Faux ? Entoure la bonne réponse.

Le cyclope s'appelle Antiphatès.	VRAI – FAUX
Le cyclope est un géant qui ne possède qu'un œil et mange de la chair humaine.	VRAI – FAUX
Ulysse prétend s'appeler Personne.	VRAI – FAUX
Les frères du cyclope aident celui-ci à se venger d'Ulysse.	VRAI – FAUX
Ulysse a eu tort de révéler sa véritable identité.	VRAI – FAUX

- 3** Comment ses hommes appellent-ils Ulysse ? Explique la raison de ce surnom.
.....
.....

Cette fiche appartient à :



DES MOTS À APPRIVOISER

1 Associe chaque mot à son synonyme ou à sa définition.

- | | | |
|-----------------------|---|-----------------------------------|
| ANTHROPOPHAGE (p. 36) | • | • Service qui s'occupe des vivres |
| HUMBLE (p. 40) | • | • Rudoyer |
| INTENDANCE (p. 33) | • | • Qui mange de la chair humaine |
| RABROUER (p. 41) | • | • Modeste |

2 Entoure tous les termes qui appartiennent au champ lexical de la navigation.

« Soudain, la vigie s'écria :

– Là ! Une île ! [...]

Les hommes se bousculaient au bastingage. Pour le moment, on n'apercevait qu'une vague ligne grise à l'horizon. [...]

– Restons prudents ! ordonna Ulysse d'une voix forte. Nous ne savons pas ce qui nous attend.

La flotte s'approcha. Sur l'île, on distinguait des vallées, beaucoup de verdure, des arbres fruitiers, des ruisseaux, des prés, et dans les prés du bétail.

Les marins se mirent à saliver.

Les navires contournèrent l'île à la recherche d'un bon coin de mouillage, qu'ils trouvèrent assez vite. »

3 Étymologiquement, un « anthropophage » est un mangeur d'hommes.

Relie chaque mot se terminant par « phage » à sa définition.

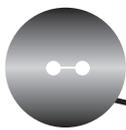
- | | | |
|---------------|---|--|
| LOTOPHAGE | • | • Activité qui demande beaucoup de temps |
| BACTÉRIOPHAGE | • | • Virus qui détruit les bactéries |
| CHRONOPHAGE | • | • Mangeur de lotos |

VERS L'ÉCRIT

Imagine le récit de Polyphème à ses frères, accourus après le départ d'Ulysse.

.....
.....
.....
.....

Cette fiche appartient à :



4 Souvent, des parties du corps sont reprises dans des expressions. Complète les expressions en cochant le groupe de mots adéquat.

a. Avoir un sommeil profond, c'est dormir

- à poings fermés.
- les yeux fermés.
- les oreilles bouchées.

b. Garder un secret, c'est tenir

- sa tête.
- son dos.
- sa langue.

c. Mourir, c'est rendre

- son corps.
- la main.
- l'âme.

5 « *Rififi* » vient du mot « *rif* » qui signifie « *combat* » en langage familier. Par extension, l'expression familière « *du rififi* » signifie « *une dispute violente entre deux personnes* ». Colorie les synonymes de cette expression.

combat

colère

bagarre

insulte

échauffourée

victoire

rixé

6 Quelle expression signifie « *passer d'un danger à un danger encore plus grand* » ? Entoure la bonne réponse.

Avoir les chocottes

Tomber de Charybde en Scylla

Croiser un ogre, puis un loup

Cette fiche appartient à :



Les dieux sont omniprésents dans l'ouvrage *Du rîfîfi pour Ulysse*. Ces derniers **régissaient** la vie des Grecs et étaient redoutés. Aucune décision importante n'était prise sans leur accord préalable. Les villes étaient consacrées à un dieu ou une déesse, comme la ville d'Athènes qui tient son nom de la déesse Athéna.

Cette fiche décrit seulement les dieux présents ou cités dans cette réécriture de l'*Odyssee*.

Zeus

Zeus (ou Jupiter) est le plus important ; il règne sur le mont Olympe, sur les airs et la Terre. Son attribut est la foudre. C'est un grand séducteur et il lui arrive de prendre l'apparence d'un humain ou d'un animal pour séduire une jeune femme.



Héra

Héra (ou Junon) est à la fois la sœur et l'épouse de Zeus. C'est la déesse du Mariage.

Poséidon



Poséidon (ou Neptune) est le frère de Zeus ; il règne sur les eaux en général (océans, mers, fleuves, etc.). Son attribut est le trident. Il a de nombreux enfants, tels les cyclopes. Il provoque les tempêtes.

Hadès

Hadès (ou Pluton) est le frère de Zeus ; il règne sur les Enfers. Son attribut est un casque qui lui permet de se rendre invisible. Il enlève Perséphone (fille de la déesse Déméter), qui devient sa femme et vit six mois sur terre (le printemps et l'été) et six mois sous terre (l'automne et l'hiver).

régir : commander, déterminer

Cette fiche appartient à :



Athéna

Athéna (Minerve) est l'une des filles de Zeus. Elle est la déesse de la Sagesse et de la Guerre stratégique. Son attribut est la chouette, et elle est souvent désignée par la couleur de ses yeux : bleu-vert (pers). Elle protège Ulysse depuis le début de la guerre de Troie.



Aphrodite

Aphrodite (Vénus) est également une fille de Zeus. C'est la déesse de l'Amour.

Hermès



Hermès (ou Mercure) est le fils de Zeus. C'est le messager des dieux et le dieu des Voyageurs et des Commerçants. Il a pour attribut des sandales ailées.

Héphaïstos

Héphaïstos (ou Vulcain) est le mari d'Aphrodite. C'est le dieu du Feu et des Volcans.

Arès

Arès (ou Mars) est le fils de Zeus et Héra. C'est le dieu de la Guerre violente.

Éole

Éole est le dieu des Vents.

Hélios

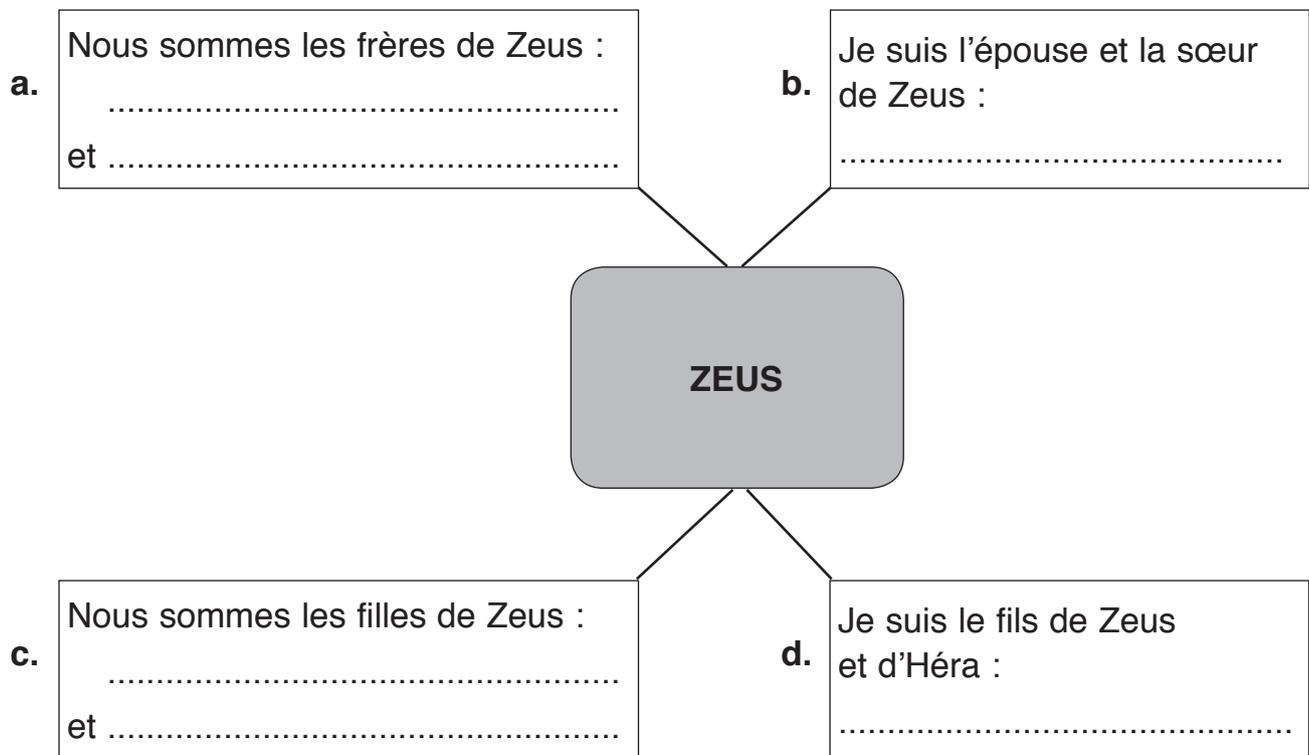
Hélios est le dieu du Soleil.



Cette fiche appartient à :



1 Complète cet arbre généalogique des dieux.



2 Associe chaque dieu à sa spécificité.

- | | |
|--------------|----------------------|
| ARÈS • | • le mariage |
| APHRODITE • | • le soleil |
| ÉOLE • | • les volcans |
| HÉRA • | • l'amour |
| HÉLIOS • | • le vent |
| HÉPHAÏSTOS • | • la guerre violente |

3 Retrouve le nom des dieux.

- a. Elle protège Ulysse :
- b. Il règne sur le mont Olympe :
- c. Il est le messager des dieux :
- d. Il a juré de venger son fils, le cyclope Polyphème :

Cette fiche appartient à :



Tout au long de son odyssée, Ulysse rencontre différentes créatures surnaturelles, fantastiques ou simplement étranges. Les dieux et déesses ayant été étudiés dans la fiche « En savoir plus n° 2 », ils ne seront pas abordés ici, de même que les humains au comportement déroutant, tels les Lotophages. Cette fiche est uniquement consacrée aux créatures fantastiques croisées par le héros.

Les cyclopes

Selon les légendes, les premiers cyclopes sont Argès, Brontès et Stéropès, les enfants de **Gaïa** et d'**Ouranos**. Ce dernier, craignant leur force étonnante, emprisonne ses fils dans les Tartares jusqu'à ce que **Zeus** les libère. En récompense, les cyclopes donnent à Zeus la foudre, les éclairs et l'orage. Ils forgent aussi le trident de Poséidon et remettent à Hadès le casque qui lui permet de se rendre invisible.

Par la suite, on connaît trois générations de cyclopes : **les forgerons**, qui aident Héphestos, **les bâtisseurs**, notamment de puits, et **les pasteurs**, les moins intelligents. Polyphème, fils du dieu Poséidon et de la gorgone Thoosa, fait partie de la génération des pasteurs.

Homère, mais également les auteurs Virgile et Euripide, décrivent les cyclopes comme des êtres rustres, mangeurs d'hommes, ne craignant pas les dieux et élevant leurs troupeaux sur l'île de **Sicile**.

Malgré leur taille colossale, il ne faut pas confondre les cyclopes et les géants. Les premiers possèdent un œil unique au milieu du front, alors que les seconds sont des hommes de très grande taille et ne sont pas forcément anthropophages.



Les géants Lestrygons

Les géants sont physiquement **semblables aux hommes**, hormis leur très grande taille. Selon les diverses légendes, ils peuvent être **dévoreurs** d'hommes ou d'enfants (par exemple chez Charles Perrault ou les frères Grimm) ou non (*Les voyages de Gulliver* de Jonathan Swift).

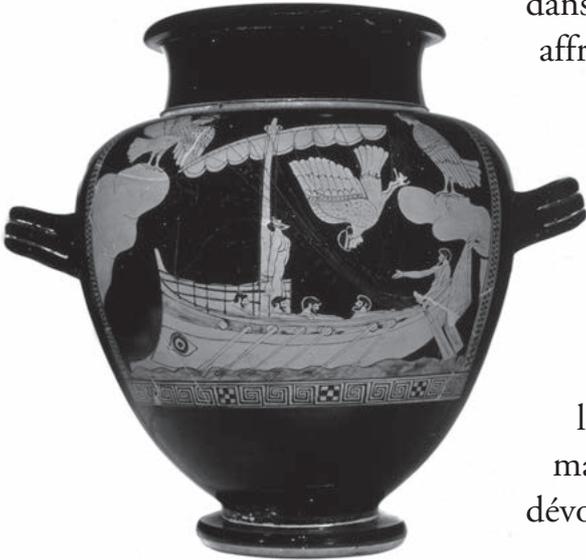


L'équipage d'Ulysse croise le chemin des géants Lestrygons après avoir quitté Éole, et alors qu'il se dirige vers l'île de Circé. Ceux-ci se révèlent **anthropophages** et détruisent à coups de pierre 11 des 12 bateaux d'Ulysse.

Cette fiche appartient à :

Les sirènes

Lorsque l'on évoque les sirènes, on imagine une jeune fille au buste de femme avec de longs cheveux et dotée d'une queue de poisson, vivant dans les mers et les océans. Or, les sirènes qu'Ulysse affronte sont des oiseaux immenses au buste de femme. Elles charment de leurs chants les marins qui s'échouent sur leur île, puis les dévorent. La voix mélodieuse et envoûtante est un trait commun aux sirènes aquatiques et aériennes. La différence étant que les sirènes aquatiques attirent les marins pour les noyer et les garder auprès d'elles, alors que les sirènes ailées de l'Antiquité **se repaissent** des marins. Elles sont de ce fait assimilables aux monstres dévoreurs, tels les cyclopes, les géants et Scylla.



Scylla (proche de Cerbère)

Après avoir quitté les sirènes, Ulysse traverse une passe entre deux îlots : Charybde, un gigantesque tourbillon qui aspire les navires, et Scylla ainsi décrite : « Une sorte de **chienne** [...]. Elle avait **douze tentacules et six têtes monstrueuses à trois rangées de dents.** » Scylla est, au demeurant, assez proche de Cerbère, le chien à trois têtes qui garde l'entrée des Enfers. Scylla est elle aussi une créature dévoreuse ; elle mange six marins.



se repaître : se nourrir

Cette fiche appartient à :



En bref n° 3

Les créatures fantastiques

1 Quel est le point commun aux cyclopes, aux géants Lestrygons, aux sirènes ailées et à Scylla ?

.....
.....

2 Réponds par « vrai » ou « faux ».

- a. Il y a deux sortes de cyclopes.
- b. Tous les géants sont anthropophages.
- c. Les sirènes qu’Ulysse entend sont mi-femme, mi-oiseau.
- d. Scylla a six têtes.

3 Colorie d’une même couleur la créature et les affirmations qui lui correspondent.

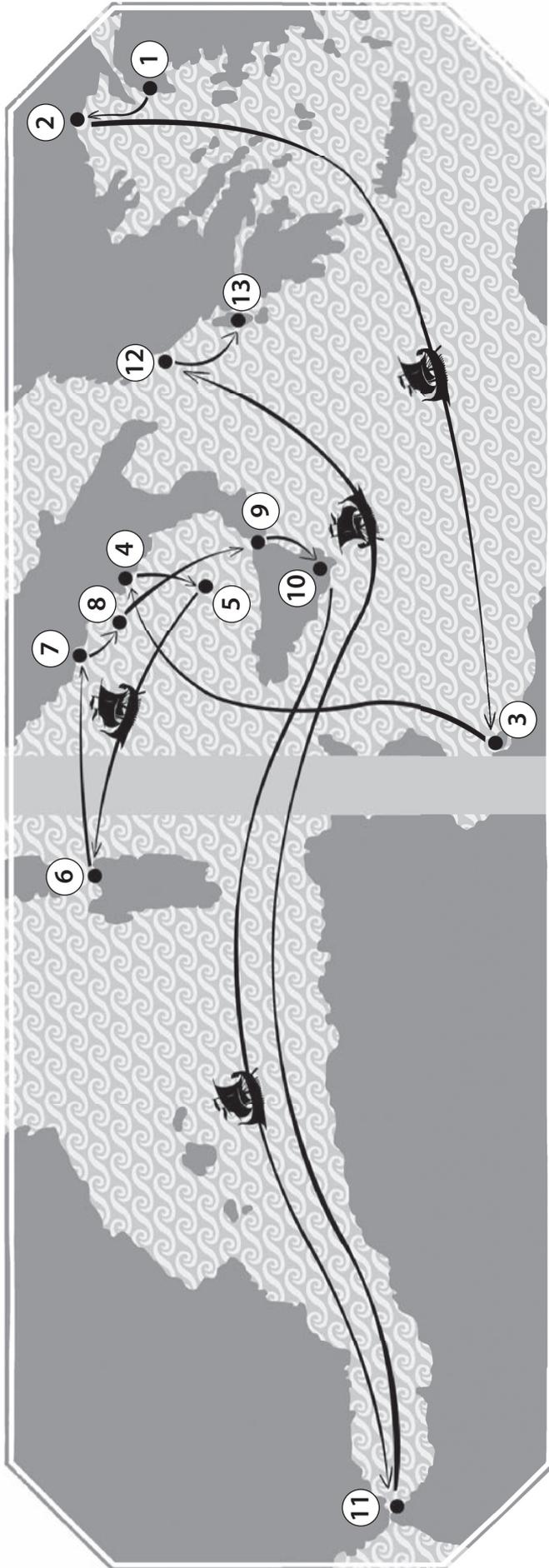
4 Complète les phrases.

Polyphème est le fils de et de la

Thoosa. Il élève des sur l’île de

Il fait partie des cyclopes Les autres cyclopes sont soit, soit

Cette fiche appartient à :



- ① Troie, Turquie
- ② Ismara, Thrace, Turquie :
chez les Cicones
- ③ Djerba, Tunisie :
chez les Lotophages
- ④ Monte Circeo, Italie :
chez les cyclopes
- ⑤ Eoli, Lipari, Italie :
île du dieu Éole

- ⑥ Sardaigne, Italie :
chez les Lestrygons
- ⑦ Aéa, Monte Circello, Italie :
île de Circé
- ⑧ Capri, Italie :
île des sirènes
- ⑨ Détroit de Messine, Italie :
Charybde et Scylla
- ⑩ Sicile (île des Trois Pointes), Italie :
île du soleil

- ⑪ Ogygie, Gibraltar :
île de Calypso
- ⑫ Schérie, Corfou, Grèce :
île des Phéaciens
- ⑬ Ithaque, Grèce :
patrie d'Ulysse

D'après les travaux de Victor Bérard.