

XIII

Onzième exploit

Le jardin des Hespérides

VOILÀ HUIT ANS et un mois qu'Hercule est au service d'Eurysthée. Il a accompli avec succès dix travaux et il aspire au repos. Avant de rentrer chez lui, il se rend au palais d'Eurysthée afin de lui annoncer son départ.

— Quoi ! Crois-tu que je vais te laisser partir alors que tu n'as réalisé que huit travaux ?

— Eurysthée, tu te trompes. Ce sont dix travaux que j'ai accomplis et non huit.

— Et moi, je maintiens que c'est huit, tranche le roi. Dis-moi, lorsque tu as tué l'hydre de Lerne, étais-tu seul ?

— Non, il y avait avec moi mon neveu Iolaos.

— Et est-ce toi en personne qui as nettoyé les écuries d'Augias ? Réponds-moi. As-tu seul curé ces écuries ?

— En détournant le cours de deux fleuves, je les ai nettoyées.

— Alors tu n'as réalisé que huit travaux car, souviens-toi, je t'avais dit d'agir seul sans l'aide de rien ni de personne.

— Tu plaisantes, Eurysthée ! Tu te moques de moi !

— Non pas. Il te reste donc deux travaux à effectuer, affirma Eurysthée, sur un ton qui n'admettait pas de réplique. J'ai entendu dire qu'il existait un jardin merveilleux au bout occidental du monde. Nulle part au monde les fleurs ne sont aussi belles. Nulle part au monde, elles n'exhalent de parfums aussi suaves. Et surtout, les pommes que portent les arbres de ce

jardin sont les meilleures de la Terre. Ce sont ces fruits que tu dois me rapporter.

— Je devrais refuser de t'obéir, Eurysthée, car ma pénitence est accomplie. Je sais depuis le début que tu veux ma mort. Tu espères encore y parvenir en m'imposant un autre travail. Eh bien, soit ! Je relève le défi et je t'assure que je reviendrai vivant de cette expédition.

Ce qu'ignore Hercule, c'est que ces arbres sont la propriété d'Héra. La déesse y tient plus que tout. Pourquoi ? Parce que leurs fruits sont en or... Héra, très méfiante, a confié la garde de ce jardin à trois nymphes, les Hespérides. De plus, elle a demandé au dragon Ladon d'en garder l'entrée. Avec ses cent têtes, cela lui est facile !

Une nouvelle fois, Hercule se met en route. Mais où aller ? Eurysthée lui a parlé du bout occidental du monde. Ce jardin se situerait donc à l'ouest, là où les chevaux du Soleil terminent leur course journalière. Mais Hercule se méfie. Si c'était un piège ? Des jours durant, il questionne tous ceux qu'il rencontre. On lui indique les lieux les plus divers mais tous sont d'accord sur un point : le dieu marin Nérée doit le savoir, lui qui a le don de prédire l'avenir.

Lorsque Hercule arrive dans les lieux où séjourne Nérée, il est accueilli par ses cinquante filles, les Néréides. Certaines chevauchent des dauphins ou encore des chevaux marins. Qu'elles sont belles ! En voici qui dansent, gracieuses, tandis que d'autres chantent d'une voix merveilleuse. Hercule resterait bien à les regarder mais il a déjà trop perdu de temps.

— Belles Néréides, dites-moi où je peux trouver votre père ?

— Tu le trouveras dans son palais, mais il dort.

Hercule remercie les Néréides et pénètre dans la demeure du dieu. Toutes les richesses des eaux profondes ont servi à



« Toutes les richesses des eaux profondes ont servi à la décoration des salles que traverse maintenant Hercule. »

la décoration des salles que traverse maintenant Hercule. Dans l'une d'elles, couché sur un lit incrusté de coquillages nacrés, le vénérable vieillard est assoupi. Quand Hercule s'adresse à lui, il ouvre à peine les yeux.

— Nérée, je suis Hercule. J'ai marché jusqu'à toi afin de savoir où séjournent les Hespérides.

— Hercule, je ne peux te répondre. Passe ton chemin.

Et Nérée se rendort aussitôt. Alors Hercule, furieux de cet accueil et bien décidé à en savoir plus, se saisit du vieillard. Surpris, celui-ci se démène comme un beau diable. Impossible d'échapper à l'étreinte puissante d'Hercule. Mais Hercule laisse bientôt échapper un cri de stupeur : Nérée a disparu d'entre ses bras ! Plus rien sauf cette eau vive qui coule à ses pieds. Hercule comprend que Nérée vient de se transformer en eau afin de lui échapper. Vite, il se couche dans cette eau et en emplit ses poings.

C'est alors qu'un feu jaillit à l'endroit même où l'eau coulait. Mais Hercule ne cédera pas. Qu'il se métamorphose en eau ou en feu, Nérée ne lui échappera pas.

Le dieu marin voit la détermination d'Hercule. Il comprend qu'Hercule ne partira pas sans savoir où se trouve le jardin des Hespérides. Il reprend alors sa forme humaine.

— Hercule, il te faudra aller jusqu'en Maurétanie si tu veux rapporter à Eurysthée les pommes d'or du jardin des Hespérides.

Hercule relâche Nérée et reprend sa route... Des fruits d'or ! Ce jardin, il en est sûr, appartient à un dieu. La tâche qui l'attend ne sera pas facile. Infatigable, Hercule marche en direction du soleil couchant. Il est cependant sur ses gardes car les derniers voyageurs qu'il a rencontrés l'ont supplié de ne pas s'aventurer sur cette terre.

— Et pourquoi ne doit-on pas y aller ? a demandé Hercule.

— Parce que c'est là que vit le géant Antée.

— Crois-nous, Hercule. Antée va te défier à la lutte et lorsque tu seras épuisé, il te tuera.

— On dit qu'il construit un temple à son père Poséidon avec les crânes de ses victimes.

Mais Hercule avait poursuivi son chemin, pressé d'arriver au jardin des Hespérides. Soudain, un cri derrière lui ! C'est Antée. Il est encore plus grand que ne l'avait imaginé Hercule.

— Si tu es un homme courageux, ose te mesurer à moi, gronde le géant.

— Je te connais de nom, Antée. Battons-nous à mains nues.

Tous deux ôtent leur peau de lion. Tout en s'enduisant le corps d'huile, Hercule ne quitte pas des yeux son adversaire. Surpris, il voit Antée ramasser à pleines mains du sable avec lequel il se frotte tout le corps. Le combat commence. Hercule se ménage. Vingt fois il échappe à Antée qui manifeste enfin quelques signes de fatigue.

Pensant que le moment est venu, Hercule se jette contre le géant qui perd l'équilibre et tombe. Hercule n'en croit pas ses yeux : là, allongé sur le sol, Antée reprend des forces.

Ses muscles se gonflent comme régénérés par la terre. Voilà Antée debout en un éclair. Et le combat reprend. Hercule saisit Antée à bras-le-corps mais il lui échappe pour retomber encore. Plusieurs fois, Hercule a même l'impression qu'il se jette volontairement à terre.

C'est alors qu'Hercule comprend. L'un des voyageurs ne lui a-t-il pas dit que la Terre était la mère du géant ?

Il se jette pour être en contact avec elle ! Ainsi chaque fois qu'il tombe, elle renouvelle ses forces. Hercule, bandant tous ses muscles, se rue sur lui, le soulève, le maintient en

l'air malgré toutes les contorsions d'Antée qui veut reprendre contact avec le sol. Hercule sent les muscles d'Antée se relâcher, ses forces l'abandonner. Dans un dernier effort, Hercule étreint si fort Antée que les os de la poitrine du géant craquent. Hercule ne relâche son emprise que lorsqu'il est sûr qu'Antée est bien mort.

Hercule connaît bien d'autres aventures au cours de son voyage mais le voilà enfin devant le jardin des Hespérides. Le monstre Ladon qui surveille l'entrée ne l'impressionne guère. Quelques coups de massue bien assénés en viennent rapidement à bout. Hercule cherche des yeux les trois Hespérides. Personne. Le jardin semble abandonné. Les merveilleuses pommes d'or suspendues aux branches resplendent. Hercule pénètre plus avant dans le jardin. Est-il possible que sa tâche soit aussi simple ?

Soit ! Il ne lui reste plus qu'à cueillir les fruits d'or. Mais il n'a pas vu les trois nymphes cachées derrière un arbre. Elles tremblent et n'osent s'interposer devant tant de détermination.

Hercule a accompli le onzième de ses travaux. Il lui faut rapporter les pommes d'or à Eurysthée.

Imaginez la déception du roi voyant arriver Hercule bien vivant ! Et que faire de ces fruits volés dans le jardin d'Héra ?

— Pour te récompenser d'avoir encore mené à bien la tâche que j'exigeais de toi, ces pommes sont à toi, Hercule.

On raconte qu'Hercule les offrit à la déesse Athéna. Quant aux Hespérides, elles pleurèrent tant qu'elles se transformèrent en arbres, ceux que l'on peut voir pleurer dans les jardins : le saule pleureur, l'ormeau pleureur et le peuplier pleureur.

On dit aussi qu'Héra pleura la mort de son fidèle dragon Ladon. Elle le plaça parmi les étoiles dans la constellation du Serpent.



Jeux

XIII

Le jardin des Hespérides

1 Cache-cache

Saurais-tu retrouver pour chacun des mots ci-dessous quel dieu ou quel héros se cache ?

a - hermétique



.....

b - médusé



.....

c - un héliotrope



.....

(fleur appelée aussi « tournesol »)

d - sibyllin



.....

e - Athènes



.....

f - herculéen



.....

2 Portraits chinois

Essaie de découvrir le nom de chaque dieu ou déesse grâce à une série d'indices en rapport avec sa vie, ses aventures, ses attributs (tu peux te reporter aux fiches d'identité des chapitres précédents).

A - Si c'était un arbre, ce serait l'olivier.

Si c'était un métier, ce serait ingénieur.

Si c'était un animal, ce serait une chouette.

Si c'était une ville, ce serait Athènes.

Si c'était une arme, ce serait un bouclier.

Réponse :

- B -** Si c'était un défaut, ce serait un voleur.
 Si c'était un objet, ce serait un porte-monnaie.
 Si c'était un instrument de musique, ce serait une lyre.
 Si c'était un vêtement, ce serait des sandales.
 Si c'était une profession, ce serait commerçant ou ambassadeur.

Réponse :

- C -** Si c'était un animal, ce serait un paon ou un coucou.
 Si c'était une profession, ce serait mère de famille.
 Si c'était un fruit, ce serait une grenade.
 Si c'était un sentiment, ce serait la rancune.

Réponse :

- D -** Si c'était un lieu, ce serait un bois.
 Si c'était un astre, ce serait la Lune.
 Si c'était une arme, ce serait un arc.
 Si c'était un animal, ce serait une biche.

Réponse :

- E -** Si c'était un outil, ce serait un marteau.
 Si c'était un élément, ce serait le feu.
 Si c'était une profession, ce serait forgeron.
 Si c'était un vêtement, ce serait un bonnet.

Réponse :

- F -** Si c'était un métal précieux, ce serait l'or.
 Si c'était un métier, ce serait éclairagiste.
 Si c'était une compétition, ce serait une course de chevaux.
 Si c'était un élément, ce serait le feu.
 Si c'était une fleur, ce serait un héliotrope.

Réponse :



Documentation

— XIII —

Les pommes

Dans les mythes que les hommes ont de tout temps inventés, les pommes occupent une place remarquable, du moins dans l'Ancien monde car cet arbre n'existait pas à l'origine sur les territoires du Nouveau Monde (Amérique).

Les pommes se rencontrent dans de nombreuses mythologies et religions.

L'épisode de la pomme dans la Bible est représentatif du symbolisme associé à ce fruit : il est à la fois attaché au Bien (la pomme est le fruit de l'arbre de la Connaissance) et au Mal (Ève provoque la chute de l'homme en cédant à la tentation de consommer ce fruit).

La pomme de discorde

Connais-tu Éris ? C'est la déesse de la Discorde, la sœur d'Arès. Fort peu appréciée des dieux, on oubliait souvent de l'inviter aux banquets donnés sur l'Olympe. Ce fut le cas lors du mariage du roi Pélée et de la Néréide Thétis (Achille naquit de cette union). Fort en colère, Éris décida de semer la zizanie parmi les convives. Elle se glissa dans la salle et jeta une pomme d'or avec ces mots gravés : « À la plus belle ». Toutes les déesses présentes voulurent s'en emparer mais Héra, Athéna et Aphrodite furent les plus promptes. Elles choisirent Zeus pour arbitre. Plutôt embarrassé, il proposa de faire appel à un simple Mortel pour cette tâche délicate. Il lança la pomme qui atterrit aux pieds de Pâris, fils de Priam : c'était à lui de remettre la pomme à celle des trois qu'il jugerait la plus belle.

Chacune des trois déesses s'efforça de l'influencer : Héra, l'épouse de Zeus, lui promit une royauté ; Athéna, déesse de la Guerre, lui promit la victoire dans toutes les batailles qu'il engagerait ; quant à Aphrodite, déesse de l'Amour et de la Beauté, elle lui promit l'amour de la plus belle mortelle du monde. On raconte même que pour mieux troubler Pâris, elle ouvrit sa tunique pour lui faire admirer son corps superbe !

Pâris offrit la pomme à Aphrodite.

Ce fut le point de départ de la guerre de Troie : Pâris est Troyen et la « plus belle mortelle du monde » est Hélène, l'épouse du roi grec Ménélas. Pâris, aidé par Aphrodite, enlève Hélène et la conduit à Troie. Ménélas, aidé de tous les rois grecs, assiège Troie. La discorde s'est installée chez les hommes, qui vont combattre de nombreuses années jusqu'à la victoire finale des Grecs, mais aussi chez les dieux qui vont se trouver divisés en deux camps : ceux qui combattront avec les Troyens et ceux qui soutiendront les Grecs.

Atalante et la pomme d'or

Le père d'Atalante ne souhaitait pas de descendance féminine : ce qu'il voulait, c'était des garçons !

Quand Atalante naquit, il fit exposer cette toute petite fille au sommet du mont Parthénion afin que le soleil du midi, le froid de la nuit, la faim et la soif eussent raison de cette jeune vie. Mais des chasseurs au cœur tendre la recueillirent.

Par reconnaissance, Atalante se voua à Artémis, déesse de la Chasse, et ne voulut pas se marier. Pour éloigner les prétendants, elle inventa un subterfuge : elle consentirait à prendre pour époux celui qui la battrait à la course. Plusieurs jeunes gens tentèrent de dépasser la rapide Atalante qui, certaine de sa célérité, leur offrait même une légère avance puis les rejoignait bien vite et les mettait à mort à l'aide de son javalot de chasse.

Mais, un jour, un jeune homme eut l'idée de semer derrière lui des pommes d'or. Atalante perdit du temps à les ramasser. Le jeune homme gagna la course et Atalante l'épousa.



XIV

Douzième exploit

Hercule aux Enfers

EURYSTHÉE songe en son palais tandis qu'Hercule attend de connaître le dernier exploit qu'il doit accomplir. Le roi ne sait plus qu'inventer. Nerveux, il marche à grands pas comme un lion en cage. Hercule s'est mesuré avec succès aux plus féroces créatures de la terre entière. Où donc trouver un monstre qui le tuera et l'enverra une fois pour toutes au royaume des Morts ? Le royaume des Morts ! Mais oui, c'est là qu'il lui faut envoyer Hercule car si l'on y accède relativement facilement, personne ne peut en revenir, exceptés les dieux immortels.

— Hercule, j'ai bien réfléchi. Je veux que tu descendes aux Enfers. Et afin de me prouver que tu y es bien allé, rapporte-moi Cerbère.

— J'ai accepté de t'obéir quoique tu me demandes, Eurysthée. Mais sache que cet exploit est le dernier que j'accomplirai pour toi !

Hercule est découragé. Il craint de descendre dans ces lieux souterrains à une profondeur incommensurable. Il craint de se retrouver parmi les morts, ombres sans force, aussi nombreux que les vagues de la mer et que les étoiles dans le ciel. Et il craint surtout de ne pouvoir jamais en revenir. Il implore Zeus de lui venir en aide. Soudain, il se sent plus courageux, ses forces lui reviennent, sa volonté se

raffermit. Son père a entendu sa prière. Il sait ce qu'il doit faire, où il doit aller et a maintenant la certitude qu'il reverra la lumière du jour après ce séjour au royaume des ténèbres...

Pour l'instant, il doit trouver un chemin qui y mène. Toute caverne, crevasse ou anfractuosité profonde l'y conduira.

— Voici une sombre grotte qui fera l'affaire.

Il y règne une noire obscurité. Hercule frissonne entre les parois humides. Par instants cependant, il croit voir une ombre qui le précède, légèrement lumineuse. Aucun doute, c'est le dieu Hermès qui le guide, envoyé par Zeus.

Depuis combien de temps Hercule marche-t-il ? Il ne saurait le dire. Des heures, des jours ? Qu'importe maintenant. Quel silence lugubre ! Hercule n'entend que le bruit de ses sandales claquant sur des roches qu'il ne voit pas.

Il lui semble distinguer une allée d'arbres. Et au milieu du bruissement des feuillages, le bruit sourd d'une eau qui coule. Une faible lueur laisse entrevoir l'ombre d'un vieillard, debout sur une barque étroite. Le cœur d'Hercule bat plus vite. C'est Charon, qui est chargé de faire passer aux morts les deux fleuves des Enfers, le Styx et l'Achéron. Une fois franchi leurs cours, aucun mort ne peut retourner chez les vivants.

— As-tu de quoi me payer ton passage ? demande Charon à Hercule d'une voix funèbre.

— Non, mais tu vas me prendre à bord de ta barque. Je dois me rendre au palais d'Hadès, le dieu des Enfers, répond Hercule d'une voix ferme.

— Nul ne passe s'il ne me donne une obole.

Hercule s'approche davantage. Devant son air terrible,



« C'est Charon, qui est chargé de faire passer aux morts les deux fleuves des Enfers, le Styx et l'achéron. »

Charon prend peur et accepte d'un hochement de tête. Sans attendre, il rame avec vigueur et dépose bientôt son étrange passager de l'autre côté de la rive. Hercule reconnaît aussitôt le triple mur qui entoure cette partie des Enfers appelée « le Tartare ». Tous les mortels savent que dans cette prison sont enfermés tous ceux qui ont osé contester le pouvoir de son père, Zeus. C'est là que se dresse le palais d'Hadès. C'est là aussi que sont jugées les âmes après la mort.

Alors qu'Hercule est sur le point de franchir les hautes murailles, se dresse devant lui un monstre ailé hideux à la chevelure de serpents et aux dents de sanglier.

— Méduse ! s'exclame Hercule qui déjà empoigne son épée.

— Non, Hercule. Rassure-toi. Ce n'est que son fantôme, son ombre, intervient Hermès qui, silencieux et invisible, n'a pas cessé d'accompagner le fils de Zeus.

— Hercule ! s'exclame alors une voix familière.

Cherchant du regard qui l'appelle, Hercule aperçoit son ami Thésée attaché sur un siège de pierre. Vite, Hercule court vers lui et avec son coutelas tranche les liens qui meurtrissaient son cher Thésée.

— Quel crime as-tu commis pour être retenu ici ?

— J'ai voulu enlever Perséphone, la reine des Enfers.

— Quelle folie ! Suis-moi. Je vais défendre ta cause auprès d'Hadès.

— Mais toi, tu m'as l'air bien vivant pour être au royaume des Morts. Quelle folie t'a poussé à venir jusqu'ici ?

— Je dois obtenir d'Hadès qu'il me livre Cerbère. C'est Eurysthée qui l'exige.

Tout en parlant, Hercule et Thésée sont arrivés au palais du dieu des Enfers. Dans la plus belle des salles, Hadès est là, en compagnie de son épouse Perséphone. Les traits durs

sous sa barbe noire, le visage sévère, il les attend, siégeant sur son trône d'ébène, tenant un sceptre noir dans sa main droite.

— Ô Hadès, dieu des Enfers, je viens te demander de libérer mon ami Thésée.

— Sais-tu au moins de quel crime il est accusé ? interroge Hadès de sa voix caverneuse.

— Oui. Il a risqué sa vie pour la beauté de ton épouse. Cet acte insensé est un hommage pour elle et pour toi, puisque tu as su choisir et garder à tes côtés la plus belle des Immortelles.

Souriante, Perséphone se penche alors vers Hadès et lui glisse quelques mots à l'oreille.

— Soit ! Que Thésée quitte mon royaume pour regagner celui des vivants, mais qu'il ne s'avise plus de commettre pareille folie ! proclame Hadès.

— Hadès, je dois te demander une autre faveur. Permits que j'emmène avec moi ton chien Cerbère. Il sera la preuve que je suis parvenu jusqu'à toi.

— Tu m'amuses ! Voyons comment tu t'y prendras car je te défends d'user d'aucune arme pour sa capture.

— Où le trouverai-je ?

— Il est sur les bords du fleuve Achéron. Tu remarqueras qu'il t'a laissé entrer sans se montrer. Il n'en sera pas de même quand tu voudras sortir !

Sur ces paroles, Hadès quitte la salle.

— Sois prudent, Hercule. J'ai vu Cerbère. Son apparence est pire encore que celle que nous imaginons. Évite surtout la morsure de ses dents noires. Tous ici m'ont dit que ses crocs tranchants pénètrent jusqu'à la moelle des os de celui qu'il saisit. On meurt alors une deuxième fois du poison qu'il vous injecte.

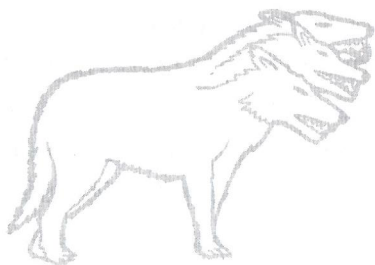
Les deux amis arrivent maintenant au bord du fleuve Achéron... C'est alors que surgit Cerbère. Ses quatre pattes musclées le portent plus vite que le plus fougueux des coursiers. Ses trois gueules hurlent à la mort tandis que le nœud de serpents qu'il porte à son cou se contorsionne et siffle affreusement. Le voilà qui bondit, cherchant à planter ses terribles crocs dans la gorge de son adversaire.

Mais Hercule réussit d'un bond à l'éviter et, se retournant aussitôt, attrape l'animal à pleines mains par le cou. Ses doigts cherchent une prise sous le nœud des reptiles qui ondulent. La queue de Cerbère, hérissée de fer, tente bien de frapper mais elle ne fait qu'érafler la peau de lion dont Hercule ne se sépare jamais. Cerbère étouffe. Son souffle devient rauque, irrégulier, ses mouvements rares. Il doit finalement se rendre à son nouveau maître.

Hercule peut maintenant regagner le monde des vivants, traînant après lui un Cerbère aveuglé par le soleil, si terrifié par la lumière qu'Hercule doit le porter la moitié du chemin.

On dit qu'Eurysthée en le voyant fut tellement effrayé qu'il demanda à Hercule de le ramener bien vite là où il l'avait trouvé...

C'est ainsi que se terminent les douze travaux d'Hercule... mais non ses aventures !





Jeux

XIV

Hercule aux Enfers

1 Cache-cache

Étymologie

Lorsque les Romains ont conquis la Grèce, ils ont emprunté aux Grecs leurs dieux. C'est ainsi que chaque dieu grec a son équivalent romain.

- ZEUS est devenu JUPITER (*Jovis*), souverain suprême des Dieux et des Hommes.
- HERMÈS est devenu MERCURE, dieu des Voleurs, des Bergers et de la Santé.
- ARTÉMIS est devenue DIANE, déesse de la Lune.
- APHRODITE est devenue VÉNUS, déesse de l'Amour.
- ARÈS est devenu MARS, dieu de la Guerre.

Chaque jour de la semaine était dédié à un dieu. Saurais-tu retrouver les noms des dieux cachés dans certains jours ?

- Lundi est le jour consacré à
- Mardi est le jour consacré à
- Mercredi est le jour consacré à
- Jeudi est le jour consacré à
- Vendredi est le jour consacré à

2 Antonomase, vous avez dit antonomase ?

Vocabulaire

Une antonomase désigne une figure de style. C'est un procédé qui consiste à employer un nom propre pour un nom commun afin d'énoncer la qualité essentielle de quelqu'un. C'est ainsi que le nom propre Don Juan est devenu synonyme de séducteur.

Coche la bonne réponse parmi les définitions proposées.

A — Un hercule désigne :

- a un détective
- b une personne d'une force exceptionnelle

B — Un dédale désigne :

- a un lieu où l'on risque de s'égarer
- b un animal du désert

C — Un écrit sibyllin signifie :

- a un texte écrit par une personne prénommée Sibylle
- b un écrit difficile à comprendre

D — Une pomme de discorde, c'est :

- a un sujet de dispute
- b une pomme d'amour vendue dans les fêtes foraines

E — Rester médusé, c'est :

- a être frappé de stupeur
- b être piqué par une méduse

F — Nettoyer les écuries d'Augias signifie :

- a travailler dans une ferme
- b s'atteler à une tâche lourde et répugnante

G — Un cerbère désigne :

- a un guerrier barbare
- b un gardien sévère et intraitable

Hadès possède un point commun avec Artémis, la déesse de la Chasse. Retrouve-le !

Fiche d'identité



Portrait

Vieillard à la barbe épaisse, il a l'air sévère et le visage marqué. Souvent représenté avec son casque et tenant une fourche ou une pique.

Signes particuliers

Sa couleur est le noir. On ne lui sacrifie que des animaux de couleur sombre et toujours en nombre pair. Possède un casque, présent des Cyclopes, qui le rend invisible.

Né de :

Cronos et Rhéa.

Frère de :

Zeus, Poséidon, Héra...

Époux de :

Perséphone.

Père de :

aucun enfant.

Profession :

dieu des Enfers et des Métaux précieux enfouis sous la terre.

Adresse :

royaume des Morts, sous la terre, qu'il quitte rarement.

Animal :

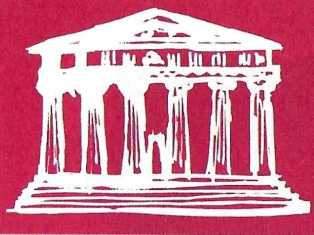
Cerbère.

Arbre :

le cyprès.

Équivalent latin :

Pluton.



Documentation

XIV

E

Les Parques

Les trois Parques, Clotho, Lachésis et Atropos, étaient les divinités chargées de la naissance, de la vie et de la mort des hommes. Leur origine est obscure.

Pour les Anciens, tout ce qui arrive à un homme dans sa vie est décidé à l'avance par les dieux.

Les trois Parques habitent un palais où la destinée de chacun est inscrite sur le fer et l'airain de sorte que rien ne peut s'effacer.

Les hommes représentèrent les trois Parques sous les traits de trois fileuses. Ne dit-on pas « le fil des jours » pour parler du temps qui passe ?

La première Parque, Clotho (en grec, « filer »), vêtue de draperies bleu clair, tient le fil, symbole de la vie humaine, enroulé sur une quenouille.

La deuxième, Lachésis (en grec, « le sort »), drapée dans des voiles roses, tourne le fil sur le fuseau.

La troisième, Atropos (en grec, « inflexible »), toute de noir habillée, coupe inexorablement le fil lorsque, pour un mortel, le temps de mourir est venu.

E

Le monde infernal

Dans la mythologie grecque et romaine, les Enfers sont des lieux souterrains où, après leur mort, les âmes descendent pour y être jugées. Elles reçoivent là le châtimement de leurs fautes ou la récompense de leurs bonnes actions.

Les Enfers comportent quatre régions principales :

- La première, la plus proche de la Terre est l'**Érèbe**. On y trouvait le

palais de la Nuit, celui du Sommeil et des Songes (Morphée). Là séjournaient aussi Cerbère, Thanatos, dieu de la Mort et les Érinyes (ou Furies) qui naquirent du sang d'Ouranos, mutilé par son fils Cronos. L'aspect des Furies était terrifiant : des nœuds de vipères entremêlés leur servaient de cheveux tandis que leurs yeux pleuraient des larmes de sang. Elles quittaient souvent le royaume des Morts pour aller persécuter sur Terre les criminels. Mégère était l'une d'elles. Son nom sert à désigner aujourd'hui une femme acariâtre et méchante.

C'est là aussi qu'erraient pendant cent ans les ombres infortunées dont les corps n'avaient pas reçu de sépulture.

- L'**Enfer** est la deuxième région. Les méchants y subissaient toutes sortes de tortures. Leurs âmes étaient plongées successivement dans des étangs glacés et dans des lacs de soufre et de poix bouillante. Des marécages bourbeux et fétides ou encore des eaux embrasées rendaient toute fuite impossible.

- Après cet Enfer venait le **Tartare**, entouré d'un triple mur d'airain, qui était la prison des dieux.

C'est là qu'étaient enfermés les Titans, les Géants et les anciens dieux chassés de l'Olympe. Le palais du dieu des Enfers, Hadès, se dressait là.

- Enfin, les **champs Élysées** formaient le séjour heureux des âmes vertueuses. Là régnait un éternel printemps, la terre se couvrait sans cesse de verdure, de feuillages, de fleurs et de fruits. Les âmes qui y résidaient goûtaient un délicieux repos et jouissaient d'une éternelle jeunesse, sans inquiétude et sans douleur.

Réponses aux jeux

II - La vengeance de Héra

(page 16)

Charades

A - rat-dames-menthe : Rhadamante.

B - cent-tort : Centaures.

Vrai ou faux ?

a : V - b : F - c : F - d : F - e : V.

III - Le lion de Némée

(pages 22/23)

Mots croisés

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

Tanière

Devinettes

A - Massue B - Arc C - Épée.

À compléter

Dépouille - invulnérable

étouffant - dépecer - griffes.

IV - L'hydre de Lerne

(pages 29/30)

Qui suis-je ?

a : Centaure - b : Sirène -

c : Dragon - d : Hydre - e : Sphinx

Que d'eau !

a : aqueduc - b : aquaculture -

c : aquarelle - d : aqueux.

Charade

Typhon.

Devinettes

Iolaos - Le Cancer.

V - Le sanglier d'Érymanthe

(pages 36/37)

Familles

sanglier-laie-marcassin.

verrat-truie-porcelet.

jars-oie-oison.

lièvre-hase-levrout.

bouc-chèvre-chevreau.

bélier-brebis-agneau.

Dans quel champ ?

Premier champ lexical : pêche

(hameçon, canne à pêche, moulinet, flotteur, bouchon).

Deuxième champ lexical : mer (marée, port, large, vague, plage).

Charade

Air-rime-menthe : Érymanthe.

À compléter

Fouiner - Lynx - Éléphant - Singe -

Pie - Lapin.

Devinettes

Chacal - Ours - Chameau - Âne -

Chèvre - Chien de chasse -

Crocodile - Mouton - Zèbre - Rat.

VI - Les écuries d'Augias

(pages 43/44)

Vocabulaire

lapin : clapier

cheval : écurie

mouton : bergerie

volailles : poulailler

cochon : porcherie

vache : étable

abeille : ruche.

Charades

Tu-mule-tueuse : tumultueuse.

Tort-rang-tu-œuf : torrentueux.

Mots croisés

Horizontalement : I. Fumier - II.

Curer - III. Taureaux - IV. Eau

Verticalement : I. Fou - 2. Écurie -

3. Ru - 4. Augias - 5. Araser.

VII - Les oiseaux de Stympale

(pages 50/52)

Vrai ou faux ?

A : b - B : c - C : c - D : a -

E : b - F : c.

Homonymes

sers - cerf - serres - sert - serf.

Charade

antre-eau-pot-fa-je : anthropophage.

À compléter

Nécrophage. Xylophage. Zoophage.

Hippophage. Bactériophage.

VIII - La biche aux cornes d'or

(pages 59/60)

Message secret

La première lettre du code correspond à la première lettre de l'alphabet. Voici la réponse :

« Hercule ne peut tuer la biche aux cornes d'or. Elle est protégée par Artémis ».

Charades

Happe-o-long : Apollon.

Laid-tôt : Léto.

Sel-laine-haie : Sélénié.

Mots mêlés

E	R	I	A	T	N	O	L	O	V	R
N	A	N	R	U	I	V	E	D	C	A
D	T	E	I	U	Q	N	I	X	H	N
U	E	H	R	V	I	E	T	J	A	C
R	R	E	V	R	V	D	O	C	I	U
A	R	L	E	N	T	I	B	I	E	N
N	I	A	U	O	I	P	U	M	A	I
T	B	S	E	M	R	A	T	E	L	É
X	X	U	E	G	A	R	U	O	C	R
I	N	F	A	T	I	G	A	B	L	E

Héra est rancunière.

IX - Le taureau de Minos

(pages 68/69)

Charades

Mine-os : Minos

Peau-ses-y-don : Poséidon.

Qui suis-je ?

a : Lion - b : Gémeaux -

c : Balance - d : Taureau - e : Cancer -

f : Poissons - g : Sagittaire -

h : Bélier - i : Vierge - j : Scorpion -

k : Capricorne - l : Verseau.

X - Les juments de Diomède

(pages 77/79)

Vocabulaire

Jument : hennit

Biche : brame

Bélier : blatère

Bœuf : beugle ou meugle

Taureau : mugit

Sanglier : grommelle

Lion : rugit

Loup : hurle

Renard : glapit

Tigre : feule.

Test de lecture

A - b / B - c / C - b / D - a.

Qui suis-je ?

A - se quereller

B - un rictus
C - quémander.

À compléter

Granivore - Insectivore - Piscivore
Vermivore - Omnivore - Herbivore
Frugivore.

XI - La ceinture d'Hippolyte (pages 88/89)

Charades

Ah-mât-zoo-noeuds : Amazones.

Hip-peau-lit-te : Hippolyte.

Bis-si-nid : Bithynie.

Bosse-fort : Bosphore.

Vrai ou faux ?

a : F - b : V - c : F - d : F - e : F -
f : V - g : V - h : V.

XII - Les bœufs de Géryon (pages 98/100)

À compléter

tonitruer : tonitruare

célérité : celeritas

périlleux : periculum

immonde : immundus

fulminer : fulminare

inerte : iners

obstruer : obstruare

molosse : molossus.

Test de lecture

A - c / B - b / C - a / D - a /

E - a / F - c.

Dans quel registre ?

• furieux : courant

furibond : soutenu

fumasse : familier

• avoir les boules : familier

appréhender : soutenu

avoir peur : courant

• considérer : soutenu

zieuter : familier

regarder : courant

• se marrer : familier

s'amuser : courant

se divertir : soutenu

• une gifle : courant

un soufflet : soutenu

une baffe : familier

• réprimander : soutenu

enguirlander : familier

gronder : courant

• embêter : familier

importuner : soutenu

ennuyer : courant

XIII - Le jardin des Hespérides (pages 109/110)

Cache-Cache

a - hermétique : Hermès

b - médusé : Méduse

c - héliotrope : Hélios

d - sibyllin : Sibylle

e - Athènes : Athéna

f - herculéen : Hercule.

Portrait chinois

A - Athéna / B - Hermès / C - Héra /

D - Artémis / E - Héphaïstos /

F - Hélios.

XIV - Hercule aux Enfers (pages 119/120)

Cache-Cache

Lundi : Diane (Artémis)

Mardi : Mars (Arès)

Mercredi : Mercure (Hermès)

Jeudi : Jupiter (Zeus)

Vendredi : Vénus (Aphrodite)

Antonomase

A - a / B - a / C - b / D - a /

E - a / F - b / G - b.

Index des noms propres

Les noms des lieux sont indiqués en maigre ; les numéros de pages en couleur renvoient aux fiches d'identité des dieux.

- A -

Achéron, 81, 114, 117-118

Achille, 111

Actéon, 62

Admète, 82, 86

Alcmène, 5-7, 12

Alphée, 34, 40, 42

Amazones, 82-87, 90, 92

Amphitrite, 70

Amphitryon, 5-7, 12

Androgée, 71

Antée, 107, 108

Aphrodite, 54, 91, 111-112

Apollon, 15, 17, 45, 61, 101-102

Arcadie, 34, 45, 56

Arès, 24, 53, 82, 86, 90-91, 111

Argolide, 18

Argos, 24-25

Ariane, 71

Artémis, 55-58, 61-62, 101

Asies, les, 61

Atalante, 112

Athéna, 24, 26, 46, 49, 53, 64, 91, 102, 108, 111-112

Athènes, 38, 71

Atropos, 122

Augias, 39-40, 42

- B -

Bithynie, 83

Bosphore, 83

- C -

Cacus, 96-97

Cassandre, 101

Cerbère, 31, 113, 117, 118

Charon, 81, 114, 116

Chimère, 31

Chiron, 12, 17

Clotho, 122

Clyméné, 80, 101

Clytie, 101

Coronis, 101

Crète, la, 63, 64, 71

Cronos (Chronos), 11, 24, 70

Cumes, 17

Cyclopes, les, 70

- D -

Daphné, 101

Dédale, 71

Délos, 101

Delphes, 15, 17, 101

Diomède, 72-76

Dodone, 11

- E -

Échidna, 18, 25, 31

Égée, roi, 71

Égypte, 18

Élide, 34, 40

Élysées, champs, 123

Enfers, les, 80, 113-115

Éphèse, 61

Érichthonios, 54

Éris, 91, 111

Éros, 91

Érymanthe, 32

Érythie, 93, 94

Esculape, 101

Etna, 54

Eurysthée, 15, 18, 21,

25, 28, 32, 35, 39,

46-49, 55-58, 63, 66-

67, 72, 76, 82-84, 86,

92-93, 97, 103-104,

108, 113, 118

Eurythion, 94

- G -

Géryon, 92, 94, 96

Grèce, 46

- H -

Hadès, 11, 24, 70,

114-117

Harmonie, 90

Hébé, 24, 91

Hécate, 61

Hélène, 112

Hélios, 80-81, 93, 102

Héphaïstos, 11, 24,