

FICHE ENSEIGNANT

Mythes et religion



Vous venez aujourd’hui au musée pour enrichir votre projet pédagogique avec un livret autonome proposé par le Service culturel. Nous sommes ravis de vous recevoir et vous proposons une règle du jeu partagée pour assurer le bien-être de tous les visiteurs. En tant qu’enseignants, éducateurs ou parents d’élèves, vous êtes responsables des groupes que vous accompagnez, depuis votre arrivée au musée jusqu’à la sortie. Les agents d’accueil vous assistent dans votre visite et dans le respect des consignes de visite.

Entrée gratuite pour les groupes
pédagogiques et leurs accompagnateurs.

BIENVENUE

Votre arrivée au musée

Le service des réservations vous a donné une heure d'arrivée, nous vous remercions de la respecter au mieux. Si vous êtes en retard, il se peut que les agents d'accueil vous demandent de patienter afin de gérer au mieux le flux des groupes.

Vous avez plusieurs groupes ou classes ? Merci de répartir à l'extérieur les élèves en groupes en fonction des activités et de vous assurer que chaque groupe est encadré par deux accompagnateurs.

Votre passage en billetterie

Pour régler les entrées ? Tandis que le groupe demeure devant les portes du musée, vous validez auprès de l'agent en billetterie les modalités de réservation.

Le premier accueil du groupe

Pour mettre les élèves en bonne disposition ? Dans le même temps, un agent d'accueil rassemble le groupe et rappelle les consignes principales de visite au musée. Il fait ensuite entrer le groupe et fait déposer les sacs, les vêtements, les casquettes et bouteilles d'eau dans un bac. Vous pouvez garder un crayon à papier pour remplir les fiches pédagogiques, les stylos billes et encres ne sont pas admis.

À PAS DE VELOURS

Une visite sereine ?

Attention au bruit ! L'architecture du musée qui est en béton est particulièrement sonore et pleine d'échos. Veillons à rester discret dans les déplacements. Rien ne sert de courir – tout vient à point pour qui prend le temps. Mettons aussi les téléphones portables en « sourdine ».

Les objets vous séduisent ?

Attention de toucher avec les yeux ! Gardons les mains dans le dos ou dans les poches. Les objets sont authentiques et fragiles. Souvenirs, souvenirs... les appareils photo sont autorisés mais pas de flash.

Une rencontre interactive ?

Difficile d'échanger la bouche pleine... Adieu chewing-gum, boissons et nourritures.

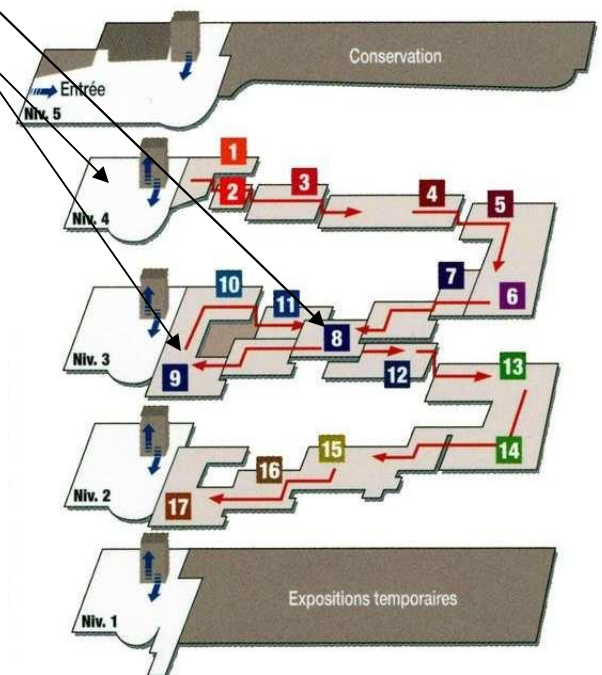
Se repérer dans le musée

Espaces où se déroulent l'activité
Niveau 4 et 3
Salles 1, 8 et 9

- 1** Préhistoire et Protohistoire
- 2** La fondation de Lugdunum
- 3** L'urbanisme
- 4** Le sanctuaire fédéral des Trois Gaules
- 5** L'administration municipale
- 6** L'administration provinciale et le culte impérial
- 7** L'armée
- 8** La religion

- 9** Le théâtre et l'odéon
- 10** Le cirque
- 11** La vie économique : la céramique
- 12** La vie économique : les artisans
- 13** La vie économique : les commerçants
- 14** La place de Lugdunum en Gaule et dans l'Empire
- 15** La vie domestique
- 16** Le culte des morts
- 17** Le christianisme

Parcours du visiteur



Vous venez de recevoir un exemplaire du livret autonome intitulé « mythes et religion », nous vous invitons à le photocopier pour que chaque élève ait son exemplaire.

Le livret autonome suit une progression par séquence. Tout le groupe se déplace ensemble, l'enseignant lance les recherches et anime les mises en commun.

Les séquences

Objectifs de la visite

- Appréhender la mythologie de manière imagée à partir des représentations antiques.
- Savoir dégager des éléments d'information sur les mythes et l'importance des personnages à partir d'une représentation.
- Stimuler la curiosité des élèves sur les histoires de la mythologie gréco-romaine et sur la signification des détails qui peuvent paraître peu importants dans une œuvre.

Séquence 1 : regard sur un objet

Le triomphe indien de Dionysos.

Marbre

Dimensions : haut. 1,15 m ; long 2,28 m

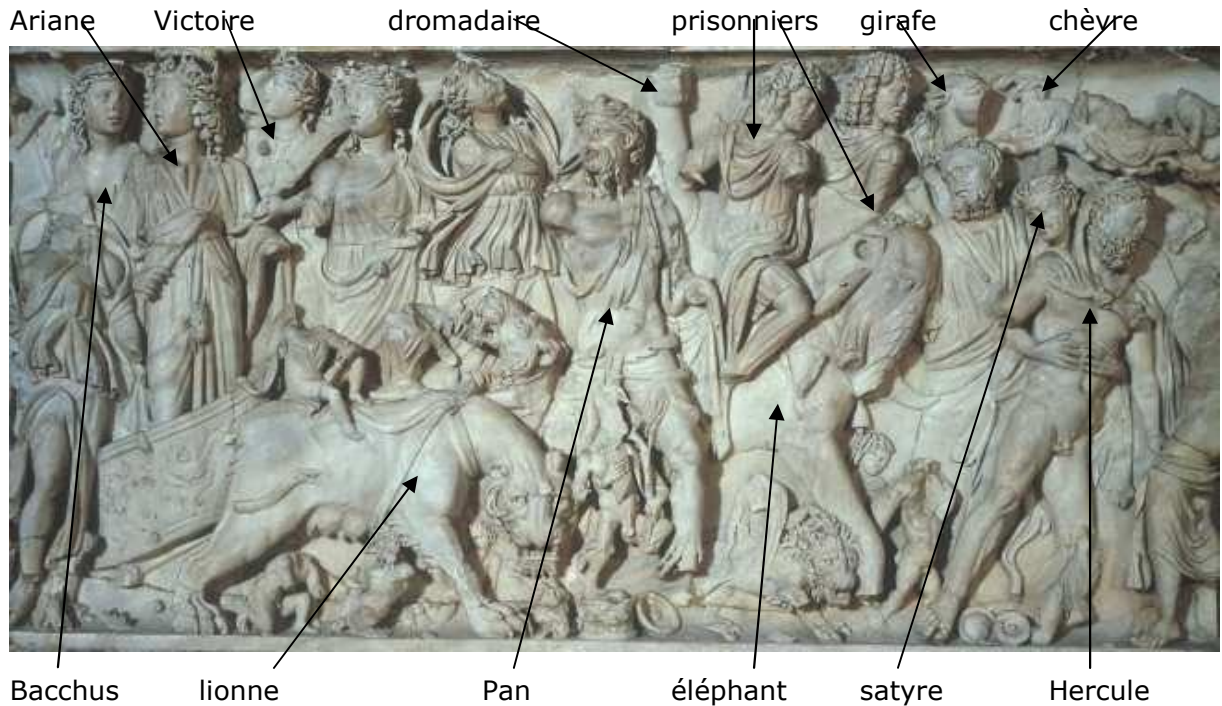
Date : début III^e siècle après J.-C.

Mis au jour en 1845 sur la colline de Fourvière, près de l'église Saint-Irénée, Lyon 5^e

Le sarcophage de Bacchus est une cuve en marbre blanc réalisée dans un atelier italien au début du III^e siècle. La datation de l'objet peut se faire précisément d'après l'étude stylistique de la sculpture, typique de cette période. Si l'objet peut sembler exceptionnel aujourd'hui, ce modèle de sarcophage était répandu à l'époque, et sans doute sculpté d'avance.

Ce décor en hauts-reliefs reproduit une scène de triomphe, le défilé organisé à Rome en l'honneur d'un chef d'armée vainqueur. Ce dernier monté sur un char, était accompagné d'un cortège de prisonniers.

La lecture de la scène principale s'effectue de gauche à droite. Il s'agit du cortège triomphal de Bacchus, dieu romain de la vigne et du vin, qui a parcouru les pays du monde, ici évoqués par différents animaux. Bacchus rentre vainqueur d'Inde. Le char est tiré par des lionnes et conduit par Pan, au centre de la composition. Aux côtés de Bacchus se tient Ariane, tous deux sont accompagnés par une victoire ailée qui tient une palme. A droite de la composition, Hercule ivre est soutenu par un satyre. Ce cortège évoque les entrées triomphales des empereurs à Rome et l'organisation de l'Empire. Pour le défunt, cette évocation de la victoire sur le chaos et la mort traduit l'espérance de survie dans l'au-delà.



? Réponse à la question :

On peut observer des lionnes, un lion, une girafe, un éléphant, un dromadaire, une chèvre.

? Réponse à la question :

La héro est Hercule. Il est facilement reconnaissable à sa peau de lion sur sa tête. A ses pieds on aperçoit des crotales (instrument de musique proche des cymbales d'aujourd'hui).

Raconter aux élèves quelques travaux qui ont rendu Hercule si célèbre. Exemples :

Le lion de Némée :

Le premier travail consiste à rapporter la peau du lion de Némée : un terrible et gigantesque fauve ; la bête terrorisait la région en dévorant les habitants à des dizaines de kilomètres à la ronde et il incomba à Héraclès d'en terminer avec ces massacres. Hercule se met en route et découvre une région désertée par le reste de la population, effrayée par les rugissements glaçants du monstre, mais ne trouve personne pour lui indiquer où se terre le félin.

Après plusieurs jours de traque, il aperçoit enfin L'énorme monstre derrière un buisson, la gueule barbouillée du sang de son dernier carnage ; Héraclès bande son arc et tire une volée de flèches : les projectiles touchent leur cible avec précision mais rebondissent sur sa peau épaisse ! L'animal a la peau très dure. Il saisit son épée et lui assène un terrible coup : la lame se plie comme du fer blanc.

Alors il décide d'écraser sa massue sur le crâne du fauve mais le coup ne fait que l'étourdir très légèrement, le lion assommé se réfugie dans son antre.

Héraclès finit par comprendre que ses armes ne lui servent à rien.

Il décide d'utiliser la ruse. Il traque le lion jusque dans sa tanière dont il obstrue l'une des deux entrées. Commence alors un duel acharné : Héraclès s'élance à mains nues vers le fauve qui bondit à son tour et lui arrache un doigt, le héros le prend alors à la gorge, il serre

et serre de plus en fort... et finalement étouffe la bête. Après ce combat, il dépeça la dépouille avec les propres griffes du lion, tranchantes comme du verre, et revêtit la peau telle une armure invulnérable.

Les oiseaux du lac Stymphale :

Le Sixième des Travaux d'Hercule fut d'exterminer les oiseaux innombrables, consacrés à Arès, qui, effrayés par des loups, s'étaient rassemblés autour du lac Stymphale. Le bec, les pattes, les ailes de ces oiseaux étaient en bronze et ils dévoraient les hommes. La zone marécageuse n'était ni assez ferme pour supporter le poids d'un homme ni assez liquide pour qu'on pût utiliser un bateau. Athéna lui remit une paire de castagnettes de bronze, fabriquée par Héphaïstos. S'étant mis sur un éperon du mont Cyllene, qui domine les marais, Hercule fit claquer ses castagnettes (crotales en latin) et déclencha un tel vacarme que les oiseaux, fous de terreur, s'élevèrent dans le ciel par bandes, en un vol immense. Il en abattit alors un nombre considérable tandis qu'ils s'envolaient vers l'île d'Arès dans la mer Noire, où les Argonautes les retrouvèrent plus tard.

Les écuries du roi Augias :

Le Cinquième des Travaux d'Hercule fut de nettoyer, en un seul jour, les écuries d'Augias, qui étaient dans un état de saleté répugnante. Augias était l'homme le plus riche de la Terre, en bétail: en effet, par une grâce divine, ses troupeaux préservés de toute maladie étaient d'une fécondité sans pareille et ses bêtes n'avortaient jamais.

Or, le fumier dans les écuries d'Augias n'avait pas été enlevé depuis trente ans si bien que sa puanteur infecte se répandait à travers tout le Péloponnèse. Hercule proposa à Augias de curer ses écuries avant la nuit en échange d'un dixième de son troupeau. Augias se mit à rire, il pensait que la chose n'était pas possible, mais il accepta le défi. Une fois de plus, aidé par Iolaos, Hercule fit d'abord une brèche dans le mur des écuries en deux endroits et ensuite dévia le cours des deux fleuves du voisinage : l'Alphée et le Pénée, de sorte que leurs eaux se précipitèrent dans les écuries, les nettoyèrent et s'en furent ensuite nettoyer la bouse qui recouvrait les pâturages de la vallée.

Mais Augias, qui avait appris par Coprée qu'Hercule obéissait aux ordres d'Eurysthée, refusa de payer le prix convenu et il eut même l'audace de dire qu'il n'y avait jamais eu entre Hercule et lui de marché conclu. Pour aggraver encore les choses, Eurysthée refusa de considérer ce labeur comme un des Travaux parce qu'il avait touché un salaire d'Augias.

Séquence 2 : Dieux et attributs

Se rendre ensuite dans les espaces consacrés aux religions antiques de la salle 8.

Dans le premier espace des religions se trouve le dieu gaulois **Sucellus** :



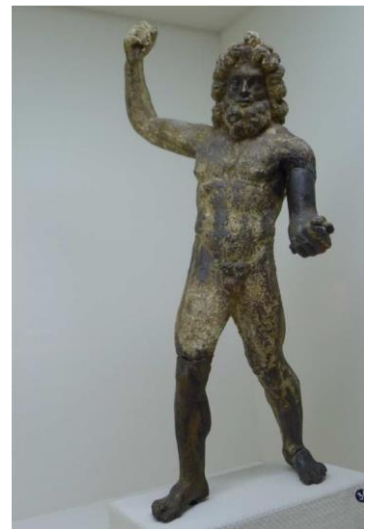
Dans la mythologie celtique, Sucellos ou Sucellus est l'équivalent gaulois du dieu-druide irlandais Dagda, sans en être l'exacte réplique. Il a plus tard été assimilé aux dieux romains Sylvain (surtout en Narbonnaise) ou Vulcain.

Comme le Dagda, il est le dieu qui tue et qui ressuscite avec son maillet, qu'il tient dans la main gauche. Il est aussi le détenteur de la prospérité, symbolisée par cet autre attribut qu'est l'olla (petit pot), dans sa main droite. Il se tient droit, le pied reposé sur un tonneau, symbole de la survie. On le décrit volontiers âgé et barbu, portant la tunique et les braies gauloises, chaussé de bottes. Il est

dispensateur de richesse, protecteur de l'artisanat et de l'agriculture.

Dans le second espace on trouve des représentations du dieu **Jupiter** :

Maître incontesté des dieux et des hommes, Jupiter fait respecter la justice sur la Terre comme au Ciel. Sa main puissante lance des éclairs, déclenche la foudre et fait rouler le tonnerre. Il est sans cesse amoureux et pour mieux séduire les mortelles qui lui plaisent, il utilise toutes sortes de ruses et prend toutes sortes de formes. Il est le plus souvent représenté comme un homme barbu et chevelu d'âge mûr, tenant un sceptre d'une main et un foudre de l'autre. Il est aussi accompagné de l'aigle, roi des oiseaux et symbole de puissance.





Réponse à la question : Les attributs de Jupiter sont le foudre et l'aigle.



Sur cette tête de Jupiter on aperçoit un aigle

Minerve :

La divinité à retrouver est Minerve, divinité très ancienne, peut être d'origine étrusque. Déesse de la sagesse, stratégie, intelligence, mais aussi des arts et des techniques. Elle est souvent confondue avec Athéna, déesse de la guerre chez les grecs.


Elle est également protectrice de l'État romain, et fait partie de la triade capitoline.

Fille de Jupiter et de la nymphe Métis. Après que le roi des dieux eut demandé à son épouse de se transformer en goutte d'eau, il l'avalait, alors qu'elle était enceinte de Minerve. Quelques mois plus tard, Jupiter pris d'un violent mal de tête demanda à Vulcain de lui fendre le crâne ; Minerve est sortie de la plaie du dieu du Ciel et de la Terre déjà ceinte de son armure, casquée et armée d'une lance. (Voir représentation dans le musée).



Réponse à la question : Ses attributs sont la chouette, le bouclier avec la tête de Méduse, la lance, l'égide.

Divinités orientales :

Dans le dernier espace on trouve des représentations des divinités orientales :  Réponse à la question : Les divinités venues d'Orient sont nombreuses à avoir été honorées à Lugdunum, parmi elles :

Mithra, dieu de la lumière, symbolisait la pureté, la chasteté et combattait contre les forces obscures. On fêtait le 25 décembre, pour le solstice d'hiver, la naissance de Mithra, le soleil vaincu (Dies natalis solis invicti) par le sacrifice d'un jeune taureau.

Isis est le nom grec d'Aset (ou Iset), la déesse protectrice et salvatrice de la mythologie égyptienne. Isis semble avoir été aux temps anciens la personnification du trône ; son nom

en hiéroglyphes Iset, signifie le siège. Dans les inscriptions, elle est représentée sous les traits d'une femme coiffée d'un siège (qui ressemble à un escabeau à trois marches).

Osiris est le nom grec d'un dieu de la mythologie égyptienne. C'est le dieu des morts et le garant de la survie du défunt dans le monde souterrain.

Cybèle (en grec ancien Κυβέλη / Kybélê) est une divinité d'origine phrygienne (connue également sous le nom d'Agdistis en Phrygie, ancien pays d'Asie Mineure, situé entre la Lydie et la Cappadoce, sur la partie occidentale du plateau anatolien.), importée en Grèce et à Rome, personnifiant la nature sauvage. Elle est présentée comme la Grande Mère, la Mère des dieux ou encore la Grande Déesse. Cybèle est sans doute l'une des plus grandes déesses de l'Antiquité au Proche-Orient.

Les dieux et leurs attributs :

Dieux grecs	Dieux romains	Fonctions	Attributs et animaux
Zeus	<u>Jupiter</u>	Maître des dieux et des hommes	- Aigle - Sceptre, foudre, égide, foudre - Chêne
Héra	Junon	Déesse du mariage, femme, fécondité	- Paon, vache - Grenade, lys - sceptre, diadème, voile sur tête
Arès	Mars	Dieu de la guerre	- Vautour - Casque, Armes
Héphaïstos	Vulcain	Dieu des forgerons	- Enclume, marteau
Aphrodite	VÉNUS	Déesse de l'amour et de la beauté	- Colombe, cygne, moineau, bélier, bouc, lièvre, tourterelle - Myrte, rose, pomme, grenade - Miroir, ceinture
Artémis	DIANE	Déesse de la chasse	- Biche, chien, cerf, chèvre, taureau, tortue - Croissant de lune, arc, flèche, carquois, torche - le cèdre
Apollon	Apollon	Dieu des arts (chant, poésie), médecine, lumière	- Dauphin, corbeau, griffon, cygne, coq - Arc, carquois, trépied, lyre, soleil
			- Laurier, palmier
Hermès	MERCURE	Dieu du commerce, des voleurs des voyageurs, messenger des dieux	- Bouc, tortue, coq - Sandales ailées, pétase, caducée
Athéna	Minerve	Déesse de la sagesse et des techniques	- Chouette - Égide, bouclier avec tête de méduse, lance, victoire ailée - Olivier
Hestia	Vesta	Déesse du foyer	- feu
Poséidon	Neptune	Dieux des mers et des océans	- Cheval, dauphin, taureau - Trident
Déméter	Cérés	Déesse de l'agriculture	- Truie, bélier, grue, tourterelle - Faucille, polos, flambeau - Gerbe de blé, pavot
Heraklès	HERCULE		Peau de bête (lion), gourdin
Dionysos	BACCHUS	Dieux du vin, de la fête	- Panthère, bouc, âne - Vigne, lierre, grappe de raisin - Couronne de pampre, patère ou canthare, thyrses, corne d'abondance