Le cheval de Troie

Mythe grec, raconté par La petite étincelle



Scanner pour voir la vidéo
4 min 08

Cycle 3 · CM1 – CM2 – 6e

Programme. Français : lire et comprendre un récit ; distinguer légende et histoire ; enrichir son lexique (les mots venus des mythes) ; raconter à l'oral ; écrire à la 1re personne ; débattre. Culture littéraire : « Héros / héroïnes et personnages » (CM) ; « Résister au plus fort : ruses, mensonges et masques » (6e).

Objectifs pédagogiques

taxonomie de Bloom, du plus simple au plus complexe

	Intitulé · niveau	À la fin de la séance, l'élève est capable de…	Critère de réussite · évalué par
O1	**Mémoire du récit** 1 Mémoriser	**Ordonner** 6 images du mythe.	6 sur 6 (5 si une inversion de voisines). Ex. 1
O2	**Mythe ou histoire** 2 Comprendre	**Distinguer** ce qui est légende de ce qui a vraiment existé, à l'aide du « Le savais-tu ? ».	5 sur 6 ; une phrase juste. Ex. 2
O3	**Les mots venus des mythes** 3 Appliquer	**Employer** « cheval de Troie » et « talon d'Achille » dans 4 phrases d'aujourd'hui.	4 sur 4 ; le lien virus / cheval expliqué. Ex. 3
O4	**Récit oral** 3 Appliquer	**Raconter** le mythe comme un conteur, à partir des 6 images.	6 étapes dans l'ordre ; 3 mots de liaison ; voix audible ; regard vers le public. Ex. 7 (oral)
O5	**Force ou ruse** 4 Analyser	**Trier** 5 actions des Grecs (force ou ruse) et dire ce qui les fait gagner.	5 sur 5 ; une phrase : la ruse. Ex. 4
O6	**Jugement argumenté** 5 Évaluer	**Justifier** son avis sur le choix des Troyens.	Une case ; 2-3 phrases avec « parce que » et un §. Ex. 5
O7	**Écriture à la 1re personne** 6 Créer	**Rédiger** le récit d'un guerrier caché dans le cheval.	6 à 8 lignes à la 1re personne ; 1 sentiment ; 2 détails du texte. Ex. 6

Le mythe en bref

- Pâris, prince de Troie, emmène Hélène, reine de Sparte : les rois grecs traversent la mer avec une immense flotte.
- Commence la guerre de Troie : les murailles sont trop hautes ; Achille et Hector sont les grands héros des deux camps.
- Après 9 ans, Ulysse a une idée : un cheval de bois géant et creux, où se cachent quelques guerriers ; les autres font semblant de partir.
- Les Troyens croient à une offrande aux dieux et font entrer le cheval dans la ville.
- La nuit, les guerriers sortent sans bruit et ouvrent les portes à l'armée grecque : après 10 ans, les Grecs gagnent la guerre.

Le message de la vidéo : la ruse peut réussir là où la force échoue ; et il faut se méfier des cadeaux trop beaux pour être vrais !

Les personnages

Pâris : prince de Troie, qui emmène Hélène
Hélène : reine de Sparte, une cité grecque
Achille : le plus rapide des guerriers grecs
Hector : le courageux prince de Troie
Ulysse : le roi rusé, qui a l'idée du cheval
Homère : le poète de l'Iliade

Mythe ou histoire ? (Le savais-tu ?)

Pendant longtemps, on a pensé que Troie n'avait jamais existé. En 1871, l'archéologue allemand Heinrich Schliemann commence à fouiller la colline d'Hissarlik, en Turquie : il y trouve les ruines de 9 villes construites les unes sur les autres. La ville a existé ; le cheval, lui, appartient à la légende.

Fiche libre d'utilisation en classe. Revente interdite.

Déroulé 2 séances de 45 min

S1 · 5 min **Mise en route.** « Comment entrer dans une ville entourée de murs très hauts ? » Noter les idées.

S1 · 8 min **Vidéo.** De 0:00 à 1:09 : « Que va inventer Ulysse ? » Puis jusqu'à 2:47. Question 1.

S1 · 12 min **Lecture du texte.** Lecture silencieuse, puis à voix haute (le § 3 par un élève, Ulysse). Expliquer les mots du cadre. Question 2. **O1**

S1 · 20 min **Exercices 1 et 2.** Individuel, texte sous les yeux ; correction collective ; revoir le « Le savais-tu ? » (2:04). **O1 O2**

S2 · 8 min **Les mots des mythes.** Revoir 2:47 à 3:05 ; exercice 3. **O3**

S2 · 9 min **Force ou ruse.** Exercice 4 à deux ; question 3. **O5**

S2 · 10 min **Débat.** Vidéo de 3:05 à la fin (le message, la question finale) ; question 4 ; exercice 5. **O6**

S2 · 18 min **Raconter et écrire.** Exercice 7 par deux, puis 2 ou 3 élèves devant la classe ; exercice 6 (à finir à la maison) ; question 5 ; chaque élève colorie les visages. **O4 O7**

Les mots à expliquer cadre sous le texte

des murailles : de hauts murs autour d'une ville

une flotte : un grand groupe de bateaux

une offrande : un cadeau fait aux dieux

se méfier : ne pas faire confiance

Questions à l'oral

1. **Pourquoi les rois grecs partent-ils en guerre contre Troie ?** 1 Mémoriser
   Pâris, prince de Troie, a emmené Hélène, la reine de Sparte (§ 1).
2. **Pourquoi les Grecs n'arrivent-ils pas à entrer dans Troie ?** 2 Comprendre
   Les murailles sont trop hautes (§ 2).
3. **Pourquoi les Troyens font-ils entrer le cheval ?** 4 Analyser
   La plage est vide : ils croient la guerre finie et prennent le cheval pour une offrande aux dieux (§ 5).
4. **« Il faut se méfier des cadeaux trop beaux pour être vrais » : es-tu d'accord ? Donne un exemple d'aujourd'hui.** 5 Évaluer
   Avis justifié (un message, un jeu « gratuit », un inconnu…).
5. **Invente une autre ruse pour entrer dans Troie.** 6 Créer
   Réponses libres, sans violence.

Les mots venus des mythes (vidéo, 2:47)

Un cheval de Troie : une ruse pour entrer quelque part en se cachant ; c'est aussi le nom de certains virus informatiques, cachés dans un programme qui a l'air inoffensif.

Le talon d'Achille : un point faible : selon la légende, Achille ne pouvait être blessé qu'au talon (sa mère, Thétis, l'avait plongé bébé dans un fleuve magique en le tenant par le talon).

Corrigé de la fiche élève. 1. D 1, B 2, F 3, C 4, A 5, E 6 (la flotte, le camp devant les murailles, l'idée d'Ulysse, la construction, le cheval tiré dans la ville, la sortie la nuit) · 2. la ville de Troie → a existé ; le cheval rempli de guerriers → légende ; les ruines de 9 villes à Hissarlik → a existé ; Heinrich Schliemann → a existé ; Ulysse caché dans le ventre du cheval → légende ; le cheval qu'on fait rouler dans la ville → légende. Le mythe mélange une ville réelle et des événements de légende · 3. 1 cheval de Troie, 2 talon d'Achille, 3 talon d'Achille, 4 cheval de Troie. Ce virus entre caché dans un programme qui a l'air inoffensif, comme les guerriers cachés dans le cheval que les Troyens ont fait entrer eux-mêmes · 4. la flotte → force ; camper devant la ville → force ; le cheval creux → ruse ; faire semblant de partir → ruse ; sortir sans bruit et ouvrir les portes → ruse. Pendant 9 ans la force échoue : c'est la ruse d'Ulysse qui fait gagner les Grecs · 5. non (« il faut se méfier des cadeaux trop beaux », ceux qui se méfient avaient raison, § 5) ou oui (la plage était vide, ils croyaient la guerre finie, § 5) : accepter chaque avis justifié · 6. production libre : 1re personne ; l'attente dans le noir, le silence, la peur d'être découvert ; 2 détails du texte ; pas de détail violent · 7. oral : D, B, F, C, A, E ; observer les mots de liaison, la voix, le regard

Pour aller plus loin. Le texte : dernière page : le mythe raconté dans la vidéo, en entier · **Avant / après** : les épisodes Ulysse et le Cyclope, puis Prométhée et le feu · **Histoire** : le site archéologique de Troie (Hissarlik), en Turquie · **Lire** : l'Iliade et l'Odyssée racontées aux enfants

Version DYS. Mêmes exercices, même numérotation, même corrigé que la fiche élève, composés en OpenDyslexic, en plus gros caractères, avec des interlignes et des cases plus grands. Lire les consignes à voix haute ; accepter les réponses orales.

Différenciation. En CM1, exercice 2 avec l'adulte (lire le « Le savais-tu ? » à voix haute) ; réponse orale possible à l'exercice 5. En 6e, chercher d'autres ruses d'Ulysse et écrire le récit en 10 lignes.

Fiche libre d'utilisation en classe. Revente interdite.

Le cheval de Troie

un mythe grec, raconté par La petite étincelle

le narrateur raconte | **Ulysse parle**

1 Voici Troie, une ville riche, entourée d'immenses murailles, de l'autre côté de la mer Égée. Un jour, Pâris, un prince de Troie, emmène avec lui Hélène, la reine de Sparte, une cité grecque. Les rois grecs sont furieux. Ils rassemblent une immense flotte, et traversent la mer jusqu'à Troie.

2 Commence alors une très longue guerre : la guerre de Troie. Les Grecs campent devant la ville, mais les murailles sont trop hautes. Les héros ne manquent pas : Achille, le plus rapide des guerriers grecs, et Hector, le courageux prince de Troie. Le poète Homère raconte une partie de cette guerre dans un long poème : l'Iliade.

3 Les années passent… 1, 2, 5, 9 ans ! Et toujours impossible d'entrer dans Troie. Alors Ulysse a une idée.

« Puisqu'on ne peut pas passer par-dessus les murs, entrons par la porte… et ce sont les Troyens qui nous l'ouvriront ! »

4 Les Grecs construisent un cheval de bois gigantesque, creux à l'intérieur. Quelques guerriers, avec Ulysse, se cachent dans son ventre. Les autres font semblant de partir : ils montent dans leurs bateaux, et disparaissent derrière une île toute proche.

5 Au matin, les Troyens découvrent la plage vide… et le grand cheval ! Les Grecs sont partis ? La guerre est finie ? Ils croient que le cheval est une offrande aux dieux. Malgré ceux qui se méfient, ils le font rouler jusque dans la ville, et font la fête toute la soirée.

6 La nuit venue, pendant que la ville dort, Ulysse et ses compagnons sortent sans bruit du ventre du cheval. Ils ouvrent les grandes portes à l'armée grecque, revenue en secret. Au lever du jour, les Grecs ont gagné ! Troie est en flammes, et après 10 ans, la guerre est enfin terminée.

Les mots difficiles

des murailles : de hauts murs autour d'une ville
une flotte : un grand groupe de bateaux
une offrande : un cadeau fait aux dieux
se méfier : ne pas faire confiance

Fiche libre d'utilisation en classe. Revente interdite.