




RENCONTRE AVEC LE SERVICE
ÉDUCATIF **OBLIGATOIRE**

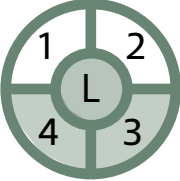
AUTOUR DU PARCOURS

Visite au Musée
Payant

 **RDC**
1h30 minimum

• PUBLIC VISÉ •

 Une demi-journée
ou la journée avec
l'atelier « les petits
carnets ».



9.3 Les gens au musée

PARCOURS EN AUTONOMIE

PROBLÉMATIQUES

Comment faire d'une visite découverte une rencontre sensorielle avec le musée ?
Comment vivre le musée comme un lieu de partage du sensible et de création du lien social ?

ENSEIGNEMENTS CONCERNÉS

Toutes disciplines et professeur documentaliste.
Parcours réinvestissable par les assistants d'éducation.

ŒUVRES CIBLÉES



Grand Salon



Salle des sculptures



Salle médiévale



Tantale, Jean-Baptiste, Mauzaisse, (1784-1844),
1819, huile sur toile, 131 x 159,7 cm
Coll. du Musée de Picardie, Amiens

POURQUOI CES ŒUVRES ?

Visiter un musée est une expérience sensorielle, de rencontre avec les œuvres, avec les pairs mais aussi avec soi.

Cette journée offre une immersion avec les espaces du rez-de chaussée. Les élèves expérimentent *le vivre* dans un lieu culturel où public, œuvres et personnels cohabitent. Elle engage pour chacun une réflexion sur le regard, sur sa relation aux autres, sur ses émotions.

L'institution se désacralise et devient lieu de convivialité.

La réalisation du petit carnet d'écriture finalise cette expérience ; elle offre à chacun un espace de libre expression issu des échanges du matin. L'atelier vaste et bien équipé permet aux enseignants d'apporter l'accompagnement nécessaire à ce type de réalisation.

On peut imaginer mener l'activité lors d'une journée d'intégration ou à l'occasion d'une rencontre inter-cycle.

RÉFÉRENTIEL DU PEAC D1, D3 ET D5

- > **CULTIVER** sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres .
- > **MOBILISER** ses savoirs et ses expériences.
- > **CONCEVOIR ET RÉALISER** une production.
- > **ÉCRIRE**

NOTIONS / VOCABULAIRE

Posture – œuvre – ronde bosse – relief – architecture – tableau – lien social – Musée des Beaux-Arts.

AU-DELÀ DU PARCOURS

- Archives départementales de la Somme : les gens qui cherchent.

RESSOURCES

Sur demande auprès du service éducatif/Sur le site des musées d'Amiens : Notices d'œuvre du rez-de chaussée.

Parcours librement inspiré du travail de l'auteure Elsa Hieramente éditée chez les venterniers :

www.lesventerniers.com/pro-duct-page/les-gens-qui-revent-elsa-hieramente

- **ANNEXE 1** Les défis
- **ANNEXE 2** La fiche œuvre *Tantale* et le récit
- **ANNEXE 3** La carte postale à imprimer

Ressources bibliographiques

du Musée de Picardie :

Musée de Picardie

Guide historique et architectural

Guide des collections

sous la direction de Laure Dalon

Visiter un musée, une expérience multisensorielle

> À PRÉVOIR

- Faire apporter un timbre pour ceux qui veulent envoyer leur carte à un proche.
- Effectuer des groupes de quatre.
- Réserver un tableau-papier à faire installer dans le Grand Salon
- Retenir casques et micros lors de la réservation.
- Imprimer le défi souvenir sur un papier simple et la carte postale sur un bristol, une impression par élève.

> MATÉRIEL MIS À DISPOSITION

À L'ACCUEIL : casques et micros – tablettes d'écriture et feuilles blanches – crayons à papier

SALLE PÉDAGOGIQUE : petit matériel de l'atelier

- SE METTRE EN CONDITION
- S'ÉVEILLER

PRÉALABLE

Accueil des élèves 10 minutes.

- **OBJECTIF(S)** : mise en activité
- **MODALITÉS** : déposer les objets personnels dans les paniers.
 - Accueillir les élèves dans le Grand Salon, lieu de regroupement et de mutualisation des ressentis.
 - Verbaliser les premières impressions.
 - Énoncer la démarche de la matinée : groupes, incitations, expérimentations, mutualisation.

Le Grand Salon est le point de rendez-vous. Chaque groupe doit respecter le cadrage temporel.

1^{ER} TEMPS

Un espace (Les gens au musée traversent un espace).

- CIRCULER
- SE DÉPLACER
- S'ARRÊTER
- S'ATTENDRIR
- RESSENTIR
- S'ASSEOIR

- **OBJECTIF(S)** : s'approprier l'espace avec le corps par différentes activités motrices, d'observations et d'écoute.
- **MODALITÉS** : en groupe de 4, répondre au défi « POSTURES ! » 15 minutes.
 - Chaque posture doit être tenue dans le silence et quelques instants. Il faut parfois fermer les yeux. Écouter.
 - Disperser les groupes dans les différentes salles et / ou les laisser partir en décalé.



- SE PERDRE
- SE REPÉRER

- ÉCOUTER

- EPIER

- EXPLORER

- DÉVORER

- RENCONTRER

- GOÛTER

- SENTIR

- RESENTIR

- PROFITER

- Mutualisation et partage d'expérience dans le Grand salon. Interroger la nature des déplacements : qu'est-ce qui est agréable, désagréable, nouveau, insolite ? Quelles sensations se dégagent de l'expérience ? Quel sens s'en trouve particulièrement en action ? Que peut-on faire, ne pas faire, qu'est-ce qui est conseillé ? Doit-on s'interdire quelque chose ?

- Écriture de l'essentiel sur le tableau papier 10 minutes.

2^E TEMPS

Des GENS, vers le lien social.

- **OBJECTIF(S)** : être au musée c'est être avec des œuvres, dans un écrin, avec des gens. Qui rencontre-t-on ? Que partage-t-on ? Comment ?

- **MODALITÉS** : en groupe de 4, répondre au défi « ESPIONNAGE ! » 10 à 15 mns et au défi « ENQUÊTE ! » 5 à 10 mns.

- Être silencieux et les plus discrets possibles, se faire oublier et observer les gens: que font-ils? Où vont-ils ? Comment ? Qui sont-ils?

Préciser qu'il ne faut pas indisposer le public.

- Oser communiquer avec des GENS (une interview par groupe): sont-ils des visiteurs, des amiénois, des étrangers, des habitués, des occasionnels, se rencontrent-ils ? Comment regardent-ils les œuvres ? Qu'attendent-ils de cette visite ? Sont-ils des personnels du musée ? Que font-ils alors ?

- Garder trace de ces échanges par des mots clés ou un enregistrement sonore.

- Mutualisation et partage d'expérience dans le Grand salon. Tous les GENS au musée ne sont pas des visiteurs. Un musée, c'est aussi beaucoup d'humain, qui aide à voir.

- Réaliser un inventaire ou une typologie des GENS au musée.

- Pointer la nécessité du respect des autres et de la tranquillité de chacun.

- Écriture de l'essentiel sur le tableau papier - 10 minutes.

3^E TEMPS

Option 1 :

Moi, visiteur !

- **OBJECTIF(S)** : faire l'expérience de la délectation et découvrir les formes des œuvres.

- **MODALITÉS** : diviser les groupes de quatre en groupes de deux.

Distribuer le défi « SE DÉLECTER D'UNE OEUVRE »

- Déambulation et choix libre en 15 minutes. Effectuer les incitations.

- Mutualisation et partage d'expérience.

- Écriture de l'essentiel sur le tableau papier. 10 minutes

Option 2 :

Moi, visiteur au milieu des gens !

- **OBJECTIF(S)** : faire l'expérience du partage.

- **MODALITÉS** : regrouper les élèves sur un côté du Grand Salon.

- PRATIQUER
- EXPLORER
- SE SOUVENIR
- S'INSPIRER

Reprendre les incitations « Postures », les dicter au groupe à fin d'exécution collective. Laisser des pauses entre chaque afin de savourer.

Filmer.

Lors d'un montage, on peut ajouter une musique et restituer le tout en classe.

4^E TEMPS

Me souvenir !

- **OBJECTIF(S)** : créer l'appétence créative – produire une trace personnelle utilisable de suite dans son carnet.
 - **MODALITÉS** : seul ou en duo, vivre le défi « Les gens au musée se souviennent peut-être ... de celle-là ! ».
 - Utiliser le cartel. Choisir cinq mots clés pour en parler. En garder trace.
 - Mutualisation rapide pour inventorier les formes, les matériaux, les époques.
- Variable : un enseignant accompagnant peut profiter de ce temps pour faire découvrir un autre espace. L'anticiper et le signaler en amont lors de la réservation.

5^E TEMPS

Croiser les arts.

- ÉCOUTER UN RÉCIT
- RÊVER

- **OBJECTIF(S)** : vivre un instant poétique 10 minutes.
- **MODALITÉS** : récit conté d'une œuvre choisie par l'enseignant. Pour faciliter l'intériorisation du récit, il est possible de distribuer des casques et d'utiliser le micro.
- Le tableau évoquant le mythe de Tantale se prête bien à l'activité (consulter la ressource en annexe).
- Faire allonger les élèves au sol dans l'angle proche de Tantale ou de l'œuvre de votre choix. Isolés par le casque, les élèves se délectent du décor. Au début du récit, ils ferment les yeux.
- Le récit achevé, ils identifient la toile retenue.
- En discuter ensemble.

PROLONGEMENTS

- Faire enregistrer les échanges (film, audio) et réaliser un montage en classe. On sélectionne tout ou partie afin de construire un récit.
- Partager les expériences lors d'un projet école, inter-école ou inter-cycle.
- Investir également le premier étage et les extérieurs et donner une dimension globale au projet.
- Privilégier le croisement des regards, les rencontres, les partages.
- Se retrouver dans le Grand salon, l'entrée, les jardins et célébrer le musée et ses gens : marcher / déambuler / danser ensemble.

Les petits carnets du musée

> À PRÉVOIR

- Réserver l'atelier du musée et demander la mise à disposition du matériel.
 - Éventuellement, apporter ficelles, rubans, scotch colorés, feutres personnels...
- Travailler en amont les codes de présentation des livres.

> MATÉRIEL MIS À DISPOSITION

Cartons fins – feuilles – feutres – agrafeuse – ...

- ÉCRIRE
- EXPLORER
IMAGINER
- PRATIQUER

- RENDRE BEAU
- CRÉER L'INSOLITE

1^{ER} TEMPS**ÉCRIRE POUR DIRE ET GARDER TRACE**

- **OBJECTIF(S)** : à l'aide des expériences vécues par les élèves, par les visiteurs, construire sa narration poétique « Les gens au musée ».
- **MODALITÉS** : mutualisation des vécus annotés sur les paper-board (on peut les fixer sur les fenêtres de l'atelier). Chacun s'en inspire et rédige au brouillon ses propres phrases. Chaque phrase débute par « Les gens au musée ... » pour apporter la cohérence d'une collection à l'ensemble. Inviter à la fantaisie, à la rédaction de phrases complexes, décalées, sortir du banal et de l'ordinaire. Les textes sont corrigés par les encadrants. Une liste de mots et de verbes aide la construction des phrases. Un rappel des règles d'écriture, un jeu des incitations expérimentées le matin sont placés sur chaque table (documents disponibles dans l'atelier).

Un minimum de cinq phrases est attendu.

2^E TEMPS**SUBLIMER SON EXPÉRIENCE**

- **OBJECTIF(S)** : valoriser sa pensée par la réalisation d'un petit carnet ou d'un objet livre.
- **MODALITÉS** : à l'aide du matériel fourni par le musée, chaque élève fabrique son support.
 - Imposer (ou pas) des règles de conception commune : carnet express, leporello, livre objet ...



• DEVENIR CURIEUX

– Faire apparaître le titre commun (« Les gens au musée »...), l'auteur (le nom de l'élève).

– Laisser libre cours à la fantaisie. La police, la taille, la couleur, le sens de l'écriture ... sont libres. Les illustrations peuvent être en relief, dessinées, découpées puis collées.

– Décider (ou pas) du nombre de phrase maximum par page, de la disposition de l'ensemble. Chaque enseignant peut adapter le nombre de pages au niveau de l'élève.

– Accompagner la réalisation des productions.

– Un retour en salle est possible pour compléter les observations ou travailler en petit groupe sur une œuvre en particulier.

– Carnet express mode d'emploi : les élèves choisissent une couleur de couverture et la plie en deux dans le sens désiré. Appliquer ce pliage aux feuilles destinées à devenir des pages. Les insérer l'une dans l'autre et les recouvrir du feuillet coloré. Bien appuyer la pliure à l'aide d'une règle, y poser deux agrafes et éventuellement un scotch imprimé.

• PARTAGER

• ACCOMPAGNER

• DIRE ET RACONTER

3^E TEMPS

PARTAGER SON VÉCU LORS D'UNE RESTITUTION OFFICIELLE

• **OBJECTIF(S)** : valoriser l'investissement et impliquer les familles. Travailler l'oral.

• **MODALITÉS** : organiser une restitution dans l'établissement ou au musée.

– Les élèves deviennent les médiateurs.

– Les petits carnets peuvent être lus à du personnel de l'établissement, aux parents lors d'une rencontre ludique menée par les élèves au musée. Ils leur font vivre des défis. Ils lisent le récit d'un mythe.

– Les carnets sont ensuite exposés dans l'établissement.

• TÉMOIGNER

4^E TEMPS

LAISSER UNE DERNIERE TRACE...

Avant de quitter le musée, la carte postale est rédigée, illustrée et envoyée au service éducatif (déposée à l'accueil) ou à un destinataire autre (dans une boîte aux lettres).

PROLONGEMENTS

Préparer le livre ou le carnet en amont en classe permet de gagner du temps au musée. On peut alors ménager la visite « surprise » d'un espace autre en petits groupes successifs. Il est indispensable de l'anticiper afin de signaler le lieu de cette activité lors de la réservation.

ANNEXE 1

Les défis

Des jeux de défis peuvent être à votre disposition à l'accueil sur demande lors de la réservation. Plastifiés, ils doivent être restitués en état et en nombre en fin d'activités.

DÉFI POSTURES

LE CALME ET LE SILENCE SONT NÉCESSAIRES POUR PROFITER DES EXPÉRIENCES.

- Je choisis un espace et j'effectue l'enchaînement des postures deux fois.
- Je change d'espace et j'effectue à nouveau les enchaînements.
- Je profite des quinze minutes.

1. JE **REGARDE** AUTOUR DE MOI
EN **MARCHANT**
(une dizaine de mètres).
2. JE **M'IMMOBILISE** ET JE **REGARDE**
AUTOUR DE MOI
(quelques secondes).
3. JE ME BAISSÉ DOUCEMENT ET JE
M'ASSOIE.
4. JE **FERME** LES YEUX ET J'**ECOUTE**
(trente secondes)



DÉFI POSTURES

5. J'**OUVRE LES YEUX** ET JE **REGARDE**
le temps que je veux.
6. JE MARCHE RAPIDEMENT
MAIS **SANS COURIR** :

JE **REGARDE** !
7. JE M'ALLONGE ET JE **FERME** LES
YEUX



8. J'**OUVRE LES YEUX** ET JE **REGARDE**
PARTOUT.
- JE ME RELÈVE.
9. Je recommence



Les défis



DÉFI
SE DÉLECTER D'UNE OEUVRE

LE CALME EST NÉCESSAIRE POUR PROFITER DES EXPÉRIENCES.

- Je change d'espace et je choisis une oeuvre.
- J'effectue les incitations.
- Je peux enregistrer mes échanges sur mon téléphone
- Je profite des dix minutes !

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

**Face à l'oeuvre, avance
puis recule.**

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

**Face à l'oeuvre, baisse-toi,
regarde de côté.**

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

**Compare l'oeuvre à une
autre.**

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

**Mémorise le matériau de
l'oeuvre, sa taille, ce que c'est !**

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

**Parle à ton oeuvre,
raconte-lui une histoire.**

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

Chuchote-lui un secret.



Les défis

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

Aime-la, déteste-la !

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

Préfère-la !

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

Imite-la, prends la pose.

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

Quitte-la, pour toujours.

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

Garde-la pour toi !

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

Promène-toi dans l'oeuvre...

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

Partage-la !

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

Emmène-la !

5



Les défis

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

**Touche-la autrement
qu'avec les mains...**

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

GOÛTE-LA !

DEFI SE DELECTER D'UNE OEUVRE !

SENS-LA !

DÉFI " Les gens au musée se souviennent peut-être... de celle-là ! "

LA CONCENTRATION EST NÉCESSAIRE POUR PROFITER DE L'EXPÉRIENCE.

- Je vais partager ma rencontre dans mon carnet
- Je veux me souvenir alors je garde des traces

J'utilise le cartel pour la nommer, la qualifier, la dater.

Je dis ce que c'est : un objet précieux, une statue,
un tableau...

Je choisis 5 mots pour en parler
(une forme, une couleur, un détail, un sentiment...)

6



ANNEXE 1

Les défis

DÉFI " Les gens au musée se souviennent peut-être... de celle-là ! "

LA **CONCENTRATION** EST **NÉCESSAIRE** POUR PROFITER DE L'EXPÉRIENCE.

- Je vais partager ma rencontre dans mon carnet
- Je veux me souvenir alors je garde des traces

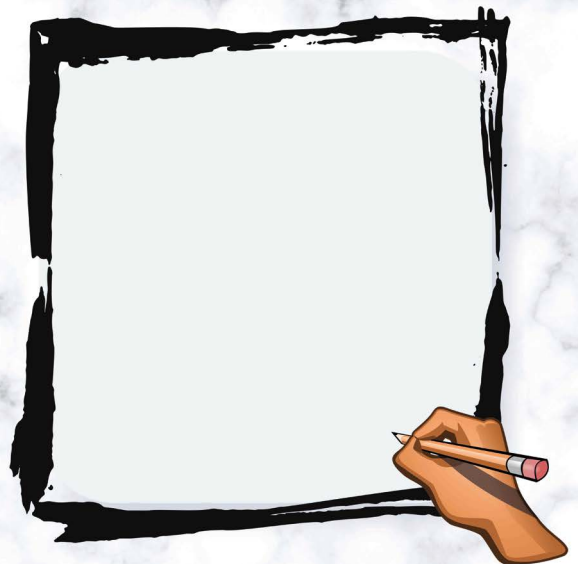
J'utilise le cartel pour la nommer, la qualifier, la dater.

Je dis ce que c'est : un objet précieux, une statue, un tableau...

Je choisis 5 mots pour en parler
 (une forme, une couleur, un détail, un sentiment...)

DÉFI " Les gens au musée se souviennent peut-être... de celle-là ! "

Si j'ai envie, je réalise ici le dessin d'un détail, de sa forme, d'un symbole qui me fait penser à cette oeuvre.



7




ANNEXE 1

Les défis

DÉFI ESPIONNAGE !

LE **SILENCE** ET LA **POLITESSE** SONT **NÉCESSAIRES** POUR PROFITER DE L'EXPÉRIENCE.

- Je suis très silencieux et le plus discret possible.
- Je garde 5 min pour parler aux "gens"

Faites-vous oublier pour... **ESPIONNER**
LES GENS 

MAIS QUE FONT-ILS ? OÙ VONT-ILS ?

Quels espaces aiment-ils particulièrement ?
Quelles oeuvres ?

QUI SONT-ILS ?

SONT-ILS TOUS ENSEMBLE ?
SONT-ILS TOUS DES VISITEURS ?

8



Les défis



**DÉFI
ENQUÊTE**



ALLEZ PARLER à DES GENS !

LA **POLITESSE** EST **NÉCESSAIRE** POUR PROFITER DES EXPÉRIENCES.

- Je me présente et j'explique que je cherche à comprendre qui sont les gens du musée
- Je pose des questions et je recueille des témoignages.
- Je garde une trace (des mots clés ou un enregistrement).

Les gens... DEMANDEZ-LEUR QUI ILS SONT ?

(Amiénois ? Etrangers ? Visiteurs réguliers ? Etudiants ? Une famille ? ...)

Les gens... Sont-ils seuls ? En groupe ?

POURQUOI SONT-ILS LA ?

Les gens...

Ont-ils parlé à d'autres gens ? Comment ?

Les gens...

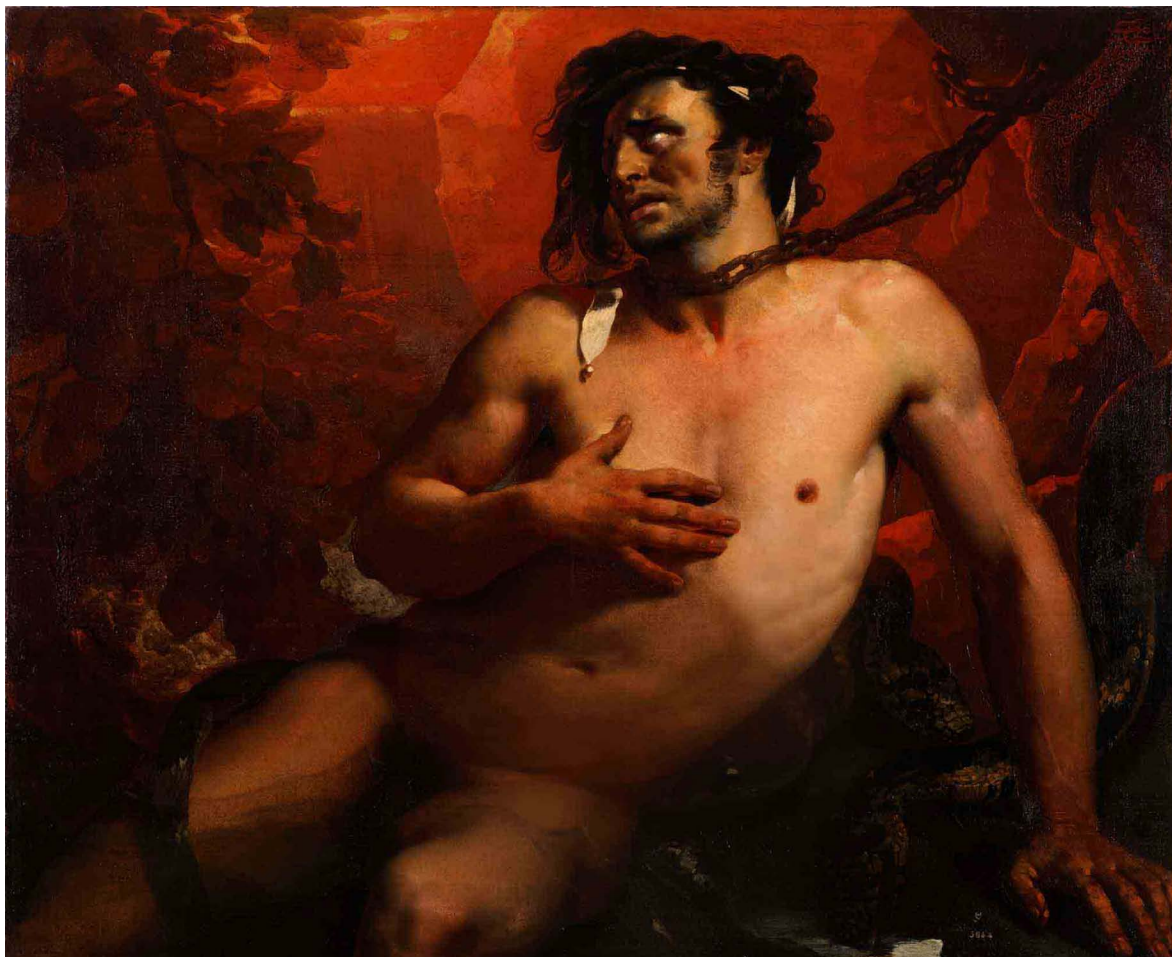
Ont-ils croisé d'autres personnes ?
Se sont-ils regardés ?
Qu'ont-ils ressenti en observant les oeuvres en même temps qu'une autre personne ?

Les gens...

Qu'ont-ils préféré ?
contempler ? déambuler ? se mélanger à d'autres ?
Qu'attendent-ils d'un musée ?



Tantale



Jean-Baptiste MAUZAISSE, (1784–1844), *Tantale*, 1819, huile sur toile, 131 x 159,7 cm, Coll. du Musée de Picardie, Amiens, Inv. M.P.2004.17.155.

Elève de Guérin, Mauzaisse s'est déjà fait remarquer par plusieurs tableaux quand l'Etat lui commande en 1817 trois dessus-de-porte pour Versailles, tous exposés au Salon de 1819. Deux d'entre eux sont envoyés en 1864 à Amiens (avec d'autres dessus-de-porte du Conseil d'Etat par Larivière, Blondel et Drolling), pour enrichir les collections du nouveau musée : *Prométhée*, détruit en 1918, et *Tantale*, dont la restauration en 2006 a permis de découvrir un véritable chef-d'oeuvre du tournant des années 1820, d'autant plus important que le troisième tableau, *Les Danaïdes*, envoyé à Issoudun, a disparu en 1940. L'atmosphère rougeoyante dans laquelle le peintre dispose son académie d'homme, dont le pendant, selon une description succincte, est représenté sur le dos, a déplu à la critique qui n'a pas retrouvé le pinceau brillant du peintre. Pourtant cette esthétique, qui n'est pas sans évoquer les effets dramatiques de Guérin, était promise à un bel avenir, en particulier dans les décors commandés pour le musée Charles X où Abel de Pujol, Blondel et leur génération ont su allier le goût pour la belle forme à celui pour les détails romantiques que permettait la représentation des Enfers.



ANNEXE 3

Le mythe de Tantale

D'après Brigitte Heller, *Petites histoires des expressions de la mythologie*, Ed Flammarion jeunesse.

Il y a très longtemps vivait en Grèce un homme de belle constitution qui répondait au nom de Tantale. Et cet homme était très aimé des dieux. Était-ce parce qu'il était un des fils de Zeus, le dieu suprême ? (...), parce qu'il était roi de Lydie et possédait de nombreuses richesses ? Ce dont on est sûr, c'est qu'il était le seul mortel admis sur l'Olympe. Il usait toujours de ce privilège et était accueilli à bras ouverts :

- Tantale, quelle joie de te voir ! lançait l'un des dieux en le voyant. Tiens, goûte-moi ce nectar ...
- Viens Tantale, tu tombes à point, déclarait un autre, nous allons nous régaler d'ambrosie.
- Partage notre banquet, proposait un troisième, cela nous fera plaisir.

Et Tantale passait avec ceux qui gouvernaient l'univers des moments inoubliables. Il écoutait Apollon jouer de la lyre, contemplait Zeus sur son siège d'or. Il mangeait et buvait les aliments qui permettaient aux dieux de rester éternellement jeunes et partageait une partie de leur intimité au travers de leurs conversations.

Rien d'étonnant alors à ce qu'il se sente un peu leur égal ! Son orgueil allait grandissant et il se vantait abondamment de ses relations auprès de ses amis mortels.

Un soir, l'un de ces derniers lui demanda un service.

- Regarde ce que j'ai là, dit-il à Tantale, un objet magnifique...

C'était un superbe chien en or massif.

- D'où vient-il ? Demanda le roi de Lydie éberlué.

- Du temple de Zeus, en Crète, où je l'ai dérobé. Bien sûr il me faut le cacher pour le moment et j'ai pensé que ce serait une bonne idée de le laisser chez toi. Comme tu es l'ami des dieux, personne ne viendra le chercher ici, et, surtout, personne ne te soupçonnera.

Tantale ne réfléchit pas longtemps. Trop flatté d'être considéré comme puissant, il accepta.

Quelques temps plus tard, il reçut la visite d'un prêtre.

- On m'a rapporté que vous aviez eu un entretien avec un individu suspect, lui dit-il. Quelqu'un qui pourrait avoir volé un objet sacré. Si vous êtes au courant de cela ou en possession de cet objet, je vous demande de me le rendre.

- Je ne vois pas de quoi vous parlez, répondit Tantale d'un ton froid. On ne m'a rien confié.

- Ceux qui mentent n'échappent pas à la colère divine vous savez ! se fâcha le prêtre.

- Eh bien si je vous trompais, comme vous l'insinuez, affirma Tantale avec aplomb, les dieux que je fréquente m'auraient déjà puni.

Cependant, le roi de Lydie n'avait pas la conscience tranquille, persuadé qu'il serait démasqué à un moment ou à un autre ...Le temps passa et l'attitude des habitants de l'Olympe resta la même... « Nul ne se doute de rien » pensa Tantale. Il décida d'en profiter à nouveau. C'est pourquoi, au cours d'un banquet, il déroba du nectar, la boisson des dieux, et le fit goûter à ses amis. Personne ne s'aperçut de quoi que ce soit. Alors il en fit de même avec la nourriture, l'ambrosie. Cela devenait presque un jeu.

« Les dieux ont-ils vraiment tous les dons dont ils se vantent ? se demandait-il. On assure qu'aucun des faits et gestes accomplis par les mortels ne peut leur échapper, mais il semble que tout cela soit un mensonge..., un moyen sournois de nous dominer ! Ah si je pouvais leur tendre un piège. Je vais les inviter à un dîner dans mon palais ; on verra bien s'ils découvrent la surprise que je leur réserve... ».

C'était la première fois que les habitants de l'Olympe étaient conviés à un repas chez un mortel. La fierté de Tantale était à son comble quand ils se présentèrent au palais. Il salua tous ceux qui avaient pu se libérer de leurs obligations pour se rendre chez lui : Zeus d'abord, puis Héra, son épouse ; Ares le dieu de la guerre, Athéna la déesse des arts et des techniques, Hermès fils et messager de Zeus ... Puis il les fit installer dans sa somptueuse salle à manger. Lorsque le plat de viande fut apporté sur la table par ses esclaves, Tantale, très sûr de lui, ne remarqua pas le léger frisson qui parcourut l'assemblée. Bientôt chacun reçut une part du repas dans son assiette et Déméter, placée en face du roi de Lydie, goûta distraitement ce mets.



ANNEXE 3

Le mythe de Tantale

Tantale jubilait : « J'avais donc raison, leur don de clairvoyance n'existe pas... ».

C'était alors que la voix de Zeus s'éleva :

– Déméter, dit-il doucement, nous savons tous ici que la disparition de ta fille te perturbe énormément, mais examine ce que l'on t'offre à dîner...

La déesse des Moissons regarda son assiette, pâlit et, essayant brusquement de se lever, chancela. Interloqué, Tantale se tourna vers Zeus. Ce dernier posait sur lui un regard flamboyant de colère.

– Insolent, rugit Zeus d'une voix tonitruante, comment as-tu osé ? Nous servir à déguster ton propre fils, c'est horrible ! Et tout cela pour essayer de nous bernier !

Déjà Déméter s'était ressaisie, et avec l'aide des autres déesses, rassemblait les morceaux du corps bouilli du jeune garçon appelé Pélops ;

– Vite, faisons ce qu'il faut pour qu'il reprenne vie ! ordonna-t-elle.

– Tu as dépassé la mesure, Tantale... poursuivit Zeus dont la physionomie était devenue cramoisie.

Il fit un signe à Hermès et ce dernier s'approcha, muni de lourdes chaînes.

– Je regrette, hurla Tantale en se jetant à genoux, je regrette ma folie...

– Tu as abusé de notre gentillesse envers toi, continua le dieu. Je t'avais pourtant laissé une chance de te reprendre après ton mensonge au prêtre. Mais tu as continué tes trahisons, volant le nectar et l'ambrosie pour tes compagnons. Ce banquet était ta dernière occasion de te ressaisir. Et voilà qu'au lieu de cela, tu tues ton propre enfant !

– Je regrette, s'écria à nouveau Tantale.

– Et bien tu regretteras aux Enfers ! Ton dernier crime est impardonnable. Pour te punir de ta démesure, je te condamne à souffrir de faim et de soif pour l'éternité ...

Et Tantale fut conduit jusqu'au Tartare , le gouffre le plus profond situé sous la terre. Il fut attaché à une colonne, et plongé dans les eaux jusqu'au cou. Mais sa bouche ne pouvait atteindre les flots qui le désaltéraient. Devant son visage pendaient les branches d'arbres gorgées de fruits : des pommes, des poires, des figues, et aussi des olives. Mais impossible de s'en emparer. Il souffrait terriblement, d'une souffrance éternelle. Incapable de se nourrir et de boire, alors que tout était proche...

Son fils Pélops retrouva sa force et sa beauté. Pour remplacer le morceau que Déméter avait avalé, on lui greffa un fragment d'ivoire. Encore aujourd'hui, c'est à ce signe particulier, une tâche blanche sur l'épaule, que l'on reconnaît ses descendants. Il fût le fondateur des jeux d'Olympie.

Le châtiment de son père, lui est resté dans toutes les mémoires. Chaque fois que nous sommes incapables d'assouvir un besoin ou un désir alors que nous le pensons à portée de main, nous employons l'expression : c'est le « supplice de Tantale ».

Un espoir sans cesse renouvelé, et toujours déçu ...



ANNEXE 4

La carte postale



13

La carte postale à écrire, illustrer et poster.



ANNEXE 5

Les carnets

