

# PANIQUE SUR L'OLYMPE

## UN JEU DE MÉMOIRE COLLABORATIF POUR APPRENDRE À RECONNAÎTRE LES DIEUX ET DÉESSES DE LA MYTHOLOGIE DANS L'ART ET DANS LES ŒUVRES DU MUSÉE FABRE

DE 1 À 6 JOUEURS  
TEMPS DE FABRICATION : 5 MIN  
DURÉE D'UNE PARTIE : 15 MIN

### BUT DU JEU

Prométhée, le **Titan\*** qui a déjà volé le feu aux dieux pour l'offrir aux mortels, s'est à nouveau introduit sur le Mont Olympe. Pendant que les dieux étaient occupés à festoyer, Il s'est emparé de 3 de leurs **attributs\*** magiques.

Votre mission : retrouver les 3 objets qui ont été dérobés avant que le voleur n'arrive à rejoindre le monde des mortels.

- \* Les Titans sont des géants ennemis des dieux qui les ont chassés pour s'installer à leur place sur le Mont Olympe.
- \* Un attribut est un objet qui permet de caractériser un dieu, et qui nous aide à les reconnaître.

### 1. IMPRIMER LE JEU :

1. Imprimez les 3 pages A4 du plateau de jeu (page 2,3 et 4 de ce document) et assemblez-les avec du scotch.



2. Imprimez et découpez les pions disponibles page 5 de ce document (idéalement sur du papier canson pour éviter de voir en transparence) : 12 pions «attributs», 10 pions «les pas de Prométhée» + la carte «sac du voleur».

3. Imprimer les pages 6 et 7 de ce document : les cartes qu'elles contiennent serviront à rendre les attributs à chacun des dieux et déesses.

### 2. PRÉPARER LE JEU :

1. Séparez les pions «attributs» en deux tas en séparant les paires. Retournez les pions d'un des tas faces cachées et piochez-en 3 au hasard sans les regarder (il s'agit des 3 attributs volés par Prométhée, le voleur qui s'est introduit sur le Mont Olympe !)

2. Placez-les sous la carte «sac du voleur»

3. Mélangez faces cachées l'ensemble des pions «attributs» restants avec les pions «les pas de Prométhée»; puis positionnez les pions faces cachées sur les emplacements prévus sur le plateau

### 3. JOUER !

Chaque joueur, à tour de rôle, retourne 2 pions sur le plateau :

- Si les deux pions retournés sont deux attributs différents; il les replace face cachée sur le plateau

- Si les deux pions retournés montrent le même attribut, le joueur les retire du plateau et rend son attribut au dieu auquel il appartient (en posant les pions sur les cartes dieux et déesses des pages 6 et 7 de ce document)

- Si le joueur retourne un pion «les pas de Prométhée», il le positionne sur le chemin situé en bas du plateau de jeu.

À vous de deviner quels attributs ont été dérobés avant que tous les pions «les pas de Prométhée» aient été retournés !

SOMMET  
2918 MÈTRES

un jeu conçu par le service des publics  
du musée Fabre et les musARTteurs  
design : les musARTteurs

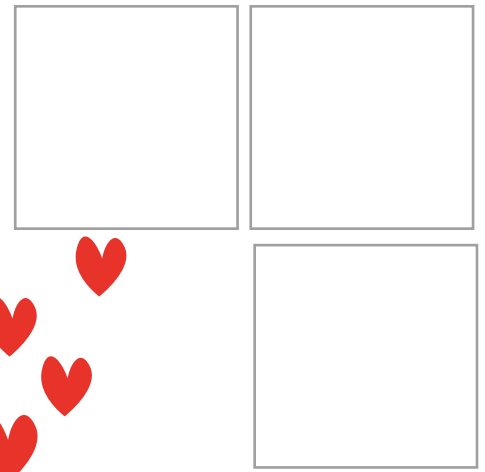
# PANIQUE SUR L'OLYMPE

PROMETHÉE, LE TITAN\* QUI A DÉJÀ VOLÉ LE FEU AUX DIEUX POUR L'OFFRIR AUX MORTELS, S'EST À NOUVEAU INTRODUIT SUR LE MONT OLYMPE.

PENDANT QUE LES DIEUX ÉTAIENT OCCUPÉS À FESTOYER, IL S'EST EMPARÉ DE 3 DE LEURS ATTRIBUTS MAGIQUES.

RETROUVEZ LES 3 OBJETS QUI ONT ÉTÉ DÉROBÉS AVANT QUE PROMETHÉE N'ARRIVE À REJOINDRE LE MONDE DES MORTELS ET QUE LES DIEUX NE PERDENT LEUR POUVOIRS À TOUT JAMAIS...

\* LES TITANS SONT DES GÉANTS ENNEMIS DES DIEUX DE L'OLYMPE



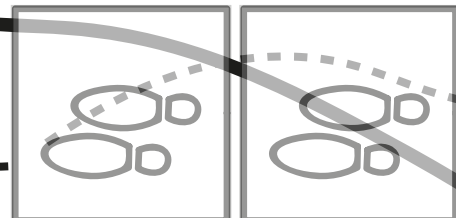
ÉROS  
CUPIDON

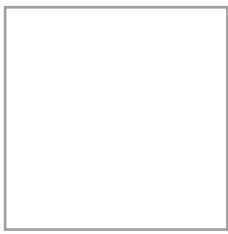
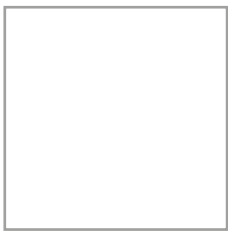
ARTÉMIS  
DIANE

DÉMÉTER  
CÉRÈS

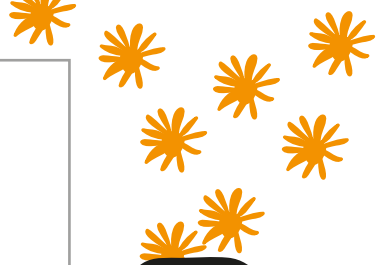
HERMÈS  
MERCURE

LE MONDE DES MORTELS





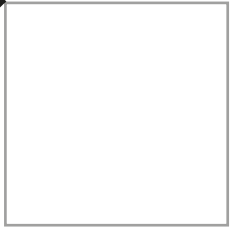
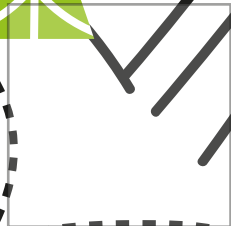
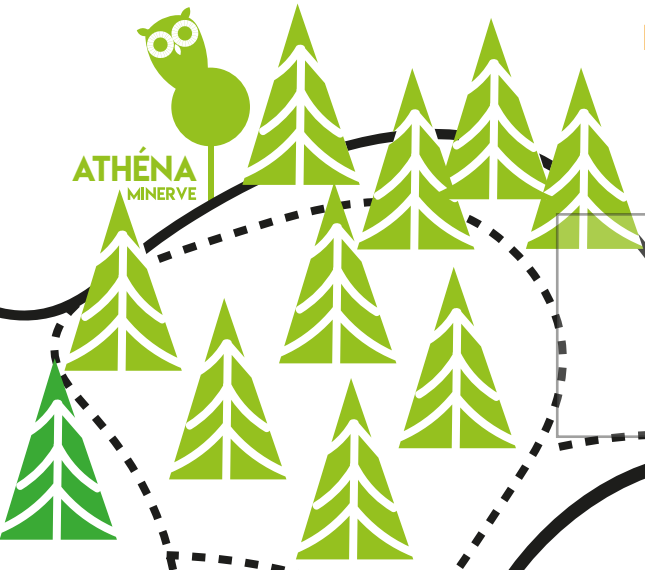
SOMMET  
2918 MÈTRES



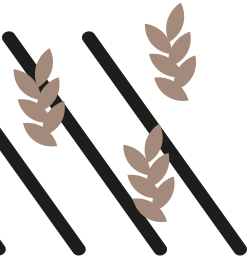
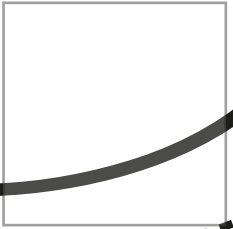
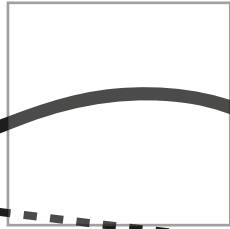
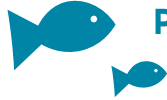
HÉPHAÏSTOS  
VULCAÏN



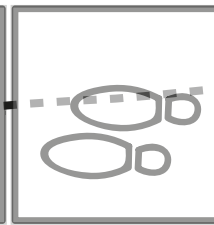
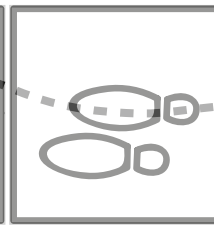
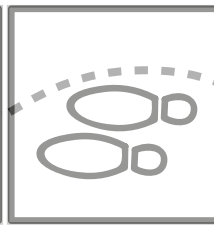
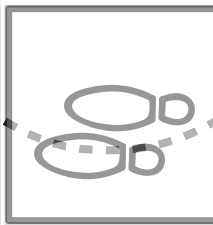
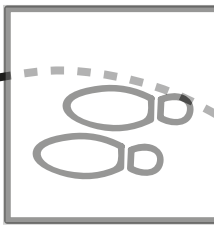
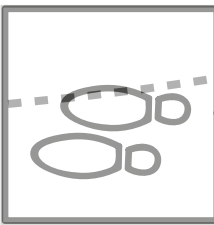
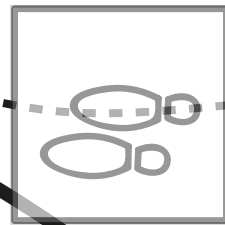
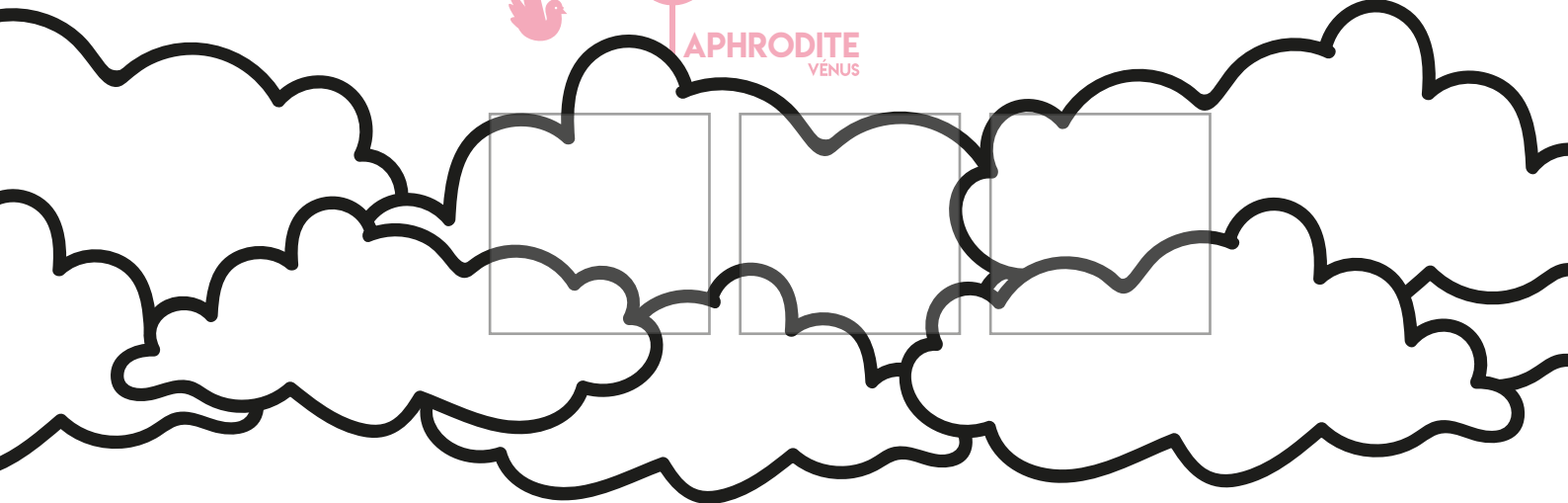
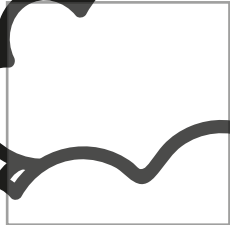
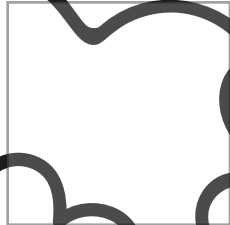
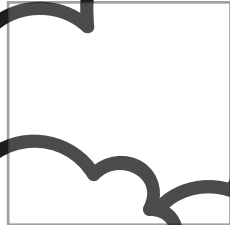
ATHÉNA  
MINERVE

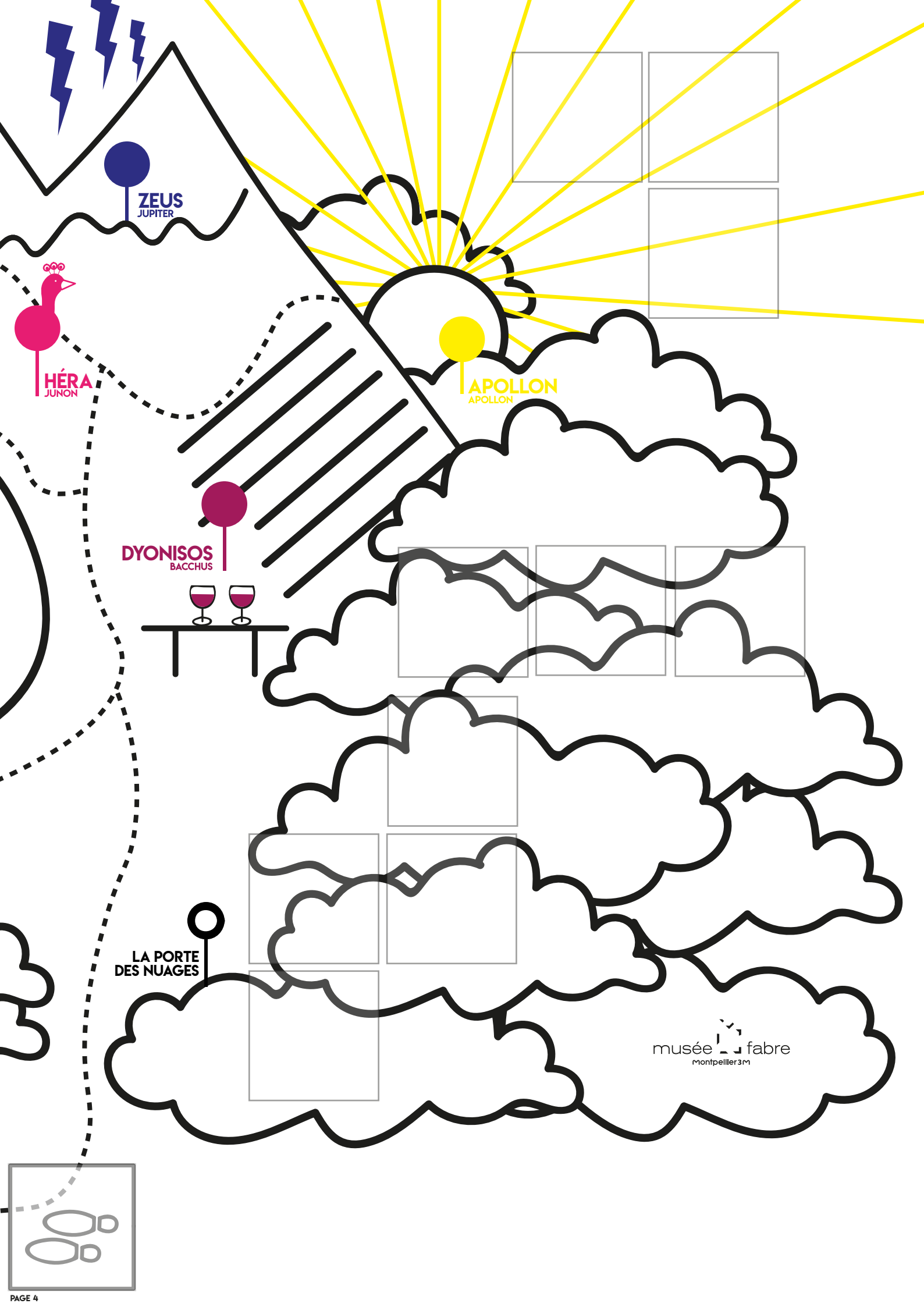


POSÉIDON  
NEPTUNE



APHRODITE  
VÉNUS





**ZEUS**  
JUPITER

**HÉRA**  
JUNON

**APOLLON**  
APOLLON

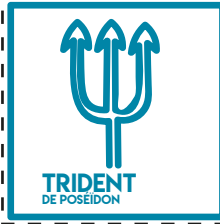
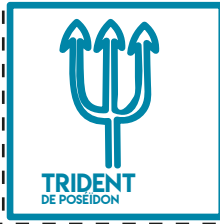
**DYONISOS**  
BACCHUS

**LA PORTE  
DES NUAGES**

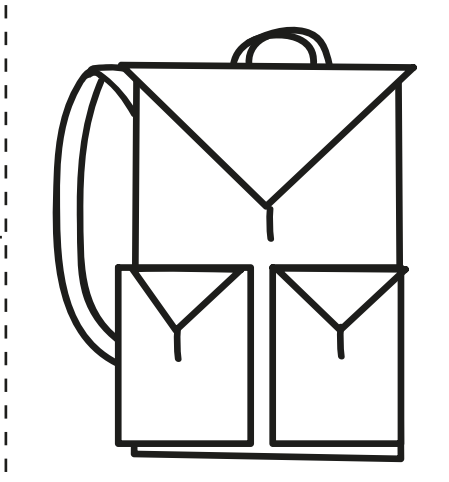
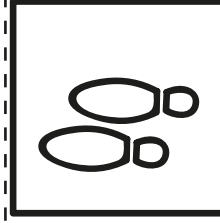
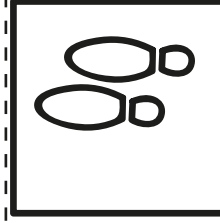
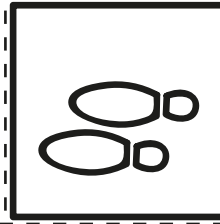
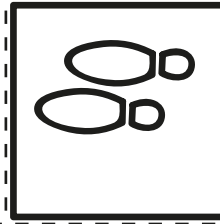
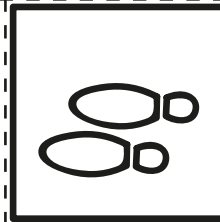
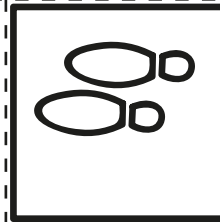
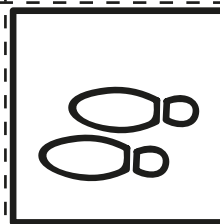
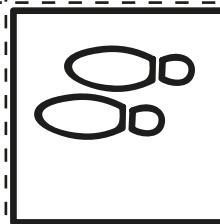
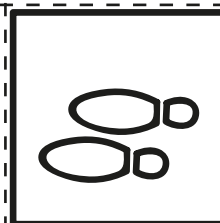
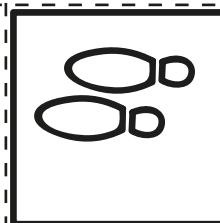
musée  **fabre**  
Montpellier3m

# PIONS À DÉCOUPER

## PIONS «ATTRIBUTS» À DÉCOUPER



## PIONS «LES PAS DE PROMÉTHÉE» À DÉCOUPER



CARTE  
«SAC DE PROMÉTHÉE,  
LE VOLEUR»



**RENDEZ LEUR ATTRIBUTS  
AUX DIEUX ET DÉESSES  
DES ŒUVRES DU MUSÉE FABRE**

**UNE FOIS LE JEU TERMINÉ, DÉCOUPEZ LES CARTES DIEUX ET  
DÉESSES ET PARTEZ À LEUR RECHERCHE DANS LE MUSÉE.**

(Déméter, Zeus et Héra ne sont visibles que sur le site internet du musée Fabre : les dessins sont trop fragiles pour être exposés dans les salles du musée, ils sont donc conservés en réserves à l'abri de la lumière.)

**ZEUS**

NOM LATIN : JUPITER



*La Statue de Zeus à Olympie*  
Pierre BREBIETTE, 17<sup>e</sup> siècle

**SEIGNEUR DU CIEL ET ROI DES DIEUX**

**ATTRIBUTS :** Aigle, sceptre, foudre

Dieu du ciel, il règne sur toutes les autres divinités. Il est juge suprême des questions humaines et divines. Il est le garant du pouvoir et de la loi. Zeus (ou Jupiter chez les Romains) est vénéré dans toutes les villes grecques et romaines.

**POSÉIDON**

NOM LATIN : NEPTUNE



*Neptune*  
Bartolommeo BANDINELLI dit Baccio,  
entre 1558 et 1560

**DIEU DE LA MER**

**ATTRIBUTS :** Trident, char tiré par des dauphins

Il a le pouvoir de déclencher de violentes tempêtes mais aussi d'apaiser les flots. Les marins lui demandent sa protection avant de prendre la mer.

**HERMÈS**

NOM LATIN : MERCURE



*Mercurie volant*  
Antonio SUSINI, fin 16<sup>e</sup> s. - début 17<sup>e</sup> s.

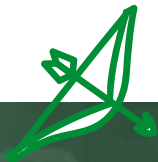
**DIEU MESSAGER**

**ATTRIBUTS :** couvre-chef ailé appelé pétase, chaussures ailées, caducée

Protecteur des commerçants et des voyageurs, il est nommé messager des Dieux par Jupiter. Les chaussures ailées et le pétase lui permettent de voyager rapidement. Le caducée, un bâton autour duquel s'enroulent deux serpents, a le pouvoir d'endormir.

**ARTÉMIS**

NOM LATIN : DIANE



*Apollon et Diane perçant de leurs flèches  
les enfants de Niobé*  
Jean-François de TROY, 1708

**DÉESSE DE LA CHASSE**

**ATTRIBUTS :** croissant de lune, arc et flèches, lance voire des animaux comme les chiens et le cerf.

Déesse solitaire, elle passe la plus grande partie de son temps à chasser. Diane et son frère jumeau Apollon peuvent se révéler sans pitié avec les personnes qui leur font affront. Pour venger leur mère, les deux jumeaux tuent à coup de flèches les enfants de Niobé, la reine de Phrygie, qui s'était vanté être plus féconde que Latone.

**ATHÉNA**

NOM LATIN : MINERVE



*Ulysse sauvé du naufrage par Minerve*  
Pierre-Charles TREMOLIÈRES, 1737

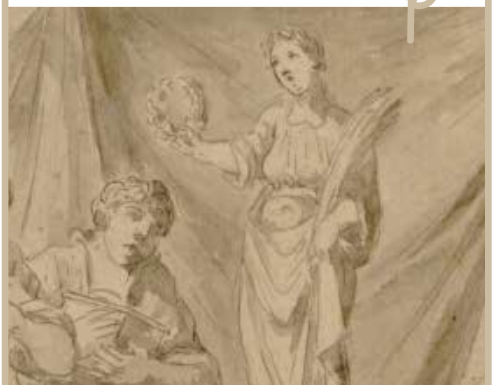
**DÉESSE GUERRIÈRE**

**ATTRIBUTS :** casque, lance, chouette, serpent, olivier

Déesse de la raison, de la prudence, de la stratégie militaire et de la sagesse, Minerve est née en sortant de la tête de son père. Jupiter est prévenu que si Métis avait un enfant, ce dernier lui volerait son trône. Lorsqu'il apprend que Métis est enceinte, Jupiter décide de l'avaler. Mais quelques mois plus tard, alors qu'il ressent de terribles maux de tête; il demande à Vulcain de lui ouvrir le crâne d'un coup de hache : c'est ainsi qu'Athéna jaillit de la tête de Jupiter, brandissant sa lance et son bouclier.

**DÉMÉTER**

NOM LATIN : CÉRÈS



*Offrande à Cérés*  
ANONYME, 18<sup>e</sup> siècle

**DÉESSE DE LA TERRE ET L'AGRICULTURE**

**ATTRIBUTS :** Corne d'abondance, torche, couronne d'épis de blé

Cérés est une divinité majeure chez les Grecs et les Romains. Les hommes la vénèrent afin de protéger les récoltes. Dans l'art, elle est souvent représentée assise tenant une gerbe d'épis de blé tressés.

toutes les images :  
© Musée Fabre de Montpellier Méditerranée Métropole  
photographie Frédéric Jaulmes (détail)

**RENDEZ LEUR ATTRIBUTS  
AUX DIEUX ET DÉESSES  
DES ŒUVRES DU MUSÉE FABRE**

**UNE FOIS LE JEU TERMINÉ, DÉCOUPEZ LES CARTES DIEUX ET  
DÉESSES ET PARTEZ À LEUR RECHERCHE DANS LE MUSÉE.**

(Déméter, Zeus et Héra ne sont visibles que sur le site internet du musée Fabre : les dessins sont trop fragiles pour être exposés dans les salles du musée, ils sont donc conservés en réserves à l'abri de la lumière.)

**APOLLON**

NOM LATIN : APOLLON



*Apollon et Diane perçant de leurs flèches les enfants de Niobé  
Jean-François de TROY, 1708*

**DIEU DU SOLEIL, DE LA BEAUTÉ ET DES ARTS**

**ATTRIBUTS :** d'une grande beauté sa tête est auréolée de lumière. L'arc, la flèche, le carquois, la lyre et le laurier.

Encore enfant, il libère Delphes en tuant le serpent Python qui y fait des ravages. Cette ville devient le berceau du culte rendu à Apollon. Il y transmet des oracles, des messages venant des Dieux pour les hommes. Il peut être cruel mais aussi bienveillant. Il invente la musique pour divertir les hommes.

**HÉPHAÏSTOS**

NOM LATIN : VULCAIN



*Vénus demande à Vulcain des armes pour son fils Enée  
Charles-Joseph NATOIRE, 1734*

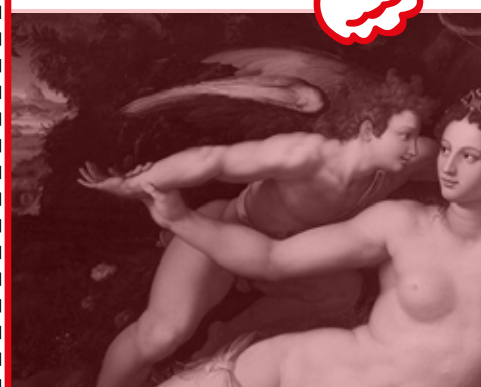
**DIEU DU FEU ET FORGERON**

**ATTRIBUTS :** marteau et enclume

Lors de sa naissance, Junon, sa mère, le trouve si laid qu'elle le jette en bas de l'Olympe. Cette chute le laissera boiteux. Il atterrit sur l'île de Lemnos où il est recueilli et où il apprendra à travailler le métal. Représenté avec sa forge, il fabrique les armes de célèbres héros comme Enée ou Achille ou encore les flèches de Cupidon.

**ÉROS**

NOM LATIN : CUPIDON



*Vénus et l'Amour  
Alessandro ALLORI, Entre 1575 et 1580*

**DIEU DE L'AMOUR**

**ATTRIBUTS :** ailé et muni d'un arc et de flèches.

Muni de son arc et de ses flèches, il poursuit les dieux et mortels pour leur insuffler la passion amoureuse. Il décoche deux sortes de flèches : en or pour provoquer l'amour, en plomb pour susciter l'aversion dans le cœur de l'être aimé. Il apparaît souvent en compagnie de sa mère Vénus.

**APHRODITE**

NOM LATIN : VÉNUS



*Vénus victorieuse  
Alexandre CABANEL, 1875*

**DÉESSE DE LA BEAUTÉ ET DE L'AMOUR**

**ATTRIBUTS :** Souvent nue, les colombes, moineau, lapins et cygnes. La rose, le myrte et la pomme.

La pomme d'or que Vénus tient à la main lui a été remise par Pâris. Cette pomme d'or devait être donnée à la plus belle déesse, Trois déesses revendiquent alors le fruit, Junon, Minerve et Vénus. Afin de mettre un terme à la dispute, c'est Pâris qui est chargée de désigner la gagnante. C'est Vénus qui remporte la victoire après avoir promis à Pâris la main d'Hélène. Cet épisode marque le début de la guerre de Troie.

**HÉRA**

NOM LATIN : JUNON



*Junon se rendant chez Thétis pour se consoler des infidélités de Jupiter  
François VERDIER dit Van Hamken, 17<sup>e</sup> s.*

**DÉESSE DU MARIAGE ET DE L'ACCOUCHEMENT**

**ATTRIBUTS :** diadème, sceptre, le paon

Déesse violente et vindicative elle est l'épouse de Jupiter et reine de l'Olympe. Très jalouse, elle enrage souvent contre son époux volage et persécute tous ses enfants illégitimes.

**DYONISOS**

NOM LATIN : BACCHUS



*Ariane dans l'île de Naxos  
Jean-François de TROY, 1725*

**DIEU DU VIN**

**ATTRIBUTS :** feuilles de vigne ou de lierre. Thyrses, coupe de vin ou grappe de raisin.

Il naît de la cuisse de Jupiter et est élevé par les satyres (divinités à corps d'homme et de bouc). Associé à la vigne et au vin, de nombreuses fêtes sont organisées en son honneur : les bacchantes. Il est aussi le dieu de la fertilité. Il est accompagné d'Ariane qu'il console et qu'il épouse après que celle-ci ait été abandonnée par Thésée.

toutes les images :  
© Musée Fabre de Montpellier Méditerranée Métropole  
photographie Frédéric Jaulmes (détail)