



# MYTHOLOGIE



# PROLOGUE

ULYSSE APPELÉ AUSSI ODYSSEUS EST LE PERSONNAGE PRINCIPAL DE L'ODYSSEE D'HOMÈRE ET HÉROS DE LA MYTHOLOGIE GRECQUE.

IL EST LE ROI D'ITHAQUE, UNE ÎLE GRECQUE. JEUNE MARIÉ, TOUT JUSTE PÈRE, IL DOIT PARTIR AVEC D'AUTRES ROIS, MENER LA GUERRE CONTRE LA VILLE DE TROIE, EN ASIE MINEURE. CEPENDANT ULYSSE VA DEVOIR VAINCRE DES NOMBREUX ENNEMIS. A TOI DE L'AIDER POUR QU'IL PUISSE ENFIN RENTRER CHEZ LUI ET REVOIR SON FILS TÉLÉMAQUE ET SA FEMME PÉNÉLOPE.

C'EST PARTI !



# 1ÈRE ÉNIGME

POUR GAGNER LA GUERRE, ULYSSE A BESOIN DE TOI POUR  
RÉSOUTRE CE PROBLÈME :

LA MYTHOLOGIE RACONTE QUE LES GRECS ONT CONSTRUIT UN ÉNORME CHEVAL DE BOIS AUX FLANCS CREUX CACHANT DES GUERRIERS POUR S'INTRODUIRE DANS LA VILLE DE TROIE PENDANT LE SIÈGE. ON SUPPOSE QUE LE CHEVAL CACHAIT  $\frac{4}{7}$  D'ARTILLEURS,  $\frac{3}{8}$  DE SOLDATS LUTTEURS ET QUELQUES CAVALIERS. PARMI CES CAVALIERS, LES  $\frac{7}{9}$  SONT DES CHEFS. LE CHEVAL CONTENAIT AINSI 168 GUERRIERS.

1. COMBIEN Y AVAIT-IL D'ARTILLEURS ?
2. COMBIEN Y AVAIT-IL DE SOLDATS LUTTEURS ?
3. EN DÉDUIRE LE NOMBRE DE CHEFS CACHÉS DANS LE CHEVAL DE TROIE.



# BRAVO !

ULYSSE SE DISTINGUE AU COURS DE LA GUERRE DE TROIE, RACONTÉE DANS L'ILIADE D'HOMÈRE. VOYANT QUE LES FORCES GRECQUES N'ARRIVENT PAS À FAIRE TOMBER LES MURS DE TROIE, IL A L'IDÉE DE CONSTRUIRE UN CHEVAL DE BOIS QUE LES GRECS LAISSENT EN OFFRANDE SUR LA PLAGE. AU MATIN, LES TROVENS, NE VOYANT PLUS LES ASSAILLANTS GRECS, PENSENT QUE CE CHEVAL EST UN CADEAU, LE FONT entrer DANS LES MURS DE TROIE ET FONT LA FÊTE POUR CÉLÉBRER LA FIN DES DIX ANNÉES DE GUERRE. LES GUERRIERS GRECS, CACHÉS DANS LE CHEVAL, SORTENT AU COURS DE LA NUIT ET OUVRENT LES PORTES DE LA VILLE. L'ARMÉE GRECQUE S'ENGOUFFRE ALORS DANS TROIE, TUE LES SOLDATS TROVENS ET DÉTRUIT LA VILLE. PUIS ILS REPRIMENT LA MER ....



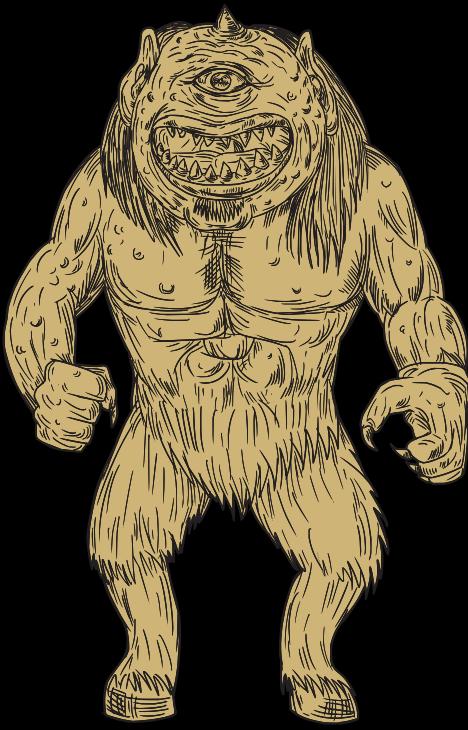
# DIRECTION L'ÎLE DES CYCLOPES



# ŒIL DU CYCLOPE

QUAND ULYSSE ARRIVE AU PAYS DES CYCLOPES, APRÈS AVOIR BATTU LES TROYENS À LA GUERRE DE TROIE, IL RENTRE DANS LA GROTTE DU CYCLOPE POLYPHÈME APRÈS AVOIR VU UNE TRACE DE PAS DE GÉANT PENDANT LA CUEILLETTE DU RAISINS. LA GROTTE EST VIDÉE, IL N'Y A PERSONNE.

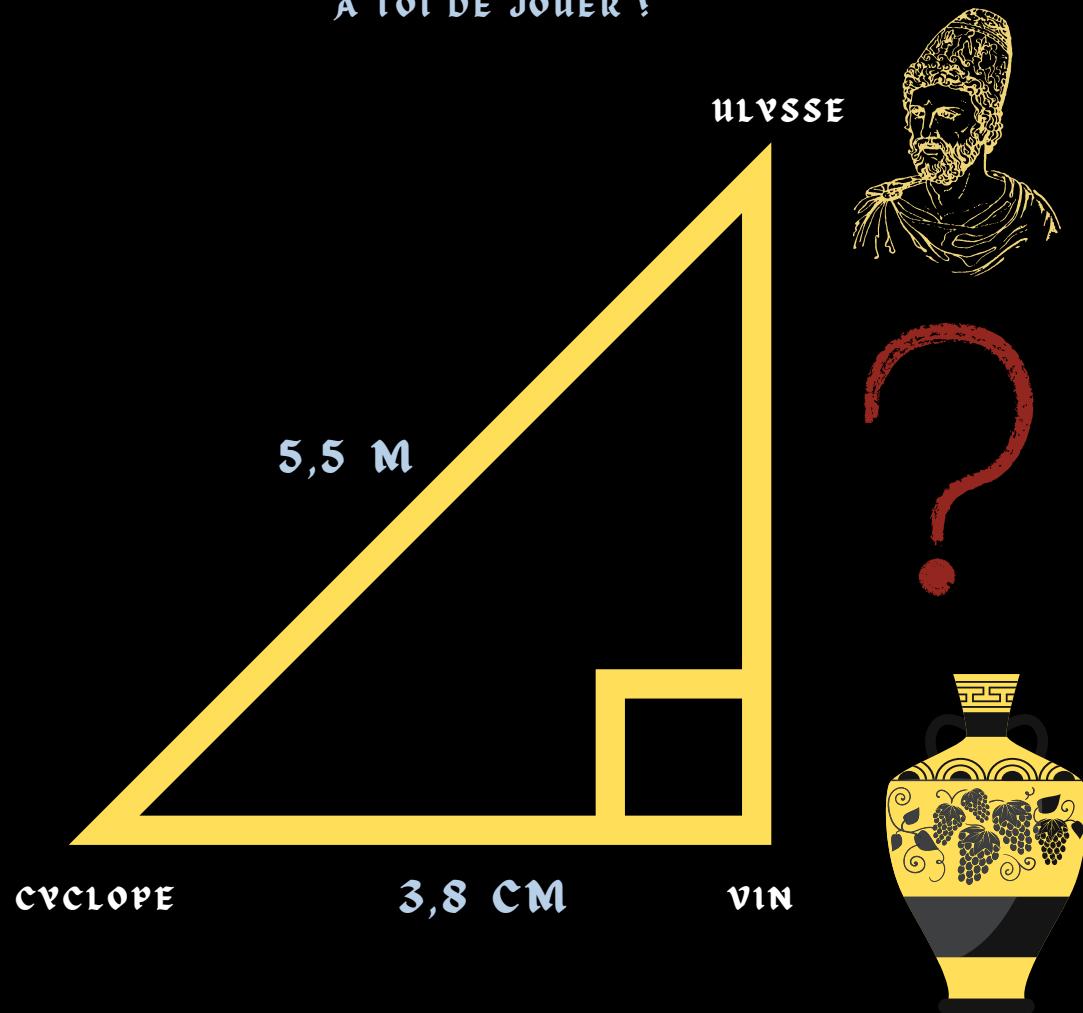
MAIS LE CYCLOPE ARRIVE, DÉCOUVRE LES INTRUS ET DIT QU'IL MANGERÀ ULYSSE ET SES COMPAGNONS. ULYSSE NE VOULANT PAS SE FAIRE MANGER, IL RUSE...



# 2 ÈME ÉNIGME

POUR POUVOIR S'ENFUIR DE CETTE GROTTE, ULYSSE DOIT POUVOIR  
ATTEINDRE SON VIN, AIDE LE EN RÉSOLVANT CET EXERCICE :

COMBIEN ULYSSE DOIT-IL PARCOURIR POUR OBTENIR SON VIN ?  
LE TRIANGLE EST BIEN RECTANGLE. PENSE À ARRONDIR AU CM PRÈS  
À TOI DE JOUER !



# 2 ÈME ÉNIGME SUITE

ULYSSE A PU RÉCUPÉRER SON VIN, MAINTENANT IL FAUT SAVOIR SI  
ULYSSE A ASSEZ DE VIN POUR ENDORMIR LE CYCLOPE :

SACHANT QUE LE CYCLOPE A BESOIN DE BOIRE AU MINIMUM 15 L DE VIN, ESSAONS  
DE CALCULER APPROXIMATIVEMENT LE VOLUME DE CETTE JARE PLEINE QUI  
RESSEMBLE À UN CÔNE DE RÉVOLUTION :

$h = 30 \text{ cm}$



SON DIAMÈTRE EST DE 30 CM

Il faudra arrondir ton résultat au 1 près



# BRAVO !

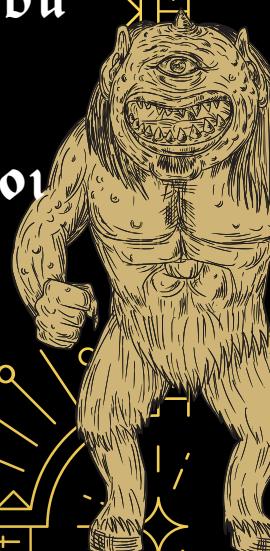
AU PETIT MATIN, LE CYCLOPE MANGE DEUX COMPAGNONS D'ULYSSE. ULYSSE DONNE PLUSIEURS FOIS DU VIN AU CYCLOPE POUR LE RENDRE IVRE.

À UN MOMENT POLYPHÈME DEMANDE À ULYSSE :

- COMMENT TU T'APPELLES ?
- MOI JE M'APPELLE PERSONNE.
- D'ACCORD PERSONNE, BON TU ME PLAIS, JE TE MANGERAI EN DERNIER.

POLYPHÈME S'ENDORT SOUS L'EFFET DU VIN. ULYSSE ET LE RESTE DE SES COMPAGNONS PRÉPARENT UN PIEU AVEC UN TRONC D'OLIVIER DONT ILS DURCISSENT LA POINTE FAITE AVEC LEURS ÉPÉES EN LA PASSANT DANS LE FEU. ILS L'ENFONCENT APRÈS DANS L'UNIQUE ŒIL DU CYCLOPE. LE CYCLOPE SE RÉVEILLE EN HURLANT ET ULYSSE ET SES COMPAGNONS SE CACHENT AU FOND DE LA GROTTE. POLYPHÈME APPELLE LES AUTRES CYCLOPES, SES VOISINS. ILS ACCOURENT AUTOUR DE LA GROTTE :

- QU'EST-CE QU'IL Y A ? QUELQU'UN T'AS FAIT DU MAL ?
- C'EST PERSONNE !
- SI PERSONNE NE T'A FAIT DU MAL, POURQUOI CRIES-TU ?



# SUITE

## ULYSSE ET SES COMPAGNONS SORTENT DE LA GROTTE DE POLYPHÈME

SES VOISINS CYCLOPES PARTENT. LE CYCLOPE, ENLEVANT LE ROCHER QUI BOUCHAIT L'ENTRÉE DE LA GROTTE, S'ASSOIT EN TRAVERS, POUR PRENDRE ULYSSE ET SES COMPAGNONS AU PASSAGE QUAND ILS SORTIRONT. ULYSSE A L'IDÉE D'UNE RUSE. IL ATTACHE CHACUN DE SES HOMMES AUX MOUTONS DU CYCLOPE. LE CYCLOPE SORT SES MOUTONS POUR QU'ILS AILLENT PÂTURER. IL NE PENSE PAS À CHERCHER ULYSSE ET SES COMPAGNONS (Ils SONT EN DESSOUS DES MOUTONS). ENSUITE, ILS REJOIGNENT LEUR NAVIRE. LE CYCLOPE, EST RAMENÉ À LA CÔTE. LE NAVIRE D'ULYSSE REPREND LE LARGE.

ULYSSE DIT AU CYCLOPE (AVEC ARROGANCE) :

- SI QUELQU'UN TE DEMANDE QUI TA PRIVÉ DE TON ŒIL ET TA RENDU AVEUGLE, DIS QUE C'EST LE FILS DE LAËRTÉ, ULYSSE, L'HOMME D'ITHAQUE !

LE CYCLOPE RÉPOND :

- MISÈRE ! UN VOYANT ME L'AVAIT PRÉDIT ! JE M'ATTENDAIS À UN HOMME BEAU ET FORT ! VOILÀ QUE C'EST UN MOUCHERON ! IL DEMANDE À SON PÈRE POSÉIDON QU'ULYSSE NE RENTRE PAS CHEZ LUI OU BIEN APRÈS DE NOMBREUSES ÉPREUVES. POLYPHÈME, DE NOUVEAU, FAIT TOURNOVER UN ROCHER QUI MANQUE LE BATEAU

DE PEU.



# NOUVELLE AVENTURE: CIRCÉ



# CIRCÉ

DÉLIVRÉS DU CYCLOPE, ULYSSE ET SES COMPAGNONS ÉCHOUENT SUR L'ÎLE D'AVAPÉ. LES COMPAGNONS D'ULYSSE PARTENT EXPLORER L'ÎLE TANDIS QUE NOTRE HÉROS RESTE SEUL AU BATEAU. SES COMPAGNONS ARRIVENT DANS UNE VALLÉE OÙ SE TROUVE LA MAISON DE CIRCÉ, UNE MAGICIENNE. CETTE DERNIÈRE OUvre LA PORTE ET ILS ENTRENT TOUS SAUF EURYLOQUE QUI SENT LE PIÈGE. CIRCÉ LES ACCUEILLE CHALEUREUSEMENT. ELLE LEUR DONNE DU FROMAGE, DE LA FARINE, DU MIEL DANS DU VIN DE PRAMNOS DANS UNE COUPE D'OR OÙ ELLE MET DES DROGUES. TOUS BOVENT LEUR COUPE, CIRCÉ LES TOUCHE AVEC SON BÂTON, ET LES TRANSFORME EN COCHONS. EURYLOQUE COURT PRÉVENIR ULYSSE. IL ARRIVE À SON TOUR DANS LA VALLÉE ET VOIT QU'EURYLOQUE DIT VRAI. PENDANT QU'ULYSSE REGARDÉ LA MAISON DE CIRCÉ, HERMÈS (MESSAGER DES DIEUX) SURPREND ULYSSE.



# 3 ÈME ÉNIGME

IL FAUT DONC AIDER ULYSSE À OBTENIR LA PLANTE MAGIQUE POUR NE PAS ÊTRE TRANSFORMÉ EN UN COCHON LUI AUSSI :

HERMÈS LUI PROPOSE DONC DE RÉSOUTRE PLUSIEURS PETITS EXERCICES À TOI DE JOUER !

Un magicien propose :



- ★ PENSEZ À UN NOMBRE RELATIF
- ★ MULTIPLIEZ-LE PAR -3
- ★ AJOUTEZ 18.
- ★ DIVISEZ LE RÉSULTAT PAR 3.
- ★ AJOUTEZ LA VALEUR DE DÉPART...

... VOUS OBTIENDREZ **6!**

Tester 3 fois ce tour de magie puis prouvez que l'on obtient toujours 6 en exécutant ce programme avec une lettre !

*Pour obtenir le bonus création :*  
Invente un tour de magie similaire et présente-le en vidéo !  
Tu pourra aussi utiliser un tableur pour tester tes valeurs !



# 3 ÈME ÉNIGME

IL FAUT DONC AIDER ULYSSE À OBTENIR LA PLANTE MAGIQUE POUR NE PAS ÊTRE TRANSFORMÉ EN UN COCHON LUI AUSSI :

HERMÈS LUI PROPOSE DONC DE RÉSOUTRE PLUSIEURS PETITS EXERCICES À TOI DE JOUER !



PRENDS LE NUMÉRO DE  
TON MOIS DE NAISSANCE,  
MULTIPLIE-LE PAR 2 ET  
AJOUTE 5. MULTIPLIE LE  
RÉSULTAT PAR 50. AJOUTE  
TON ÂGE, RETRANCHE  
365 ET AJOUTE 115.  
DONNE-MOI LE RÉSULTAT ET  
JE DEVINERAÎ TON ÂGE ET  
TON MOIS DE NAISSANCE.

Tester 3 fois ce tour de magie puis  
expliquer comment le magicien  
trouve le mois et l'âge.  
Prouvez que cette méthode  
fonctionne toujours.



# 3 ÈME ÉNIGME

IL FAUT DONC AIDER ULYSSE À OBTENIR LA PLANTE MAGIQUE POUR NE PAS ÊTRE TRANSFORMÉ EN UN COCHON LUI AUSSI :

HERMÈS LUI PROPOSE DONC DE RÉSOUTRE PLUSIEURS PETITS EXERCICES À TOI DE JOUER !



The image shows a Scratch script titled "Le magicien geek". The script starts with a green flag button click. It asks "Quel est le nombre de départ ?" and waits for input. Then it performs four operations on the variable "resultat":

- Multiply "resultat" by 2 and add "réponse".
- Subtract 4 from "resultat".
- Multiply "resultat" by -0.5 and add "resultat".
- Add "réponse" to "resultat".

Finally, it says "resultat" for 2 seconds. To the right of the script, there is a book labeled "Spells" and a wand.

**Le magicien geek**

quand  est cliqué

demander Quel est le nombre de départ ? et attendre

mettre  résultat à  2 \*  réponse

mettre  résultat à  résultat -  4

mettre  résultat à  -0.5 \*  résultat

mettre  résultat à  résultat +  réponse

dire  résultat pendant  2 secondes

Quel est ton professeur préféré ?

1 Le professeur de Physique-chimie  
2 Le professeur de Mathématique  
3 Le professeur de Français  
4 Le professeur de SVT  
5 Le professeur d'Anglais

Tester 3 fois ce tour de magie puis prouvez que l'on obtient toujours le même résultat.

# CIRCÉ

BRAVO , HERMÈS VA POUVOIR AIDER ULYSSE.

HERMÈS LUI CONSEILLA DE MÉLANGER À SON BREUVAGE LA PLANTE MAGIQUE APPELÉE MOLY. IL VEUT À TOUT PRIX DÉLIVRER SES COMPAGNONS DE CE SORT. IL PREND SON COURAGE À DEUX MAINS ET ENTRE CHEZ CIRCÉ. ELLE L'ACCUEILLE COMME SES COMPAGNONS ET IL BOIT LA DROGUE QUE CIRCÉ A PRÉPARÉE.

MAIS, À LA GRANDE SURPRISE DE LA MAGICIENNE, QUAND ELLE LE TOUCHE DE SA BAGUETTE, ULYSSE, FILS DE LAËRTÉ, NE SE TRANSFORME PAS. IL LUI SAUTE À LA GORGE ET LA MENACE DE LA TUER. ALORS, CIRCÉ LUI PROMET DE RENDRE LEUR FORME HUMAINE À TOUS SES COMPAGNONS EN ÉCHANGE, ILS DEVIENDRONT AMANTS.

LA MAGICIENNE FAIT CE QU'ELLE PROMET ET INVERSE LA MÉTAMORPHOSE AUX COMPAGNONS D'ULYSSE.



# NOUVELLE AVENTURE: LES SIRÈNES



# LES SIRÈNES

ULYSSE SE DIRIGE MAINTENANT VERS LES SIRÈNES (DANS LA MYTHOLOGIE GRECQUE, LES SIRÈNES ONT UN CORPS D'OISEAU),  
ULYSSE SE RAPPELLE DE CE QUE LUI AVAIT DIT CIRCÉ :

- FAITES ATTENTION, VOUS ALLEZ RENCONTRER DES SIRÈNES. ELLES TENTERONT DE VOUS ATTIRER. VOUS NE DEVEZ PAS ÉCOUTER LEUR CHANT OU VOUS VOUS ÉCHOUEREZ CONTRE LES ROCHERS.

ET ELLE DIT À ULYSSE :

- TU NE PEUX ÉCOUTER CE CHANT QU'À UNE CONDITION : TU DEVRAIS AVOIR DES BOUCHONS ....  
MAIS DES BOUCHONS DE QUOI ??

VITE IL FAUT AIDER ULYSSE AVANT DE FAIRE NAUFRAGE !



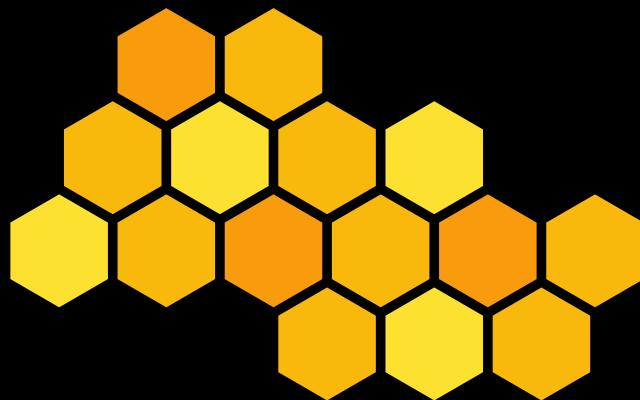
# 4 ÈME ÉNIGME

IL FAUT donc aider Ulusse à obtenir de la cire et une corde.  
À TOI DE JOUER MAINTENANT :

POUR OBTENIR LA CIRE, IL FAUT RÉSOUTRE CE PROBLÈME :

Le cœur humain effectue environ 5 000 battements par heure.

1. Ecrire 5 000 en notation scientifique.
2. Calculer le nombre de battements effectués en un jour.
3. Calculer le nombre de battements effectués pendant une vie de 80 ans. On considère qu'une année correspond à 365 jours. Donner la réponse en notation scientifique.



# 4 ÈME ÉNIGME

IL FAUT donc aider Ulisse à obtenir de la cire et une corde.  
À TOI DE JOUER MAINTENANT :

POUR OBTENIR LA CORDE, IL FAUT RÉSOUTRE CE PROBLÈME:



D Un bateau A navigue à la vitesse moyenne de 100 km/h. Un autre bateau navigue à la vitesse moyenne de 120 km/h.

A 9h, le bateau A part de Sicile pour la Grèce et le train B part de la Grèce pour la Sicile. La distance entre les deux destinations est de 660 km.

1. A quelle distance de la Sicile se trouveront ces bateaux à 11h ? à 11h30 ?
2. A quelle heure les bateaux A et B vont-ils se croiser ?
3. A quelle distance de la Grèce se trouvent alors les bateaux ?



NOUVELLE ET DERNIÈRE  
AVENTURE:

RETOUR À ITHAKES



# LES PRÉTENDANTS

JUSQUE-LÀ, PÉNÉLOPE AVAIT PATIEMMENT ATTENDU SON MARI. MAIS LORSQUE LAËRTE (PÈRE D'ULYSSE) RENONÇA À S'OCCUPER DU ROYAUME, DE NOMBREUX PRÉTENDANTS ESSAYÈRENT DE LA CONQUÉRIR AFIN DE MONTER SUR LE TRÔNE À SES CÔTÉS.

LES PRÉTENDANTS VOULAIENT SÉDUIRE PÉNÉLOPE, POUR SE MARIER AVEC ELLE, MAIS AUSSI POUR PRENDRE POSSESSION DE LA RÉSIDENCE ET DU TRÔNE D'ULYSSE. ÉPOUSE FIDÈLE ET CONFIANTE, ELLE SOUHAITAIT ATTENDRE ULYSSE. AUSSI PENDANT LES TROIS DERNIÈRES ANNÉES, ELLE PROMIT À SES PRÉTENDANTS QU'ELLE SE MARIERAIT LE JOUR OÙ ELLE AURAIT FINI DE TISSER SA TAPISSERIE. OR, POUR QUE CE JOUR N'ARRIVE JAMAIS, ELLE TISSAIT LE JOUR UNE TOILE ET DÉFAISAIT LA NUIT SON TRAVAIL DE LA JOURNÉE.

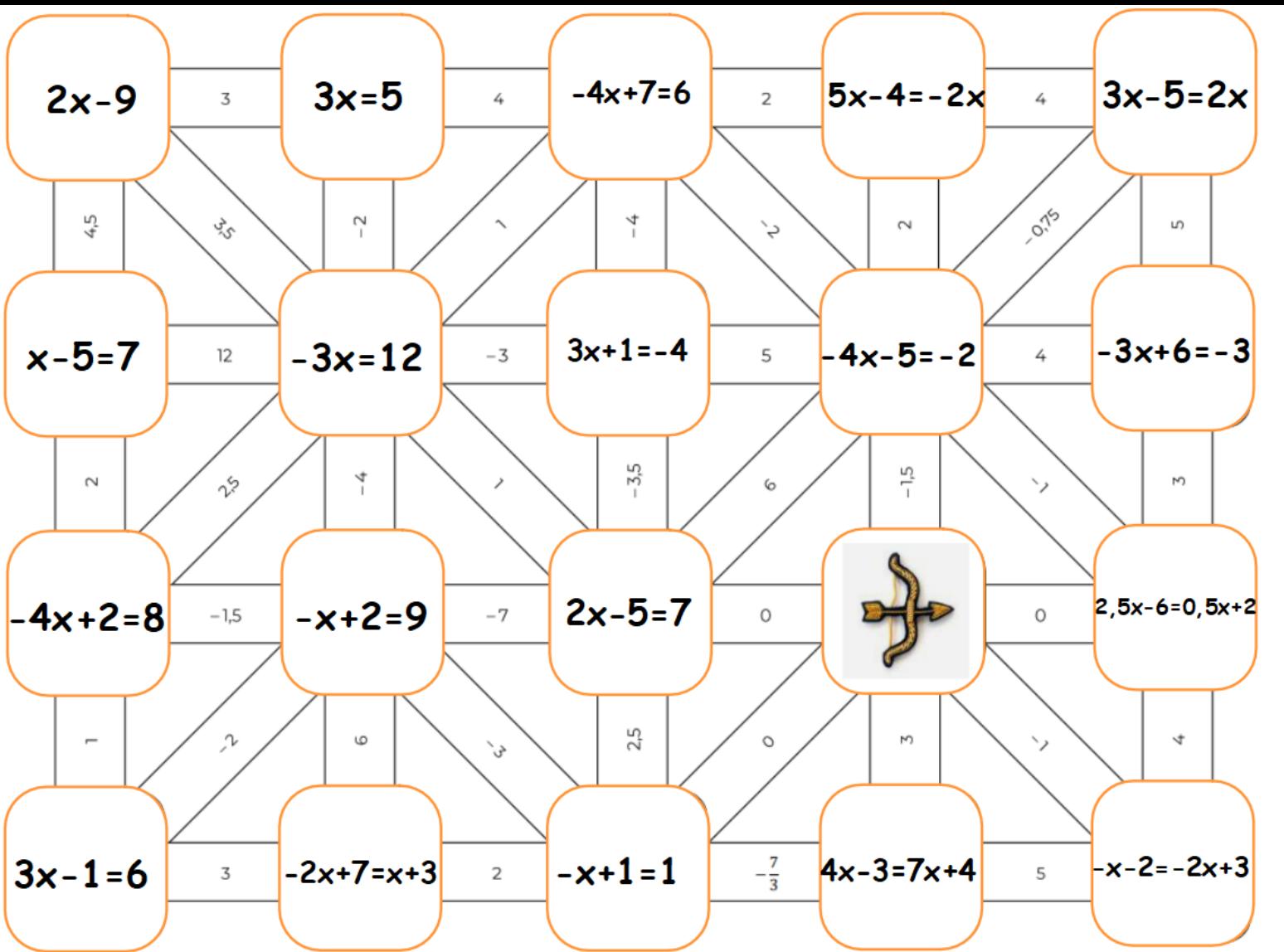
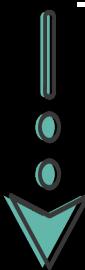
ULYSSE FUT ENFIN DE RETOUR. IL SE DÉGUISA EN MENDIANT AFIN D'OBSERVER LES PRÉTENDANTS QUI S'ÉTAIENT INSTALLÉS DANS LE PALAIS TOUT PRÈS DE SON ÉPOUSE PÉNÉLOPE. UN JOUR, POUR SE DÉPARTAGER, LES PRÉTENDANTS PRENNENT CHACUN LEUR TOUR UN ARC QUI APPARTENAIT À ULYSSE ET CELUI QUI ARRIVERAIT À TRANSPERCER TROIS CIBLES AVEC UNE FLÈCHE POURRAIT SE MARIER AVEC PÉNÉLOPE.

AIDE ULYSSE A RÉCUPÉRER SON ARC !

# 5 ÈME ÉNIGME

IL FAUT DONC AIDER ULYSSE A RÉCUPÉRER SON ARC  
À TOI DE JOUER MAINTENANT :

COMMENCE PAR LA FLÈCHE, BON COURAGE !



# BRAVO !

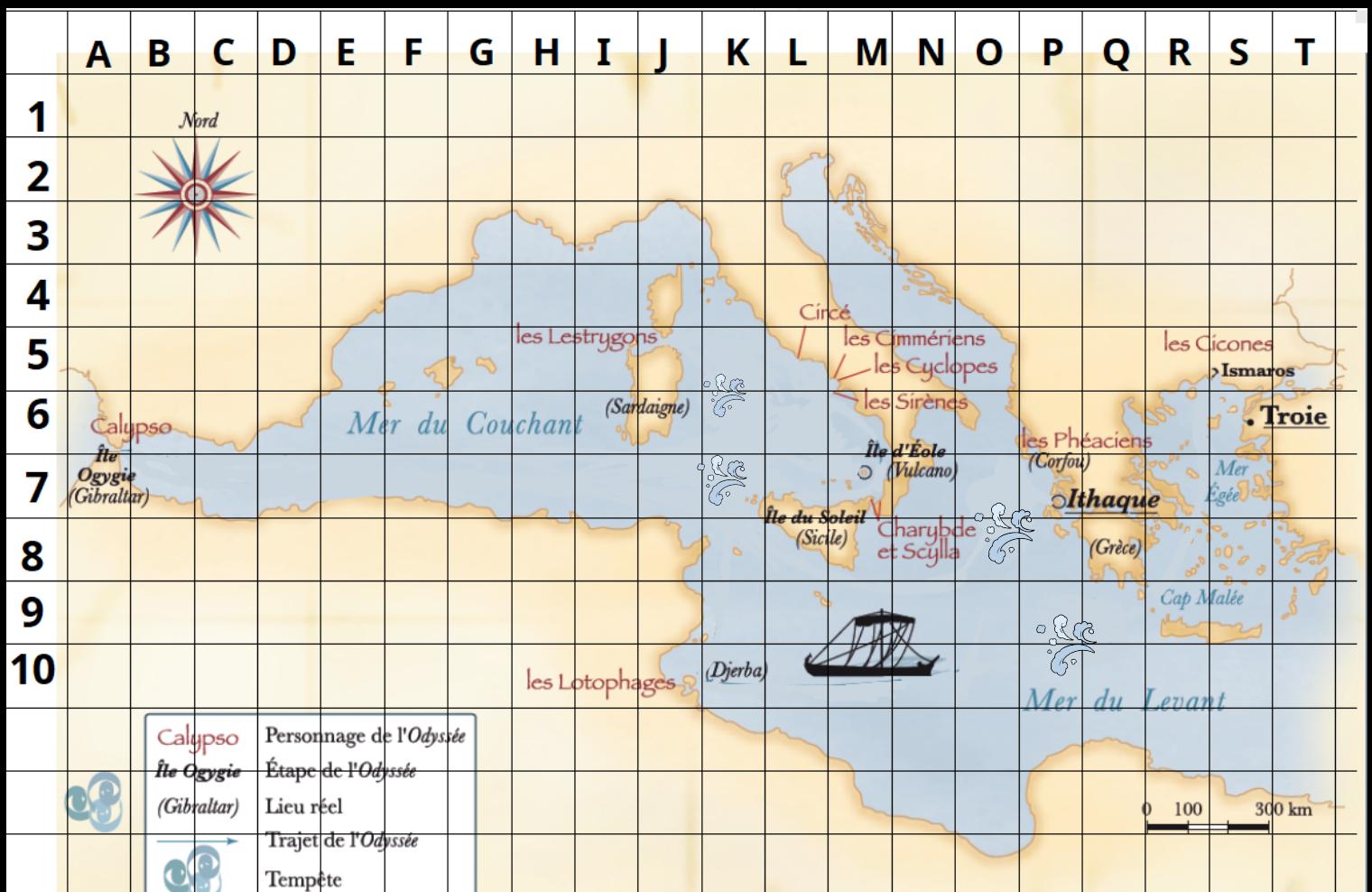
ULYSSE ATTENDIT LE MOMENT DES ÉPREUVES "FINALES" POUR SE PROPOSER À LA REINE. LES AUTRES PRÉTENDANTS, PRINCIPALEMENT DES PRINCES, ROIS, ET TOUT AUTRE TYPE DE RICHES SE MOQUÈRENT DE LUI, ET TENTAIENT DE L'EMPÊCHER, MAIS PÉNÉLOPE, QUI SENTAIT QUELQUE CHOSE D'ANORMAL INSISTA POUR QU'IL PARTICIPE. L'UNE DES ÉPREUVES CONSISTAIT À TENDRE L'ARC AVEC LEQUEL ULYSSE TIRAIT, ET DONT IL ÉTAIT SEUL CAPABLE DE TENDRE LA CORDE SUFFISAMMENT POUR TIRER (CECI ÉTANT ENCORE UN SUBTERFUGE DE LA PART DE PÉNÉLOPE POUR RETARDER L'ÉCHÉANCE). TOUS ESSAVERENT MAIS AUCUN N'EUT DE RÉSULTAT SATISFAISANT... ALORS ULYSSE S'APPROCHA (TOUJOURS DÉGUISÉ EN PAUVRE MENDIANT) ET LES AUTRES PRÉTENDANTS SE MOQUÈRENT DE LUI. IL N'Y FIT GUÈRE ATTENTION, ET PREND L'ARC DANS SES MAINS, PUIS, SANS EFFORT SURHUMAIN, IL TIRA LA CORDE D'UNE SEULE TRAITE, IL ENLEVA SA GUENILLE. ET PÉNÉLOPE LE RECONNUT, CE QUI EUT POUR EFFET D'ATTISER LA RAGE DES PRÉTENDANTS, QUI SE LANCÈRENT DANS UNE BATAILLE FRÉNÉTIQUE EN VUE DE TUER LE ROI D'ITHAQUE. MAIS ULYSSE, AVEC L'AIDE DE SON FILS TÉLÉMAQUE, PRIT SA REVANCHE EN TUANT TOUTES LES PRÉTENDANTS.

# BRAVO !

ULYSSE EST ENFIN RENTRÉ À ITHAQUE.  
MAINTENANT, IL DOIT RACONTER À SON FIL  
TOUS SES PÉRIPLÉS. MAIS POUR SE FAIRE, IL  
DOIT LUI MONTRER TOUT LE TRAJET QU'IL A  
EFFECTUÉ AVEC SON ÉQUIPAGE.  
AIDE LE À RETROUVER SON PARCOURS SUR LA  
CARTE

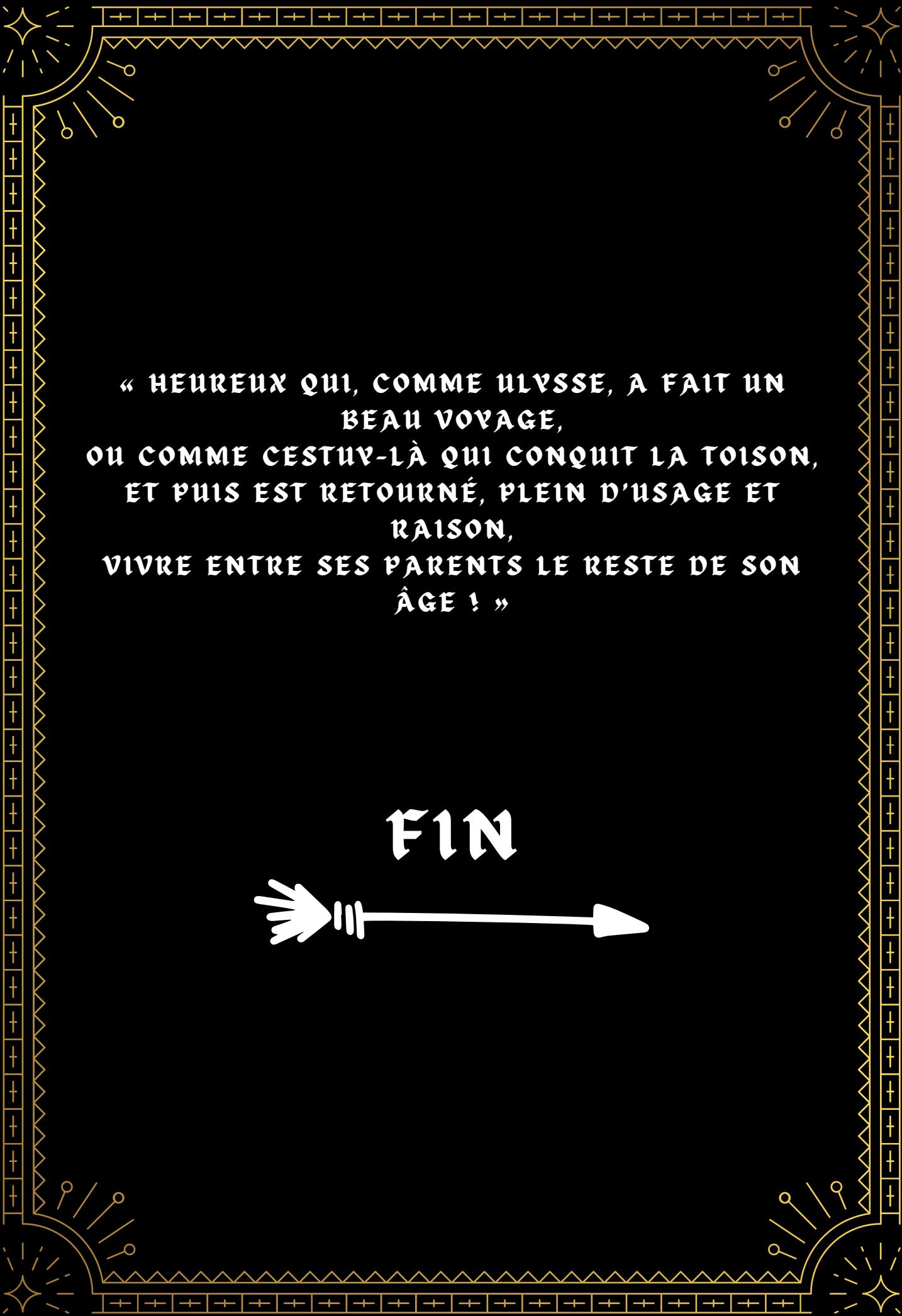


# ÉNIGME



PLACE LES NUMÉROS SUIVANTS SUR LA CARTE:

- |            |           |            |            |
|------------|-----------|------------|------------|
| 1 (S ; 6)  | 5 (M ; 5) | 9 (M ; 7)  | 13 (S ; 6) |
| 2 (S ; 5)  | 6 (M ; 7) | 10 (L ; 7) |            |
| 3 (R ; 9)  | 7 (J ; 5) | 11 (A ; 6) |            |
| 4 (J ; 10) | 8 (L ; 5) | 12 (P ; 6) |            |



“ HEUREUX QUI, COMME ULVSE, A FAIT UN  
BEAU VOYAGE,  
OU COMME CESTUY-LÀ QUI CONQUIT LA TOISON,  
ET PUIS EST RETOURNÉ, PLEIN D'USAGE ET  
RAISON,  
VIVRE ENTRE SES PARENTS LE RESTE DE SON  
ÂGE ! ”

FIN

