



## RUBRIQUE

- Héraclès et la mythologie grecque

## DOMAINES D'ACTIVITÉS

- Histoire / TUIC

## OBJECTIFS ET COMPÉTENCES

**Objectifs** : en privilégiant le recours aux TUIC, les élèves seront amenés à assimiler quelques repères dans la mythologie grecque, grâce au mythe des douze travaux d'Héraclès et aux croyances du peuple grec de l'Antiquité. Ils feront le lien avec l'Antiquité romaine et les premiers peuples de la Gaule.

**Compétence 1** (la maîtrise de la langue française) : effectuer [...] des recherches dans des ouvrages documentaires.

**Compétence 4** (la maîtrise des TUIC – B2i niveau école) : lire [et exploiter] un document numérique ; chercher des informations par voie électronique.

**Compétence 5** (culture humaniste) : connaître et mémoriser les principaux repères chronologiques (événements et personnages).

**Compétence 7** (l'autonomie et l'initiative) : [avoir des méthodes de travail autonomes], respecter des consignes simples [...] ; commencer à savoir s'évaluer [...] ; soutenir une écoute prolongée.

## MOTS CLÉS

**Mot-clé 1** : Histoire

**Mot-clé 2** : Antiquité

**Mots-clés 3** : Grec, Romain, Gaulois, Héraclès, Hercule, mythologie, mythe

## SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE OU ACTIVITÉ

nombre  
de séances  
4

durée de  
l'activité  
2 h 45

**Séance 1** : exploitation du cédérom Mobiclic n° 145 (durée : 1 heure)

**Séance 2** : dieux grecs et romains (durée : 30 minutes)

**Séance 3** : la naissance de la Gaule et les premiers peuples gaulois (durée : 45 minutes)

**Séance 4** : évaluation (durée : 30 minutes)

Dans le cadre d'une progression de cycle, cette séquence fait le choix d'un travail en histoire ; elle concerne les élèves de cours moyen et, surtout, l'entrée de collège (6e). Elle pourra être associée à une étude littéraire en lien avec les récits mythologiques.



## CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

ce qu'il faut retenir de la notion principale visée en histoire  
(niveau de formulation pour les élèves pouvant servir à une trame de leçon type)

Remarque préliminaire : les contenus donnés ci-après permettent de résumer l'ensemble du programme lié à l'Antiquité pour le cycle 3 de l'école élémentaire. Les contenus d'apprentissage visés dans la progression proposée ne concernent que les origines de la Gaule.

L'Antiquité débute avec la découverte de l'écriture, vers l'an 3000 avant J.-C., et s'achève avec la chute de Rome, en 476 après J.-C.

### L'Antiquité en Gaule :

1. De nombreux peuples vivent en Gaule. Des Grecs s'y installent, mais ce sont surtout les envahisseurs celtes qui formeront le peuple de Gaule, pendant environ cinq cents ans avant l'arrivée des Romains. Jules César part à la conquête de la Gaule pour agrandir son empire. Lors de la bataille d'Alésia, en 52 avant J.-C., César et ses troupes sont opposés à Vercingétorix, commandant en chef des Gaulois, et à ses hommes. Après deux mois de siège, Vercingétorix se rend, et la Gaule devient alors romaine.

2. Les Celtes sont des agriculteurs et des artisans ingénieux. Leur religion, enseignée par les druides, est fondée sur les forces de la nature. Lorsque les Romains s'installent en Gaule, leurs coutumes et celles des Gaulois se mélangent progressivement, donnant ainsi naissance au peuple dit « gallo-romain » : par exemple, certains dieux sont vénérés à la fois par les Gaulois et les Romains, et ces derniers réalisent de nombreuses constructions dans tout le pays (arènes, théâtres, aqueducs, thermes, etc.).

3. Après plus de cinq cents ans de présence romaine, la Gaule voit ses frontières menacées par les « Barbares ». C'est ainsi que les Romains nomment tous les peuples qui se trouvent hors des frontières de l'Empire et qui n'appartiennent pas à la civilisation gréco-romaine.

4. Les Grecs et les Romains croient en plusieurs dieux, mais une nouvelle religion, le christianisme, apparaît. D'abord combattue par les Romains, elle finira par devenir la religion de tout l'Empire.

5. Le christianisme et les invasions barbares marqueront la fin de l'Empire romain en 476.

6. En histoire, le point de départ du calendrier chrétien est l'an 0, qui correspond à la naissance de Jésus-Christ. Il remonte donc à l'Antiquité.

#### Documents annexes

**Annexe 1** : fiche interactive Mobiclic n° 145 corrigée (et version « papier » élève vierge)

**Annexe 2** : articulation avec les programmes 2008 de l'école élémentaire, le programme de 6e et le socle commun de connaissances et de compétences (palier 2)

**Lien possible** : fiche interactive Mobiclic n° 135 et cédérom associé (dossier « ClicHistoire – Qui veut la peau de César ? »)



## SÉANCE 1 SUR 4 : EXPLOITATION DU CÉDÉROM MOBICLIC N° 145

Cette séance sur support multimédia à l'aide d'une fiche d'exercices interactive va permettre aux élèves d'effectuer des recherches sur un cédérom pour découvrir le monde grec antique et le mythe des douze travaux d'Héraclès.

### Support d'apprentissage :

Cédérom Mobiclic n° 145 (septembre 2012), dossier « Culture – Les 12 travaux d'Héraclès », et fiche interactive élève associée.

Quatre exercices sont proposés :

**Exercice 1 : Un peu de vocabulaire et quelques définitions**

**Exercice 2 : Quelques repères dans la mythologie grecque**

**Exercice 3 : Zoom sur six exploits d'Héraclès**

**Exercice 4 : Comprendre un récit mythologique**

### Dispositif :

Les élèves pourront utiliser la fiche dans le cadre d'un atelier autonome, en fond de classe, sur un ordinateur (seuls, à deux ou à trois). Une utilisation en salle informatique par demi-classe ou classe entière est aussi envisageable. Ils utiliseront conjointement la fiche interactive et le cédérom.

L'élève peut interrompre un travail en cours sur la fiche interactive et le reprendre à tout moment sans perte d'informations. La fiche interactive est également réinitialisable à volonté.

Rappel : le cédérom peut être facilement copié sur le disque dur de l'ordinateur (consulter l'onglet « Espace parents profs » du cédérom).

### Durée de mise en œuvre : 1 heure

Compter 25 minutes par ordinateur pour visionner le cédérom, 20 minutes pour compléter la fiche interactive, puis 15 minutes de regroupement collectif pour la mise en commun et la correction des exercices.

### Modalités d'apprentissage :

L'élève est en situation de recherche autonome. Pendant le temps d'utilisation de la fiche interactive, l'enseignant n'accompagne l'élève que pour lui éviter de rester bloqué, l'interactivité de la fiche permettant une grande autonomie de travail. Chaque élève a la possibilité d'imprimer sa fiche. L'enseignant proposera ensuite une correction collective.

L'annexe 1 ci-après donne une version corrigée de la fiche (une version « papier » vierge pour les élèves est aussi disponible).

Il est souhaitable que le support multimédia Mobiclic soit utilisé régulièrement par les élèves, avant et après la séance proprement dite.

\* Ces fiches sont téléchargeables dans l'espace professionnel du site :

<http://www.milan-ecoles.com/>

Le cédérom précise l'« utilisation de Mobiclic en classe » (onglet « Espace parents profs »).



## SÉANCE 2 SUR 4 : DIEUX GRECS ET ROMAINS

Cette séance sur support Internet permet de remobiliser des connaissances étudiées à la séance 1 et d'établir un lien entre les dieux grecs et romains.

### Support d'apprentissage :

Site Internet. Source numérique sélectionnée\* :

<http://www.quiz-en-folie.com/theme-antiquite.php>

Trois quiz y sont proposés dans la partie « Mythologie grecque » :

- Attribution/fonction des dieux et déesses grecs.
- Correspondance dieux/déesses romains et grecs.
- Douze travaux d'Hercule.

Durée de mise en œuvre : 45 minutes

### Dispositif et modalités d'apprentissage :

Par groupes de deux, les élèves répondront aux trois quiz dans l'ordre souhaité. Les résultats sont obtenus directement grâce à l'interactivité du jeu.

Dans cet exercice, ce n'est pas l'exactitude des résultats des élèves qui est recherchée, mais simplement la remobilisation des connaissances acquises et la découverte de nouveaux éléments d'information.

### **Prolongement possible :**

Pour trouver une information précise, il est possible d'effectuer rapidement une recherche sur Internet en consultant des sites comme Wikipédia et Vikidia ou des encyclopédies et dictionnaires en ligne gratuits (exemple : l'encyclopédie Larousse \*\*). Cette recherche ne devra pas être systématique, le contenu des questions dépassant le cadre du programme de cycle 3. Cette option est plutôt réservée aux collégiens.

\* En l'absence de connexion Internet, il est tout à fait possible de faire une copie papier d'une partie des sites proposés.

\*\* Source Internet : <http://www.larousse.fr/encyclopedie>



## SÉANCE 3 SUR 4 : LA NAISSANCE DE LA GAULE ET LES PREMIERS PEUPLES GAULOIS

Cette séance vise à donner quelques éléments fondamentaux sur les premiers peuples gaulois et leurs coutumes.

### Supports d'apprentissage :

Manuel scolaire ou sites Internet. Sources numériques sélectionnées\* :

- <http://www.marseille.fr/sitevdm/decouvrir-marseille/histoire-de-marseille> (site officiel de la Ville de Marseille, qui propose un résumé sur l'arrivée des Grecs en Gaule, avec la légende du Grec Protis et de la Gauloise Gyptis ; ne consulter que le paragraphe « L'Antiquité ») ;
- <http://histoirefrance.e-monsite.com/rubrique,les-celtes,53997.html> (site personnel présentant la vie et les coutumes des Celtes).

Durée de mise en œuvre : 1 heure

### Dispositif :

Travail par groupes de deux pour la recherche sur ordinateur ou dans un manuel (20 minutes), puis travail oral collectif pour la mise en commun (20 minutes) et synthèse écrite finale (20 minutes).

### Modalités d'apprentissage :

Recherche par groupes de deux à partir d'un questionnaire ciblé\*\* qui sera fonction du support choisi par l'enseignant, avec production d'une trace intermédiaire écrite qui sera utilisée pour la mise en commun.

La trace écrite finale s'appuiera sur les échanges lors de la mise en commun et sur la rubrique « Contenus d'apprentissage : ce qu'il faut retenir de la notion principale visée en histoire ».

\* En l'absence de connexion Internet, il est tout à fait possible de faire une copie papier d'une partie des sites proposés.

\*\* Exemple de questionnaire pour les élèves, élaboré à partir des sites sélectionnés :

1. Raconte en quelques mots la légende qui décrit l'arrivée des premiers Grecs en Gaule.
2. Parmi les peuples qui ont colonisé la Gaule, lequel est le plus connu ?
3. Décris la carte qui raconte l'expansion des Celtes en Europe.
4. Quel est le mode de vie de ce peuple (en trois lignes maximum) ?
5. Quelle était la religion gauloise, et comment appelait-on les religieux de cette époque ?

### Supports complémentaires :

- [http://www.archeosite-gaulois.asso.fr/Visiter\\_le\\_Village.html](http://www.archeosite-gaulois.asso.fr/Visiter_le_Village.html) (site d'un village gaulois reconstitué en Haute-Garonne permettant de découvrir la vie quotidienne des Gaulois).
- [http://www.histoire.ac-versailles.fr/IMG/pdf/La\\_fondation\\_de\\_Marseille\\_exercices.pdf](http://www.histoire.ac-versailles.fr/IMG/pdf/La_fondation_de_Marseille_exercices.pdf) (fiche d'exercices pour la 6e).

*[Note de l'auteur : cette séance est une version mise à jour d'une séance proposée dans la fiche interactive Mobiclic n° 135 (dossier « ClicHistoire – Qui veut la peau de César ? »).]*



### SÉANCE 4 SUR 4 : ÉVALUATION

Éduscol, le portail ministériel destiné aux professionnels de l'éducation, propose des grilles de référence pour l'évaluation et la validation des compétences du socle commun (palier 2). Elles sont consultables à l'adresse Internet suivante :

[http://media.eduscol.education.fr/file/socle\\_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2\\_166997.pdf](http://media.eduscol.education.fr/file/socle_commun/99/7/Socle-Grilles-de-reference-palier2_166997.pdf)

À titre indicatif, les éléments ci-dessous permettront d'évaluer les connaissances acquises :

Qu'est-ce que la mythologie ?

.....  
.....  
.....

Comment appelle-t-on une religion où il y a plusieurs dieux ?

.....

Qui occupait la Gaule avant l'invasion romaine ?

.....

Quelles étaient les croyances des Gaulois ?

.....  
.....

Dessine un animal imaginaire de la mythologie grecque (tu peux l'annoter pour préciser ta description).

Connais-tu quelques dieux grecs et leurs fonctions ? (Question optionnelle non notée pour le cycle 3.)

.....  
.....  
.....

Décris en quelques lignes le mythe des douze travaux d'Héraclès. (Question optionnelle non notée pour le cycle 3.)

.....  
.....  
.....  
.....  
.....





## ANNEXE 1 : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC CORRIGÉE

<b>HISTOIRE</b> 	Fiche élève	Complète chaque phrase par la proposition juste.		
	"Mobiclic" n° 145	XX YY	...	05/08/2012

Exercice n° 1 : Un peu de vocabulaire et quelques définitions

### La mythologie, c'est...

- Un ensemble de récits imaginaires qui racontent la vie de héros humains et de créatures surnaturelles, mais aussi d'êtres divins.
- L'étude de la Grèce antique.
- Un ensemble de récits historiques datant de l'Antiquité.

### Les récits mythologiques étaient importants pour les Grecs de l'Antiquité. Pourquoi ?

- Parce qu'ils adoraient les légendes.
- Parce qu'ils répondaient ainsi à leurs questions sur l'origine du monde et des hommes, sur le fonctionnement de l'Univers et sur celui de la nature.
- Parce que c'étaient les histoires que l'on racontait à cette époque aux enfants pour les endormir.

### Les Grecs de l'Antiquité étaient...

- Polythéistes (ils croyaient en plusieurs dieux).
- Monothéistes (ils croyaient en un dieu unique).
- Athées (ils ne croyaient en aucun dieu).



Tu trouveras les informations dans l'introduction du jeu et dans le tableau "Vraie ou pas, cette histoire ?".

<b>HISTOIRE</b> 	Fiche élève	Retrouve dans la liste suivante le nom de personnages célèbres de l'Antiquité grecque : Zeus, Amazone, Hyde, Héraclès, Pythie, Héra.		
	"Mobiclic" n° 145	XX YY	...	05/08/2012

Exercice n° 2 : Quelques repères dans la mythologie grecque

Indices	Personnages	Choisis l'image du personnage
Je suis le roi des dieux.	<input type="text" value="Zeus"/>	
Je suis la déesse du mariage et de la fidélité, et l'épouse de Zeus.	<input type="text" value="Héra"/>	
Je suis le fils de Zeus et d'Alcmène, une simple mortelle.	<input type="text" value="Héraclès"/>	
Je suis une prêtresse capable de communiquer avec les dieux.	<input type="text" value="Pythie"/>	
Je suis un monstre à corps de chien et à neuf têtes de serpent.	<input type="text" value="Hydre"/>	
Je suis une guerrière, fille d'Arès, le dieu de la guerre, et d'Aphrodite, la déesse de l'amour et de la beauté.	<input type="text" value="Amazone"/>	



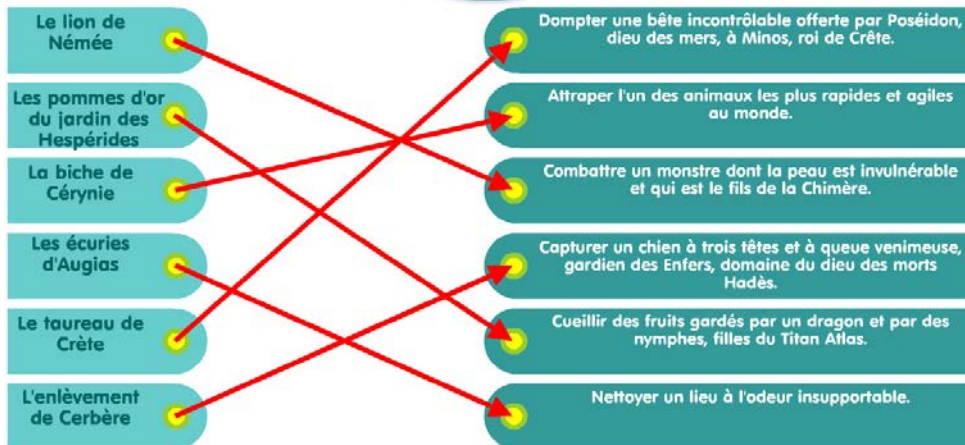
Tu retrouveras ces personnages dans l'introduction du jeu et dans les tableaux "L'Hydre de Lerne" et "La ceinture d'Hippolyte".



## ANNEXE 1 : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC CORRIGÉE

HISTOIRE	Fiche élève		Associe chacun des travaux d'Héraclès à sa description.	
	"Mobiclic" n° 145	XX YY	...	05/08/2012

Exercice n° 3 : Zoom sur six exploits d'Héraclès



Aide-toi du tableau récapitulatif des douze travaux d'Héraclès (survole les informations à l'aide de la souris et n'entre dans un tableau que si tu as besoin d'explications supplémentaires.)

HISTOIRE	Fiche élève		Complète le tableau ci-dessous.	
	"Mobiclic" n° 145	XX YY	...	05/08/2012

Exercice n° 4 : Comprendre un récit mythologique



Décris précisément l'image proposée.

Le contenu doit permettre de comprendre précisément la représentation (rencontre d'Héraclès et du géant Atlas lors de la cueillette des pommes d'or du jardin des Hespérides).

.....

.....

.....

.....

Ici, Héraclès utilise une qualité différente de sa force. Laquelle ? Donne quelques précisions sur cette scène.

La ruse

Il élève apportera quelques précisions pour étayer son propos.

.....

.....

.....

.....



Tu retrouveras ce contenu dans le tableau "Les pommes d'or du jardin des Hespérides".





## ANNEXE 1BIS : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC VIDE (VERSION « PAPIER » ÉLÈVE)

<b>HISTOIRE</b>	Fiche élève	Complète chaque phrase par la proposition juste.		
←	"Mobiclic" n° 145	XX YY	...	05/08/2012

Exercice n° 1 : Un peu de vocabulaire et quelques définitions

### La mythologie, c'est...

- Un ensemble de récits imaginaires qui racontent la vie de héros humains et de créatures surnaturelles, mais aussi d'êtres divins.
- L'étude de la Grèce antique.
- Un ensemble de récits historiques datant de l'Antiquité.

### Les récits mythologiques étaient importants pour les Grecs de l'Antiquité. Pourquoi ?

- Parce qu'ils adoraient les légendes.
- Parce qu'ils répondaient ainsi à leurs questions sur l'origine du monde et des hommes, sur le fonctionnement de l'Univers et sur celui de la nature.
- Parce que c'étaient les histoires que l'on racontait à cette époque aux enfants pour les endormir.

### Les Grecs de l'Antiquité étaient...

- Polythéistes (ils croyaient en plusieurs dieux).
- Monothéistes (ils croyaient en un dieu unique).
- Athées (ils ne croyaient en aucun dieu).



Tu trouveras les informations dans l'introduction du jeu et dans le tableau "Vraie ou pas, cette histoire ?".

<b>HISTOIRE</b>	Fiche élève	Retrouve dans la liste suivante le nom de personnages célèbres de l'Antiquité grecque : Zeus, Amazone, Hydre, Héraclès, Pythie, Héra.		
←	"Mobiclic" n° 145	XX YY	...	05/08/2012

Exercice n° 2 : Quelques repères dans la mythologie grecque

Indices	Personnages	Choisis l'image du personnage
Je suis le roi des dieux.	<input type="text"/>	
Je suis la déesse du mariage et de la fidélité, et l'épouse de Zeus.	<input type="text"/>	
Je suis le fils de Zeus et d'Alcmène, une simple mortelle.	<input type="text"/>	
Je suis une prêtresse capable de communiquer avec les dieux.	<input type="text"/>	
Je suis un monstre à corps de chien et à neuf têtes de serpent.	<input type="text"/>	
Je suis une guerrière, fille d'Arès, le dieu de la guerre, et d'Aphrodite, la déesse de l'amour et de la beauté.	<input type="text"/>	



Tu retrouveras ces personnages dans l'introduction du jeu et dans les tableaux "L'Hydre de Lerne" et "La ceinture d'Hippolyte".



**ANNEXE 1BIS : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC VIDE (VERSION « PAPIER » ÉLÈVE)**

HISTOIRE	Fiche élève		Associe chacun des travaux d'Héraclès à sa description.	
	"Mobiclic" n° 145	XX YY	...	05/08/2012

Exercice n° 3 : Zoom sur six exploits d'Héraclès

- |  |  |
|--|--|
| Le lion de Némée                         | Dompter une bête incontrôlable offerte par Poséidon, dieu des mers, à Minos, roi de Crète.                 |
| Les pommes d'or du jardin des Hespérides | Attraper l'un des animaux les plus rapides et agiles au monde.   |
| La biche de Cérynie                      | Combattre un monstre dont la peau est invulnérable et qui est le fils de la Chimère.                       |
| Les écuries d'Augias                     | Capturer un chien à trois têtes et à queue venimeuse, gardien des Enfers, domaine du dieu des morts Hadès. |
| Le taureau de Crète                      | Cueillir des fruits gardés par un dragon et par des nymphes, filles du Titan Atlas.                        |
| L'enlèvement de Cerbère                  | Nettoyer un lieu à l'odeur insupportable.  |

Aide-toi du tableau récapitulatif des douze travaux d'Héraclès (survole les informations à l'aide de la souris et n'entre dans un tableau que si tu as besoin d'explications supplémentaires.)

HISTOIRE	Fiche élève		Complète le tableau ci-dessous.	
	"Mobiclic" n° 145	XX YY	...	05/08/2012

Exercice n° 4 : Comprendre un récit mythologique



<p>Décris précisément l'image proposée.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Ici, Héraclès utilise une qualité différente de sa force. Laquelle ? Donne quelques précisions sur cette scène.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--	---

Tu retrouveras ce contenu dans le tableau "Les pommes d'or du jardin des Hespérides".



**ANNEXE 2 :**  
**ARTICULATION AVEC LES PROGRAMMES 2008**

EXTRAITS DU LIVRET PERSONNEL DE COMPÉTENCES (SOCLE COMMUN), PALIER 2 CM2 (BULLETIN OFFICIEL N° 27 DU 8-7-2010)

**Compétence 1** : la maîtrise de la langue française

– Lire : [...] effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires (livres, produits multimédias) [...].

**Compétence 4** : la maîtrise des TUIC – B2i niveau école

– S'approprier un environnement informatique de travail : connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques.

– Créer, produire, traiter, exploiter des données : produire un document numérique : texte, image, son ; utiliser l'outil informatique pour présenter un travail.

– S'informer, se documenter : lire un document numérique ; chercher des informations par voie électronique [...].

**Compétence 5** : culture humaniste

– Avoir des repères relevant du temps et de l'espace : identifier les périodes de l'histoire au programme ; connaître et mémoriser les principaux repères chronologiques (événements et personnages) [...].

**Compétence 7** : l'autonomie et l'initiative

– S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome : respecter des consignes simples, en autonomie ; [...] commencer à savoir s'autoévaluer dans des situations simples ; soutenir une écoute prolongée (lecture, musique, spectacle, etc.) [...].

EXTRAITS SIMPLIFIÉS DES PROGRAMMES 2008 EN LIEN AVEC LES NOTIONS VISÉES  
**HISTOIRE et HISTOIRE DES ARTS**

L'étude [de l'histoire] permet aux élèves d'identifier et de caractériser simplement les grandes périodes qui seront étudiées au collège. Elle s'effectue dans l'ordre chronologique par l'usage du récit et l'observation de quelques documents patrimoniaux. Il ne s'agit donc, en aucune façon, de traiter dans tous leurs aspects les thèmes du programme mais seulement de s'assurer que les élèves connaîtront les personnages ou événements représentatifs de chacune de ces périodes. [...] Ces repères s'articuleront avec ceux de l'histoire des arts.

**L'Antiquité**

Les Gaulois, la romanisation de la Gaule et la christianisation du monde gallo-romain.

Jules César et Vercingétorix ; 52 avant notre ère : Alésia.

[Décrire] une sculpture antique.

**FRANÇAIS**

Compréhension de textes informatifs et documentaires [qui] s'appuie sur le repérage des principaux éléments du texte (par exemple, le sujet d'un texte documentaire [...]), mais aussi sur son analyse précise.

**TUIC (B2i)**

La culture numérique impose l'usage raisonné de l'informatique, du multimédia [...]. Le programme du cycle des approfondissements est organisé selon [...] les textes réglementaires définissant le B2i [...]. Les technologies de l'information et de la communication sont utilisées dans la plupart des situations d'enseignement.

**Programme du collège** (extraits du Bulletin officiel spécial n° 6 du 28-8-2008)

En sixième, [...] les élèves découvrent la Grèce et Rome : l'étude porte sur la culture et les croyances, sur l'organisation politique et sociale [...]. CAPACITÉ : Raconter [...] un mythe grec.