

QCM



1. Comment se nomme la mère d'Hercule dans le film d'animation ?
 - a. Athéna. b. Héra. c. Alcmène. d. Chimène.
2. Qui conçoit la potion pour rendre Hercule mortel ?
 - a. Hadès. b. Mégara. c. Héra. d. Hermès.
3. Sous quelle forme Hercule devenu grand rencontre-t-il son père Zeus ?
 - a. Mirage. b. Fantôme. c. Hologramme. d. Statue.
4. Au nombre de combien sont les muses qui accompagnent l'histoire ?
 - a. Trois. b. Cinq. c. Six. d. Huit.
5. Quel style musical chantent-elles pour narrer l'histoire ?
 - a. Du jazz. b. Du Hip Hop. c. Du lyrique. d. Du gospel.
6. Qui prend en charge la formation d'Hercule ?
 - a. Philoctète. b. Zeus. c. Amphytryon. d. Hadès.
7. Comment se nomment les sbires d'Hadès ?
 - a. Peine et Panique. b. Peur et Damnation. c. Frisson et Angoisse. d. Paresse et Terreur.
8. Qu'est-ce que Mégara a donné à Hadès ?
 - a. Son amant. b. Son amour. c. Son âme. d. Son argent.
9. Quelle créature Hercule affronte-t-il ?
 - a. Un centaure. b. Un dragon. c. L'hydre de Lerne. d. La Gorgone.
10. Quel animal tient compagnie au héros ?
 - a. Une licorne. b. Un dragon. c. Un chien. d. Un cheval ailé.

Hercule



1. Associer ces images au nom de leur personnage mythologique.

Zeus

Héra

Mégara

Athéna



Philoctète

Pégase

Hermès

2. Quelles épreuves correspondent à des exploits des douze travaux ? Laquelle est représentée dans le film d'animation ?

Ramener Mégara sur l'Olympe

Tuer l'hydre de Lerne

Capter la biche de Cérynée

Délivrer Chiron des Enfers

Dompter le taureau de Minos



3. Vrai ou faux :

Dans les mythes antiques, Chiron est le centaure précepteur d'Hercule.

Vrai. Faux.



Toujours dans les mythes antiques, Héra est la mère biologique d'Hercule.

Vrai. Faux.

Mégara est la première femme d'Hercule.

Vrai. Faux.

A sa mort Hercule rejoint l'Olympe.

Vrai. Faux.

4. Comment se nomme l'élément de la galaxie que l'on doit à Hercule et Héra ?



5. Quel domaine artistique de la Grèce antique est mis en avant dans le film d'animation ? A quel épisode des douze travaux font référence les deux représentations ci-dessous ?



Activité



	FORME	FRISE BASSE	FRISE HAUTE	MOTIF 1	MOTIF 2



Pour ce jeu, munissez-vous de papiers et de feutres.

Lancer le dé une première fois : le chiffre correspond à la forme du vase à dessiner et découper.

Le deuxième lancer correspond à la frise inférieure.

Le résultat du troisième lancer correspond au motif de la frise supérieure.

Le quatrième lancer de dé donne le motif au recto du vase.

Le cinquième lancer indique le motif à dessiner au verso du vase.

Une fois les cinq lancers réalisés, dessinez le vase en suivant les éléments correspondants.