



LES MÉTAMORPHOSES

D'OVIDE

Découvrir Ovide et *Les Métamorphoses* ; préparer la rencontre avec les dieux et les héros

■ 1. Découvrir et jouer

Cette fiche vise à susciter l'envie de lire chez les élèves grâce à des activités ludiques et créatives. Selon les pistes choisies par les professeurs, les élèves découvrent l'œuvre d'Ovide à travers l'étude de la biographie du poète et la manipulation d'œuvres d'art représentatives, tout en plongeant dans l'univers merveilleux et fantastique des *Métamorphoses*.

■ 2. Apports de connaissances pour le professeur

Découvrir Ovide

Ovide (Publius Ovidius Naso) est un poète latin né en 43 av. J.-C. à Sulmone et mort vers 17-18 apr. J.-C. sous le règne de l'empereur Auguste. Ses premières œuvres célèbrent l'amour et le désir (*Les Amours*, *l'Art d'aimer*) avec une ironie élégante, en décalage avec la morale augustéenne. En 8 apr. J.-C., Ovide est exilé par Auguste aux confins de l'Empire à Tomis, ville de l'actuelle Roumanie, pour des raisons restées obscures. Il y écrit des poèmes de plainte (*Tristes*, *Pontiques*) et y meurt loin de Rome.

Entrer dans *Les Métamorphoses*

Les Métamorphoses, œuvre majeure d'Ovide, est un vaste poème mythologique en quinze livres qui retrace l'histoire du monde, de la création du cosmos jusqu'à l'époque d'Auguste, à travers le thème central de la transformation. Composé en hexamètres dactyliques¹, le poème s'ouvre par une invocation aux dieux. Il emprunte à l'épopée sa forme et son ampleur, tout en s'en distinguant : il ne met en scène ni héros unique, ni projet fondateur. Dans cette œuvre, Ovide oppose discrètement à l'idéologie de la stabilité impériale une vision poétique et artistique où le changement gouverne le monde.

1. Dans la poésie latine, il n'y a ni rime, ni nombre de syllabes fixes dans un vers. C'est la longueur ou quantité des syllabes qui est prise en compte. L'hexamètre dactylique est l'un des types de vers les plus répandus en latin. Il est utilisé dans de nombreux poèmes épiques, comme dans l'Énéide de Virgile. Un hexamètre dactylique est composé de six pieds (hexa signifie « six » en grec) appelés dactyles : – u u (une syllabe longue suivie de deux syllabes brèves).



L'unité du poème repose sur un principe abstrait, **la métamorphose**, qui relie une multitude de récits mythologiques. La métamorphose, étymologiquement « changement de forme » (μεταμόρφωσις (metamórphōsis) associe meta (« changement, passage ») et morphê (« forme »). Elle désigne chez Ovide une transformation physique provoquée par les dieux. Elle est à la fois prodige et révélation, tour à tour châtiment, refuge ou mémoire durable d'une souffrance. Elle répond aux passions excessives des mortels (amour, désir, jalousie, orgueil, etc.) et marque une forme paradoxale d'éternité, un passage entre la vie et la mort sans effacer l'identité de l'être métamorphosé dont subsiste une vérité intérieure.

Orgueil et excès de puissance

Dans son ensemble, l'œuvre déploie un univers mythologique riche et foisonnant, peuplé de personnages et de lieux issus des traditions grecque et romaine, où les dieux occupent une place centrale. Détenteurs d'un pouvoir absolu, ils gouvernent le destin des mortels et sont les principaux acteurs des transformations. Jupiter, souverain tout-puissant, se montre aussi prompt à punir qu'à séduire, tandis que Junon, animée par la jalousie, s'acharne contre les amantes et les enfants illégitimes de son époux. Loin d'incarner la justice ou la sagesse, ces divinités apparaissent versatiles et parfois cruelles, guidées par des passions proches de celles des hommes. Leur arbitraire n'instaure aucun ordre moral durable et fait du monde des Métamorphoses un univers mouvant, soumis à la loi du changement.

Au cœur de cette instabilité se déploie le thème de *l'hybris*, cette démesure qui pousse dieux et mortels à dépasser les limites qui leur sont assignées. Les divinités elles-mêmes, emportées par l'orgueil ou le désir de domination, exercent une puissance excessive. Elles sont animées par des passions proches de celles des hommes. Face à ces forces toutes-puissantes, les héros se définissent autant par leurs exploits que par leur fragilité. Victimes de la jalousie divine, de l'amour ou de leur propre démesure, ils subissent la métamorphose ou en sont les témoins impuissants. La grandeur héroïque cède ainsi la place à l'expérience de la souffrance, de la perte et de l'échec, comme l'illustrent Orphée, dont le chant ne peut triompher durablement de la mort, ou encore Dédale, dont le génie créateur, porté à l'excès, devient la cause du malheur et de la perte de son enfant.

Pour en savoir plus sur Ovide, consulter la fiche ressource en annexe, issue du site Odysseum.

■ 3. Exemples de pistes d'activités

Piste d'activité 1 - Questionner le mot métamorphose pour entrer dans *Les Métamorphoses* d'Ovide

Objectif

S'engager en lecture.

- Mobiliser des relations lexicales pour donner une définition du terme « métamorphose » en s'appuyant sur les premières représentations des élèves.
- Émettre des hypothèses de lecture à partir de la première et de la quatrième de couverture et/ou d'illustrations.

Durée

2 à 3 séances de 45 min.

Supports

- Extraits du livre des *Métamorphoses*² : première et quatrième de couverture, illustrations de Persée et Méduse ou du roi Midas, page 7 « Pour bien comprendre *Les Métamorphoses* ».
- Dictionnaire.

Scénario pédagogique

Séance 1 - Engager une discussion lexicale pour définir le terme de métamorphose

Temps 1

L'enseignant explicite les objectifs de la séance et ce qu'on va y apprendre. Il fait le lien avec les connaissances en morphologie lexicale des élèves.

Temps 2

L'enseignant écrit le terme « métamorphose » au tableau puis relève les premières propositions de définition du mot formulées par les élèves. Le professeur ajoute les étiquettes *meta* (« au-delà », « après », « changement ») et *morphê* (forme) en précisant qu'il s'agit des racines étymologiques du mot en grec. En s'appuyant sur les étiquettes, les élèves invalident ou valident et complètent les premières propositions du terme « métamorphose » qui sont répertoriées au tableau. La validation finale des définitions proposées, s'effectue à l'aide du dictionnaire.

Temps 3

L'enseignant répertorie les métamorphoses connues des élèves (sciences, littérature, cinéma). Elles sont ensuite classées dans un tableau en fonction de ce qu'elles désignent : métamorphoses réelles et observables dans la nature (zoologie)/des métamorphoses merveilleuses.

Séance 2 - Émettre des hypothèses de lecture

Temps 1

Rappel de la définition du terme « métamorphose » et reprise des métamorphoses relevant du merveilleux, inscrites dans le tableau réalisé lors de la séance 1. Enrichissement de cette catégorie par des illustrations, contes, œuvres d'arts, extraits de films.

Temps 2

Discussion collective : « Dans les œuvres que vous venez de citer, la métamorphose est-elle une chance ou une malédiction pour le personnage ? » ; la discussion permettra d'identifier que la nature et les conséquences de la métamorphose dépendent des personnages et des circonstances.

Temps 3

Projection et lecture de la première et de la quatrième de couverture et des illustrations des pages 22 et 23 ou de la page 75. Émission d'hypothèses de lecture sur le sens de la métamorphose chez Ovide. Ces hypothèses peuvent être formalisées dans un écrit de classe pouvant aller alimenter le cahier de lecteur. Une mise en commun permet la validation des hypothèses de lecture.

2. Sur la page éducol dédiée.

Piste d'activité 2 - Résoudre des énigmes pour découvrir la vie et l'œuvre d'Ovide

Objectif

Découvrir, à travers une activité ludique, la biographie d'Ovide et l'essence de l'œuvre des *Métamorphoses*.

Durée

1 séance de 50 minutes.

Supports

- Livre des *Métamorphoses* : page 6 « Arbre généalogique des dieux ».
- Fiches d'identité des dieux et des héros proposées en annexe de l'activité 3, ou fiches d'identité réalisées par les élèves.
- Fiche ressource sur Ovide proposée en annexe, extraite du site Odysseum.
- Pages des sites culture.gouv et fantasy.bnf, consultables en ligne.

Scénario pédagogique de l'activité

Étape 1

L'enseignant présente l'énigme : « En répondant, par groupe aux questions sur le livre, vous obtenez une lettre. L'association de ces lettres vous permet de découvrir le mot qui caractérise les six récits du livre des *Métamorphoses*. »

Étape 2

Les élèves sont répartis en groupes. L'enseignant précise à chaque groupe les ressources sur lesquelles il peut s'appuyer pour répondre aux questions. Les élèves s'organisent librement pour mener les recherches.

- **M** : Combien de temps a vécu Ovide ? Pourquoi était-il surnommé « Naso » ? Sous le gouvernement de quel empereur vit-il à Rome ? (Ressource : les premières pages du livre)
- **Y** : Quels pays Ovide a-t-il visité pour ses études ? Sur quelle thématique a-t-il le plus écrit ? Pourquoi a-t-il été exilé ? Par qui ? (Ressource : la page « Ovide, célèbre poète latin, auteur de *L'Art d'aimer* et des *Métamorphoses* » sur le site Odysseum)
- **T** : Quelle est l'œuvre la plus célèbre d'Ovide ? Quelles sont les sources d'inspiration d'Ovide ? De combien de livres et de vers est-elle constituée ? (Ressource : la page « *Les Métamorphoses* d'Ovide » sur le site Culture.gouv)
- **H** : Quels types de personnages peut-on trouver dans *Les Métamorphoses* ? Qui procède aux métamorphoses dans les récits de l'œuvre d'Ovide ? (Ressource : la page « *Les Métamorphoses* d'Ovide, une référence universelle » sur le site fantasy.bnf.fr)
- **E** : Quel est le plus puissant des dieux ? Quel dieu possède des sandales ailées ? Quel héros sait charmer les êtres grâce au chant de sa lyre ? Quel est le pouvoir de Méduse ? (Ressources : les récits du livre et les fiches personnages de l'annexe « Fiches d'identité des dieux et des héros »)
- **S** : Cite une œuvre récente inspirée des *Métamorphoses* ? Cite deux exemples de films connus récents où des hommes se métamorphosent. (Ressource : la page « *les Métamorphoses* d'Ovide, une référence universelle » sur le site fantasy.bnf.fr)

Étape 3

Les lettres obtenues sont rassemblées au fur et à mesure au tableau. Quand elles sont toutes réunies, les élèves les associent pour identifier le mot MYTHES.

Étape 4

L'enseignant invite les élèves à réfléchir ensemble sur la notion de mythe, en lien avec les récits des *Métamorphoses* d'Ovide, afin d'établir une définition collective qui peut être conservée dans le cahier de lecteur (par exemple : « Récit légendaire et merveilleux qui raconte les aventures extraordinaires d'une héroïne ou d'un héros en lien avec des créatures fantastiques et des divinités »).

Piste d'activité 3 - Découvrir et faire découvrir les personnages : les dieux et les héros

Objectif

Se familiariser avec les personnages-clé des *Métamorphoses* et en connaître les principales caractéristiques.

Durée

2 séances de 30 à 40 minutes.

Supports

- Livre des *Métamorphoses* : page 6 « Arbre généalogique des dieux », les illustrations des personnages et la représentation du labyrinthe et du Minotaure.
- Fiches d'identité des dieux et des héros proposées en annexe, ou fiches d'identité réalisées par les élèves (un modèle est proposé en annexe de l'activité 5).

Scénario pédagogique

Séance 1 - Créer des devinettes pour se familiariser avec les personnages de l'ouvrage.

Étape 1

Découverte des fiches d'identité des dieux et personnages, lecture des caractéristiques et observations des représentations d'œuvre associées pour identifier collectivement la structure type d'une fiche et préciser le sens des entrées (notamment : attributs, résidence, nom grec en lien avec l'arbre généalogique). Par binôme, les élèves choisissent une fiche personnage.

Étape 2

Guidés par l'enseignant, les élèves identifient la structure d'une devinette. Ils élaborent ensuite, par binôme, leur propre devinette visant à faire découvrir le personnage choisi, en s'appuyant sur les éléments de la fiche d'identité. Exemple : « Je suis une nymphe des montagnes, la colère d'une déesse a causé mon malheur. Qui suis-je ? ». Au cours de cette étape, l'enseignant circule parmi les binômes afin de les aider à revoir et enrichir leur production.

Séance 2 - Jouer aux devinettes pour approfondir ses connaissances sur les personnages de l'ouvrage.

Étape 1

Les binômes se regroupent par trois et proposent leurs devinettes à leurs camarades qui cherchent les réponses en s'appuyant sur les fiches d'identités. Dans un premier temps, les réponses sont notées à l'écrit puis validées par les concepteurs des devinettes. Selon le temps disponible, des rotations peuvent permettre aux élèves de poser et répondre à d'autres devinettes pour enrichir ainsi leurs connaissances des personnages du livre.

Étape 2

Les illustrations de l'ouvrage représentant les personnages, les dieux, le labyrinthe et le Minotaure sont mises à disposition des élèves qui doivent les associer au personnage découvert.

Piste d'activité 4 - Découvrir les personnages des *Métamorphoses* et leurs attributs à travers des œuvres d'art inspirées par l'œuvre littéraire d'Ovide

Objectif

Prélever des indices dans des reproductions d'œuvres d'art pour identifier les figures mythologiques présentes dans l'ouvrage.

Durée

1 séance de 45 minutes.

Supports

- Fiches d'identité des dieux et des héros proposées en annexe de l'activité 3 ou fiches d'identité réalisées par les élèves (un modèle est proposé en annexe de l'activité 5).
- Les reproductions d'œuvres proposées en annexe et les cartels associés présentant diverses informations (titre ou nom, auteur ou découvreur, provenance, date et lieu, etc.) et/ou des reproductions d'œuvres choisies par l'enseignant.

Scénario pédagogique

Étape 1

Étude en classe de reproductions d'œuvres représentant les personnages de l'ouvrage. Celles-ci sont présentées sans cartel.

Étape 2

À partir des reproductions d'œuvres, les élèves, par trinômes, associent une reproduction à un des personnages de l'œuvre. Ils argumentent leur choix en identifiant les attributs qui caractérisent chaque personnage.

Étape 3

Mise en commun : explication et validation des associations à partir des attributs identifiés. Comparaison avec les illustrations de l'ouvrage.

Pour aller plus loin

Étude des différentes représentations de Méduse à travers les époques : monstre ou merveille, symbole de peur ou de protection ou de puissance féminine.

Proposition d'étape complémentaire : l'enseignant donne à chaque trinôme, les cartels à associer à leurs reproductions. Restitution collective et validation des associations.

Piste d'activité 5 - Créer sa propre métamorphose en utilisant notamment la technique du collage

Objectif

Combiner des éléments, utiliser des techniques mixtes pour proposer des collages insolites représentant une métamorphose ou une hybridation humain-animal, humain-végétal ou humain-minéral.

Durée

1 séance de 50 minutes.

Supports

- La fiche d'identité à remplir par les élèves en annexe.
- Livre des *Métamorphoses* : les illustrations des personnages, par exemple les pages 1, 19, 23, 28, 37, 75.
- Œuvres visuelles et/ou cinématographiques.
- Photos extraites de magazines (collectés par l'enseignant et/ou par les élèves).

Scénario pédagogique

Étape 1

L'enseignant présente l'activité : « Aujourd'hui, vous allez créer votre propre métamorphose. Vous allez imaginer une créature composée d'un mélange d'humain et d'animal, ou d'un mélange d'humain et de végétal, ou encore d'un mélange d'humain et de minéral. »

L'enseignant engage les élèves à identifier les parties hybrides des différentes créatures de la mythologie. Il peut s'appuyer sur des représentations qui traitent d'hybridation : les illustrations de l'œuvre, les œuvres d'art incluses dans le document « Dieux et héros des *Métamorphoses* » ou de nouvelles œuvres visuelles (par exemple les œuvres d'Arcimboldo, celle du Bernin, *Apollon et Daphné*, 1622, celle de Picasso, *La dépouille du Minotaure en costumes d'Arlequin*, 1936). Il peut aussi prendre appui sur des œuvres cinématographiques comme celle de Jean Cocteau, *La Belle et la Bête*, 1946 ou celle de Hayao Miyazaki, *Ponyo sur la falaise*, 2008.

Étape 2

À partir de matériaux mis à disposition par l'enseignant, les élèves constituent une banque d'images et de fragments issus de magazines (humains, animaux, végétaux, minéraux). L'enseignant peut inviter les élèves à envisager les associations d'éléments en jouant sur différentes échelles.

Étape 3

Les élèves associent les éléments sur le support choisi (en envisageant le sens à donner à l'arrière-plan, exemple : champ, montagnes, désert, ciel, etc.). L'enseignant engage des élèves à compléter les productions à l'aide de pastel gras ou crayons de couleurs et à donner un nom à cet être hybride.

Pour aller plus loin

- Rédiger la fiche d'identité de sa créature puis constituer un recueil de classe (format papier ou numérique).