



Cofinancé par
l'Union européenne



Histoires et légendes régionales

Activités sur le patrimoine culturel local



2023

Augustin Lefebvre & Julia Nyikos (De l'Art et D'autre)

Kotryna Kabasinskaite & Kristina Liorentiene (Lithuanian countryside tourism association)

Maarit Mutta & Soila Merijärvi (University of Turku)

Grazia Lucantoni, Maria Moncada & Silvia Lucantoni (Web per tutti)

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	3
ATELIER 1. PRESENTATION DES REGIONS ET DES LEGENDES	4
ATELIER 2. INTERPRETER LES LEGENDES	6
ATELIER 3. ATELIER CREATIF	8
TEXTE 1 LA DEESSE MAIA	10
TEXTE 2 LE MARIAGE DE GAUVAIN	12
TEXTE 3 LES PARENTS DU ROI ARTHUR	14
TEXTE 4 NUUTTIPUKKI - LE MECHANT PERE NOËL	16
TEXTE 5 EGLÈ LA REINE DES SERPENTS	18
TEXTE 6 NÄKKI - LE LUTIN DE L'EAU	20
TEXTE 7 OVIDE	22
TEXTE 8 AZÉNOR	25
TEXTE 9 LALLI ET L'EVEQUE HENRY - L'AFFAIRE DE MEURTRE LA PLUS CELEBRE DE FINLANDE	27
TEXTE 10 PIERRE DE MORRONE - CELESTIN V	29
TEXTE 11 GRAND-DUC DE LITUANIE GEDIMINAS	32
TEXTE 12 BARBORA RADVILAITĖ	34
BIBLIOGRAPHIE	36

INTRODUCTION

Ce livre-ressource s'adresse aux animateurs professionnels et non professionnels qui souhaitent organiser des ateliers collaboratifs et interactifs tout en mettant en valeur des légendes et des histoires régionales. Ces activités ont été conçues pour pouvoir être facilement adaptées à plusieurs publics ; par exemple, elles peuvent être utilisées dans le cadre de l'apprentissage de langues étrangères, mais aussi lors de réunions ou d'ateliers de discussion autour du patrimoine culturel matériel et immatériel. Artisans, animateurs d'événements socioculturels, médiathécaires, etc. peuvent les adapter pour aborder des facettes méconnues de leur région ou, au contraire, faire découvrir à leur public d'autres régions de manière interactive.

Parmi les douze textes rassemblés, certains racontent des légendes ou des histoires populaires, d'autres évoquent la vie d'un personnage historique. Chacun des textes peut être rattaché à un territoire éloigné des grands centres culturels. Nous avons ainsi voulu faire revivre des légendes locales et des éléments du patrimoine de différentes régions européennes qui sont moins connus en dehors des pays concernés. Ces textes sont rassemblés dans le but de susciter des échanges et des discussions sur le patrimoine littéraire et folklorique local. Le fait de les voir mêlés les uns aux autres permet également de les comparer avec des légendes d'autres zones géographiques.

Chaque texte est suivi de deux activités. La première propose une discussion et une analyse des thèmes abordés. La seconde propose des exercices créatifs pour concevoir des affiches, des cartes postales, des objets en papier mâché, etc., qui peuvent ensuite être exposés, soit en face à face, soit sous forme numérique.

Nous présentons un plan pour trois ateliers consécutifs - 10 heures au total - consacrés à l'exploration de légendes et d'histoires du patrimoine local ainsi qu'à la préparation d'une exposition réelle ou virtuelle, contenant au moins dix éléments.

Ces ateliers peuvent être organisés à partir des textes d'une ou plusieurs des régions représentées, ou peuvent être adaptés à toute autre région de votre choix. De même, vous pouvez intégrer ou adapter certaines des activités décrites après chaque texte dans ce manuel.

Les activités du manuel peuvent compléter la série d'exercices du troisième atelier de la série, tandis que les autres activités peuvent être réalisées lors du premier ou du deuxième atelier. Après les activités générales de chacun des trois plans d'atelier, vous trouverez des suggestions plus détaillées sur la manière d'intégrer les légendes choisies dans ces sessions.

ATELIER 1. PRESENTATION DES REGIONS ET DES LEGENDES

Temps nécessaire : 3 h

Activités d'introduction pour découvrir la/les région(s) d'où proviennent les légendes

- Projection d'une (ou plusieurs) image(s) de la région sur laquelle l'animateur souhaite travailler ; chaque participant/étudiant doit penser à un lieu extérieur dans son pays d'origine et le comparer à cette région. Selon le profil des participants, les réponses peuvent être préparées par écrit au préalable. Une discussion s'ensuit, au cours de laquelle chacun fait part de ses comparaisons.
- L'animateur distribue ensuite autant de textes qu'il y a de participants ; chaque texte court - une dizaine de lignes - apporte un éclairage différent sur la région concernée. Chaque participant/étudiant le lit seul, puis, à tour de rôle, le résume et le partage oralement avec les autres. Suite à ces présentations, un mot-clé par texte peut être trouvé et marqué au tableau.
- L'animateur projette quatre images représentant des éléments du patrimoine local, tels que des châteaux, des objets typiques de la région concernée, des costumes folkloriques, etc. Par groupes de 3-4, les participants classent les images dans l'ordre chronologique. Puis, à tour de rôle, ils présentent leur solution aux autres en expliquant leur choix. Après discussion, l'ordre chronologique exact est indiqué. Il est important de souligner que l'objectif de cette activité est d'observer en détail les objets/éléments présentés et d'en discuter ensemble, mais il n'est pas question de tester les connaissances préalables des participants.

Activités générales introduisant la/les légende(s)

- Les participants continuent à travailler en groupes de 3-4 personnes. Chaque groupe reçoit un texte du manuel, une légende ou une présentation d'un personnage historique, mais les phrases sont coupées et mélangées. Le groupe doit remettre les phrases dans l'ordre et reconstituer l'histoire originale. La langue du texte doit être adaptée au profil des participants ; pour les apprenants en langues ou les groupes communiquant dans une langue étrangère, il peut être nécessaire de simplifier les phrases et/ou de raccourcir les textes.
- Mise en commun : avant la présentation de l'histoire reconstituée, les autres participants tentent d'obtenir des éléments de l'histoire en posant des questions telles que : Qui est le personnage principal ? Quel est son nom ? Où se déroule l'histoire ? Quelles sont les difficultés rencontrées par les personnages ? Après cet échange, l'animateur peut projeter l'histoire et le groupe peut la relire.

Légende : activités d'introduction spécifiques autour des textes

- ❖ Si vous avez choisi de travailler sur le **texte 2 Les noces de Gauvain**, vous pouvez faire l'activité A ici. L'activité B peut ensuite être réalisée dans le troisième atelier.
- ❖ Si vous travaillez avec le **texte 4 Nuutti-pukki - le méchant Père Noël**, l'activité A de la légende peut clôturer cet atelier. L'activité B peut être intégrée au plan du dernier atelier.

- ❖ Concernant le **texte 7 Ovide**, les activités A et B peuvent être proposées à la fin de cet atelier ou au début de l'atelier suivant. Ce texte étant centré sur la biographie d'Ovide, il peut être intéressant, dans les ateliers 2 et 3, de faire travailler le groupe sur une histoire choisie dans les Métamorphoses. Il est également possible d'utiliser des anecdotes détaillées et des événements majeurs de la vie d'Ovide pour mener les activités prévues dans les deux prochaines sessions.
- ❖ La première partie des activités générales de présentation de la/des légende(s) peut être remplacée par l'activité A du **texte 8 Azénor**, si l'atelier se concentre sur une seule légende. Dans le cas contraire, cette activité A peut précéder l'exercice général d'introduction.
- ❖ Les activités A et B du **texte 9 Lalli et l'évêque Henry - l'affaire de meurtre la plus célèbre de Finlande** - peuvent être proposées à la fin de cette session.

ATELIER 2. INTERPRETER LES LEGENDES

Temps nécessaire : 3 h

Les activités suivantes ont pour but de susciter des débats et des conversations autour des légendes et d'offrir la possibilité de transformer de manière créative les personnages principaux tout en préparant le troisième atelier manuel.

- En binôme, les participants identifient l'événement principal des légendes et des histoires explorées dans l'atelier précédent. Ils formulent une phrase pour résumer chaque épisode. Pour chaque épisode, il leur est demandé d'identifier ou de préciser quel personnage est en position de force ou d'avantage, et quel personnage est en difficulté.
- L'animateur présente - à l'aide de figures, d'images ou de dessins - les six pièces du jeu d'échecs : le roi (hiérarchie, pièce la plus importante du jeu, si on la perd, on perd la partie), la reine (puissance, pièce la plus puissante, unique comme le roi), le fou (rapidité et discrétion), le cavalier (habileté, agilité, imprévisibilité), la tour (détermination, force), le pion (petit, en première ligne, en nombre, on le perd facilement, mais il peut être très important). Chaque paire de participants remplace les personnages de chaque épisode de la légende par des pièces d'échecs en adaptant ou en enrichissant le texte original.

Pour introduire l'activité, il est bon d'expliquer les possibilités de chaque pièce sur l'échiquier. Le roi peut se déplacer dans toutes les directions, mais seulement d'une case. Si vous perdez le roi, vous perdez la partie. La reine est la pièce la plus puissante et peut se déplacer dans toutes les directions. Si vous la perdez, vous pouvez continuer la partie. Le fou se déplace sur les diagonales. Il peut traverser les lignes du jeu, mais uniquement sur sa propre couleur. La tour se déplace sur les lignes droites. Elle est puissante mais moins mobile que le fou. Le cavalier suit des trajectoires en L et peut passer par-dessus les autres pièces. Il est plus imprévisible que les autres pièces. Enfin, le pion avance d'une case à la fois, en ligne droite, sauf pour prendre une autre pièce en diagonale. Il ne peut pas reculer. Ce n'est pas une pièce très mobile, mais elle peut être utilisée pour structurer une attaque ou une défense.

À première vue, les pièces d'échecs semblent plus adaptées à une histoire d'action ou à une histoire où les personnages s'opposent. Cependant, la relation entre les pièces peut également s'appliquer à des histoires axées sur les relations sociales ou les émotions. Le tableau ci-dessous donne quelques indications pour adapter la relation entre les pièces d'échecs à différents types d'histoires. Il ne s'agit que d'indications. En groupe, les participants seront invités à définir le caractère spécifique de chaque pièce, en tenant compte de la légende sur laquelle ils travaillent.

	Récit d'action	Un récit centré sur les émotions
Roi	Hiérarchie	Distant et froid
Reine	Puissance	Attirante
Fou	Rapidité et discrétion	Franc et honnête
Cavalier	Agilité	Lunatique, fourbe
Tour	Détermination	Stabilité émotionnelle
Pion	Petit, mais important	Influénçable mais courageux

- Les binômes rédigent une morale pour leur légende, en utilisant les types de personnages basés sur les pièces d'échecs. En général, une morale consiste en un argument qui justifie une conclusion.

Par exemple : « Il faut, autant qu'on peut, obliger tout le monde. On a souvent besoin d'un plus petit que soi » (La Fontaine).

Argument : même si quelqu'un est petit, il peut être utile.

Conclusion : il faut être agréable envers tout le monde, y compris envers les petits.

Deux types d'argumentation :

Normatif avec des constructions en « donc », « parce que », « si...alors ».

Transgressif avec des constructions en « pourtant », « même si », « bien que ».

Exemple :

Dans le cas de « on a toujours besoin d'un plus petit que soi ».

- normatif : « parce que quelqu'un est plus petit que soi, on peut avoir besoin de lui ».

- transgressif : « même si quelqu'un est plus petit que soi, on peut en avoir besoin ».

- Les participants présentent leurs personnages-types basés sur des pièces d'échecs, avec des caractéristiques spécifiques dérivées de leur légende particulière. Ils essaient de trouver des points communs et, sur cette base, développent de nouveaux personnages. Ils peuvent transformer les pièces d'échecs en animaux, s'ils trouvent cela plus explicite. En tenant compte des caractères et des spécificités de chaque légende, ils élaborent une morale commune.

Activités spécifiques à la légende

- ❖ Si vous travaillez avec le **texte 3 Les parents du roi Arthur**, l'activité A de l'histoire peut être réalisée dans cet atelier, et l'activité B dans la session suivante.
- ❖ Si vous choisissez le **texte 5 Eglé, la reine des serpents**, ou le **texte 6 Näkki - le lutin des eaux**, l'activité A peut constituer une bonne ouverture pour cette session. L'activité B fera ensuite partie de l'atelier créatif.
- ❖ Si le groupe étudie le **texte 10 Pietro da Morrone - Célestin V**, les activités A et B peuvent être réalisées au début de cette session.
- ❖ Si l'atelier se concentre sur le **texte 11 Grand duc de Lituanie Gediminas** ou le **texte 12 Barbora Radvilaitė**, l'activité A peut être réalisée au cours de cette session.

ATELIER 3. ATELIER CREATIF

Temps nécessaire : 4 h

Les activités de cet atelier guident les participants à travers un processus créatif afin de préparer une petite exposition.

Dans cet atelier, les participants se lancent dans la réalisation de collages, d'affiches ou d'objets à exposer. Chacun des éléments suivants doit être produit sur une carte A4 ou en format numérique.

1. Créer collectivement une affiche avec l'image projetée de la région choisie au tout début du premier atelier. Chaque participant est invité à écrire ou à dessiner sur ou autour de cette image un élément reflétant ses impressions ou sa relation avec le paysage présenté.
2. Réaliser un collage à partir des images qui devaient être placées dans l'ordre chronologique au début du premier atelier. Ajouter et classer les mots clés identifiés après la lecture des textes courts sur la région choisie dans l'activité introductive du premier atelier.
3. Créer une composition à partir des phrases découpées dans les légendes (du premier atelier), en mélangeant les différents textes.
4. Choisissez l'une des légendes ou histoires étudiées et imprimez sa description sur papier. Le style de présentation, la mise en page et la typographie peuvent faire référence à l'époque à laquelle la légende est née ou à celle dont le personnage historique est originaire.
5. Présenter les échecs et les personnages du texte sous une forme graphique esthétiquement agréable et les associer à une brève explication écrite. La morale inventée doit être incluse dans la composition.
- 6-9. Répéter les points 3 et 4 avec deux autres légendes (ou avec autant d'histoires que le groupe en possède).
10. Sur la dernière feuille, représentez les nouveaux personnages créés à partir de l'amalgame des types de personnages inventés à la fin du deuxième atelier.

Les dix fiches ainsi créées peuvent être exposées dans les centres culturels régionaux, les médiathèques, les écoles de langues ou les espaces culturels municipaux. Sous forme numérique, par exemple sur des diapositives, elles peuvent être partagées dans des échanges virtuels entre apprenants de langues, dans des cours de civilisation en ligne. Une à une, elles peuvent également être communiquées via des plateformes sociales, fournissant une base culturelle pour des échanges virtuels et éventuellement en face-à-face entre des artisans et une clientèle multiculturelle.

Légende des activités créatives spécifiques qui peuvent être réalisées en plus ou à la place des activités suggérées pour ce troisième atelier :

- ❖ Si vous utilisez le **texte 1 La déesse Maia**, vous pouvez réaliser les activités A et B à la suite de l'histoire. Les illustrations de la légende (activité A) et le plan d'excursion (activité B) peuvent ensuite être exposés ou présentés en ligne ou en personne.
- ❖ Si vous avez choisi de travailler avec le **texte 2 Le mariage de Gauvain**, vous pouvez réaliser l'activité B de l'histoire ici.
- ❖ Si vous travaillez sur le **texte 3 Les parents du roi Arthur**, l'activité B de l'histoire peut être une alternative dans cette session.

- ❖ L'activité B du **texte 4 Nuuttiipukki - le méchant Père Noël** et du **texte 8 Azénor** peut être une alternative aux activités générales proposées dans cet atelier, surtout si vous n'envisagez pas d'organiser une exposition en ligne.
- ❖ Le **texte 5 Eglè, la reine des serpents** propose une séance de création dans l'activité B qui peut compléter cet atelier.
- ❖ L'activité B du **texte 6 Näkki - le lutin des eaux** peut être une activité d'introduction à cette troisième session.

TEXTE 1 LA DEESSE MAIA

Selon la mythologie, la déesse Maia était une belle jeune fille aux longs cheveux blonds. Elle était l'aînée et la plus belle des Pléiades, les sept filles d'Atlas et de Pleione. Maia était aimée de Zeus, le roi Dieu de l'Olympe, avec qui elle conçut Hermès, considéré comme le héraut des Dieux.

L'histoire raconte que Maia réussit à s'échapper de Phrygie (Anatolie centrale) pour sauver son fils, blessé au combat, en traversant la mer sur un radeau. C'est ainsi qu'ils se retrouvèrent à Ortona (Abruzzes, région d'Italie). Afin de prendre soin de son fils, Maia se réfugie dans une grotte du Gran Sasso (Apennin, Italie), car elle craint qu'ils ne soient poursuivis par leurs ennemis. Elle passa beaucoup de temps à essayer de trouver une luzerne spécifique qu'elle ne put finalement pas trouver car tout était recouvert de neige. Hermès mourut de ses blessures et sa mère, désespérée, décida d'enterrer son corps au sommet de la montagne.



Image 1. Gran Sasso (Le géant endormi)



Image 2. Maiella (La femme morte)

À l'aube, les habitants sont surpris : Le corps d'Hermès s'est transformé en une montagne majestueuse, que l'on appelle encore aujourd'hui "le Géant endormi". La silhouette est particulièrement visible lorsqu'on regarde de l'est. Après la perte de son fils, Maia ne connut plus la paix et mourut le cœur brisé.

Ses proches, après l'avoir parée de riches vêtements et bijoux, décidèrent d'enterrer son corps dans une montagne située en face du Gran Sasso, avec des métaux précieux et des objets d'art.

Depuis ce jour, ce sommet est appelé Maiella. En effet, le sommet de la montagne ressemble à la figure d'une femme en souffrance, allongée sur le sol, le regard tourné vers la mer. L'histoire raconte qu'aujourd'hui encore, les bergers peuvent l'entendre pleurer les jours de grand vent. Pour les habitants des Abruzzes, la montagne Maiella symbolise l'abondance et la fertilité.

Lieux autour de l'histoire :

Le **Gran Sasso** et la **Maiella** sont situés dans les Abruzzes, la région italienne qui compte le plus grand nombre de parcs et de zones protégées. Ce record fait de cette région le plus grand espace naturel d'Europe, véritable cœur vert de la région méditerranéenne.

Les Abruzzes abritent :

- Trois **parcs nationaux**
 - Le parc national des Abruzzes, du Latium et du Molise
 - Le parc national du Gran Sasso d'Italie et des Monti della Laga
 - Le parc national de la Maiella
- Une **aire marine protégée**
- Le **parc régional** Sirente-Velino
- Plus de trente **réserves naturelles**



Image 3. Carte de la région des Abruzzes

Activité A : Faites une recherche sur les rituels et légendes traditionnels des Abruzzes



Image 4. La déesse Maia

Cette activité a pour objectif de vous faire découvrir le folklore des Abruzzes.

Les films ou les œuvres littéraires s'inspirent souvent de contes populaires, comme le cas du Bigfoot, du Mothman, du comte Dracula ou du monstre du Loch Ness. Ces créatures entretiennent un lien étroit avec l'histoire du territoire et de la toponymie. C'est ainsi que des géants endormis, comme la déesse Maia et son fils, donnent naissance à une chaîne de montagnes, tandis que la défaite d'un dragon est suivie de la construction d'une chapelle ou de la naissance d'un lac.

- Faites des recherches (en ligne, à l'aide de textes et de documents papier ou de preuves directes) sur les légendes et les traditions populaires des Abruzzes, de préférence liées au thème de l'abondance et de la fertilité. Vous pouvez commencer par le site suivant : <https://www.ilgiornale.it/news/viaggi/tradizioni-abruzzesi-2113995.html>
- Choisissez un rituel ou une tradition et créez une fiche illustrative (Publisher, Power Point, Word) avec des images et des légendes.
- Vous pouvez également comparer le rituel ou la tradition que vous avez choisi avec un rituel ou une tradition similaire d'une autre région.

Activité B : Planifiez une excursion d'une journée dans un parc naturel des Abruzzes

Cette activité a pour objectif de vous faire découvrir la région des Abruzzes et ses parcs naturels.

Les Abruzzes sont une région riche en forêts, sources, cascades, prairies, plateaux, crêtes vertigineuses et parois rocheuses impressionnantes, où l'on peut rencontrer des animaux tels que le loup, l'aigle royal, l'ours marsicain, le cerf, le chamois et le lynx. La meilleure façon de découvrir la beauté des parcs des Abruzzes est de se promener le long de leurs nombreux sentiers.

- Procurez-vous une carte de l'un des parcs des Abruzzes pour étudier la morphologie, les dénivelés, les caractéristiques du territoire, la flore et la faune.
- Choisissez un parcours dont les caractéristiques conviennent à votre groupe.
- Rassembler des graphiques et des photos se rapportant au parcours choisi.
- Préparez une brochure d'une page décrivant l'excursion d'une journée en utilisant une application d'édition (telle que Publisher, Microsoft Word, etc.) et le matériel que vous avez recueilli.

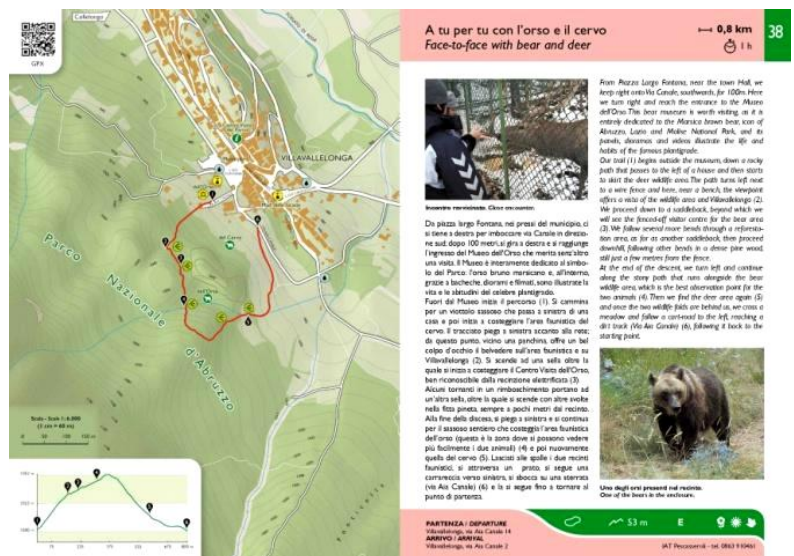


Image 5. Exemple de planification d'une excursion d'une journée

TEXTE 2 LE MARIAGE DE GAUVAIN

La légende arthurienne est un ensemble de textes écrits au Moyen Âge sur le roi Arthur, ses chevaliers et la quête du Graal. Beaucoup de ces histoires se déroulent en Bretagne. Voici un extrait du cycle arthurien.

Au cours d'une longue chasse, le roi Arthur se retrouve isolé au milieu de la forêt. Parti sans épée, Arthur doit relever un défi lancé par un chevalier en armure noire : il doit répondre à une question ou perdre son royaume. Pendant trois jours, Arthur cherche désespérément la réponse à cette question, mais ne la trouve pas. Au bout de trois jours, sur le chemin vers le chevalier noir, alors qu'il pensait perdre son royaume, Arthur rencontre une horrible femme, une sorcière. La sorcière propose à Arthur de lui donner la réponse qu'il cherche. En échange, elle lui demande d'exaucer un vœu. Arthur accepte le marché. La sorcière donne la réponse à Arthur qui peut sauver son royaume. Mais l'horrible femme lui rappelle sa condition : elle souhaite épouser un chevalier de la table ronde. Arthur ne peut pas revenir sur sa parole, mais comment ? Il ne peut pas condamner un de ses chevaliers à épouser une femme aussi répugnante... Ce soir-là, alors qu'ils sont réunis devant la cheminée, Guenièvre, son épouse, demande à Arthur pourquoi il est si troublé. « *Mon honneur est en jeu et je ne sais pas comment le sauver* », répond-il. Gauvain, le



Image 6. Howard Pyle, Gauvain

plus jeune et le meilleur chevalier de la Table Ronde, entend les paroles d'Arthur. Il se lève et déclare vouloir défendre l'honneur de son roi. Arthur aime Gauvain, qui est son neveu, mais il n'a d'autre choix que d'accepter son aide. Il raconte l'histoire à Gauvain, qui répond sans hésiter : « *Conduisez-moi à elle, Sire, et je l'épouserai* ». Le lendemain, ils allèrent voir la femme. Gauvain s'agenouille devant elle et lui demande sa main. Voyant que Gauvain est sincère, elle accepte et ils retournent à la cour.

Le mariage fut célébré, mais personne ne put profiter de l'occasion. Tout le monde était horrifié à la vue de la femme, et très triste pour Gauvain.

Le soir, la femme et Gauvain se retrouvent dans leur chambre. Gauvain reste assis, immobile. Allait-il devoir passer sa vie avec cette horrible femme ? Elle lui dit : « *Ne veux-tu pas te coucher, Messire ?* » Gauvain tourne la tête et voit une femme d'une grande beauté. « *En m'épousant, tu m'as à moitié libéré d'un sort qui me condamnait à vivre sous cette horrible apparence. Mais je vais devoir retrouver l'apparence que vous connaissez la moitié de chaque jour, à moins que vous ne répondiez à une question.* » - « *Quelle*

est votre question ? » demanda Gauvain. « *C'est la suivante : préfères-tu me voir belle la nuit et hideuse le jour, ou préfères-tu me voir hideuse la nuit et belle le jour ?* » Gauvain répondit d'abord qu'il souhaitait voir sa femme belle la nuit, mais elle lui reprocha d'être égoïste. Il la condamnait à n'apparaître que hideuse en public. Gauvain répondit qu'il souhaitait la voir belle le jour, mais elle lui reprocha de ne pas l'aimer assez pour accepter de la voir laide la nuit. Alors Gauvain dit : « *Je ne sais que dire, c'est à toi de décider* ». La femme répondit : « *C'est la bonne réponse. Tu m'as donné la chance de choisir ma propre vie. Maintenant, tu me verras toujours comme une belle femme.* »

Date : V-VIe siècle après J.-C.

Lieu : Forêt de Brocéliande en Bretagne, France

Activité A :

Faites une liste des mots du texte qui relient cette légende au Moyen-Âge.

Y a-t-il des mots irremplaçables sans lesquels nous ne pourrions pas raconter cette histoire de la même manière ? Existe-t-il des synonymes pour tous les termes clés de la légende ?

Listez 15 verbes et 15 noms présents dans ce texte, puis imaginez ou écrivez une histoire fondamentalement différente à partir de ces verbes et de ces noms.



Image 7. Forêt de Brocéliande en Bretagne

Activité B :

Prenez un morceau de carton de la taille d'une carte postale. Sur un côté, à l'aide d'un marqueur gomme à dessiner, tracez une forme simple, par exemple une étoile, un oiseau, etc. Une fois que la gomme a séché, utilisez un stylo-feutre ou un stylo-plume pour écrire des mots librement choisis dans le texte autour du contour du dessin. Si l'encre est sèche, enlevez délicatement la gomme séchée. Envoyez ensuite votre carte postale à une personne avec qui vous aimeriez partager cette légende arthurienne.

TEXTE 3 LES PARENTS DU ROI ARTHUR

Voici un extrait de la légende arthurienne, qui se déroule non pas en (petite) Bretagne, mais en Grande-Bretagne, en Cornouailles.

Uther Pendragon est devenu roi de Bretagne. Le duc de Tintagel était puissant et avait mené une longue guerre contre Uther. La femme du duc s'appelait Ygerne et était réputée belle et sage. Pour réconcilier Uther Pendragon et le duc de Tintagel, des seigneurs organisèrent une rencontre entre eux. Le duc se rendit auprès du roi accompagné d'Ygerne. Dès qu'il la vit, Uther

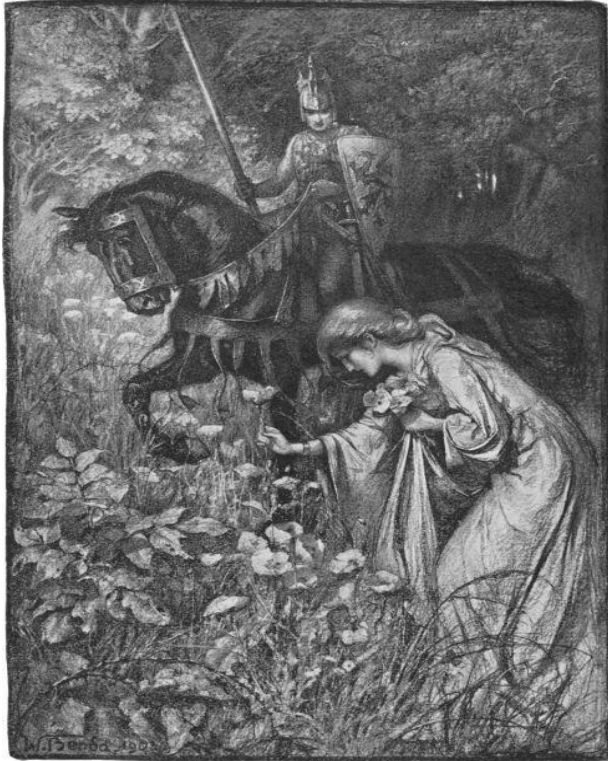


Image 8. Uther, à cheval et déguisé en Pelleas, regarde Igraine cueillir des fleurs

tomba éperdument amoureux d'Ygerne. Ygerne se rendit compte qu'Uther était attiré par elle. Ygerne conseille à son mari, le duc de Tintagel, de rentrer au plus vite au château. Le duc et Ygerne quittèrent le château d'Uther la nuit, sans prévenir personne. Quand Uther se rendit compte qu'Ygerne avait quitté son château, il entra dans une colère noire. Les conseillers d'Uther demandent au roi de forcer le duc et sa femme à revenir à la cour, faute de quoi une nouvelle guerre sera déclarée. Un messenger est envoyé au duc de Tintagel, mais celui-ci refuse la demande du roi. Une nouvelle guerre est déclarée. À cette nouvelle, le duc de Tintagel organise sa défense dans deux châteaux, le château de Tintagel et celui de Terrabel. Le duc cache Ygerne dans le château de Tintagel et se retranche avec de nombreux chevaliers dans le château de Terrabel. Uther assiège le château de Terrabel avec une grande armée. De nombreux hommes sont tués de part et d'autre. Uther désirait tellement Ygerne qu'il en tomba malade. L'un des proches conseillers d'Uther, le chevalier Ulfin, lui suggéra d'aller chercher l'aide de Merlin. Ulfin revint quelque temps plus tard, accompagné de

Merlin. Merlin proposa à Uther de l'aider s'il acceptait une requête en retour. Uther accepta l'offre de Merlin. Merlin demanda à Uther d'engendrer un enfant avec Ygerne dès leur première nuit ensemble, et de confier l'enfant à Merlin à sa naissance. Uther ne connaîtra jamais son enfant. Merlin expliqua à Uther qu'il lui donnerait par magie l'apparence du duc de Tintagel, afin qu'il puisse rendre visite à Ygerne sans problème. Ce soir-là, Uther, Merlin et Ulfin quittèrent le camp pour Tintagel. Ygerne reçut Uther comme s'il était son mari, alors que ce n'était pas du tout lui. Le soir même, le duc de Tintagel aperçoit des mouvements dans le camp adverse et mène une attaque, mais il est grièvement blessé et meurt pendant la nuit. Avec la mort du duc, la guerre prend fin et tout le monde est d'accord pour qu'Uther épouse Ygerne. Ygerne fut rassurée d'apprendre que le père de son enfant n'était autre que le roi Uther. Merlin veille sur l'enfant, qui est confié au fidèle chevalier d'Uther, Sire Antor. Merlin donne à l'enfant le nom d'Arthur.

Date : V-VI^e siècle après J.-C.

Lieu : Château de Tintagel, Cornouailles, Grande-Bretagne

Activité A :

Recherchez et relisez ou rappelez-vous les deux histoires suivantes, l'une tirée de la mythologie grecque, l'autre de l'Ancien Testament. La première raconte l'histoire d'Amphitryon, d'Alcmène et de Zeus, ainsi que la naissance d'Héraclès et de son frère. La seconde concerne Urie, Bethsabée, le roi David et leurs descendants jusqu'à Jésus. Comparez l'histoire des parents d'Arthur avec ces deux autres récits. Quels sont les points communs entre ces trois histoires ? Pensez-vous que des schémas similaires se répètent d'une aire culturelle à l'autre ? Pourquoi ?

Activité B :

Lister les similitudes entre les histoires sous forme de mots-clés (voir atelier 2 de l'introduction). Choisissez ensuite un objet ou une forme visuelle qui évoque chaque histoire, par exemple une carte, la silhouette d'un château, un chevalier, etc. Créez une affiche numérique à partir de ces images, en vous référant aux trois histoires. Disposez les mots-clés listés autour des images ou créez un arrangement graphique à partir des mots.



Image 9. Ruines du château de Tintagel

TEXTE 4 NUUTTIPUKKI - LE MECHANT PERE NOËL

Tout le monde connaît le Père Noël, mais on ne sait peut-être pas comment ce joyeux personnage à la barbe blanche a vu le jour. En Finlande, le Père Noël s'appelle Joulupukki, ce qui se traduit par "Chèvre de Yule". Le nom Joulupukki donne une indication directe sur le passé de la légende. Avant sa christianisation, au début du XI^e siècle, le paganisme finlandais était la principale religion du pays, et Yule (Joulu) était une célébration paganiste du milieu de l'hiver adaptée des pays germaniques. La deuxième partie du nom "Pukki" (chèvre) provient de la version paganiste originale du Père Noël appelée Nuuttipukki (la chèvre de Knut), un personnage provenant de Suède.

En Finlande, il existe un dicton : « *Le bon Tuomas (Thomas) apporte Noël, le mauvais Knut l'emporte* ». En effet, en Finlande, Noël commence le 21 décembre, jour du nom de Tuomas, et se termine le 13 janvier, jour de la Saint Knut. (À l'époque du paganisme, le jour de la Saint Knut était le 7 janvier). Le but de la fête de Saint Knut était de mettre fin à la célébration de Yule après des semaines d'excès de nourriture et de boissons. La fin de la célébration était marquée par un festin joyeux et bruyant, après quoi il était temps de reprendre les tâches quotidiennes. Le bruit de la fête était censé chasser les morts qui étaient revenus pendant le Yule. Le Nuuttipukki faisait partie intégrante de la fête de Saint Knut. De jeunes hommes déguisés formaient une procession qui allait de maison en maison pendant cette journée. L'un d'entre eux était déguisé en Nuuttipukki et les autres en laquais. Nuuttipukki est généralement déguisé en chèvre. Il portait



Image 10. Toivo Kaukoranta "Nuutin-Putti" eli nuuttipukki (1928)

des cornes de chèvre, une fourrure de chèvre ou de mouton sur la tête, un masque fait d'écorce de bouleau ou un visage noir de suie, une fourrure à l'envers en guise de manteau, une longue barbe et parfois même une lance munie d'une poignée de bouleau trempée qui pouvait être utilisée pour frapper les gens au fer rouge. Les jeunes hommes étaient méconnaissables et la maisonnée n'avait pas le droit de s'approcher d'eux ou de les toucher. Toutefois, la règle non écrite semblait être que la

maisonnée était autorisée à poser des questions et à jeter un coup d'œil afin de découvrir qui étaient les visiteurs. Le jour de la Saint Knut, la procession allait de maison en maison. Les gens avaient généralement peur de ces jeunes hommes ivres déguisés, mais ils les laissaient tout de même entrer chez eux, car leur visite était considérée comme un honneur. Il existe même un vieux dicton finlandais : « *Si vous ne donnez rien aux Nuuttipukki, les vaches ne donneront pas de lait et les brebis ne feront pas de petits* ». Les hommes déguisés entraient dans la maison en faisant

sonner les cloches des vaches et demandaient : « *Le Knut peut-il entrer ?* » Si l'autorisation était accordée, Nuuttipukki entraînait le premier dans la maison et le reste de la procession le suivait, généralement en criant quelque chose, par exemple : « *Reste-t-il de la levure ?* » La famille était censée offrir à la procession de la bière brassée à la maison et de la nourriture. Les chants constituaient une part importante de la fête ; par conséquent, si les visiteurs se voyaient offrir de la nourriture et des boissons, ils remerciaient la famille en chantant, par exemple : « *Pour le maître, un gros ventre, pour la maîtresse, du beau bétail* ». En quittant la maison, les visiteurs dessinaient sur le mur de la maison autant de cruches en bois que le nombre de visiteurs servis. Les dessins restaient là pendant tout l'hiver pour montrer la prospérité et l'hospitalité de la maison. Si la famille n'offrait pas de bière et de nourriture aux visiteurs, ceux-ci chantaient des chansons moqueuses, par exemple : « *Pendez le maître, la maîtresse au perchoir, la fille à l'église avec un livre à la main, le garçon au fond du bois avec un sac à dos en écorce de bouleau et un diable à l'intérieur les oreilles dressées* ». En outre, ils pouvaient proférer des insultes et voler les chevilles de leurs tonneaux de bière.

Certains Knut prenaient également de la nourriture et des boissons dans les maisons et les apportaient à une maison choisie à l'avance, où les habitants du village arrivaient plus tard pour célébrer la fin de Yule en dansant, en chantant et en jouant.

La tradition de la St Knut a commencé à changer au cours du 20^e siècle et les jeunes hommes déguisés en Nuuttipukki se sont transformés en enfants réclamant des bonbons de porte en porte. La tradition est restée assez courante jusque dans les années 1960 et 1970. De nos jours, la tradition n'est plus vivante que dans quelques petites municipalités de Finlande, mais des fêtes et des danses de la St Knut sont encore organisées ici et là dans toute la Finlande.

Date : années 1100-1900 (7 janvier jusqu'aux années 1700, puis 13 janvier)

Lieux autour de l'histoire : Finlande, Carélie, Vakka-Suomi, Etelä-Pohjanmaa, Satakunta

Activité A : Le bon et le mauvais Père Noël

Travaillez en binôme et écrivez des caractéristiques du Père Noël sur du papier ou sur une plate-forme numérique (par exemple Flinga, Padlet, Presemo). Notez toutes les caractéristiques dont vous vous souvenez. Relisez ensuite l'histoire de Nuuttipukki.

Comparez Nuuttipukki et le Père Noël.

- Quelles sont les similitudes, par exemple en ce qui concerne l'apparence, les manières, les traditions ?
- Quelles sont les principales différences ?

Activité B : Le déguisement

Lisez attentivement la description de Nuuttipukki et recherchez plus d'informations sur son apparence sur Internet (par exemple, écrivez *Nuuttipukki* dans Google Image Search).

Lorsque vous avez une idée précise de l'apparence de Nuuttipukki, il est temps de lui concevoir un masque. Choisissez l'option A ou B.

- Dessinez votre plan sur du papier, puis moulez-le en papier mâché et peignez/colorez-le. Ajoutez un élastique pour le maintenir sur votre visage.
- Travail de groupe : Prenez un selfie ou cherchez-en un dans l'album photo de votre téléphone. Utilisez une application de dessin pour dessiner un masque pour Nuuttipukki (par exemple, sketch.io) et superposez le masque sur votre propre visage à l'aide de Canva (ou d'une application similaire). Téléchargez l'image sur une plateforme numérique (par exemple Padlet) et essayez ensuite en groupe de deviner qui se cache derrière les masques.

TEXTE 5 EGLÈ LA REINE DES SERPENTS

Eglė, connue dans le folklore lituanien sous le nom de Reine des serpents (lituanien : Eglė žalčių karalienė), est un conte de fées lituanien bien connu, profondément enraciné dans la mythologie balte. L'histoire, sa structure, sa composition et divers éléments du conte semblent s'inspirer de la mythologie indo-européenne.

Dans ce conte, une jeune fille nommée Eglė, après s'être baignée avec ses deux sœurs, rencontre un serpent d'herbe caché dans la manche de son chemisier. Étonnamment, le serpent parle d'une voix humaine et accepte de quitter ses vêtements seulement si Eglė promet de l'épouser. Malgré le choc et l'incertitude, Eglė, désireuse de se débarrasser de ce serpent au plus vite, accepte cette union inhabituelle, sans en comprendre pleinement les conséquences.

À sa grande surprise, lorsqu'elle arrive au bord de la mer pour rencontrer son fiancé, Žilvinas apparaît sous la forme d'un bel homme et non d'un serpent. Ils célèbrent leur mariage pendant trois semaines et vivent ensuite heureux dans un magnifique palais sous la mer. Eglė donne naissance à quatre enfants, dont trois fils nommés Ažuolas (Chêne), Uosis (Frêne), Beržas (Bouleau) et une fille cadette nommée Drebulė (Tremble).

Au fil du temps, Eglė oublie presque son pays d'origine. Mais son fils aîné, Ažuolas, s'enquiert de ses parents et la presse de rendre visite à sa famille. Žilvinas insiste pour qu'elle reste et lui confie trois tâches apparemment impossibles : filer une touffe de soie sans fin, user une paire de chaussures en fer et cuire une tarte sans ustensiles. Avec l'aide d'une sorcière, Eglė réussit ces tâches et Žilvinas la laisse rentrer chez elle avec les enfants. Il leur confie un secret sur la façon de l'appeler depuis les profondeurs de la mer, mais les avertit de n'en parler à personne d'autre.

Après avoir retrouvé sa famille, les proches d'Eglė ne veulent pas la laisser retourner à la mer et décident de tuer Žilvinas. Les douze frères d'Eglė usent de menaces et de violence à l'encontre de ses fils pour leur arracher le secret de la convocation de leur père, mais ces derniers restent silencieux et loyaux. C'est la fille effrayée d'Eglė qui révèle finalement le chant de l'invocation.



Image 11. K. Šimonis "Eglė la reine des serpents" (1924)

Les douze frères d'Eglė invoquent Žilvinas depuis la mer et mettent tragiquement fin à sa vie. Ils cachent cet acte cruel à leur sœur. Neuf jours plus tard, Eglė revient sur le rivage et appelle son mari. Il ne lui revient qu'une écume de sang. Apprenant la mort de son mari, Eglė, furieuse et trahie, transforme sa fille fragile et effrayée en un peuplier tremblant. Elle transforme ensuite ses fils en arbres robustes - un chêne, un frêne et un bouleau. Enfin, Eglė elle-même se transforme en épicéa.

Le parallèle entre les personnes et les arbres qu'elles sont devenues est évident dans le conte : les trois fils d'Eglė, qui n'ont pas été découragés par les menaces et la violence de leurs oncles, sont aujourd'hui les arbres les plus forts de Lituanie (chêne, frêne et bouleau), tandis que la faible fille est le peuplier toujours craintif. Eglė a patiemment enduré tous les coups du destin, mais pas le dernier - elle est devenue un épicéa, vert en hiver comme en été.

La numérogie est également évidente dans le conte : douze fils, trois filles, trois jours, trois tours, trois semaines de fête de mariage, trois fils, neuf ans de vœux de mariage, trois tâches confiées à Eglė par son mari et neuf jours de visite.

L'ancienneté de ce conte est démontrée par les mots secrets du sort qu'Eglė devait prononcer à son retour de la maison de son père : « Žilvine, Žilvinėli ! / Si tu es vivant, une écume de lait ; / Si tu es mort, une écume de sang ». Ces sorts ont conservé leur forme ancienne et donnent au conte un aspect réaliste.

Date : Il s'agit du plus ancien conte populaire lituanien, transcrit et publié pour la première fois en 1837 par M. Jasevičius.

Lieux autour de l'histoire : La mer Baltique et son littoral



Image 12. Mer Baltique en Lituanie

Activité A : Raconter une histoire avec la numérogie

La numérogie est importante dans le conte folklorique, par exemple : douze fils, trois filles, trois jours, trois tours, trois fêtes hebdomadaires, neuf ans de vœux de mariage, trois tâches confiées à Eglė par son mari et neuf jours de visites.

Instructions : Organisez une activité de narration numérogique au cours de laquelle les participants utilisent la numérogie comme outil créatif. Chaque personne peut créer sa propre histoire courte en y incorporant des éléments et des symboles numérogiques. Ils peuvent intégrer la signification des nombres dans l'histoire et explorer la manière dont elle affecte les personnages et l'intrigue. À la fin de l'activité, chacun partagera son histoire et une discussion sur la signification des nombres dans la vie de tous les jours pourra s'ensuivre.

Activité B : Représentation visuelle des personnages du conte populaire

Le conte populaire comporte cinq personnages liés aux arbres : la mère, Eglė (épicéa), les fils, Ažuolas (chêne), Uosis (frêne) et Beržas (bouleau), et la fille cadette, Drebulė (peuplier). La tâche consiste à créer des images visuelles des personnages et des arbres. Il peut s'agir de dessins, de peintures ou de collages qui capturent l'essence de chaque personnage - arbre.

Instructions : Chacun doit choisir un personnage et un arbre correspondant. Ensuite, il faut dessiner des associations avec le personnage et l'arbre choisis. Cela peut se faire en dessinant, en peignant ou en réalisant un collage à partir d'images trouvées sur l'internet. Différentes images, couleurs et symboles peuvent être utilisés pour transmettre les interprétations. Une fois les œuvres d'art terminées, réunissez les participants pour qu'ils réfléchissent à leurs créations. Chacun peut présenter sa représentation visuelle, en expliquant les choix artistiques effectués et la manière dont il a capturé l'essence de l'arbre-personnage. Un espace d'exposition peut être aménagé pour présenter les œuvres d'art, ou une possibilité de partage numérique peut être créée.

TEXTE 6 NÄKKI - LE LUTIN DE L'EAU

La Finlande est connue comme le pays aux milliers de lacs, et pour être encore plus précis, la Finlande compte 168 000 lacs. Cela signifie bien sûr que pour les non-nageurs, la Finlande n'est pas toujours l'environnement le plus sûr, puisque 100 à 150 personnes se noient chaque année dans ce pays. Le problème des noyades fait l'objet d'un débat permanent en Finlande. Le gouvernement finlandais a tenté de s'attaquer au problème par le biais de différentes campagnes et directives de sécurité, mais le problème semble persister. Pour mettre le problème en perspective, le nombre de personnes qui se noient chaque année en Finlande est deux fois plus élevé que celui de la Suède et de la Norvège par rapport à la population. Cependant, le gouvernement n'est pas le seul à s'inquiéter. Depuis plusieurs siècles, de nombreux parents finlandais tentent de protéger leur progéniture de la noyade en perpétuant la légende de Näkki, une créature qui vit dans les eaux profondes et attire les gens, en particulier les enfants, vers la noyade.

Il existe de nombreuses descriptions de Näkki, qui varient en fonction de l'histoire. En général, Näkki est décrite comme une femme séduisante et amicale, capable de changer de forme pour plaire à n'importe qui. D'autres fois, Näkki est décrite comme une masse informe qui peut ressembler à un lézard ou à une grenouille. En outre, dans certains récits, Näkki est décrite comme une palourde géante qui prospère dans le lac Saimaa, situé dans la région des lacs finlandais, au sud-est de la Finlande. Cependant, la description de la nature de Näkki semble correspondre à toutes les histoires, et Näkki est généralement décrit comme un monstre maléfique et fourbe.

Le folklore raconte différentes histoires sur la façon de bannir le Näkki des eaux. On peut



Image 13. Theodor Kittelsen "The Water Sprite" (1904)

le bannir en jetant une pierre dans l'eau, ce qui créera un tourbillon habité par un dragon qui fera fuir le Näkki. Il existe également différents sorts qui peuvent être utilisés pour chasser le Näkki. L'un d'eux consiste à jeter une arme tranchante dans l'eau et à prononcer l'incantation suivante : *hyi näkki huoran poika, ompa mulla rautoo* (Honte à toi Näkki, fils de catin, j'ai beaucoup de fer). Une autre façon connue de chasser le Näkki est de jeter de l'eau trois fois en direction du rivage et de dire *Näkki maalle, minä veteen, älä tule puremaan !* (Näkki à la terre, moi à l'eau, ne viens pas me mordre !

L'origine du Näkki n'est pas connue avec certitude, car il existe des légendes similaires dans toute l'Europe, et même en Finlande, à côté du Näkki. Un exemple peut être trouvé en Allemagne, où les vieilles histoires parlent d'un Nix qui vit dans le Danube et attire les gens pour qu'ils s'y noient. Certains semblent croire que l'origine de Näkki provient de vieilles histoires folkloriques finlandaises sur un esprit maléfique des eaux, Vetehinen, tandis que d'autres relient la légende à Näckén (Näkki en suédois) du folklore scandinave.

Date : La chronologie de la légende est inconnue, mais on trouve des mentions de Näkki depuis le XIV^e siècle jusqu'à aujourd'hui.

Lieux : Lac Saimaa, lacs, étangs, marais, ruisseaux, toute étendue d'eau

Activité A : L'esprit de l'eau est parmi nous

De nombreuses légendes ont des variantes différentes selon les pays, et les histoires d'esprits aquatiques maléfiques sont très répandues dans le monde entier. Dans certains pays comme la Suède, le mauvais esprit des eaux peut être presque identique à celle de la Finlande (Näcken), tandis que dans d'autres pays, la légende peut concerner des sirènes qui noient les gens (par exemple, les Sirènes de l'Odyssée). Existe-t-il un mauvais esprit des eaux similaire dans votre pays ou région ? Trouvez une légende similaire sur un esprit des eaux maléfique dans votre pays ou région et comparez-la à celle de Näkki.

Instructions : Rédigez une brève description de l'esprit maléfique des eaux.

Comparez la légende avec celle de Näkki. Quelles sont les principales différences et similitudes ?

Cette légende vous était-elle familière avant de faire cette activité ? Vos parents ont-ils utilisé cette légende pour vous empêcher d'aller nager sans surveillance lorsque vous étiez petit ? Ce mythe vous a-t-il fait peur ? Le racontez-vous vous-même à d'autres personnes ou à vos enfants ?

Activité B : Le Näkki

À quoi ressemblerait Näkki selon vous ? Lisez l'histoire de Näkki et dessinez le méchant esprit des eaux en vous inspirant de votre imagination et de l'histoire.

Une fois les dessins terminés, comparez vos œuvres avec celles des autres membres du groupe. Questions à utiliser comme référence :

1. Quel est l'environnement ? Sont-ils similaires dans les dessins ?
2. Quelle est la palette de couleurs ? Avez-vous utilisé des couleurs similaires ou différentes ?
3. Avez-vous choisi un personnage similaire ? Pourquoi l'avez-vous choisi ?
4. Quel type de sentiment votre œuvre d'art suscite-t-elle ? Le dessin est-il effrayant, apaisant, joyeux... ?

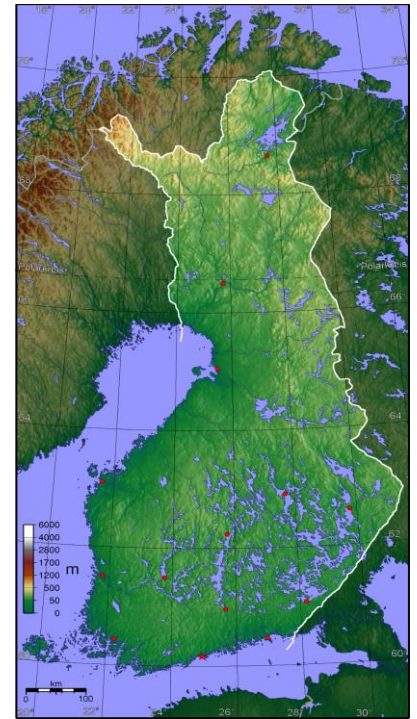


Image 14. Carte de la Finlande

TEXTE 7 OVIDE

Publius Ovidius Naso, connu simplement sous le nom d'Ovide, est né en 43 avant J.-C. à Sulmona. C'est un poète romain, l'un des principaux représentants de la littérature latine et de la poésie élégiaque.

À l'âge de 12 ans, il se rend à Rome avec son frère Lucio pour terminer ses études. Son père voulait qu'il devienne orateur, mais Ovide s'est toujours senti plus attiré par la poésie. Il entre dans le cercle de Mécène et fait la connaissance des poètes les plus importants de l'époque : Horace et Propertius. En peu de temps, il devient le poète préféré des jeunes et des cercles élégants. Pendant la période historique de la Pax Augustea, les coutumes de Rome se sont assouplies, il y avait une conception plus libre et plus détendue de la moralité qui provenait de l'influence hellénistique. Ovide rejette les valeurs fixes et rigides de l'ancienne société romaine pour s'ouvrir aux modes de l'époque, en essayant de satisfaire le goût inconstant du public. En l'an 8 de notre ère, Ovide tombe en disgrâce auprès de l'empereur Auguste et est relégué dans la lointaine Tomis (aujourd'hui Costanza - Roumanie). Le poète attribue cet exil à un « *carmen et error* » (« *poème et erreur* »), mais cette expression vague a favorisé la prolifération de différentes interprétations, certaines probables, d'autres plus fantaisistes. Même Tibère, qui succède à Auguste en 14 après J.-C., ne pardonne pas au poète. Ovide mourut dans la solitude, là où il avait été exilé, en l'an 18 de notre ère.

Célèbre est sa phrase, également présente sur les armoiries de la ville de Sulmona : SMPE "Sulmo Mihi Patria Est, gelidis uberrimus undis milia..." - Ma patrie est Sulmona, très riche en eaux glacées...

Poète d'une vitalité inépuisable, sa production artistique se caractérise par une tendance à la galanterie et au piquant, et par son indifférence à la vie politique. Doté d'un talent extraordinaire, il est l'un des poètes qui a le plus influencé l'histoire de la littérature occidentale, inspirant d'autres écrivains célèbres qui ont repris ses thèmes ou imité son style, voir : Lucane, Apulée, Dante Alighieri, Francesco Petrarca, Giovanni Boccaccio, Ludovico Ariosto, William Shakespeare, Giambattista Marino, Robert Louis Stevenson, Franz Kafka et Gabriele D'Annunzio. En outre, les Métamorphoses ont fourni d'innombrables idées aux peintres et sculpteurs italiens et européens. Il suffit de mentionner le chef-d'œuvre du Bernin, Apollon et Daphné, parfaite représentation visuelle des vers d'Ovide sur le sujet. Le Moyen Âge le considérait comme Virgile et toute une période de la littérature médiévale vernaculaire et médiévale latine peut également être considérée comme une *renaissance ovidienne*.

Ses nombreuses œuvres peuvent se répartir en trois groupes : les œuvres de jeunesse ou amoureuses, les œuvres majeures ou de maturité et les œuvres d'exil. En voici quelques-unes, les plus connues et les plus appréciées.

Les *Métamorphoses* (2ème période) sont son chef-d'œuvre littéraire. Dans les 15 livres qui composent l'œuvre, il chante la transformation et la relation entre les sentiments et la forme du corps. Il va de l'origine de l'univers à l'apothéose de César et à la glorification d'Octave Auguste.



Image 15. L. Tagliana "Départ d'Ovide exilé par Auguste" (1821)



Image 16. Le Caravage "Narcisse" (1597)

Dans les trois livres des *Amores* (1ère période), consacrés à Corinna, Ovide raconte l'histoire d'amour selon le style et les conventions de l'élégie amoureuse. Il voit l'amour comme un jeu et cette conception de l'amour se traduit et s'exprime par un renversement des attitudes et des thèmes traditionnels.

Les trois livres de *l'Ars Amatoria* (1ère période), dans lesquels Ovide représente de manière vivante le cadre social de l'époque, sont considérés comme le "chef-d'œuvre de la poésie érotique latine". Les deux premiers livres sont consacrés aux hommes et traitent respectivement de la conquête des femmes et des techniques de séduction. Dans le troisième livre, il donne de précieux conseils aux femmes.



Image 17. E. Ferrari "Statue d'Ovide - Sulmona" (1925)

Date : 43 avant J.-C. - 18 après J.-C.

Les lieux associés au personnage sont les VILLES de :

Sulmona (ville natale), Rome (ville où il vécut), Constance (ville d'exil)

On ne sait pas grand-chose de la vie d'Ovide et les seuls témoignages proviennent du poète lui-même qui a écrit une élégie autobiographique, la 4ème de la *Tristie* (3ème période), œuvre dans laquelle il retrace sa carrière poétique et les événements de sa propre vie. En particulier, en 4.10, il attribue à la poésie une fonction consolatrice.

Activité A : Recherchez les œuvres picturales inspirées des mythes racontés par Ovide dans les Métamorphoses

L'activité vise à vous faire découvrir des œuvres et des auteurs qui se sont inspirés d'Ovide.

Dans les "Métamorphoses", Ovide raconte plus de 250 histoires de transformations. Cette œuvre a certainement été le point de référence pour de nombreux artistes et écrivains qui ont représenté ce thème. Dans toutes les mythologies et religions anciennes, on trouve des histoires dans lesquelles des personnes ou des choses se transforment en quelque chose d'autre. C'est probablement la nature elle-même qui a inspiré l'homme de l'Antiquité dans l'élaboration de ces mythes sur la métamorphose de personnages qui, d'humains, se transforment en créatures non humaines tout en conservant leur propre identité. C'est ainsi que les Grecs expliquent l'origine des plantes, des fleurs, des animaux étranges ou aux caractéristiques particulières.

- Lisez quelques-unes des "Métamorphoses" et choisissez celle qui vous attire le plus.
- Recherchez (sur le Web, dans des textes ou des documents papier) des œuvres inspirées par le personnage mentionné dans l'histoire.
- Rassemblez les images et les informations sur l'auteur, la période historique, les caractéristiques de l'œuvre, le lieu où elle se trouve, et préparez une présentation (Power point, Word).

Activité B : Traduisez en latin quelques phrases célèbres et simples tirées des œuvres d'Ovide

L'activité vise à vous initier à la langue latine.

Certaines phrases, citations et aphorismes d'Ovide, présents dans ses nombreuses œuvres, sont devenus très populaires. En voici quelques exemples :

Je ne puis vivre ni sans toi ni avec toi.	Nec sine te, nec tecum vive possum.
La goutte creuse la roche.	Gutta cavat lapidem.
La fin justifie les moyens.	Exitus acta probat.

<https://aforisticamente.com/le-frasi-e-i-versi-piu-celebri-di-ovidio/>

Sélectionnez les phrases qui vous frappent le plus dans les œuvres d'Ovide et essayez de les traduire. Si vous avez besoin de revoir les règles de la langue latine ou de l'apprendre à partir de zéro, vous pouvez suivre des cours en ligne sur le web à différents niveaux :

<https://scholalatina.it/scholae-latinae-corsi-di-latino/>, <https://www.latinopratico.it/>

Si vous n'avez pas les bases nécessaires pour affronter l'étude des premiers éléments du latin, limitez-vous à sélectionner des phrases, à votre avis plus significatives, en essayant de les mémoriser à la fois en latin et dans votre langue maternelle.

TEXTE 8 AZÉNOR

L'histoire d'Azénor, qui remonte au VI^e siècle, est intimement liée à la Bretagne. Peu connue, des sculptures et des éléments architecturaux à Brest en gardent la mémoire.



Image 18. Armoiries du comte Even

Le comte Even vit avec sa cour au château de Brest. Il élève sa fille Azénor, grande, belle et gentille. Adulte, elle veut se consacrer uniquement à Dieu et refuse toujours de se marier, au grand dam de son père qui se désole de ne pas avoir d'héritiers. Un jour, le comte Chunaire de Goëlo, descendant d'une noble famille bretonne dont le fief était situé à Châtelaudren, à une centaine de kilomètres de Brest, vint demander au roi la main de sa fille. Désireuse de faire plaisir à son père, mais aussi très attirée par le jeune homme, Azénor finit par accepter de le prendre pour époux. Les jeunes mariés menèrent une vie heureuse jusqu'à ce que le père d'Azénor, le comte Even, devienne veuf. Après un certain temps, le comte décida de se remarier. Sa seconde épouse, la belle-mère d'Azénor, avait un esprit sombre et malveillant. Elle cherche à nuire à sa belle-fille par tous les moyens. Elle finit par convaincre le mari d'Azénor qu'elle est infidèle. Le comte de Goëlo, furieux et

s'estimant déshonoré par sa femme, ramena Azénor à son père qui la fit emprisonner dans une des tours du château de Brest. La jeune femme est condamnée à être brûlée vive, mais comme elle est enceinte, la sentence est modifiée. Elle est condamnée à être enfermée dans un tonneau et jetée à la mer. Azénor a navigué dans le tonneau et a finalement atterri à Beauport, en Irlande. Elle donne naissance à un fils qu'elle nomme Budoc ("sauvé des eaux" en breton). Quelque temps plus tard, la marâtre, sentant sa mort approcher, avoue la fausseté de ses accusations. Le père et le mari d'Azénor partent à la recherche de la jeune femme. Ils étudient les courants marins et comprennent que le tonneau a dû se diriger vers le Pays de Galles. Ils se mettent en route, traversent la mer et diverses régions avant d'arriver à Beauport. Là, le comte Goëlo rencontre un jeune garçon qui lui ressemble beaucoup. C'était Budoc. Il l'amena à Azénor, qui était devenue lavandière. Azénor pardonna à son mari et à son père. Azénor retourna en Armorique avec sa famille. Budoc consacra sa vie à Dieu et vécut dans des monastères, d'abord en Irlande, puis en Bretagne. Le château médiéval de Brest, où se déroule une partie de l'histoire d'Azénor, a été construit sur des fondations gallo-romaines au XIII^e siècle. Renforcé à plusieurs reprises au cours de l'histoire, il a été achevé par le célèbre architecte militaire de Louis XIV, Vauban. Outre le donjon, de nombreuses tours et bastions construits entre le XIII^e et le XVII^e siècle constituent les impressionnantes défenses du château. Aujourd'hui, le château compte cinq tours, dont l'une porte encore le nom d'Azénor.

Date : 6ème siècle, 13ème siècle
Lieu : Brest, Chatelaudren, Beauport
(Irlande), Pays de Galles

Activité A :

L'histoire légendaire est distribuée au groupe en autant de morceaux découpés qu'il y a de participants. Le groupe doit reconstituer l'ordre des phrases, en se mettant en ligne avec le morceau de texte en main. Un participant ne peut s'adresser qu'à une seule personne à la fois.

À la fin, l'histoire reconstituée est lue à tour de rôle, avant que l'histoire originale ne soit lue.

Activité B :

Préparer une carte pop-up consacrée à l'histoire d'Azénor

Plier une feuille de papier en deux et faire 2 incisions de 2 à 3 cm de long au centre de la carte. Dépliez la feuille à moitié, puis poussez les languettes créées par les incisions de façon à ce que leurs plis soient inversés. Dessinez ensuite des décorations sur le côté gauche de la carte, en la tournant horizontalement. Découpez des personnages ou des objets dessinés, en vous référant à l'histoire d'Azénor. Attachez des languettes aux images et collez-les sur le côté droit de la carte.

(Pour des instructions plus détaillées, voir <https://www.wikihow.com/Make-a-Pop-Up-Card>)



Image 19. Tour Azénor du château de Brest

TEXTE 9 LALLI ET L'EVEQUE HENRY - L'AFFAIRE DE MEURTRE LA PLUS CELEBRE DE FINLANDE

Le premier événement historique documenté en Finlande est un meurtre, commis par un paysan de Köyliö, une municipalité de Finlande. Le meurtrier s'appelait Lalli et, vers 1156, il a assassiné Henri (évêque de Finlande) sur la glace d'un lac appelé Köyliönjärvi. C'est du moins la légende. Cependant, la question de savoir si ce meurtre le plus célèbre de Finlande est vrai ou non est débattue.

Selon la légende transmise sous la forme d'un poème du XVII^e siècle, l'évêque Henri était parti pour ce que l'on supposait être une croisade à travers la province historique de Tavastia, en Finlande. La légende raconte que l'évêque était accompagné d'un compagnon de voyage, mais selon l'histoire, un poème, le compagnon de voyage était soit le roi de Suède (Éric IX), soit un transporteur anonyme. Au cours de ses voyages à travers la Tavastie, Henry a visité la maison de Lalli en son absence et a emporté de la nourriture, de la bière et du foin. Selon la légende, il a payé une compensation pour les provisions, mais Kerttu (la femme de Lalli) a dit à Lalli que l'évêque avait pris les provisions par la force et sans payer. Furieux, Lalli et ses frères Pentti et Olavi prennent une hache et partent affronter l'évêque et son compagnon de voyage, qui se déplacent en traîneau. Lorsqu'ils les atteignent, Lalli prit sa hache et assassina l'évêque sur la glace de Köyliönjärvi. Les récits et les poèmes supposent que l'évêque, comprenant qu'il allait mourir et conscience de sa foi, demanda à son compagnon de voyage de se cacher, puis d'emporter son corps avec le traîneau, et de construire la première église de Finlande là où les bœufs auraient la force de l'emporter. Cette promesse fut tenue et la première église de Finlande fut construite dans la commune de Nousiainen.



Image 20. Albert Edelfelt "L'évêque Henry tué par Lalli" (1877)

Après avoir assassiné l'évêque, Lalli prit la mitre et l'anneau de l'évêque, les mit sur lui et rentra chez lui. La légende présente différentes versions de ce qui s'est passé après le meurtre. L'une d'entre elles, basée sur les récits du prêtre en 1753, raconte que lorsque Lalli est arrivé chez lui, il a essayé d'enlever la mitre, mais celle-ci lui a arraché tous ses cheveux. La même chose se produisit avec l'anneau, et lorsqu'il essaya de l'enlever, il s'arracha tout le pouce. Plus tard, un troupeau de souris et de rats se mit à le poursuivre, et Lalli courut jusqu'au bord d'un lac et grimpa à un arbre. Les rongeurs commencèrent à ronger le tronc de l'arbre et Lalli dut sauter dans le lac, où il se noya. Ce lac s'appelle aujourd'hui Hiirijärvi (le lac des souris). Une autre version de la légende raconte que Lalli enleva l'anneau de l'évêque en lui coupant le doigt, ce qui fit tomber l'anneau dans la neige. L'été suivant, un petit garçon et un aveugle trouvèrent le doigt, et lorsque le garçon toucha l'aveugle avec le doigt, ce dernier retrouva la vue.

L'évêque Henry a été déclaré saint patron de l'église de Nousiainen ([the Church of Nousiainen](#)), de la cathédrale de Turku ([the Turku Cathedral](#)) et de l'église de Pyhtää ([the Church of Pyhtää](#)) au cours du Moyen Âge. Il est également considéré comme le premier archidiocèse

de Turku, qui est le plus ancien diocèse de Finlande, même s'il n'a jamais agi à Turku. Au fil du temps, l'évêque Henry est également devenu le symbole de l'Église en Finlande au Moyen Âge. Aujourd'hui encore, la légende de l'évêque Henry se perpétue et est visible dans toute la Finlande de différentes manières. Le 19 janvier est le jour du nom officiel de Henry en Finlande (Heikki, Henrikki, Henri). La principale église catholique de Finlande, située en Finlande, porte le nom de cathédrale Saint Henri ([St. Henry's Cathedral](#)). Les armoiries de Säkylä et de Kokemäki portent l'image de l'évêque Henri, d'après le folklore. En outre, Köyliönjärvi, où l'évêque Henri a été assassiné, est un lieu de pèlerinage en Finlande.

Date : 20 janvier 1156

Lieux autour de l'histoire : Tavastia, Köyliö, Lac Köyliö, Lac Mouse

Activité A : Raconter l'histoire

Le folklore et l'histoire de Lalli sont basés à l'origine sur des poèmes et des chansons concernant la mort de l'évêque Henry. Nous allons maintenant tenter la même chose, mais avec une touche de modernité.

Lisez l'histoire de Lalli et écrivez un rap à ce sujet. Le rap doit résumer les événements de l'histoire de manière créative. Vous pouvez écrire le rap seul comme une histoire ou l'écrire à deux, l'un étant Lalli et l'autre l'évêque Henry, ce qui donne au rap la forme d'un dialogue.

Après avoir écrit le rap, présentez-le aux autres.

Activité B : Le temps de la réflexion

Lisez l'histoire de Lalli et réfléchissez à deux aux questions suivantes.

- Pensez-vous que l'histoire est vraie et que Lalli a vraiment tué l'évêque Henry sur la glace de Köyliönjärvi au 12^e siècle ? Ou pensez-vous qu'il s'agit d'un mythe ?
- Pourquoi pensez-vous que cette histoire a fait l'objet de différentes interprétations ?
- Pourquoi pensez-vous que cette histoire a été conservée jusqu'à aujourd'hui, alors que d'autres événements historiques en Finlande n'ont pas été enregistrés à cette époque ?
- Pourquoi pensez-vous qu'il est si difficile d'obtenir des informations fiables sur la Finlande du XII^e siècle ? Existe-t-il des informations factuelles sur l'histoire de votre pays au sujet du XII^e siècle ou des siècles précédents ?
- Pensez-vous que les personnes au pouvoir ont influencé l'histoire de Lalli et de l'évêque Henry ? Pourquoi des personnes au pouvoir voudraient-elles influencer la production de ces informations ?

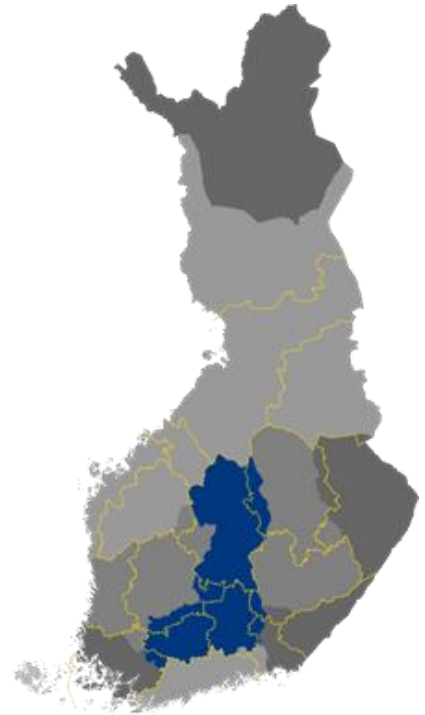


Image 21. La province historique de Tavastia (partie bleue de la carte)

TEXTE 10 PIERRE DE MORRONE - CELESTIN V

Pietro da Morrone, futur pape Célestin V, est né entre 1209 et 1215 dans le Molise, dans une famille de modestes paysans. Jeune homme, il vécut quelque temps au monastère bénédictin de Santa Maria de Faifoli, une importante abbaye du diocèse de Bénévent. Orienté vers l'ascétisme, il se retire à Monte Morrone, au-dessus de Sulmona, en 1239.

En 1241, après une période d'études à Rome, il participe à l'ordination sacerdotale, puis retourne au mont Morrone, à l'endroit où se trouve aujourd'hui l'abbaye de Morronese, pour y mener une vie très simple.

En 1264, sous le pape Urbain IV, Pierre fonde l'ordre qui sera connu plus tard sous le nom de Frères Célestins, des anachorètes adeptes de la règle bénédictine la plus stricte, dont le siège se trouve à l'ermitage de Sant'Onofrio al Morrone.

Au fil des ans, sa vocation ascétique et son détachement des contacts avec le monde extérieur se radicalisent. Mais, dans sa vieillesse, les choses changent soudainement pour Pierre de Morrone.

En 1292, à la mort du pape Nicolas IV, il faut élire un successeur. Or, une épidémie de peste d'abord, puis des conflits internes au collège des cardinaux ensuite, avaient conduit à une impasse, si bien qu'en mars 1294, Charles d'Anjou se rendit à Pérouse, siège du conclave, pour solliciter l'élection d'un nouveau pape.

C'est ainsi que, pour l'élection du nouveau pape, le nom de Pierre de Morrone, connu de tous les souverains d'Europe comme une figure ascétique et mystique, fut proposé. Mais comme Pietro n'était pas cardinal, ses partisans durent vaincre de nombreuses résistances ; finalement, il fut élu pape le 5 juillet 1294.

Lorsque les messagers ecclésiastiques montèrent au Mont Morrone pour lui annoncer la nouvelle en août 1294, ils trouvèrent "... un vieil homme, étonné et hésitant devant une si grande nouvelle..." portant "... une tunique grossière". Ses yeux étaient remplis de tristesse à la nouvelle de l'élection, qui, avec souffrance, déclara qu'il acceptait l'élection. Pierre de Morrone arrive à L'Aquila monté sur un âne tenu par la bride par le roi Charles II d'Anjou et escorté par le cortège royal. Le 29 août 1294, il fut couronné pape, sous le nom de Célestin V, dans l'église de Santa Maria di Collemaggio.

Parmi ses premiers actes officiels, il publia la "Bulla del Perdono" (une indulgence plénière pour ceux qui, s'étant confessés et repentis, s'étaient rendus à Santa Maria di Collemaggio entre le 28 et le 29 août). C'est ainsi que naquit la "Perdonanza", une célébration qui se tient encore aujourd'hui à L'Aquila et qui a vu le jour six ans avant le Jubilé de l'Église catholique, institué en l'an 1300.

Éprouvé dans son corps et dans son esprit par la lourdeur d'un rôle si éloigné de sa nature, le vieux pape en vint à l'idée de renoncer au pontificat, qu'il communiqua au consistoire le 13 décembre 1294. Après seulement onze jours, le cardinal Benedetto Caetani, qui avait aidé Célestin V dans sa démission, fut élu pape sous le nom de Boniface VIII. Par crainte d'un schisme



Image 22. G.C. Bedeschini "Célestin V" (1613)

de la part des cardinaux pro-français qui lui étaient opposés, et pour éviter son enlèvement, Boniface VIII enferma Pierre dans la forteresse de Fumone, dans la province de Frosinone, où il mourut le 19 mai 1296.



Image 23. Basilique de Collemaggio

Les opinions sur la démission de Célestin V sont controversées. On suppose que Dante Alighieri, qui s'opposait à Boniface VIII, a fait référence à Célestin V dans le III^e chant de l'Enfer, en le désignant comme « ... celui qui a fait le grand refus par lâcheté ».

Le 5 mai 1313, Célestin V fut canonisé par le pape Clément V ; en février 1317, ses restes furent transférés dans la basilique de Santa Maria di Collemaggio à L'Aquila.

Aujourd'hui, Pierre de Morrone est vénéré comme saint, sous le nom de San Pietro Celestino ; il est fêté le 19 mai.

Lieux réels associés au personnage :

1. Monte Morrone - Ermitage de Sant'Onofrio (Commune de Sulmona AQ) et Abbaye de Santo Spirito.
2. Ville de L'Aquila - Église de Santa Maria di Collemaggio.
3. Rocca di Fumone (FR).

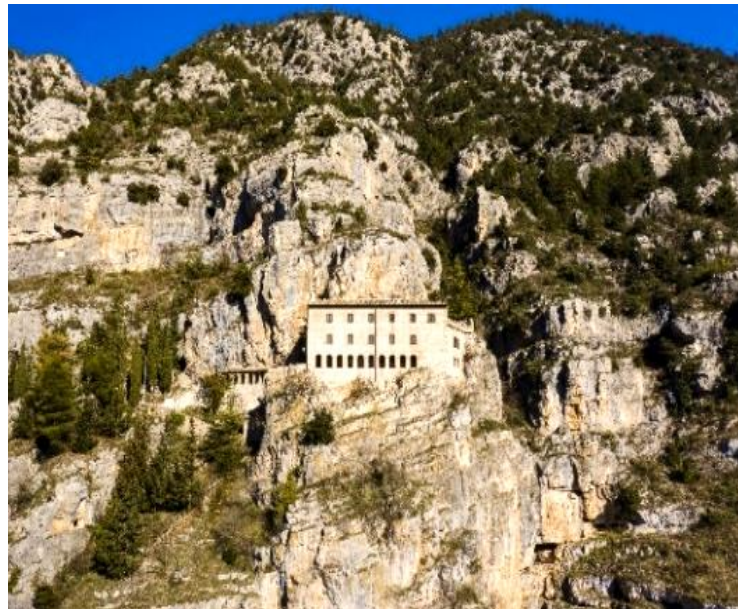


Image 24. Ermitage de Sant'Onofrio

Parmi les nombreux textes sur Célestin V, signalons le livre **d'Ignazio Silone, L'aventure d'un pauvre chrétien**, 1968.

Les deux activités visent à replacer la figure de Célestin V dans le contexte du monachisme médiéval.

Activité A : Recherche sur les abbayes bénédictines

Toutes les abbayes bénédictines, comme celle de Santo Spirito al Morrone, sont organisées autour d'un cloître et présentent des caractéristiques communes.

- Recherchez une abbaye bénédictine dans votre région, trouvez un plan ou une vue à vol d'oiseau.
- Identifiez les éléments suivants :
 - a) église ;
 - b) cloître ;
 - c) dortoir/cellules des moines ;
 - d) réfectoire ;
 - e) salle capitulaire ;
 - f) hôtellerie.

Si vous le souhaitez, vous pouvez comparer deux abbayes différentes afin d'identifier les similitudes et les différences.

Vous pouvez présenter votre travail à l'aide d'un fichier texte, de diapositives ou d'une vidéo.

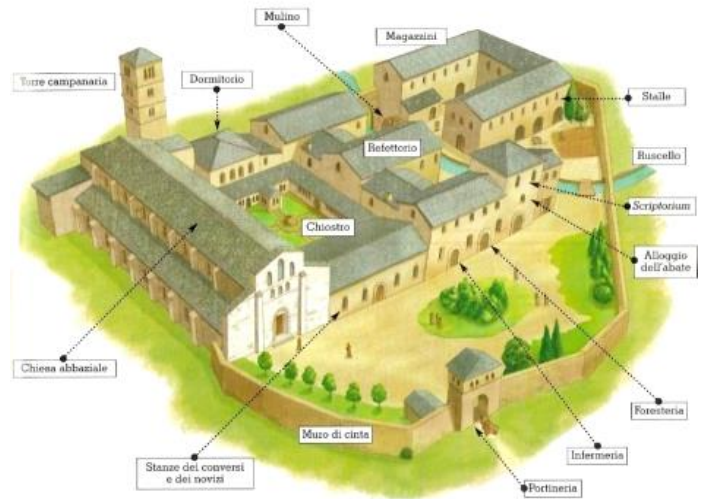


Image 25. Structure d'une abbaye bénédictine

Activité B : Recherche sur la Règle de Saint Benoît



Image 26. Le premier feuillet de la Règle de saint Benoît

Célestin V a été formé en suivant la *Règle de l'Ordre de Saint Benoît* (en latin *Regula monachorum* ou *Sancta Regula*), dictée par Saint Benoît de Nursie en 534. La Règle se compose d'un "Prologue" et de soixante-treize "chapitres".

Vous pouvez la trouver, par exemple, sur ces sites :

https://www.ora-et-labora.net/RSB_it.html (Italien et Latin)

<http://www.archive.osb.org/rb/text/toc.html> (Anglais).

- Choisissez d'approfondir la partie qui vous intéresse, le Prologue ou l'un des chapitres.
- Commentez la partie qui vous intéresse (Prologue - partie ou Chapitre - s'il s'agit d'un texte long, vous ne pouvez travailler que sur une partie).
- Écrivez précisément le titre du texte ; ensuite, créez un tableau à deux colonnes (par exemple avec Word) : à gauche, écrivez le texte original, où vous surlignerez les mots et expressions "clés", à droite, vous écrirez vos commentaires.
- Vous pouvez organiser une discussion de groupe, éventuellement avec d'autres personnes ayant fait une activité similaire.

TEXTE 11 GRAND-DUC DE LITUANIE GEDIMINAS

Gediminas (né vers 1275, règne 1316-1341) était le grand-duc de Lituanie. Souvent désigné dans les sources comme "roi des Lituanien et de nombreux Ruthènes", il fut l'un des plus importants souverains de Lituanie. La Lituanie de Gediminas est devenue le foyer de personnes de nationalités et de confessions diverses, et les traditions culturelles byzantines orientales et latines occidentales se sont épanouies.

Gediminas était un politicien talentueux, un diplomate avisé et un commandant de guerre efficace, manœuvrant entre le pape, l'empereur, l'ordre Teutonique, la Pologne et la Moscovie. À son époque, la Lituanie était un acteur politique européen.

La nouvelle dynastie régnante en Lituanie porte son nom : les Gediminides. Leurs représentants (les Jagellons) ont ensuite régné sur la Lituanie ainsi que sur les royaumes de Pologne, de Hongrie et de Bohême (la région historique la plus occidentale et la plus vaste de la République tchèque).

La ville de Vilnius est mentionnée pour la première fois dans une lettre de Gediminas datée du 25 janvier 1323. Il s'agit de la première mention connue de la capitale éternelle de la Lituanie dans des sources écrites. La ville devint le lieu d'origine de Gediminas et de sa dynastie, tandis que le château de Vilnius, dans la capitale lituanienne, servit de résidence principale à la dynastie des Gediminides-Jagellons, dont les représentants montèrent sur les trônes des monarques européens. Entre 1323 et 1324, le grand-duc de Lituanie, Gediminas, a dicté ses célèbres lettres, envoyées au pape Jean XXII, aux villes de la Ligue hanséatique et aux fraternités franciscaine et dominicaine, invitant les marchands, les artisans, les paysans, les chevaliers et les moines à se rendre à Vilnius.

Gediminas est associé à une légende très intéressante sur la fondation de Vilnius :

Légende de la fondation de Vilnius

Un jour, le grand-duc lituanien Gediminas est allé chasser à dix miles de sa capitale de l'époque, Trakai.

La chasse fut fructueuse : le grand-duc tomba sur un énorme animal, un taureau, qu'il tua.

Comme il était trop tard pour rentrer à Trakai, le grand-duc Gediminas s'arrêta dans la vallée de Šventaragis et y passa la nuit. Pendant son sommeil, il fit un rêve dans lequel un grand loup de fer se tenait sur la montagne et hurlait si fort qu'il semblait que des centaines de loups hurlaient à l'intérieur de lui.

Gediminas se réveilla et dit à son prêtre Lizdeika : « J'ai fait un rêve étrange » et décrivit tout ce qui s'était passé dans son rêve. Lizdeika était le grand prêtre païen. Il lui dit : « Grand-Duc, le loup de fer représente un château et une ville que tu vas construire sur ce site. Cette ville sera la capitale des terres lituaniennes et la demeure de leurs souverains, et la gloire de leurs exploits résonnera dans le monde entier ».

Le lendemain, le grand-duc Gediminas envoya immédiatement des gens construire un château dans la vallée de Šventaragis et un autre sur une haute montagne voisine. Ainsi, obéissant à la volonté des dieux, Gediminas construisit la ville et lui donna le nom de Vilnius - du ruisseau de la rivière Vilnia.



Image 27. Grand-duc de Lituanie Gediminas, gravure du XVII^e siècle

Date : 13-14e siècles

Lieux autour de l'histoire : Vilnius, Lituanie

Activité A : Représentation d'une courte pièce de théâtre

Organisez une pièce de théâtre basée sur la légende. Les participants peuvent créer des scénarios, attribuer des rôles et jouer l'histoire du Loup de fer. Cette activité peut être réalisée individuellement ou en groupe. Elle permet aux participants d'explorer les personnages, les dialogues et les émotions de la légende.

Instructions : Familiarisez-vous avec la légende du loup de fer, en notant les personnages principaux, les points de l'intrigue et les événements importants que vous aimeriez inclure dans la pièce. Lors de l'écriture du scénario, adaptez la légende du loup de fer pour les dialogues et les scènes. Faites preuve de créativité tout en restant fidèle à l'essence de l'histoire.

Répartissez les rôles et fixez la date et l'heure de la représentation.

Invitez des membres du public, tels que des amis ou d'autres participants, à assister à la représentation.

Jouez et appréciez l'expérience de donner vie à la légende du loup de fer sur scène.

Activité B : Découvrir Vilnius

Il s'agit d'organiser une visite guidée de Vilnius, au cours de laquelle les participants pourront visiter des lieux importants liés à Gediminas. Ils peuvent visiter des lieux mentionnés dans l'histoire, tels que la tour du château de Gediminas, et en apprendre davantage sur l'histoire et la culture de Vilnius en cours de route.

Instructions :

1. Commencez par rechercher les meilleurs endroits à visiter à Vilnius. Utilisez la carte de Vilnius (par exemple, Google) et les documents préparés par l'office du tourisme de Vilnius (<https://www.govilnius.lt/visit-vilnius/places>).
2. Créer l'itinéraire, planifier les aspects pratiques du voyage, tels que l'heure et la durée.



Image 29. Monument au Grand-Duc Gediminas

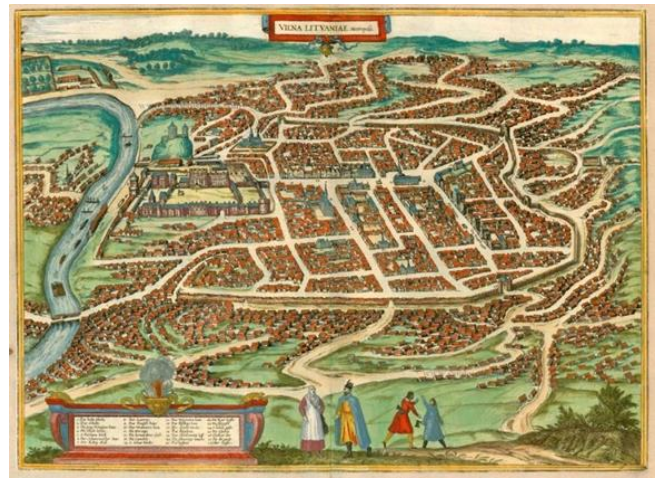


Image 28. G. Braun & F. Hogenberg "Vilna Lituaniae Metropolis" (1572)

3. Préparer du matériel pédagogique contenant des informations de base sur les sites de Vilnius, en particulier sur Gediminas. Il peut s'agir de brochures, de dépliants ou de documents contenant des faits historiques, des cartes et des illustrations.
4. Le jour de la visite, rassemblez les participants au point de rencontre prévu. Commencez la visite en donnant un aperçu de l'histoire de Gediminas. Conduisez le groupe à chaque endroit, en donnant des indications et en partageant des anecdotes. Faites des pauses si nécessaire, en laissant du temps pour les questions, la discussion et les photos.

TEXTE 12 BARBORA RADVILAITĖ



Image 30. Barbora Radvilaitė (lithographie de François Grenier d'après une peinture du milieu du XVI^e siècle d'un artiste inconnu à Nesvizh, après 1857, tirée de l'Album de Vilnius de J. K. Vilčinskis)

Barbora Radvilaitė, également connue sous le nom de Barbara Radziwiłł, était grande-duchesse de Lituanie et reine de Pologne en tant qu'épouse de Sigismond II Auguste, le dernier monarque masculin de la dynastie des Jagellons.

Barbora est née à Vilnius en 1520 ou 1522. Elle était la plus jeune de la famille. Elle grandit à Vilnius, dans la belle et luxueuse demeure de ses parents, sur les rives de la rivière Neris. Elle est entourée de la noblesse de Vilnius, de gens cultivés et célèbres. Barbora a reçu une excellente éducation, parlait couramment plusieurs langues et lisait beaucoup. Ses connaissances en matière d'histoire, de politique et de géographie, son aptitude à jouer aux échecs et ses talents de chasseuse émerveillent même les hommes. En 1536, son père conclut un contrat de mariage avec la famille Goštautas de Rodūnė, selon lequel elle devait épouser Stanislovas Goštautas. Cinq ans plus tard, le mari de Barbora meurt inopinément, la laissant jeune veuve.

Barbora avait une silhouette harmonieuse, mesurant environ 162 cm (la taille moyenne des femmes est de 148-154 cm). Elle avait un petit gabarit, une taille remarquablement fine et des hanches relativement larges, ce qui la rendait parfaitement proportionnée. Barbora aimait beaucoup se maquiller, se parfumer et prendre un bain tous les jours. Cela surprenait les gens, car on pensait à l'époque que des bains fréquents pouvaient être néfastes pour la santé. Elle aimait s'habiller de manière

élégante. La garde-robe de Barbora Radvilaitė était à couper le souffle : robes en brocart, damas, satin et soie, gilets brodés de fils d'or et d'argent, fourrures d'hermine et de zibeline, chapeaux ajourés ornés de roses, bérêts de style Europe centrale, couronnes en argent doré, coiffes en perles à sept brins et bien d'autres choses encore. La belle noble aimait le vert, le blanc et surtout le rouge. Barbora possédait un grand nombre de bagues serties de rubis, de saphirs, d'agates et de perles, ainsi que des diadèmes, des chaînes en or, des bracelets et des montres... La bague préférée de la reine a été conservée. Il s'agit d'une bague en or avec de l'émail noir et trois pierres précieuses de la taille d'un petit pois : un diamant, un rubis et une émeraude. Elle portait souvent un collier de six rangs de perles avec des rubis et une guirlande en or.

En 1543, le charme de Barbora Radvilaitė attire Sigismond Auguste, roi de Pologne et du grand-duché de Lituanie (1520-1572). Leur amour mutuel est exceptionnellement fort. En 1547, Sigismond Auguste et Barbora se marient secrètement. Leur histoire d'amour et leur mariage constituent un cas particulier dans l'histoire du milieu du XVI^e siècle. Le souverain, au mépris des coutumes européennes médiévales, a surmonté l'opposition de ses parents, de la noblesse et du public et a épousé par amour un membre d'une famille non royale.

Lorsqu'ils n'étaient pas ensemble, les amants correspondaient souvent. Dans les lettres qu'elle adresse à Sigismond Auguste, Barbora lui fait part de son amour pour lui : elle s'inquiète constamment de sa santé, le remercie de son affection, lui demande de ne pas l'oublier et lui envoie de jolis cadeaux dans ses lettres. Dans l'une de ses lettres, écrite à Dubingiai en décembre

1547, Barbora envoie à son époux bien-aimé une bague et une montre et lui demande de prendre une heure par jour pour penser à elle.

Grâce aux efforts de son mari, Barbora Radvilaitė est couronnée reine de Pologne en 1550. Cependant, peu après son couronnement, Barbora tombe gravement malade et meurt en 1551. Avant sa mort, Barbora a exprimé le souhait d'être enterrée à Vilnius, la ville où elle avait vécu heureuse avec son mari Sigismond Auguste.

Depuis le XVIII^e siècle, la vie de Barbora a été romancée comme une grande histoire d'amour tragique. Son histoire a captivé l'imagination du public et inspiré de nombreux artistes qui ont créé des poèmes, des pièces de théâtre, des films et d'autres œuvres. Barbora Radvilaitė est ainsi devenue l'une des femmes les plus célèbres et les plus reconnues de l'histoire du Grand-Duché de Lituanie et du Royaume de Pologne.

Date : 6 décembre 1520/1522 – 8 mai 1551

Lieux autour de l'histoire :

Vilnius, Lituanie et Cracovie, Pologne

Activité A : Rédaction de lettres

Barbora Radvilaitė était connue pour sa correspondance et l'échange de lettres avec des personnalités influentes de son époque, notamment son mari, sa mère et son frère. La tâche consiste à écrire une lettre fictive comme si vous étiez Barbora Radvilaitė, en vous plongeant dans ses pensées, ses aspirations et ses défis.

Instructions : Faites des recherches sur la vie de Barbora Radvilaitė, ses origines, sa famille, son mariage avec Sigismond Auguste et son implication dans la politique. Ces recherches vous aideront à comprendre le contexte historique de la période dans laquelle Barbora a vécu. Décidez si la lettre sera formelle, abordant des questions politiques, ou intime, révélant des pensées et des émotions personnelles, ou peut-être les deux ? À la fin de l'activité, une séance de lecture peut être organisée, au cours de laquelle chaque personne lira à tour de rôle sa lettre à haute voix.

Activité B : Mode et création de costumes

Barbora Radvilaitė était célèbre pour son sens de la mode et ses vêtements luxueux. Organisez une activité de création de mode ou de costumes au cours de laquelle les participants créeront des vêtements inspirés des tendances de la mode de la Renaissance, reflétant en particulier le style de Barbora Radvilaitė. Ils peuvent faire des recherches sur les vêtements, les tissus et les accessoires historiques et faire preuve de créativité pour créer leurs propres interprétations des tenues inspirées de la Renaissance.

Instructions : Faites des recherches sur la mode de la Renaissance, en vous concentrant en particulier sur les styles de vêtements, de tissus et d'accessoires qui étaient populaires à l'époque. Vous pouvez utiliser diverses sources : livres, articles en ligne pour trouver l'inspiration et mieux comprendre les tendances de la mode de la Renaissance. Notez les principaux éléments qui caractérisent cette période, tels que les silhouettes, les décolletés, les styles de manches, les tissus et les ornements. Dessinez ou créez vos propres interprétations de vêtements inspirés de la Renaissance, en vous inspirant du style de Barbora Radvilaitė. Organisez un défilé de mode ou une présentation pour montrer vos costumes inspirés de la Renaissance. Partagez l'inspiration de votre choix et discutez de la signification historique des costumes.



Image 31. Carte de la Pologne et de la Lituanie après l'Union de Lublin en 1569. Extrait de "The Cambridge Modern History Atlas", 1912, Londres : Cambridge University Press.

BIBLIOGRAPHIE

- Barbora Radvilaitė Dubingiuose (2023). [Site web dubingiai.info] <<https://dubingiai.info/barbora-radvilaite-dubingiuose>>, consulté le 29.5.2023.
- Heikkilä, Mikko K. (2016). Kuka oli Herra Heinäricks? Piispa Henrikin arvoitus [Le mystère de l'évêque Henry]. Tampere University Press. <<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0305-1>>, consulté le 25.5.2023.
- Huuhtanen, Anna (2023). Mikä ihmeen nuuttipukki? Nuutinpäivän erikoinen perinne on nykyään monille vieras. [Qu'est-ce que Nuuttipukki - le mauvais père Noël ?] [Kaksplus 1.1.2023](#), consulté le 26.5.2023.
- Il Bestiario D'Italia. Mappa delle creature leggendarie delle nostre regioni (2019) [Le Bestiaire de l'Italie. Carte des créatures légendaires de nos régions] <<https://monstermovieitalia.com/2019/02/21/bestiario-italia-mappa-creature-leggendarie-racconti-regioni>>, consulté le 27.5.2023.
- Jaakkola, Jalmari (1936). "Vähän Lallista ja Lalloilasta". Satakunta – Kotiseutututkimuksia X [A propos de Lalli et des actes de Lalli]. <[Helsingin yliopiston Satakuntalainen osakunta](#)>, consulté le 25.5.2023.
- JAV LB Švietimo Taryba (2012). Eglė, žalčių karalienė (Traduction en anglais) [Eglė la reine des serpents] <https://www.svietimotaryba.org/wp-content/uploads/2017/08/egle_angliskai.pdf>, consulté le 25.5.2023.
- Karalius, Gediminas (2023). Gedimino laišakai [Lettres du roi]. – Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas, Vilnius.
- Kauno apskrities viešoji biblioteka (2023). Eglė žalčių karalienė XIX amžiuje ir šiandien. [Eglė la reine des serpents au XIXe siècle et aujourd'hui] <<https://knyga.kvb.lt/lt/daugiau-naujienu/itemlist/tag/M%20Jasevi%C4%8Dius>>, consulté le 25.5.2023.
- L'alta quota della Maiella (2023) [The high mountain of the Maiella] <<https://www.parcomajella.it/Le-bellezze-di-Maja.htm>>, consulté le 28.5.2023.
- Lahola, Marjaana (2018). Etelä-Suomen Sanomat. ESS.fi 8.1.2018 Nuutti vie lauantaina joulun - päivän nimi tulee tanskalaisilta pyhimyksiltä ja nuuttipukkeja liikkuu edelleen [Le Nuuttipukki met fin à la célébration de Yule - une coutume toujours d'actualité]. Etelä-Suomen Sanomat. ESS.fi 8.1.2018 <<https://www.ess.fi/art2428341>>, consulté le 26.5.2023.
- Lietuvių literatūros ir tautosakos institutas (2007). Pasaka "Eglė žalčių karalienė" I-V tomai. [Eglė la reine des serpents].
- Mankinen, Jussi (2022). Myrkkykaasuja hönkiviä jättiläiskäärmeitä ja metsässä kirkuvia vainajaolentoja: tällaisia ovat suomalaisen kansanuskon kammutukset [Créatures mythiques finlandaises]. Yle 25.10.2022. <<https://yle.fi/a/3-12666395>>, consulté le 26.5.2023.
- Matušakaitė, Marija (2008). Karalienė Barbora ir jos atvaizdai [La reine Barbara et ses images] – Versus Aureus, Vilnius.
- Musée national DES SUCCESEURS DE LA GRANDE PRINCIPAUTÉ DE LITUANIE. Le grand-duc de Lituanie Gediminas et le 700e anniversaire de Vilnius. <<http://bareljefai.valdovurumai.lt/lt/bareljefai/i/169>>, consulté le 26.5.2023.
- Nikžentaitis, Alvydas (1989). Gediminas. – Vyriausioji enciklopedijų redakcija, Vilnius.
- Onnettomuustutkintakeskus OTKES (2022). <[Ta-pa-tur-mai-set huk-ku-mi-set 2021](#)> [Faits concernant les noyades accidentelles], consulté le 25.5.2023.
- Ovidio: dai consigli sulle strategie d'amore, all'esilio (2020). [Ovide : des conseils sur les stratégies amoureuses à l'exil] <<https://lecuriositadisophia.wordpress.com/2020/03/19/ovidio-dai-consigli-sulle-strategie-damore-allesilio>>, consulté le 27.5.2023.

- Parco Nazionale d'Abruzzo: ecco la Lista Completa dei Sentieri Turistici (adatti a tutti) tra Natura e Bellezza (2021) [Parc national des Abruzzes : voici la liste complète des sentiers touristiques (accessibles à tous) entre nature et beauté] <<https://www.viaggiando-italia.it/parco-nazionale-dabruzzo-ecco-la-lista-completa-dei-sentieri-turistici-adatti-a-tutti>>, consulté le 28.5.2023.
- Petrini, Vincezo Lisciani (2023). Publio Ovidio Nasone: vita e poetica. [Publius Ovid Naso : Vie et Poétique] <<https://www.studenti.it/publio-ovidio-nasone-vita-e-poetica.html>>, consulté le 27.5.2023.
- Porthan, Tiina & Porthan, Tero (2022). The Finnish Book of the Dead: Gods, Spirits and Creatures of the Underworld in Finnish Mythology and Folklore. Independently published (August 5, 2022) [[Le livre finlandais des morts : Dieux, esprits et créatures du monde souterrain dans la mythologie et le folklore finlandais]. Publication indépendante (5 Août, 2022).
- Pulkkinen, Risto (2014). Suomalainen kansanusko [Religion populaire finlandaise]. Helsinki : Gaudeamus, E-book.
- Rantanen, Jari (2004). Turun Sanomat TS.fi 13.1.20024 Naamiokiertue päättää joulun [La tournée des masques se termine à la période de Noël] <<https://www.ts.fi/viihde/1073939292>>, consulté le 26.5.2023.
- Rete sentieristica (2023) [Les sentiers du parc] <<https://www.parcoabruzzo.it/rete-sentieristica.php>>, consulté le 28.5.2023.
- Sieppi, Julia (2015). Lepopäivänä ei mennä kalaan – Entisaikojen taruolennot pitivät kansan kurissa [Les créatures mythiques de l'ancien temps contrôlaient les gens]. Yle 16.11.2015. <<https://yle.fi/a/3-8458438>>, consulté le 25.5.2023.
- Siuro.info. Veden väki - [entisajan uskomuksia](#) [Les croyances d'antan], consulté le 25.5.2023.
- Staudinger, Suvi (2019). Suomi, 57 000 – 168 000 järven maa [Le pays des mille lacs et plus] [blog]. [Maanmittauslaitos \(MML\)](#) 12.7.2019, consulté le 26.5.2023.
- Suh.fi [SUH:n](#) ennakkotilastot hukkumisista [Statistiques préliminaires sur les noyades], consulté le 29.5.2023.
- Suomen etymologinen sanakirja (1992-2000). [Näkki](#) [Dictionnaire étymologique], consulté le 26.5.2023.
- Un parco di Montagna Affacciato sul Mare (2020) [Un parc de montagne avec vue sur la mer] <<https://www.parcomajella.it/Organizza-un-escursione.htm>>, consulté le 28.5.2023.
- Väättäinen, Erika (2023). Scandification. Exploration des créatures de la mythologie finlandaise et folklore finlandais ([Finnish folklore](#)), consulté le 25.5.2023.
- Vähäkangas, Kirsti (2003). [Raahenmatkailuoppaat.fi 20.12.2003](#) Hyvä Tuomas joulun tuopi, paha Nuutti pois sen viepi [Le bon Tuomas apporte Noël, le mauvais Knut l'emporte], consulté le 26.5.2023.
- Vaitkevičius, Gediminas (2010). Vilniaus įkūrimas [La fondation de Vilnius]. – Lietuvos nacionalinis muziejus, Vilnius.
- Visuotinė lietuvių enciklopedija [Encyclopédie universelle lituanienne]. Barbora Radvilaitė. <<https://www.vle.lt/straipsnis/barbora-radvilaite>>, consulté le 29.5.2023.
- Visuotinė lietuvių enciklopedija [Encyclopédie universelle lituanienne]. Gediminas. <<https://www.vle.lt/straipsnis/gediminas>>, consulté le 26.5.2023.
- Wikiaineisto [Piispa Henrikin surmavirsi](#) [Hymne funèbre de l'évêque Henry], consulté le 26.5.2023.
- Wikipedia.fi [Näkki](#), consulté le 26.5.2023.
- Wikiquote Suomenkielisiä [sananlaskuja](#) [Proverbes finlandais], consulté le 26.5.2023.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Le projet est mis en œuvre par :



<https://delartetdautre.com>



LITHUANIAN COUNTRYSIDE
TOURISM ASSOCIATION

<https://www.atostogoskaime.lt>



**UNIVERSITY
OF TURKU**

<https://www.utu.fi>



<http://www.webpertutti.eu>