

# Le Peplos

Parcours ludique, interactif et pédagogique

HISTOIRE

Cycle 3 - 6ème

**Le Peplos** est un jeu en ligne permettant aux élèves de 6ème de découvrir, d'approfondir ou de réviser le chapitre consacré au Monde des cités grecques du thème 2 d'Histoire : *Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au 1er millénaire avant J-C.*

Scénario :

*Au coeur de l'Attique, une grande fête est organisée, les Panathénées. Tous les habitants de la cité célèbrent leur déesse protectrice, Athéna. Après plusieurs jours de compétitions sportives et artistiques, arrive celui de la procession, qui conduit le cortège vers la colline sacrée, l'Acropole. Anaé, une jeune arréphore, chargée de broder la nouvelle tunique pour la déesse - le peplos - a disparu. Or, elle seule connaît le code secret du coffre renfermant la précieuse offrande. Les habitants risquent de perdre la protection d'Athéna et voient déjà l'ombre d'une vengeance divine planer sur eux...*

Déroulement du jeu :

Les élèves ont pour mission de trouver et composer le code du coffre contenant le peplos. Tout au long du parcours de la procession, au cœur de la cité d'Athènes, les élèves doivent accomplir des épreuves. La résolution d'une énigme à l'issue de chaque épreuve donne accès à un indice. Un tableau de bord favorise la navigation dans le jeu et les feedbacks.

Liens avec le programme :

Les activités proposées, sous forme de questionnaires à choix multiples, de reconnaissance d'images, de repérage dans le temps, s'intègrent pour une large part, dans le programme. Ainsi, l'unité culturelle, religieuse, civique des cités grecques, dans un contexte de rivalité politique ou la naissance de la démocratie à Athènes sont les thèmes abordés dans ce parcours. La dernière épreuve s'ouvre sur un aspect plus culturel : la civilisation grecque comme source d'inspiration artistique au travers des époques.

Compétences disciplinaires travaillées / évaluées :

- Se repérer dans le temps : construire des repères historiques
- Pratiquer différents langages en histoire
- Coopérer et mutualiser (si le jeu est réalisé en équipes)

Pour accéder au jeu → [Jeu interactif Le Peplos](#)



Audio nécessaire

