

# LES GLADIATEURS : DES PERSONNAGES CARACTÉRISTIQUES

Date de mise en ligne : février 2019

Comment vivaient les gladiateurs à l'époque de Bayek le Medjaï ? Quelle était l'atmosphère dans les arènes et comment les combattants devaient-ils s'équiper ?

Analyser la représentation de personnages historiques dans les jeux vidéo et se mettre dans la peau d'un gladiateur.

- **Thème** : histoire
- **Niveau** : B1
- **Public** : adolescents
- **Durée indicative** : 2 séances de 45 minutes

## EXTRAIT UTILISÉ

Dans cet extrait, Bayek poursuit sa quête de vengeance et passe par le Fayoum, la plus ancienne région agricole d'Égypte. Il retrouve une ancienne amie de Siwa, sa ville d'origine, qui y est devenue gladiatrice.

Les personnages de l'extrait :

- **Bayek** est le héros du jeu *Assassin's Creed Origins*. C'est un medjaï : son rôle est de protéger le pharaon et tout le peuple d'Égypte.
- **Kensa** est une chasseuse et gladiatrice qui vient de Nubie, une ancienne région du sud de l'Égypte. C'est l'amie d'enfance de Bayek, ils ont fait connaissance à Siwa.
- **Felix Martialis** est le propriétaire de l'arène de gladiateurs de la ville de Krokodilopolis.

## PARCOURS PÉDAGOGIQUE

<b>Étape 1 – L'univers du jeu <i>Assassin's Creed Origins</i></b>	<b>2</b>
• Découvrir les gladiateurs et leurs caractéristiques (activité 1)	2
<b>Étape 2 – Au cœur de l'intrigue</b>	<b>2</b>
• Repérer les informations à propos des personnages (activité 2a)	2
• Situer les informations dans le temps (activité 2b)	2
• Décrire les sensations des gladiateurs (activité 3)	3
<b>Étape 3 – La quête... du français</b>	<b>3</b>
• Découvrir la formation de l'hypothèse	3
<b>Étape 4 – Les coulisses des jeux vidéo</b>	<b>4</b>
• Identifier les caractéristiques physiques des personnages	4
<b>Étape 5 – À la place du héros</b>	<b>5</b>
• Équiper son héros pour gagner le combat	5

### OBJECTIFS COMMUNICATIFS / PRAGMATIQUES

- Caractériser les personnages.
- Repérer des informations à propos des personnages.
- Situer des informations dans le temps.
- Décrire des sensations et une atmosphère.
- Décrire l'équipement d'un personnage et comprendre les caractéristiques des équipements.
- Se mettre d'accord et justifier ses choix.

### OBJECTIFS LINGUISTIQUES

- Découvrir la formation de l'hypothèse avec « si ».
- Repérer l'imparfait et le conditionnel présent.

### OBJECTIF (INTER)CULTUREL

- Découvrir un personnage de l'Antiquité : le gladiateur.

### ÉDUCATION AUX MÉDIAS

- Identifier les caractéristiques physiques d'un personnage de jeux vidéo.
- Simuler une partie de jeux vidéo : choisir le bon équipement pour son personnage.

## ÉTAPE 1 – L'UNIVERS DU JEU ASSASSIN'S CREED ORIGINS

### → Découvrir les gladiateurs et leurs caractéristiques (activité 1)

Interaction orale, lexique – individuel, binôme – 10 min (support : fiche apprenant)

Distribuer la fiche apprenant et inviter la classe à prendre connaissance de l'activité 1. S'assurer que le lexique est compris de tous.

Individuellement. *Faites l'activité 1 : à votre avis quels sont les éléments caractéristiques d'un gladiateur ? Placez les lettres des éléments sur l'échelle, en les classant, du plus représentatif au moins représentatif de la vie d'un gladiateur.*

Laisser les apprenant·e·s compléter l'activité 1, puis les inviter à comparer leurs réponses.

Faire la mise en commun à l'oral avec la classe, écouter les propositions des apprenant·e·s.



**Astuce :** les gladiateur·trice·s étaient des combattant·e·s professionnel·le·s. Ils·Elles s'affrontaient à mort dans les arènes face à un public passionné. Ils·Elles possédaient un équipement de protection spécial et des armes caractéristiques. Les premières traces de combats de gladiateurs remontent à 380 avant J.-C.

### Pistes de correction / Corrigés :

Je trouve que l'élément le plus représentatif des gladiateurs, c'est la violence, mon voisin pense que ce sont les arènes. Nous sommes d'accord pour dire que les armes représentent assez bien les gladiateurs. Mon voisin trouve que Jules César est l'élément le moins représentatif ; je ne suis pas d'accord, pour moi ce sont les animaux sauvages. [...]

## ÉTAPE 2 – AU CŒUR DE L'INTRIGUE

### → Repérer les informations à propos des personnages (activité 2a)

Compréhension orale – petits groupes – 10 min (supports : vidéo, fiche apprenant)

Inviter la classe à prendre connaissance de l'activité 2a. Diviser la classe en deux groupes : un groupe qui récolte les informations sur Bayek et l'autre sur Kensa.

Montrer la vidéo avec le son jusqu'à 1'48 (faire un arrêt sur image lors du changement de séquence). Si nécessaire, montrer la vidéo une seconde fois.

*Faites l'activité 2a : cochez les informations que vous entendez à propos de votre personnage.*

Faire la mise en commun à l'oral en groupe-classe. Inciter les apprenant·e·s à donner les informations qui concernent les catégories cochées lorsqu'ils les ont.

### Pistes de correction / Corrigés :

À propos de Bayek, j'entends des informations sur : son passé / ses projets / la relation de Kensa et Bayek / ses problèmes.

À propos de Kensa, j'entends des informations sur : son passé / ses rêves / sa profession / la relation de Kensa et Bayek  
Pour Kensa, nous avons coché « sa profession » parce qu'elle dit qu'elle est gladiatrice.

### → Situer les informations dans le temps (activité 2b)

Compréhension orale – binômes – 15 min (supports : vidéo, fiche apprenant)

Inviter la classe à prendre connaissance de l'activité 2b. Reformuler des binômes.

Montrer une nouvelle fois la vidéo avec le son jusqu'à 1'48 (faire un arrêt sur image lors du changement de séquence).

À deux. *Faites l'activité 2b : lisez les affirmations et reportez leur numéro dans le tableau. Classez-les en fonction de leur position dans le temps. Attention, certaines informations peuvent avoir différentes positions dans le temps.*

Faire la mise en commun à l'oral en groupe-classe. Lors de la correction, demander aux apprenant·e·s d'associer les affirmations de l'activité 2b avec les catégories cochées de l'activité 2a.

### Pistes de correction / Corrigés :

Le passé des personnages : 4. catégorie : la relation de Kensa et Bayek / 5. catégorie : la relation de Kensa et Bayek

Le présent des personnages : 1. catégorie : ses problèmes / 3. catégorie : sa profession / 6. catégorie : la relation de Kensa et Bayek

Le futur des personnages : 2. catégorie : sa profession / 7. catégorie : ses projets / 8. catégorie : ses rêves.

### → Décrire les sensations des gladiateurs (activité 3)

Compréhension orale – binômes – 10 min (supports : vidéo, fiche apprenant)

Garder les mêmes binômes que lors de l'activité précédente. Inviter la classe à prendre connaissance de l'activité 3.

Montrer la vidéo avec le son à partir de 1'48 jusqu'à la fin.

À deux. *Faites l'activité 3 : complétez les cases avec les sensations ressenties par un gladiateur qui entre dans l'arène. Attention, certaines informations sont données clairement dans la vidéo, mais tu dois aussi interpréter ce que le gladiateur ressent.*

Faire la mise en commun à l'oral en groupe-classe.

*Retrouvez les mots manquants dans le papyrus.*

Si besoin, expliquer les adjectifs « brève » et « rayonnante ».

#### Pistes de correction / Corrigés :

Les odeurs : le sang, la sueur et les excréments.

Les sensations : la peur et la solitude (Felix Martialis : « aucun pharaon, aucun dieu ne pourra te protéger dans l'arène »)

L'après-combat : la mort ou la victoire, la gloire, la célébrité. (Puis recommencer le même cycle.)

« Telle est la vie des gladiateurs, **brève**, mais **rayonnante**. »

## ÉTAPE 3 – LA QUÊTE... DU FRANÇAIS

### → Découvrir la formation de l'hypothèse

Grammaire – individuel – 10 min (support : fiche apprenant)

Inviter la classe à prendre connaissance de l'activité 4a. Montrer une nouvelle fois la vidéo, en entier, avec le son. Individuellement. *Faites l'activité 4a : associez le début de la phrase avec la fin qui correspond.*

Faire la mise en commun à l'oral en groupe-classe.

Écrire au tableau :

Si Bayek était champion, il serait célèbre dans la ville de Krokodilopolis.

Bayek **est** champion, il **est** célèbre dans la ville de Krokodilopolis.

Au groupe-classe. *Observez ces deux phrases. Est-ce que vous voyez / ressentez une différence ? Avec quelle phrase on est sûr à 100 % des informations données ? Dans les autres phrases de l'activité, est-ce que les informations données sont certaines à 100 % ?*

Attirer l'attention des apprenant·e·s sur le fait que les informations sont des hypothèses : les actions peuvent ou ne peuvent pas se réaliser.

*Dans la vidéo, avez-vous déjà repéré un moment où un personnage formule une hypothèse ?*

Laisser le temps à la classe de réfléchir, puis diffuser avec le son, l'extrait suivant de 1'00 à 1'13. Attirer l'attention des apprenant·e·s sur la phrase suivante, prononcée par Kensa : « Si seulement l'occasion se présentait, je pourrais devenir championne de l'arène. La célébrité, la richesse, le luxe ! ».

*De quoi parle Kensa ? Aidez-vous de l'activité 2a.*

#### Pistes de correction / Corrigés :

Si Bayek était champion, il serait célèbre dans la ville de Krokodilopolis.

Si Felix acceptait l'arrivée de Bayek, le Medjaï combattrait dans l'arène.

Si Felix n'était pas l'ami de Kensa, il n'accepterait pas le Medjaï dans son arène.

Si Kensa gagnait son combat, elle serait la première femme championne.

Si Kensa combattait Bayek, elle serait très triste d'affronter son ami.

Si Kensa et Bayek combattaient ensemble, ils gagneraient sans difficulté.

Kensa parle de ses projets, de ses rêves et de ses espoirs.

Individuellement. *Observez les phrases de l'activité 4a. Classez les verbes dans deux colonnes en fonction de leur construction. Que constatez-vous ?*

**Pistes de correction / Corrigés :**

Colonne 1 : était (x2) - acceptait - gagnait - combattait - combattaient

Colonne 2 : serait (x3) - combattrait - accepterait - gagneraient

Ce sont les mêmes verbes, mais ils ne sont pas conjugués pareil. Il y a deux temps différents.

Expliquer aux apprenant·e·s que les verbes de la première colonne sont à l'imparfait et que ceux de la deuxième colonne sont au conditionnel présent. Inviter la classe à prendre connaissance de l'activité 4b.

Individuellement. *Faites l'activité 4b : observez les phrases de l'activité précédente pour compléter le papyrus et comprendre le fonctionnement de l'hypothèse.*

Mise en commun. Interroger la classe à propos de leur réponse et rédiger la formule de l'hypothèse au tableau. Illustrer avec des exemples pris dans l'activité 4a.

**Pistes de correction / Corrigés :**

« **si** » + verbe à l'**imparfait** + verbe au **conditionnel présent** = l'hypothèse

Par exemple la phrase suivante : **Si** Bayek **était** champion, il **serait** célèbre dans la ville de Krokodilopolis.

## ÉTAPE 4 – LES COULISSES DES JEUX VIDÉO

### → Identifier les caractéristiques physiques des personnages

Repérage visuel, lexique, éducation aux médias – binômes, groupe-classe – 20 min (support : fiche matériel)

Au préalable, imprimer la page 1 de la fiche matériel en nombre suffisant. Reformuler les binômes et distribuer une fiche matériel à chacun. Projeter ensuite l'image avec le lexique et lever les difficultés lexicales.

À deux. *Décrivez l'apparence des personnages en utilisant les mots proposés. Selon vous, pourquoi Bayek et Kensa portent-ils ces équipements ? Seront-ils de bonnes protections pour un combat ?*

Projeter ou imprimer en nombre suffisant (une par binôme) la page 2 de la fiche matériel.

En groupe-classe. *Observez les images, quels sont les points communs et les différences entre ces deux représentations ? Laquelle vous paraît la plus réaliste ? Pourquoi ?*



**Astuce :** pour aller plus loin et découvrir les différences entre la réalité historique et la fiction, vous pouvez consulter cet article : <https://lemde.fr/2NesLqS>.

Et pour travailler cet aspect plus en détail, vous pouvez utiliser la fiche Origins « La lutte contre l'Ordre », elle aussi prévue pour le niveau B1.

**Pistes de correction / Corrigés :**

Bayek porte un carquois avec des flèches dedans. Il a un gantelet et un plastron pour se protéger. Le pendentif lui porte chance. Kensa porte un collier. Elle a des scarifications pour impressionner ses adversaires, ce sont des marques typiques de sa culture.

Ils portent ces équipements pour se battre. Parce que ce sont des guerriers. Ils portent un équipement léger pour être rapides.

Le Gladiateur a plus de protections : un casque et un bouclier. Bayek et Kensa sont peu protégés : ils portent des vêtements légers.

Le Gladiateur a des armes différentes, il a une épée pour combattre près de ses adversaires. Bayek a des flèches, ce n'est pas pratique pour combattre dans une arène.

Bayek, Kensa et le Gladiateur portent des protections sur le torse : un plastron pour les deux héros et un ceinturon pour le Gladiateur. Ils ont également une protection sur le bras.

Selon moi l'image la plus réaliste est celle du gladiateur seul car Bayek et Kensa sont des personnages de jeux vidéo.

Non, moi je pense que les plus réalistes sont Kensa et Bayek car il y a plus de détails sur leurs armes que pour le gladiateur seul.

Moi je pense que le plus réaliste c'est le gladiateur seul car il n'y avait pas de gladiateur en Égypte.

## ÉTAPE 5 – À LA PLACE DU HÉROS

### → Équiper son héros pour gagner le combat

Interaction orale – binômes, petits groupes – 15 min (support : fiche matériel)

Au préalable, imprimer la page 2 de la fiche matériel en nombre suffisant et découper les cartes personnages. Conserver les binômes. Dans un premier temps, n'utiliser que les fiches personnages. Distribuer les cartes Bayek et Kensa.

À deux. *Lisez les caractéristiques des personnages et mettez-vous d'accord pour en choisir un.*

Au besoin, expliquer les caractéristiques aux apprenant·e·s.



**Astuce :** la fiche matériel reprend les codes des jeux vidéo. Les personnages ont des caractéristiques et le nombre de points (🔍) indique la puissance de chacune. De même, les équipements ont une fonction et un coût différent.

La « force » fait référence à la force physique, la « rapidité » à la vitesse de déplacement, la « précision » à l'efficacité des coups portés et la « résistance » à la capacité du personnage à faire face aux attaques.

Une fois que les binômes ont choisi leur personnage. *Qui avez-vous choisi et pourquoi ?*

Distribuer une carte « équipement » à chaque binôme et préciser aux apprenant·e·s que la drachme est la monnaie utilisée à cette époque.

À deux. *Observez attentivement la carte des équipements. Mettez-vous d'accord sur la meilleure façon d'équiper votre personnage. Vous pouvez le faire de plusieurs façons : avec de l'équipement d'attaque, il enlèvera des points à l'adversaire et avec de l'équipement de défense il s'ajoutera des points. Vous devez faire attention à pouvoir payer vos équipements, vous n'avez que 1 000 drachmes.*

Si possible, afficher un chronomètre en ligne pendant 12 minutes. Par exemple : <https://bit.ly/2GztSRC>

Laisser réfléchir les binômes. Au bout du temps imparti proposer aux binômes de se regrouper 2 à 2.

À quatre. *Chacun à votre tour, présentez votre personnage et son équipement. Expliquez vos choix. À la fin de la présentation, comptez le nombre de points de chaque personnage en tenant compte des effets des équipements. Le personnage qui a le plus de points a gagné.*

Circuler entre les groupes pour s'assurer que les apprenant·e·s ont bien respecté la consigne (nombre de points et coûts des équipements). Inciter les apprenant·e·s à utiliser le conditionnel présent pour expliquer leurs choix (exemple : Si Kensa avait un bouclier léger et des lances, ce serait trop cher.).

### Pistes de correction / Corrigés :

Nous avons choisi Bayek parce qu'il est plus fort que Kensa. Nous avons choisi Kensa parce qu'elle est précise, c'est important si elle utilise des flèches.

Je pense que Kensa devrait prendre un bouclier léger et des lances. Je ne suis pas d'accord, si Kensa avait un bouclier léger et des lances, ce serait trop cher.

Nous avons équipé Bayek avec un casque à 600 drachmes, il a donc 4 points de résistance en plus, ça fait 8 au total. Il nous restait 400 drachmes alors nous avons acheté un arc et des flèches qui font 2 points de dégât à votre personnage.

Nous avons équipé Kensa d'un bouclier léger et des lances, à 800 drachmes. C'est la seule chose que nous avons achetée, elle enlève 4 points à Bayek.

Bayek 13 points + 4 points (casque) – 4 points (bouclier et lances de Kensa) = 13 points

Kensa 13 points – 2 points (flèches de Bayek) = 11 points

C'est Bayek qui gagne !