

*Les latinistes de 4<sup>ème</sup> A & C du collège Langevin Wallon de Rosny-sous-bois présentent ...*

# ALEA JACTA EST !



*Le jeu de société sur Œdipe et sa  
famille*

# ALEA JACTA EST !

## **Présentation**

Vous allez vivre les aventures d'Œdipe et sa famille et traverser différentes épreuves afin d'en ressortir vainqueur. Mais attention, saurez-vous défier la Sphinge, relever les défis, remporter les duels et, surtout, affronter le destin ?

---

## **Règles du jeu**

Âge : 12 ans +

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs. NB : Ce jeu peut se jouer en équipe s'il y a plus de 6 joueurs.

Durée : De 40 à 90 minutes.

Matériel :

-un plateau de jeu

-6 **personae** (pions)

-1 **alea** (dé) numéroté de 1 à VI

-30 cartes **Sphinx** (devinettes de la Sphinge) dont 10 « *Quis sum ?* », 10 « QCM », 10 « question ouverte »

-50 cartes **Provocatio** (défi) dont 15 « *Tempus fugit !* », 15 « *Veni, vidi, vici* », 10 « *Latine loquor* », 10 cartes « *Audaces fortuna juvat* »

-20 cartes **Certamen** (duel) dont 10 « *Festina lente* » et 10 « *A minima* »

-10 cartes **Oraculum** (oracle)

Le jeu nécessite également l'utilisation d'un chronomètre (montre, application sur téléphone, sur ordinateur...).

Mise en place du jeu :

Chaque joueur choisit un pion **Persona** et le place sur la case centrale, qui est à la fois la case départ et arrivée, en face de la couleur correspondante à celle de son pion. Il pioche une carte **Oraculum** qu'il doit garder face cachée tout le long du jeu et dont il ne pourra prendre connaissance que lorsqu'il sera retourné sur la case centrale.

But du jeu :

Répondre aux devinettes, survivre aux défis et aux duels et être le/la premier/ère à retourner au point de départ après avoir fait tout le tour du plateau dans le sens des aiguilles d'une montre, avoir remonté sa propre colonne (code couleur) et avoir résolu l'oracle (carte **Oraculum** qui a été piochée au tout début du jeu).

Début du jeu :

Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le plus grand score commence. Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, ils tirent une nouvelle fois l'**alea**. Une fois le premier joueur désigné par le sort, les tours se feront dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu :

Le premier joueur lance de nouveau l'**alea** et avance d'autant de cases que l'indique le dé.

S'il tombe sur une case **Provocatio** (défi), il doit accomplir le défi donné. S'il y parvient, il avance d'une case (ou de deux si c'est précisé). S'il échoue, il relance le dé et recule du nombre de cases indiqué par le dé, mais ne rejoue pas s'il tombe sur une case spéciale (Rejouer, Reculer, Sphinx, Provocatio).

S'il tombe sur une case **Sphinx** (devinettes), le joueur à sa droite prend la première carte du tas et lui pose la devinette. S'il répond correctement, il avance d'une case supplémentaire. S'il se trompe ou donne sa langue au chat, il recule d'une case.

S'il tombe sur une case « reculer d'une case », il recule.

S'il tombe sur une case « relancer », il relance le dé, avance du nombre de cases indiqué et rejoue s'il tombe sur une case spéciale.

S'il arrive sur une case déjà occupée par un autre joueur, il y a duel. L'un des autres joueurs pioche une carte **Certamen** et lit le défi à relever. Il s'agit d'une épreuve de rapidité. Le gagnant s'en sort indemne. Le perdant, quant à lui, lance le dé et recule du nombre de cases indiqué, mais ne rejoue pas s'il tombe sur une case spéciale.

Au bout de 3 erreurs / langues au chat cumulées (cartes **Sphinx**, **Provocatio** et **Certamen** confondues) sur trois tours consécutifs, le joueur doit repartir de la case départ et recommencer à zéro.

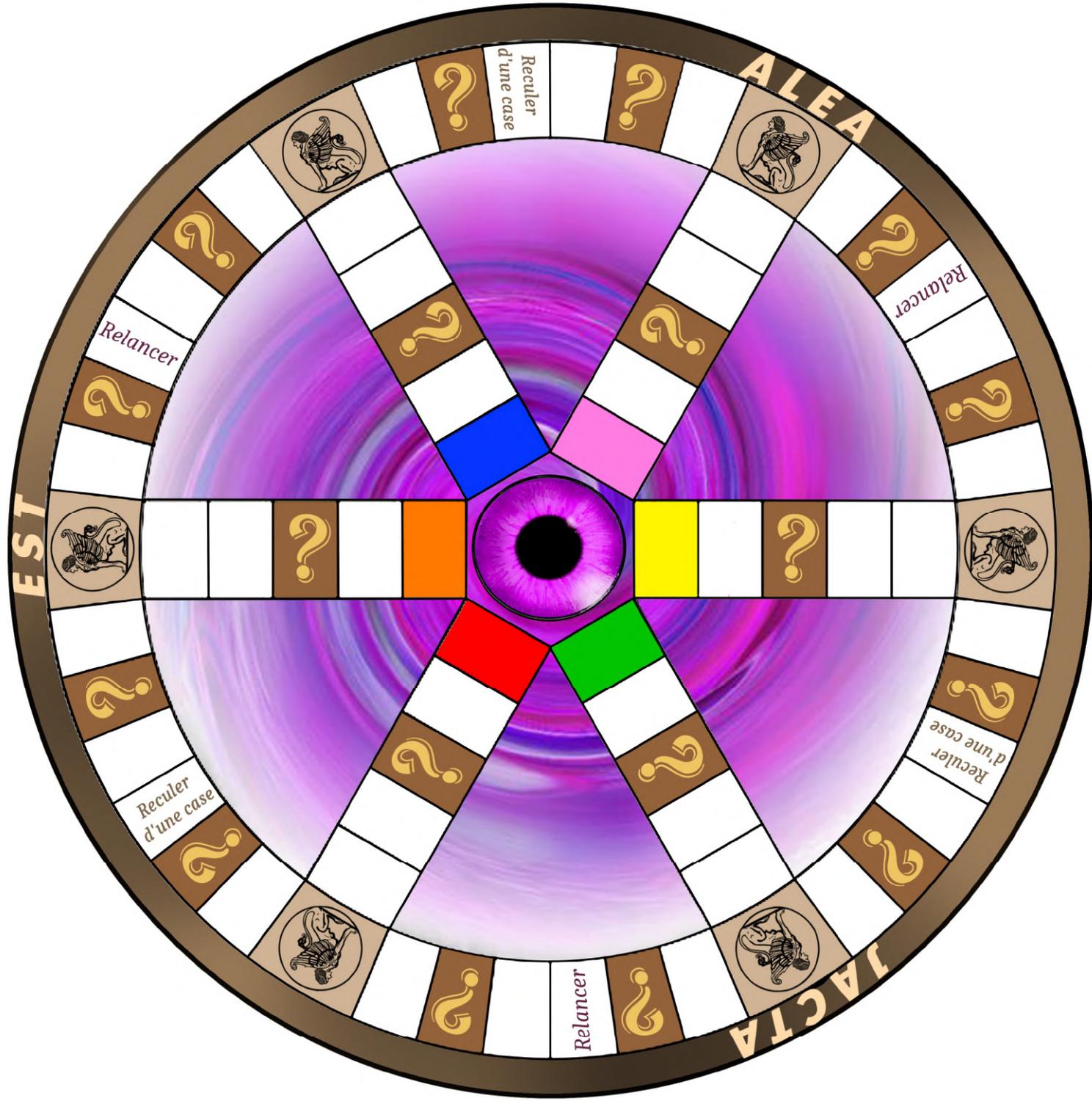
Fin du jeu & victor :

Le vainqueur (**victor**) est celui qui parvient à la case départ/arrivée (la case centrale) en premier (après avoir fait tout le tour du plateau et être remonté par sa colonne de départ) et qui trouve la réponse à la carte **Oraculum** qui lui a été distribuée en début de partie.

NB : il faudra faire le nombre exact avec le dé pour tomber sur la case départ/arrivée, sans quoi le joueur devra reculer du nombre de cases correspondant à l'excédent.

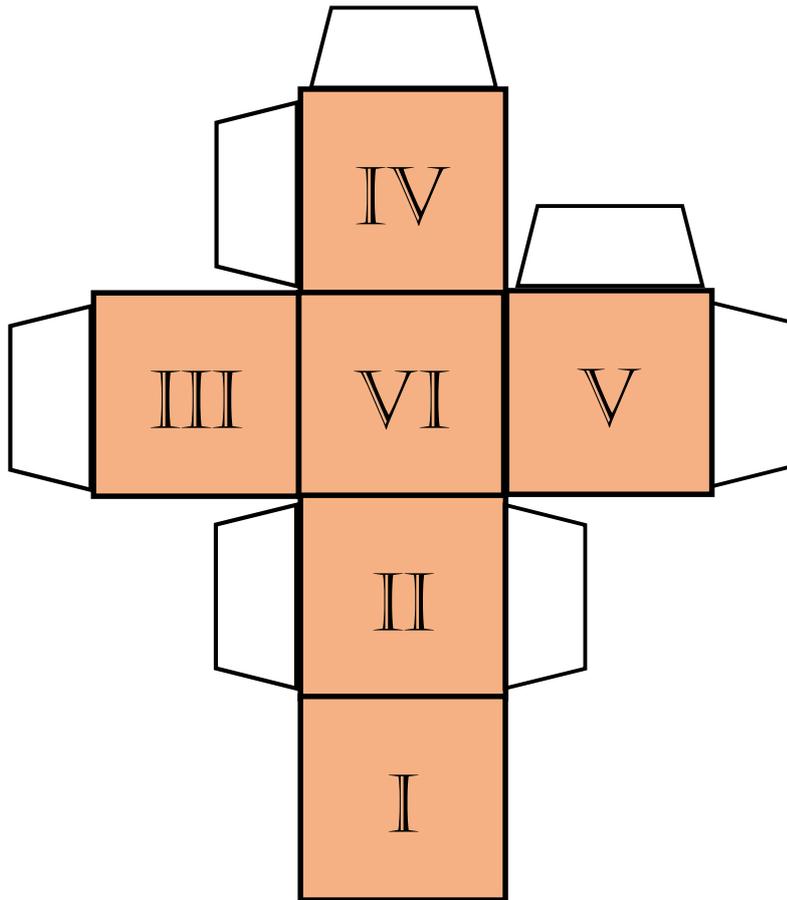
Ex : il manque 4 cases au joueur A pour parvenir au centre et il obtient 6 avec le dé, il devra donc avancer jusqu'au centre (4 cases) puis reculer de 2 cases (excédent).

Si le joueur qui est sur le point de gagner ne parvient pas à résoudre l'oracle, il lui reste encore une chance d'être le vainqueur parce que la Pythie est bienveillante, mais il prend du retard : il doit relancer le dé et additionner le résultat obtenu au chiffre romain inscrit sur sa carte **Oraculum**, puis reculer du nombre de cases correspondant au résultat de cette addition. Ex : il obtient 5 avec le dé et le chiffre IV est inscrit sur sa carte **Oraculum**. Il devra reculer de 9 cases (5+IV) et attendre de tomber de nouveau sur la case centrale pour gagner.



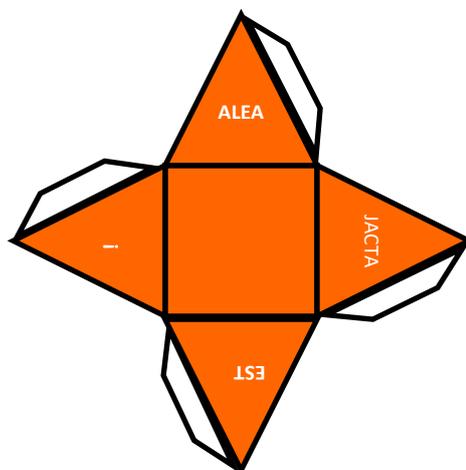
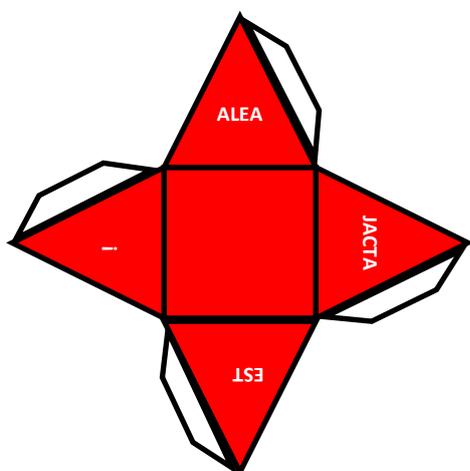
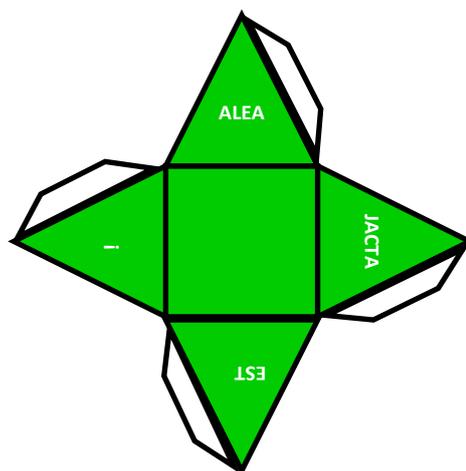
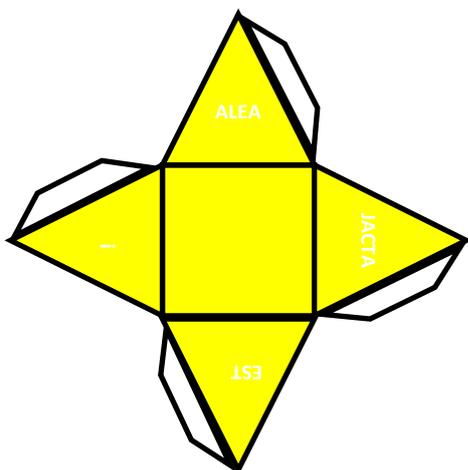
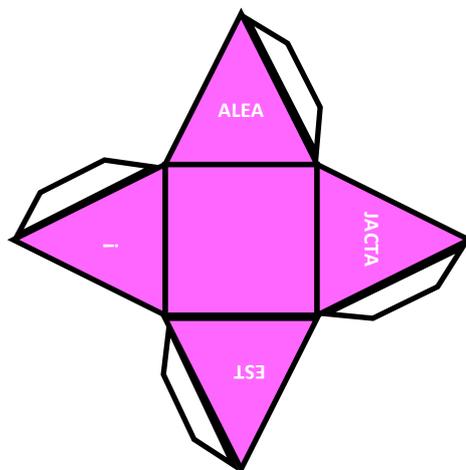
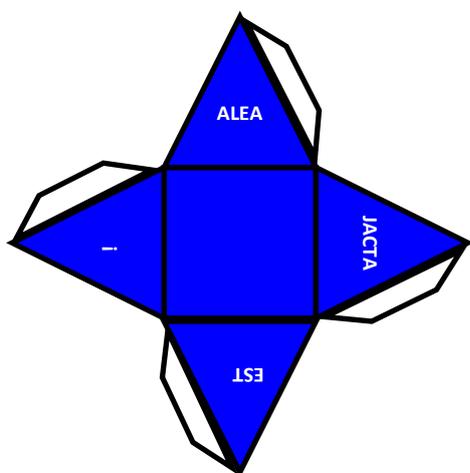
# ALEA

(à découper et à monter. Plier et coller les parties blanches.)



# PERSONAE

(à découper et à monter. Plier et coller les parties blanches.)





SPHINX



SPHINX

ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



SPHINX



SPHINX

### Quis sum ?

Je suis le vieillard  
assassiné par Œdipe.  
Quis sum ?

*Réponse : Laïos, roi de Thèbes, son père*

### Quis sum ?

Nous sommes les parents  
d'Œdipe, mais nous n'étions  
pas là à sa naissance.  
Qui sumus?

*Réponse : Ses parents adoptifs, le roi et  
la reine de Corinthe, Polybe et Mérope*

### ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### Quis sum ?

Je suis une créature  
qu'Œdipe a affrontée.  
Quis sum ?

*Réponse : La Sphinge*

### Quis sum ?

Je suis le nouveau roi de  
Thèbes et j'ai condamné ma  
nièce à mort.  
Quis sum ?

*Réponse : Créon, le frère de Jocaste*



SPHINX



SPHINX

ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



SPHINX



SPHINX

### Quis sum ?

Nous sommes les époux de  
la reine de Thèbes.  
Qui sumus ?

*Réponse : Œdipe et Laïos*

### Quis sum ?

Ne pouvant épouser ma  
cousine, je me suicide dans  
la pièce de Sophocle.  
Quis sum ?

*Réponse : Hémon, le fils de Créon*

### ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### Quis sum ?

Personnage central, mais  
silencieux, j'étais d'abord  
sous l'emprise d'une figure  
mythologique.  
Quis sum ?

*Réponse : La ville de Thèbes*

### Quis sum ?

Enfants maudits, nous nous  
sommes entretués.  
Qui sumus ?

*Réponse : Étéocle et Polynice*



SPHINX



SPHINX

ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



SPHINX



SPHINX

### Quis sum ?

J'ai choisi de mourir par  
devoir familial et je suis  
devenue un symbole de  
résistance.  
Quis sum ?

*Réponse : Antigone, la fille d'Œdipe et  
de Jocaste*

### QCM

Pourquoi Œdipe est-il  
abandonné à la naissance ?

- A. *Il a été perdu*
- B. *L'oracle prédit qu'il fera du  
mal à sa famille*
- C. *Ses parents ne voulaient  
pas de lui*

*Réponse B*

### ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### Quis sum ?

Je suis la voix du destin  
dans le mythe d'Œdipe et  
ce, à plusieurs reprises.  
Quis sum ?

*Réponse : La Pythie de Delphes ou  
l'oracle de Delphes*

### QCM

Où Œdipe est-il  
abandonné ?

- A. *Sur le mont Cithéron*
- B. *Sur le mont Palatin*
- C. *Sur le mont Olympe*

*Réponse A*



SPHINX



SPHINX

ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



SPHINX



SPHINX

## QCM

Après avoir découvert la vérité, Œdipe s'exile à ...

- A. *Thèbes*
- B. *Colone*
- C. *Corinthe*

*Réponse B*

## QCM

Avec qui Œdipe se marie-t-il ?

- A. *Sa sœur*
- B. *Sa cousine*
- C. *Sa mère*

*Réponse C*

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

## QCM

Comment les fils d'Œdipe se partagent-ils le pouvoir ?

- A. *Une année chacun*
- B. *Une personne par mois*
- C. *Un seul des deux règne*

*Réponse A*

## QCM

Qui de ces personnes est le fils d'Œdipe ?

- A. *Étégone*
- B. *Étéocle*
- C. *Créon*
- D. *Polynice*

*Réponses B et D*



SPHINX



SPHINX

ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



SPHINX



SPHINX

## QCM

Avec qui Antigone est-elle fiancée ?

- A. Son frère
- B. Son oncle
- C. Son cousin

Réponse C

## QCM

A qui Créon refuse-t-il la sépulture ?

- A. Œdipe
- B. Étéocle
- C. Polynice

Réponse C

ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

## QCM

Pourquoi Polynice n'a pas le droit à la sépulture ?

- A. Il a refusé de laisser le pouvoir à son frère
- B. Il a assiégé Thèbes pour récupérer le trône
- C. Il a tué sa mère

Réponse B

## QCM

Comment s'appellent les filles d'Œdipe ?

- A. Antigone
- B. Polynice
- C. Ismène
- D. Étéocle

Réponses A et C



SPHINX



SPHINX

ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



SPHINX



SPHINX

### Question ouverte

Quelles récompenses (au pluriel) Œdipe obtient-il après avoir sauvé Thèbes de la Sphinge ?

*Réponse : La main de la reine Jocaste et le trône de Thèbes*

### Question ouverte

De quels êtres la Sphinge est-elle le mélange ?

*Réponse : Un buste de femme, un corps de lion et des ailes*

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### Question ouverte

Que prédit l'oracle de Delphes à Laïos et Jocaste ?

*Réponse : Il leur prédit que s'ils ont un fils, celui-ci tuera son père et épousera sa mère.*

### Question ouverte

Que fait Jocaste lorsqu'elle apprend qu'elle a épousé son propre fils ?

*Réponse : elle se pend/se suicide.*



SPHINX



SPHINX

ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



SPHINX



SPHINX

### Question ouverte

Pourquoi Œdipe s'appelle-t-il « pieds enflés » ?

*Réponse : Il s'appelle ainsi car on lui a percé les pieds pour l'accrocher à un arbre lors de son abandon.*

### Question ouverte

Pourquoi Jocaste met-elle fin à ses jours ?

*Réponse : Elle met fin à ses jours parce qu'elle apprend que son mari est en fait aussi son fils.*

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### Question ouverte

Pourquoi peut-on dire qu'Œdipe a commis un parricide ?

*Réponse : Parce qu'il a tué son propre père (sans le savoir).*

### Question ouverte

Comment s'appellent les enfants d'Œdipe et Jocaste ?

*Réponse : Antigone, Ismène, Étéocle et Polynice.*



SPHINX



SPHINX

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### Question ouverte

De quoi Œdipe essaie-t-il de sauver Thèbes lorsqu'il découvre qu'il a tué son père et épousé sa mère ?

*Réponse : Il essaie la ville de Thèbes de la peste.*

### Question ouverte

Quel mot désigne le fait qu'Œdipe ait épousé sa propre mère ?

*Réponse : Cela s'appelle un inceste.*

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



PROVOCATIO



PROVOCATIO

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



PROVOCATIO



PROVOCATIO

### Tempus fugit !

20 secondes pour citer trois choses que Créon a faites.

*Réponse : il a fait enterrer Étéocle, il a interdit la sépulture pour Polynice, il a fait emmurer Antigone vivante.*

### Tempus fugit !

10 secondes pour citer les trois fils de Jocaste.

*Réponse : Étéocle, Polynice et...Œdipe !*

### ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### Tempus fugit !

5 secondes pour citer les deux filles d'Œdipe.

*Réponse : Antigone et Ismène.*

### Tempus fugit !

10 secondes pour dire par qui Œdipe est recueilli enfant.

*Réponse : un berger, puis le roi et la reine de Corinthe.*



PROVOCATIO



PROVOCATIO

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



PROVOCATIO



PROVOCATIO

### Tempus fugit !

5 secondes pour dire contre  
qui Œdipe se bat pour  
sauver Thèbes.

*Réponse : La Sphinx*

### Tempus fugit !

5 secondes pour dire qui  
gagne entre Étéocle et  
Polynice.

*Réponse : Aucun des deux : ils meurent  
tous les deux !*

### ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### Tempus fugit !

20 secondes pour dire de  
qui Créon est l'oncle, sans  
oublier personne !

*Réponse : Étéocle, Polynice, Antigone,  
Ismène, et Œdipe !*

### Tempus fugit !

5 secondes pour dire de qui  
Créon est le frère.

*Réponse : Jocaste*



PROVOCATIO



PROVOCATIO

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



PROVOCATIO



PROVOCATIO

### Tempus fugit !

20 secondes pour citer quatre membres de la famille des Labdacides dont le prénom commence par une voyelle.

*Réponse : Œdipe, Étéocle, Ismène, Antigone.*

### Tempus fugit !

20 secondes pour expliquer pourquoi Œdipe s'appelle ainsi.

*Réponse : Œdipe signifie « pieds en-  
fés ». Il porte ce nom parce qu'on lui a  
percé les chevilles pour l'attacher à un  
arbre lors de son abandon.*

### ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### Tempus fugit !

5 secondes pour citer le nom de celui qui donna son nom à la famille des Labdacides.

*Réponse : Labdacos*

### Tempus fugit !

5 secondes pour épeler le prénom « Jocaste ».



PROVOCATIO



PROVOCATIO

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



PROVOCATIO



PROVOCATIO

### **Tempus fugit !**

5 secondes pour épeler le prénom « Ismène » !

### **Tempus fugit !**

5 secondes pour dire de qui Hémon est le fils.

*Réponse : Il est le fils de Créon.*

### **ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### **Tempus fugit !**

5 secondes pour épeler le mot « Thèbes ».

### **Veni, vidi, vici**

Complète la phrase latine suivante avec le bon mot :

Jocasta Oedipodis \_\_\_\_\_ est.

- A. *Mater*
- B. *Pater*
- C. *Filia*

*Réponse : A.*



PROVOCATIO



PROVOCATIO

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



PROVOCATIO



PROVOCATIO

### Veni, vidi, vici

Complète la phrase latine suivante avec le bon mot :

Oedipus Jocastae et Laii \_\_\_\_\_ est.

- A. *filius*
- B. *frater*
- C. *soror*

Réponse : A.

### Veni, vidi, vici

Complète la phrase latine suivante avec le bon mot :

Creo Eteoclis, Polynicis, Antigonae et Ismenes \_\_\_\_\_ est.

- A. *Frater*
- B. *Pater*
- C. *Patruus*

Réponse C.

ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### Veni, vidi, vici

Complète la phrase latine suivante avec le bon mot :

Antigona Jocastae et Oedipodis \_\_\_\_\_ est.

- A. *filius*
- B. *filia*
- C. *soror*

Réponse : B.

### Veni, vidi, vici

Complète la phrase latine suivante avec le bon mot :

Creo Jocastae \_\_\_\_\_ est.

- A. *Pater*
- B. *Frater*
- C. *Patruus*

Réponse : B.



PROVOCATIO



PROVOCATIO

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



PROVOCATIO



PROVOCATIO

### Veni, vidi, vici

Choisis le bon mot latin :

Laïos est le père d'Œdipe :

Laius Oedipodis

\_\_\_\_\_ est.

- A. *pater*
- B. *frater*
- C. *filius*

Réponse : A.

### Veni, vidi, vici

Choisis le bon mot latin :

Étéocle est le frère de

Polynice :

Eteocles Polynicis

\_\_\_\_\_ est.

- A. *pater*
- B. *frater*
- C. *avunculus*

Réponse : B.

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### Veni, vidi, vici

Choisis le bon mot latin :

Créon est l'oncle d'Œdipe :

Creo \_\_\_\_\_

Oedipodis est.

- A. *avunculus*
- B. *maritus*
- C. *filius*

Réponse : A.

### Veni, vidi, vici

Choisis le bon mot latin :

Jocaste est l'épouse de

Laïos :

Iocasta \_\_\_\_\_ Laii

est.

- A. *magistra*
- B. *domina*
- C. *uxor*

Réponse : C.



PROVOCATIO



PROVOCATIO

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



PROVOCATIO



PROVOCATIO

### Veni, vidi, vici

Choisis le bon mot latin :

Ismène est la fille de  
Jocaste : Ismene  
\_\_\_\_\_ locastae est.

- A. *soror*
- B. *filia*
- C. *filius*

Réponse : B.

### Veni, vidi, vici

Choisis la bonne traduction  
du mot latin :

locasta est Oedipodis uxor :  
Jocaste est la \_\_\_\_\_  
d'Œdipe.

- A. *fille*
- B. *épouse*
- C. *mère*

Réponse : B.

ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### Veni, vidi, vici

Choisis la bonne traduction  
du mot latin :

Antigona Ismenes soror est :  
Antigone est la \_\_\_\_\_  
d'Ismène.

- A. *Sœur*
- B. *Mère*
- C. *Fille*

Réponse : A.

### Veni, vidi, vici

Choisis la bonne traduction  
du mot latin :

locasta est Oedipodis  
mater : Jocaste est la  
\_\_\_\_\_ d'Œdipe.

- A. *Sœur*
- B. *épouse*
- C. *mère*

Réponse : C.



PROVOCATIO



PROVOCATIO

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



PROVOCATIO



PROVOCATIO

### Veni, vidi, vici

Choisis la bonne traduction  
du mot latin :

Jocasta est Antigoniae avia :  
Jocaste est la \_\_\_\_\_  
d'Antigone.

- A. tante
- B. Mère
- C. Grand-mère

Réponse : B.

### Veni, vidi, vici

Choisis la bonne traduction  
du mot latin :

Laius Oedipodis pater est :  
Laius est le \_\_\_\_\_  
d'Œdipe.

- A. Frère
- B. Père
- C. Oncle

Réponse : B.

### ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### Latine loquor

Sauras-tu relier cette  
expression latine au bon  
personnage du mythe ? Si  
tu réussis, tu pourras  
avancer de deux cases !

*"Intra muros"*

(« entre les murs »)

Réponse : à Antigone qui a été emmu-  
rée ("entre les murs"), vivante

### Latine loquor

Sauras-tu relier cette  
expression latine au bon  
personnage du mythe ? Si  
tu réussis, tu pourras  
avancer de deux cases !

*"Mea culpa"*

(« c'est ma faute »)

Réponse : Œdipe apprend qu'il a tué  
son père et c'est ce crime non puni qui a  
déclenché la peste à Thèbes.



PROVOCATIO



PROVOCATIO

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



PROVOCATIO



PROVOCATIO

## Latine loquor

Sauras-tu relier cette expression latine au bon personnage du mythe ? Si tu réussis, tu pourras avancer de deux cases !

**“Erratum”**

(« erreur »)

Réponse : *Edipe qui a fait une erreur en tuant son père et en épousant sa mère sans le savoir.*

## Latine loquor

Sauras-tu relier cette expression latine au bon personnage du mythe ? Si tu réussis, tu pourras avancer de deux cases !

**“Veto”**

(« je m'oppose »)

Réponse : *Antigone qui s'oppose à la loi du roi Créon en enterrant Polynice malgré l'interdiction.*

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

## Latine loquor

Sauras-tu relier cette expression latine au bon personnage du mythe ? Si tu réussis, tu pourras avancer de deux cases !

**“Casus belli”**

(« cas de guerre »)

Réponse : *Eteocle refuse de laisser le trône à Polynice lorsque c'est son tour, Polynice lui déclare alors la guerre.*

## Latine loquor

Sauras-tu relier cette expression latine au bon personnage du mythe ? Si tu réussis, tu pourras avancer de deux cases !

**“De jure”**

(« de droit, par le droit, par la loi »)

Réponse : *Antigone qui est punie par Créon car elle a désobéi à la loi OU Créon qui punit Polynice en le privant de manière officielle de sépulture.*



PROVOCATIO



PROVOCATIO

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



PROVOCATIO



PROVOCATIO

## Latine loquor

Sauras-tu relier cette expression latine au bon personnage du mythe ? Si tu réussis, tu pourras avancer de deux cases !

“Exit”

(« il / elle sort »)

Réponse : Tous ceux qui meurent : Laïos qui est assassiné ; Edipe ou Jocaste qui se suicident ; Étéocle et Polynice qui s'entre-tuent ; Antigone qui est condamnée à être emmurée vivante et donc à mourir.

## Latine loquor

Sauras-tu relier cette expression latine au bon personnage du mythe ? Si tu réussis, tu pourras avancer de deux cases !

“Dixit”

(« il / elle a dit »)

Réponse : la Pythie/oracle de Delphes qui prédit ce qui va arriver à Laïos et Jocaste, ainsi qu'à Edipe.

ALEA JACTA EST !

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

## Latine loquor

Sauras-tu relier cette expression latine au bon personnage du mythe ? Si tu réussis, tu pourras avancer de deux cases !

“Ex aequo”

(« à égalité »)

Réponse : à Étéocle et Polynice qui doivent se partager équitablement le pouvoir : une année chacun.

## Latine loquor

Sauras-tu relier cette expression latine au bon personnage du mythe ? Si tu réussis, tu pourras avancer de deux cases !

“Qui pro quo”

(« prendre un qui pour un quoi »)

Réponse : Edipe qui quitte son père et sa mère adoptifs car il croit que c'est à eux qu'il va faire du mal OU Edipe qui tue son père et épouse sa mère, sans le savoir.



PROVOCATIO



PROVOCATIO

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



PROVOCATIO



PROVOCATIO

### **Audaces fortuna juvat**

Rejoins le pion adverse le plus proche (en avant ou en arrière) et provoque-le en duel !

*Si tu gagnes, tu avanceras de deux cases.*

*Si tu perds, les règles du « Certamen » s'appliquent.*

*Pour ce faire, il faut que l'un des autres joueurs pioche une carte « Certamen » et arbitre.*

### **Audaces fortuna juvat**

Rejoins le pion adverse le plus proche (en avant ou en arrière) et provoque-le en duel !

*Si tu gagnes, tu avanceras de deux cases.*

*Si tu perds, les règles du « Certamen » s'appliquent.*

*Pour ce faire, il faut que l'un des autres joueurs pioche une carte « Certamen » et arbitre.*

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### **Audaces fortuna juvat**

Rejoins le pion adverse le plus proche (en avant ou en arrière) et provoque-le en duel !

*Si tu gagnes, tu avanceras de deux cases.*

*Si tu perds, les règles du « Certamen » s'appliquent.*

*Pour ce faire, il faut que l'un des autres joueurs pioche une carte « Certamen » et arbitre.*

### **Audaces fortuna juvat**

Rejoins le pion adverse le plus proche (en avant ou en arrière) et provoque-le en duel !

*Si tu gagnes, tu avanceras de deux cases.*

*Si tu perds, les règles du « Certamen » s'appliquent.*

*Pour ce faire, il faut que l'un des autres joueurs pioche une carte « Certamen » et arbitre.*



PROVOCATIO



PROVOCATIO

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



PROVOCATIO



PROVOCATIO

### **Audaces fortuna juvat**

Rejoins le pion adverse le plus proche (en avant ou en arrière) et provoque-le en duel !

*Si tu gagnes, tu avanceras de deux cases.*

*Si tu perds, les règles du « Certamen » s'appliquent.*

*Pour ce faire, il faut que l'un des autres joueurs pioche une carte « Certamen » et arbitre.*

### **Audaces fortuna juvat**

Rejoins la prochaine case « Sphinx » et réponds à la Sphinge.

*Si tu gagnes, tu avanceras d'une case supplémentaire.*

*Si tu perds, tu retourneras à la case « Sphinx » précédente.*

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### **Audaces fortuna juvat**

Rejoins la prochaine case « Sphinx » et réponds à la Sphinge.

*Si tu gagnes, tu avanceras d'une case supplémentaire.*

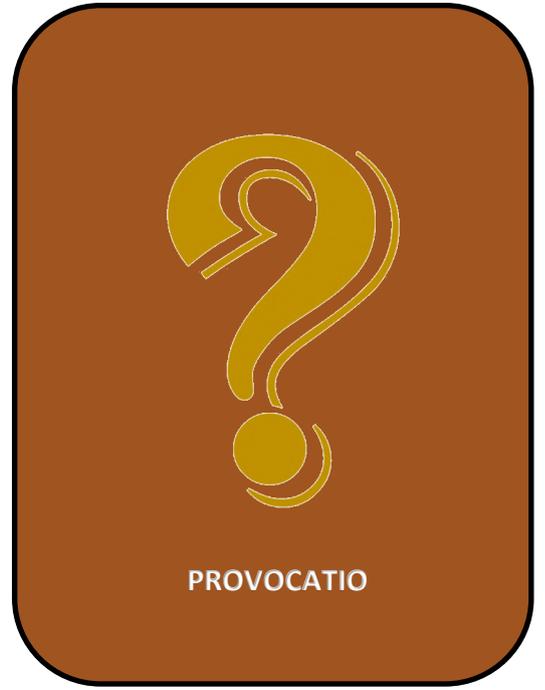
*Si tu perds, tu retourneras à la case « Sphinx » précédente.*

### **Audaces fortuna juvat**

Rejoins la prochaine case « Sphinx » et réponds à la Sphinge.

*Si tu gagnes, tu avanceras d'une case supplémentaire.*

*Si tu perds, tu retourneras à la case « Sphinx » précédente.*



**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### **Audaces fortuna juvat**

Rejoins la prochaine case  
« Sphinx » et réponds à la  
Sphinge.

*Si tu gagnes, tu avanceras  
d'une case supplémentaire.*

*Si tu perds, tu retourneras à la  
case « Sphinx » précédente.*

### **Audaces fortuna juvat**

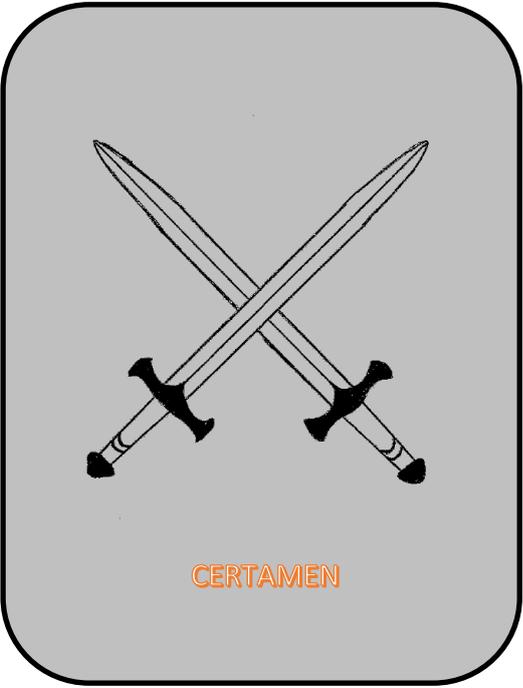
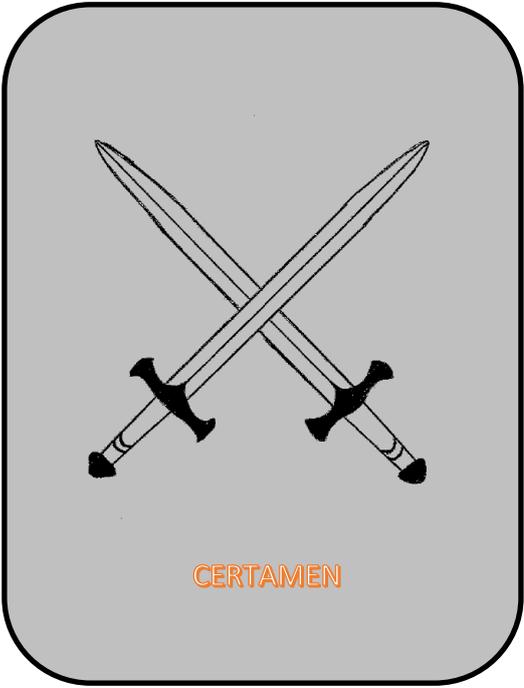
Rejoins la prochaine case  
« Sphinx » et réponds à la  
Sphinge.

*Si tu gagnes, tu avanceras  
d'une case supplémentaire.*

*Si tu perds, tu retourneras à la  
case « Sphinx » précédente.*

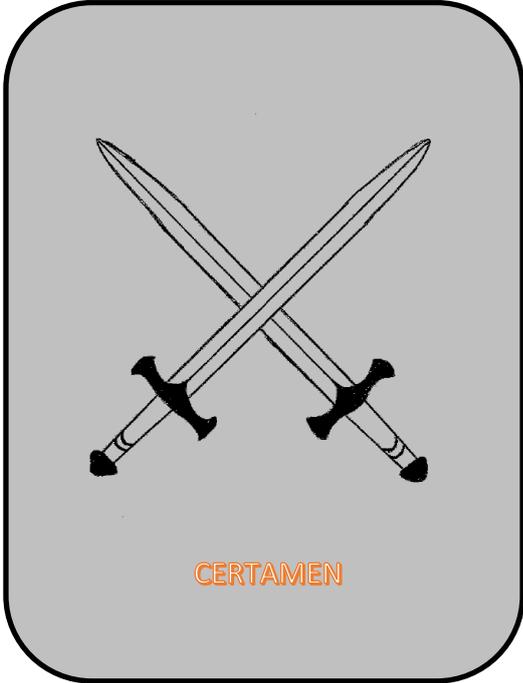
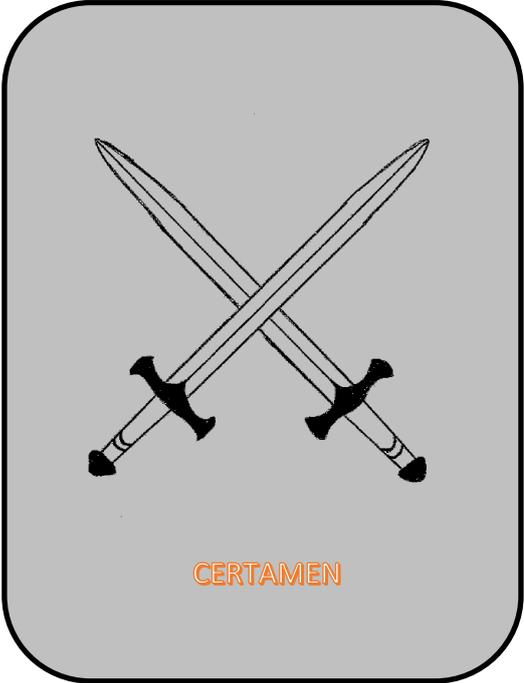
**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



### **Festina lente**

Sois le/la plus rapide à  
épeler le nom suivant à  
l'envers :

*ISMENE*

### **Festina lente**

Sois le/la plus rapide à  
épeler le nom suivant à  
l'envers :

*POLYNICE*

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### **Festina lente**

Sois le/la plus rapide à  
donner le nombre de  
voyelles présentes dans le  
nom suivant :

*OEDIPE*

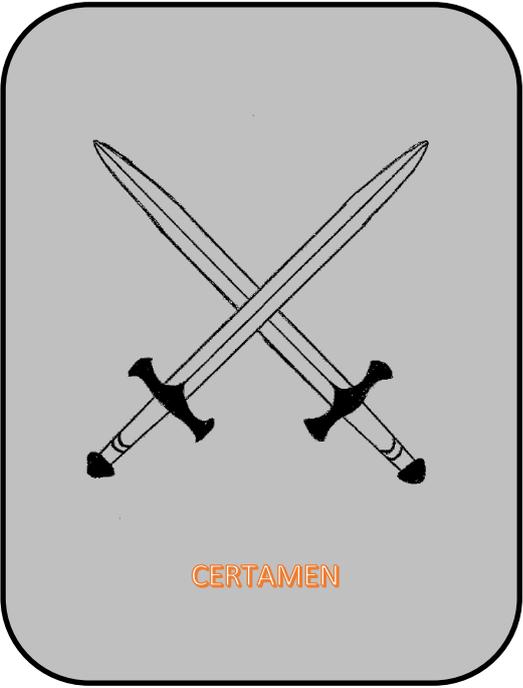
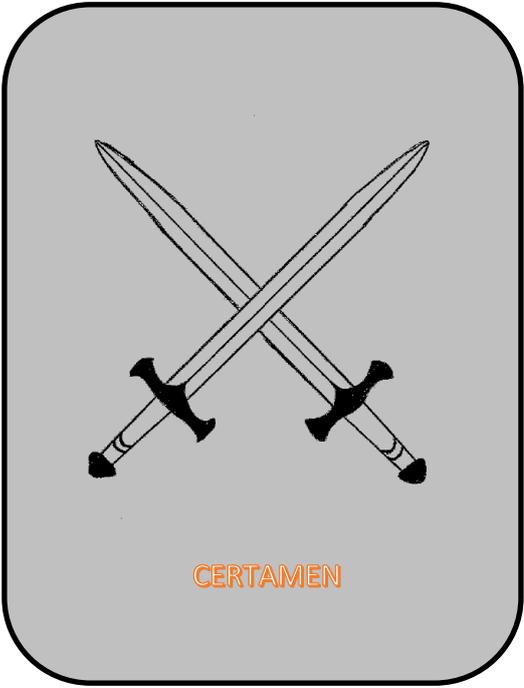
*Réponse : 4*

### **Festina lente**

Sois le/la plus rapide à  
donner le nombre de  
voyelles présentes dans le  
nom suivant :

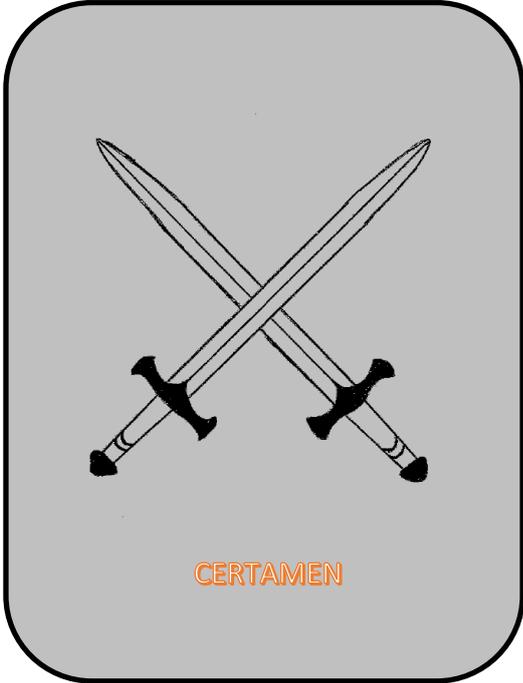
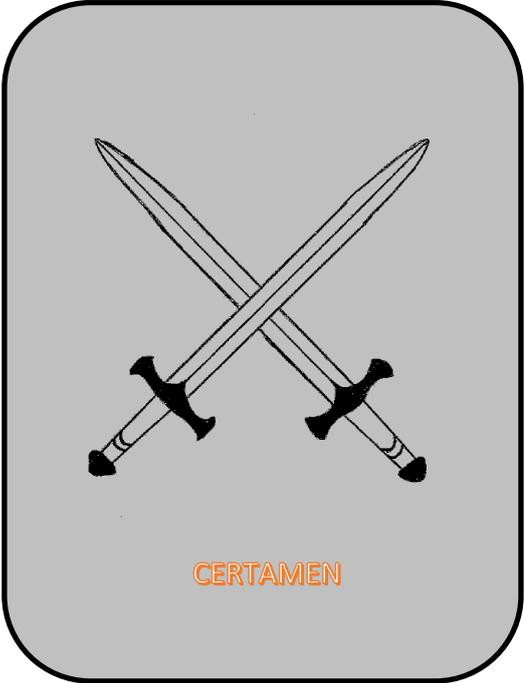
*JOCASTE*

*Réponse : 3*



**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



### **Festina lente**

Sois le/la plus rapide à citer,  
par ordre alphabétique, les  
consonnes présentes dans  
le nom suivant :

*ANTIGONE*

*Réponse : G, N x 2, T*

### **Festina lente**

Sois le/la plus rapide à  
trouver le nom complet des  
personnages dont le prénom  
commence par ...

L- ,H-, C-, P-

*Réponse : Laïos, Hémon, Créon, Polynice*

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### **Festina lente**

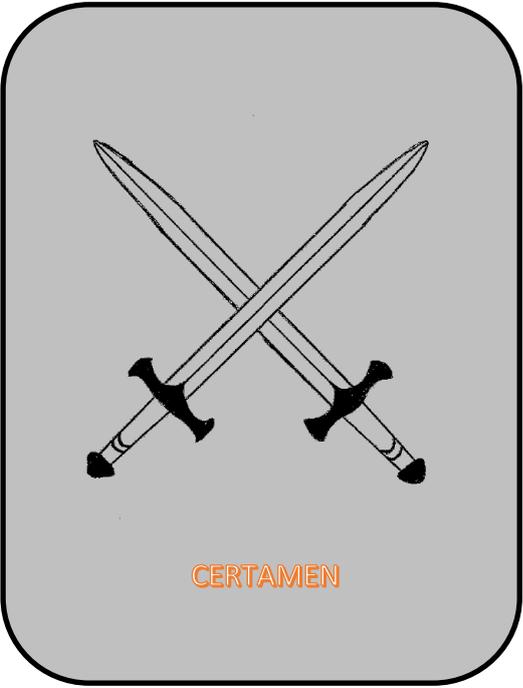
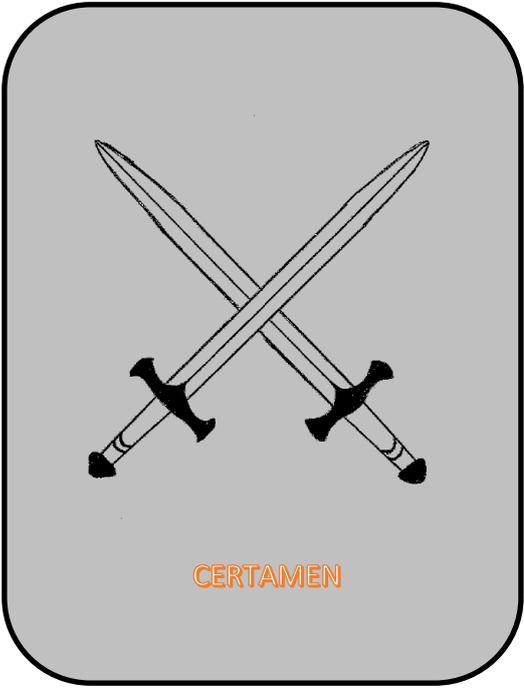
Sois le/la plus rapide à citer  
tous les enfants de Jocaste  
par ordre alphabétique.

*Réponse : Antigone, Étéocle, Ismène,  
Œdipe, Polynice*

### **Festina lente**

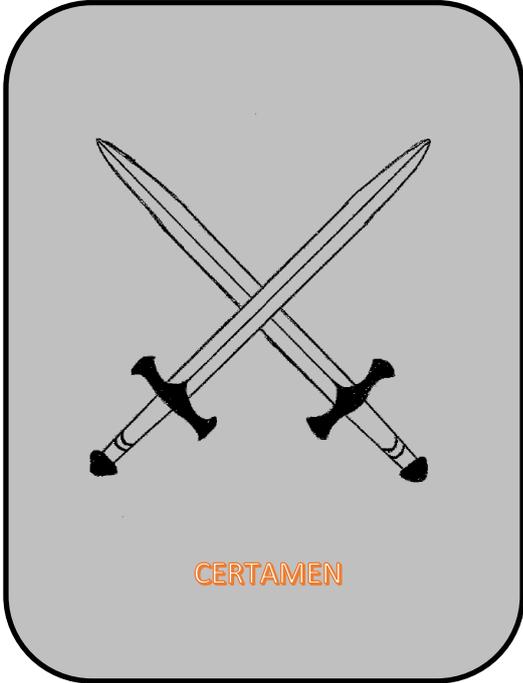
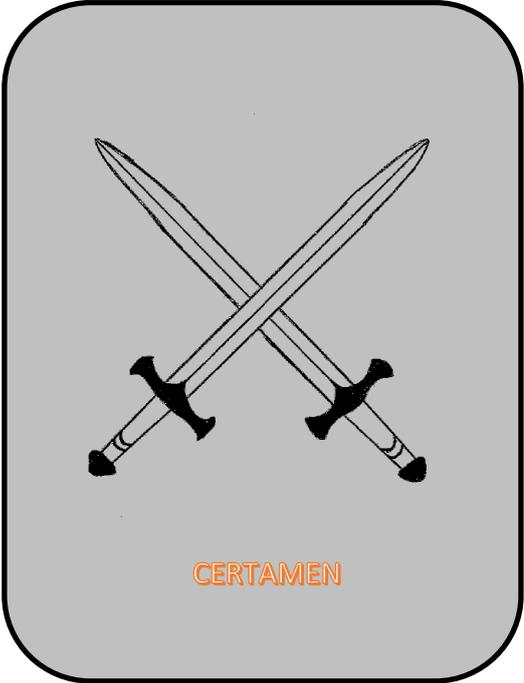
Sois le/la plus rapide à citer  
les enfants de Jocaste et  
d'Œdipe par ordre  
alphabétique inversé.

*Réponse : Polynice, Ismène, Étéocle,  
Antigone*



**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



## Festina lente

Sois le/la plus rapide à citer,  
par ordre alphabétique, les  
consonnes présentes dans  
le nom suivant :

*ETEOCLE*

*Réponse : C, L, T*

## Festina lente

Sois le/la plus rapide à  
classer les personnages  
suivants de la plus jeune à  
la plus ancienne  
génération :

*JOCASTE, POLYNICE,  
ŒDIPE, LABDACOS*

*Réponse : Polynice, Œdipe, Jocaste,  
Labdacos*

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

## A minima

Sois le/la plus rapide à  
résoudre l'opération en  
chiffres romains suivante.

Tu devras donner ta  
réponse en chiffres romains  
également !

*XX + XL*

*Réponse : LX*

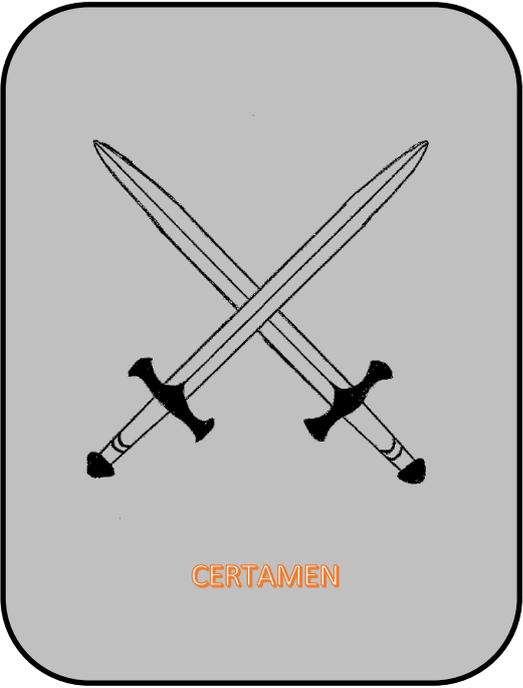
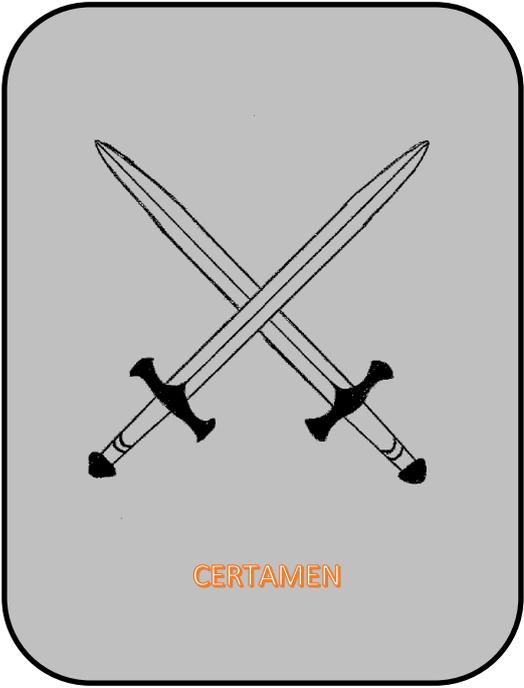
## A minima

Sois le/la plus rapide à  
résoudre l'opération en  
chiffres romains suivante.

Tu devras donner ta  
réponse en chiffres romains  
également !

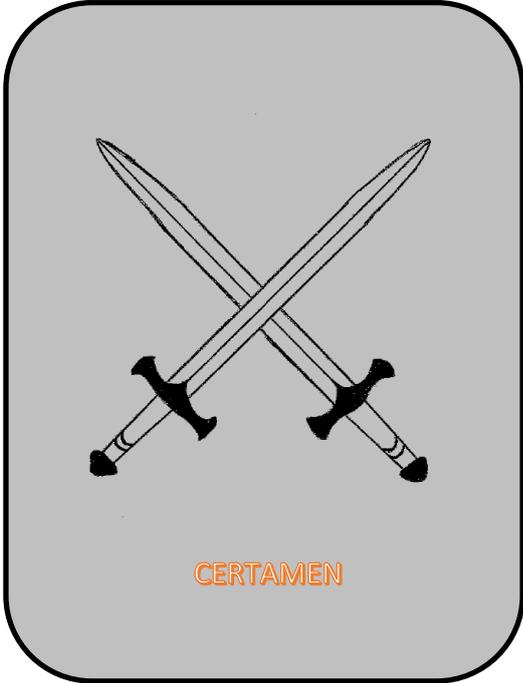
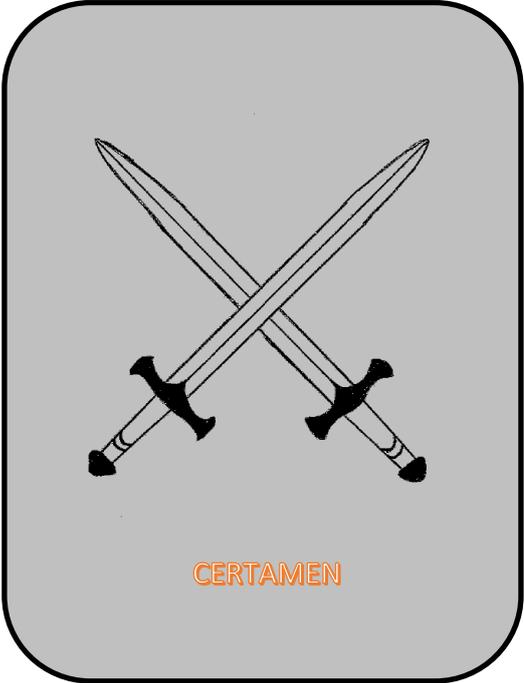
*IX + XLIX*

*Réponse : LVIII*



**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



### A minima

Sois le/la plus rapide à résoudre l'opération en chiffres romains suivante.

Tu devras donner ta réponse en chiffres romains également !

$$IV + XX$$

*Réponse : XXIV*

### A minima

Sois le/la plus rapide à résoudre l'opération en chiffres romains suivante.

Tu devras donner ta réponse en chiffres romains également !

$$VIII-IX$$

*Réponse : -I*

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### A minima

Sois le/la plus rapide à résoudre l'opération en chiffres romains suivante.

Tu devras donner ta réponse en chiffres romains également !

$$VI \times X + VII$$

*Réponse : LXVII*

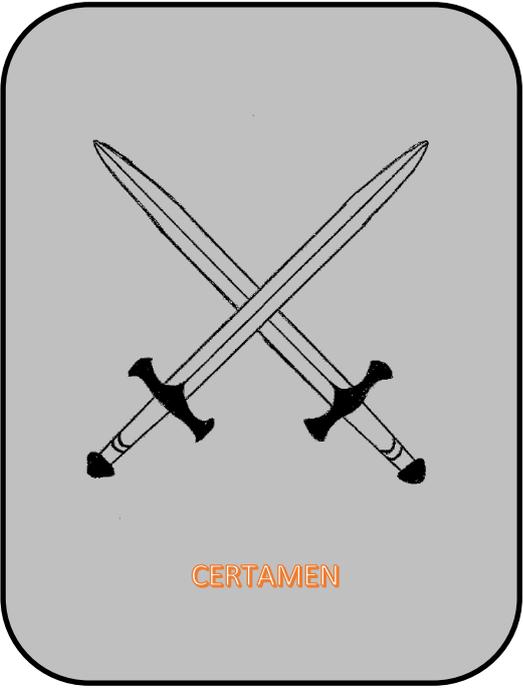
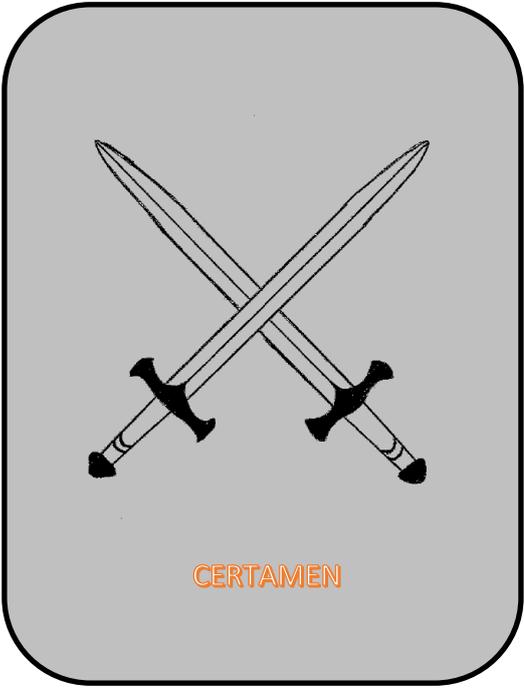
### A minima

Sois le/la plus rapide à résoudre l'opération en chiffres romains suivante.

Tu devras donner ta réponse en chiffres romains également !

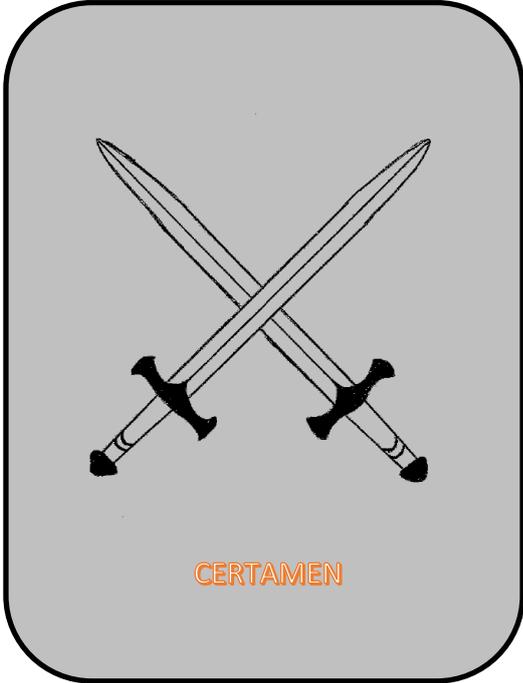
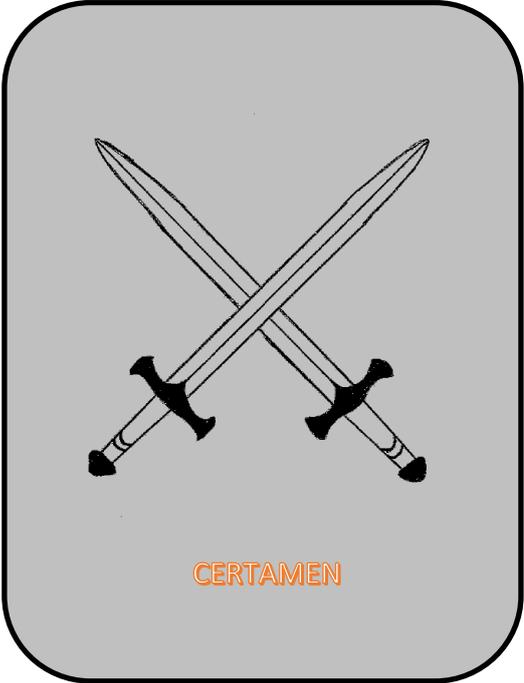
$$XIII + XIV$$

*Réponse : XXVII*



**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



### A minima

Sois le/la plus rapide à résoudre l'opération en chiffres romains suivante.

Tu devras donner ta réponse en chiffres romains également !

$$\text{LII} + \text{LXIII}$$

*Réponse : CXV*

### A minima

Sois le/la plus rapide à résoudre l'opération en chiffres romains suivante.

Tu devras donner ta réponse en chiffres romains également !

$$\text{IV} \times \text{VI}$$

*Réponse : XXIV*

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### A minima

Sois le/la plus rapide à résoudre l'opération en chiffres romains suivante.

Tu devras donner ta réponse en chiffres romains également !

$$\text{XII} + \text{VIII}$$

*Réponse : XX*

### A minima

Sois le/la plus rapide à résoudre l'opération en chiffres romains suivante.

Tu devras donner ta réponse en chiffres romains également !

$$\text{IX} \times \text{IX}$$

*Réponse : LXXXI*



**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



### **Dura lex, sed lex**

« La loi est dure, mais c'est la loi »...

A qui donc s'adresse la Pythie et que veut-elle dire ?

*En cas d'échec, tu ajouteras IV au chiffre obtenu sur le dé.*

Réponse : Polynice (interdiction d'être enseveli) Ou Antigone condamnée à être emmurée vivant pour avoir désobéi à la loi.

### **Fiat lux**

« Que la lumière soit »...  
(NB : ici la lumière = vérité)

A qui donc s'adresse la Pythie et que veut-elle dire ?

*En cas d'échec, tu ajouteras II au chiffre obtenu sur le dé.*

Réponse : Edipe apprend enfin la vérité sur sa naissance et sur ses crimes : il voit la lumière de la vérité.

### **ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### **Alea jacta est**

« Le sort en est jeté »...

A qui donc s'adresse la Pythie et que veut-elle dire ?

*En cas d'échec, tu ajouteras IV au chiffre obtenu sur le dé.*

Réponse : A Edipe, Jocaste ou Laïos qui ne pourront rien faire, malgré leurs efforts, pour contrer le destin.

### **Amor fati**

« Aime ta destinée »...

A qui donc s'adresse la Pythie et que veut-elle dire ?

*En cas d'échec, tu ajouteras I au chiffre obtenu sur le dé.*

Réponse : Antigone qui accepte son destin sans lutter.



**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois



## **Quae sunt Caesaris, Caesari**

« Il faut rendre à César ce  
qui est à César »...

A qui donc s'adresse la  
Pythie et que veut-elle dire ?

*En cas d'échec, tu ajouteras II au  
chiffre obtenu sur le dé.*

*Réponse : à Étéocle qui refusera de  
laisser le pouvoir à Polynice lorsque ce  
sera son tour de régner, ce qui causera  
leur perte à tous les deux.*

## **Homo homini lupus**

« L'homme est un loup pour  
l'homme », c'est-à-dire qu'il  
est le pire ennemi de sa  
propre espèce...

A qui donc s'adresse la  
Pythie et que veut-elle dire ?

*En cas d'échec, tu ajouteras II au  
chiffre obtenu sur le dé.*

*Réponse : Étéocle et Polynice qui s'en-  
trentent pour le pouvoir alors qu'ils  
sont frères OU Œdipe qui se dispute  
avec un vieillard et le tue sans savoir  
que c'est son père..*

## **ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

## **Errare humanum est**

« L'erreur est humaine »...

A qui donc s'adresse la  
Pythie et que veut-elle dire ?

*En cas d'échec, tu ajouteras V au  
chiffre obtenu sur le dé.*

*Réponse : à Œdipe qui fait plusieurs  
erreurs tout en voulant les éviter.*

## **Nosce te ipsum**

« Connais-toi toi-même »...

A qui donc s'adresse la  
Pythie et que veut-elle dire ?

*En cas d'échec, tu ajouteras III au  
chiffre obtenu sur le dé.*

*Réponse à Œdipe : s'il avait vraiment su  
qui il était, il n'aurait peut-être pas tué  
son père et épousé sa mère sans le  
savoir.*



**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois

### **Audaces fortuna juvat**

« La fortune sourit aux  
audacieux »...

A qui donc s'adresse la  
Pythie et que veut-elle dire ?

*En cas d'échec, tu ajouteras II au  
chiffre obtenu sur le dé.*

*Réponse à Œdipe lorsqu'il vainc la  
Sphinx, remporte le trône de Thèbes et  
la main de la reine.*

### **Fluctuat nec mergitur**

« Il est battu par les flots,  
mais ne sombre pas »...

A qui donc s'adresse la  
Pythie et que veut-elle dire ?

*En cas d'échec, tu ajouteras I au  
chiffre obtenu sur le dé.*

*Réponse : à Œdipe car malgré tout ce  
qui lui arrive, il reste en vie.*

**ALEA JACTA EST !**

Collège Langevin Wallon, Rosny-sous-bois







**ALEA JACTA EST I**

Le jeu de société sur Œdipe et sa famille





