

**« *Metamorphoses in hortum* » ludus in lingua Latina de Ovidii *Metamorphoseon* libris est.**

***Ecce quomodo ludere.***

***Lusorum aetas***

À partir de 13 ans

***Lusorum numerus***

6 équipes

***Temporis spatium***

Environ 1 heure

***Ludi res***

- ❖ 1 boîte sur laquelle figurent les jardins de la tenture des *Métamorphoses* d'Ovide, exposée au Musée du Louvre à Paris
- ❖ 1 plateau de jeu pliable
- ❖ 1 pochette contenant 6 pions et 1 dé de six faces portant les chiffres romains de I à VI
- ❖ 1 pochette « ***Quaestiones*** » contenant 30 cartes bleues avec des questions générales sur les *Métamorphoses*
- ❖ 1 pochette « ***Grammatica*** » contenant 30 cartes grises avec des questions de grammaire sur des phrases extraites des *Métamorphoses*
- ❖ 1 pochette « ***Artis opera*** » contenant 30 cartes blanches avec des œuvres d'art sur les principaux épisodes des *Métamorphoses*
- ❖ 1 pochette « ***Translatio*** » contenant 30 cartes jaunes avec des phrases extraites des *Métamorphoses*, à traduire
- ❖ 1 feuille avec la règle du jeu

***Ludi scopus***

Être la première équipe à faire métamorphoser son personnage dans la partie supérieure du plateau.

***Praeparatio ludi pars***

Ouvrir le plateau de jeu, se diviser en six équipes et se positionner autour du plateau. Chaque équipe choisit son personnage parmi ceux qui se trouvent dans la partie inférieure du plateau (***Callisto, Hyacinthus, Hecuba, Adonis, Procne*** et ***Cyparissus***), puis lance à tour de rôle le dé : le chiffre le plus élevé désigne l'équipe qui commence la partie ; la deuxième équipe à jouer est celle qui est placée à gauche de la première, et ainsi de suite.

***Progressio ludi pars***

Chaque équipe lance à tour de rôle le dé. Le nombre obtenu ne détermine pas les cases à avancer (dans chaque manche, chaque équipe avance d'une seule case), mais le trajet à suivre pour chaque manche ; plus précisément, quand on obtient :

- ❖ un I, on doit répondre à une question bleue, « **Quaestiones** »
- ❖ un II, on tombe sur la case verte d'un dieu (**Juppiter, Juno, Mercurius, Minerva, Mars, Venus, Apollo, Diana**) qui fait avancer l'équipe sur la case du dieu suivant
- ❖ un III, on doit répondre à une carte grise, « **Grammatica** » : quand il s'agit d'un verbe, on peut accepter comme réponse correcte soit la personne ET le temps, soit au moins les trois premiers temps primitifs ET la traduction ; quand il s'agit d'un nom, soit le cas ET le nombre, soit le nominatif, le génitif ET la traduction
- ❖ un IV, on doit reconnaître au moins un personnage qui figure sur une carte blanche, « **Artis opera** »
- ❖ un V, on tombe sur la case noire d'un monstre (**Cerberus, Minotaurus, Medusa, Scylla, Ape Calydonius, Martius anguis, Chimaera, Hydra Lernaea**) qui fait reculer l'équipe sur la case du monstre précédent ; si cela arrive lors de la première manche, sur la case de départ
- ❖ un VI, on doit traduire correctement, à l'aide des deux mots qui sont fournis à chaque fois, au moins la moitié d'une phrase d'une carte jaune, « **Translatio** ».

À chaque fois, c'est l'équipe placée à droite qui pose la question en montrant même le recto de la carte et en veillant à bien cacher le verso où se trouve la réponse. Pour pouvoir relancer le dé dans la manche suivante, il faut répondre correctement à une question. Si la réponse n'est pas correcte, on ne lance pas le dé dans la manche suivante, mais on reste sur la même case afin de répondre à une question du même type. Si une autre équipe veut répondre à une question, en cas de bonne réponse, elle avance d'une case dans son trajet ; en cas de mauvaise réponse, elle recule d'une case dans son trajet.

### **Finis ludi pars**

La première équipe qui arrive à la fin d'un trajet, après répondu correctement à la question de la huitième manche, doit accomplir correctement la métamorphose de son personnage : **Callisto** doit devenir **Ursa** ; **Hyacinthus, Hyacinthus orientalis** ; **Hecuba, Canis** ; **Adonis, Anemone** ; **Procne, Luscinia** ; et **Cyparissus, Cupressus**. Afin d'arriver à la bonne case, l'équipe lance le dé pour voir de combien de cases elle avance, à gauche ou à droite, au choix, dans la partie supérieure du plateau avec les animaux et végétaux métamorphosés ; si elle n'obtient pas le nombre souhaité et pour relancer le dé dans la manche suivante, elle doit répondre correctement à une question, au choix.

**Discipuli** Adrian, Alexis, Anaëlle, Anaïs, Céline, Clara, Clément, Denis, Deniz, Elias, Emeline, Emilie, Enzo, Grace, Hugo, Inès G., Inès K., Inès M., Jade, Joachim, Juline, Kashaf, Kevin A., Kevin C., Kieu, Lana, Léa, Lisa, Lucas, Lydia, Manelle, Massil, Maxence, Naëla, Ophélie, Rayane, Vaishigaa, Wacil **ac**

**magister vobis exoptant: « Macte animo! »**