Les bibliothèques du Havre

FICHE PEDAGOGIQUE
Mythes et légendes du monde - Cycles 2-3-4

Dans un monde où les mythes et légendes de toutes les cultures continuent d'alimenter notre imaginaire collectif, il est essentiel de transmettre aux jeunes générations la richesse de ces récits fondateurs. La malle pédagogique *Mythes et légendes du monde* s'inscrit pleinement dans cette démarche éducative, citoyenne et culturelle. Conçue pour les élèves des cycles 2, 3 et 4, elle constitue une ressource riche et modulable pour découvrir la diversité des traditions mythologiques venues des cinq continents.

Outil souple et inspirant, composée de 16 documents, la malle propose un parcours à la fois sensible, poétique, scientifique et ludique à travers cinq grandes thématiques : les dieux, déesses et héros des grands panthéons, les récits et traditions du monde, les lieux perdus et royaumes mystérieux, les créatures et monstres fabuleux, et enfin la lecture, le jeu et les découvertes ludiques. Chaque ressource ouvre une porte sur le monde en croisant émotions, connaissances et questionnements.

Inscrite dans une démarche d'Éducation artistique et culturelle, la malle invite les enfants à observer, explorer, imaginer et créer. Elle stimule la curiosité, l'engagement et l'expression de chacun par des approches transversales mêlant littérature, arts plastiques, théâtre, débat, enquête scientifique, musique ou encore écriture créative.

Cette diversité d'approches offre aux enseignants la possibilité de construire des séquences pédagogiques transversales, adaptées aux spécificités de chaque cycle. Elle favorise les démarches actives, sensibles et collaboratives, dans lesquelles les élèves explorent la mémoire des grands récits du monde, nourrissent leur culture humaniste et développent leur imaginaire.

Lire au Havre

Sommaire

La malle pédagogique 2

Présentation de la malle 2

Livres et approches thématiques 3

Exploitation pédagogique 3

THÉMATIQUE A - Dieux, déesses et héros des grands panthéons 3
THÉMATIQUE B - Récits et traditions du monde 5
THÉMATIQUE C - Lieux perdus, royaumes et mystères de la Terre 6
THÉMATIQUE D - Créatures, animaux et monstres fabuleux 7
THÉMATIQUE E - Lecture, jeu et découvertes ludiques 8

La malle pédagogique

Titre	*Mythes et légendes du monde*
Thématique de la malle	HISTOIRE / PATRIMOINE
Cycles concernés	CYCLES 2 - 3 - 4
Nombre de documents	16
Types de documents	Livres

Présentation de la malle

Titre	Auteur	Thématique(s) associée(s)				
Atlas des mythes et légendes du monde	Flavigny, Laure		B	C		
Dieux & déesses de la mythologie	Boccador, Sabine	A				
Dieux et héros de la mythologie : quiz, jeux, plein d'infos !	Maufras, Jérôme	A				E
Esprits et créatures du Japon	Hearn, Lafcadio		B		D	
Femmes d'Asgard : la mythologie nordique	Ani	A				
Histoires de fantômes du Japon	Hearn, Lafcadio		B		D	
L'atlas des royaumes perdus : contrées mythiques, cités perdues et îles disparues	Hawkins, Emily			C		
Les animaux de la mythologie	Laffon, Martine				D	
Les héros de la mythologie	Goeminne, Aude	A				E
Les monstres de la mythologie	Martin, Raphaël				D	E
Mythes : devine, cherche & trouve	Bucciarelli, Manon		B	C	D	E
Mythes et légendes celtiques : histoires de héros et de divinités d'Irlande	Fois, Mila		B			
Mythes et légendes de la Corée : chroniques de sin et kwisin	Riotto, Maurizio		B			
Mythes nordiques illustrés	Usborne	A				
Mythes, légendes... et science ! : la science derrière les plus belles histoires de notre monde	Lewis-Oakes, Rebecca			C		E
Mythologie : l'essentiel tout simplement	Editions Prisma	A		C		

Livres et approches thématiques

Thématique(s) associée(s)	Lettre	Description
Dieux, déesses et héros des grands panthéons	A	Découvrir les grandes figures divines et héroïques (grecques, nordiques, égyptiennes…) et comprendre leurs exploits fondateurs.
Récits et traditions du monde	B	Explorer les mythes et légendes des cinq continents et percevoir la diversité des croyances et des cultures.
Lieux perdus, royaumes et mystères de la Terre	C	Voyager vers des cités disparues, des contrées imaginaires et des récits qui expliquent les grands phénomènes naturels.
Créatures, animaux et monstres fabuleux	D	Rencontrer les êtres fantastiques et animaux mythiques qui nourrissent peurs et émerveillement.
Lecture, jeu et découvertes ludiques	E	Approcher les mythes par des jeux, des devinettes et des activités interactives qui éveillent la curiosité.

Exploitation pédagogique

THÉMATIQUE A - Dieux, déesses et héros des grands panthéons

Cette thématique entraîne les élèves à la découverte des grandes figures qui peuplent les panthéons du monde : Zeus et Athéna en Grèce, Odin et Thor dans le Nord, Rê et Isis en Égypte, ou encore d'autres divinités universelles. Ces récits fondateurs expliquent l'origine du monde, la place des dieux et leurs liens avec les hommes. Entre exploits héroïques, rivalités divines et récits de création, les élèves découvrent comment les différentes civilisations ont imaginé et transmis leurs croyances pour donner sens à l'univers qui les entoure.

Documents de la malle concernés

Titre	Auteur	Description
Dieux & déesses de la mythologie	Boccador, Sabine	Présentation illustrée des plus grandes divinités des mythologies gréco-romaine, égyptienne et nordique : Atoum, Rê, Apophis, Cronos, Zeus, Hermès, Odin, Thor, Freyja, entre autres. Leurs attributs, leurs liens de parenté, leurs talents, leurs défauts ainsi que le récit de leurs exploits et de leurs frasques sont exposés.
Dieux et héros de la mythologie : quiz, jeux, plein d'infos !	Maufras, Jérôme	Une découverte des dieux, des déesses et des héros des mythologies grecque, romaine, nordique et égyptienne. Avec des quiz pour tester ses connaissances et des jeux variés : anagrammes, mots mystères, charades, intrus, entre autres. Les solutions sont disponibles en fin d'ouvrage.
Femmes d'Asgard : la mythologie nordique	Ani	Des récits mettant en scène les héroïnes de la mythologie nordique, des déesses Frigg et Freya à Sif et ses cheveux d'or en passant par les valeureuses Valkyries.
Les héros de la mythologie	Goeminne, Aude	Une présentation de la mythologie organisée comme un trombinoscope à travers vingt-trois dieux, quinze héros, neuf histoires d'amour et huit monstres. Avec pour chacun une double page permettant de repérer les attributs et une œuvre d'art sur laquelle ils sont représentés.

Mythes nordiques illustrés	Usborne	Un recueil pour découvrir les mythes vikings depuis la création jusqu'à la fin du monde : Odin et la quête de la sagesse, les combats de Thor, Siegfried le tueur de dragon, Thiazi et les pommes d'or, etc.
Mythologie : l'essentiel tout simplement	Editions Prisma	Présentation illustrée de plus 80 mythes et personnages du monde entier : Grèce antique, Rome antique, Europe du Nord, Asie, Amérique, Egypte ancienne et Afrique, Océanie.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir les principales divinités et héros des grands panthéons du monde.
- Comprendre comment chaque civilisation explique la création du monde et l'ordre du cosmos.
- Identifier les pouvoirs, les attributs et les symboles propres à chaque dieu ou héroïne.
- Comparer les récits fondateurs pour percevoir leurs ressemblances et différences culturelles.
- Enrichir son vocabulaire et développer son imaginaire à travers des récits universels.

Formes et idées d'exploitation pédagogique

Proposition	Détail
Arbre des panthéons	À partir de *Dieux & déesses de la mythologie* ou de *Mythologie : l'essentiel tout simplement*, réaliser un grand arbre reliant les dieux grecs, nordiques et égyptiens, en précisant leurs attributs et domaines.
Cartes de héros	Créer un jeu de cartes à collectionner où chaque carte présente un dieu ou un héros, avec ses pouvoirs, son symbole et une courte légende.
Comparaison des mythes	Avec *Mythes nordiques illustrés* ou *Mythologie : l'essentiel tout simplement*, comparer un mythe de création grec, nordique ou égyptien et repérer points communs et différences.
Inventer un nouveau dieu	S'inspirer des récits étudiés pour créer une divinité moderne (dieu du numérique, de l'écologie…), puis décrire ses pouvoirs et son symbole.
Procès des dieux	À partir des récits de *Femmes d'Asgard* ou de *Mythes nordiques illustrés*, mettre en scène un procès fictif où un dieu est accusé d'un méfait (ex. les ruses de Loki) ; les élèves jouent avocats, témoins et juges.
Une de journal antique	En s'inspirant des récits de *Les héros de la mythologie*, rédiger la première page d'un journal annonçant un exploit héroïque (par exemple « Hercule terrasse le lion de Némée ! ») avec titre accrocheur et illustration.
Arbre divin	Avec *Dieux et héros de la mythologie : quiz, jeux, plein d'infos !* et *Les héros de la mythologie*, concevoir un grand arbre reliant dieux, demi-dieux et héros, en précisant attributs et liens de parenté.

THÉMATIQUE B - Récits et traditions du monde

Cette thématique invite les élèves à parcourir les cinq continents à la découverte de mythes et de légendes qui racontent l'origine du monde, les forces de la nature ou les valeurs des sociétés. Contes du Japon, traditions celtiques, récits coréens ou histoires amérindiennes : chaque culture transmet, à travers ces histoires, sa manière d'expliquer le monde et de transmettre ses croyances. Ces récits variés ouvrent un large horizon culturel et développent la curiosité pour la diversité des peuples et de leurs imaginaires.

Documents de la malle concernés

Titre	Auteur	Description
Atlas des mythes et légendes du monde	Flavigny, Laure	Une découverte des mythes et légendes du monde entier à travers 23 cartes. Chacune est consacrée à une thématique : la création, le chaos, le déluge, les lieux sacrés, les sorcières, entre autres. Des codes couleurs et des pictogrammes permettent d'établir des relations entre les mythes.
Esprits et créatures du Japon	Hearn, Lafcadio	Recueil d'histoires issues du folklore japonais sur le thème de la nature et des animaux. Chacune fait l'objet d'un traitement graphique spécifique.
Histoires de fantômes du Japon	Hearn, Lafcadio	Recueil d'une dizaine d'histoires et de légendes issues du folklore japonais, chacune étant illustrée par un traitement graphique spécifique afin d'en souligner la diversité. En fin d'ouvrage, une réinterprétation des jeux de yôkai apparus à la fin de l'époque Edo.
Mythes : devine, cherche & trouve	Buccia-relli, Manon	Un cherche et trouve sur le thème de la mythologie pour découvrir seize traditions du monde entier, des récits celtiques aux légendes hindoues, aborigènes, berbères, japonaises, grecques ou encore amérindiennes. Grâce à un jeu de devinettes, l'enfant fait connaissance avec les créatures fantastiques qui les peuplent : Baba Yaga, Shiva, Nekomata, Uluru, Maui, Loki, Méduse, entre autres.
Mythes et légendes celtiques : histoires de héros et de divinités d'Irlande	Fois, Mila	Un recueil de quatorze récits fondateurs issus de la tradition mythologique irlandaise, mettant en scène des héros, des divinités et des créatures légendaires de la culture celtique.
Mythes et légendes de la Corée : Chroniques de sin et kwisin	Riotto, Maurizio	Une exploration du folklore coréen à travers la présentation de quinze contes traditionnels mettant en scène des personnages et des créatures tels que des démons, des nymphes, des moines, des animaux parlants et des jeunes filles courageuses.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir des mythes et légendes issus de cultures variées sur les cinq continents.
- Comprendre comment chaque société explique l'origine du monde, les phénomènes naturels ou les valeurs collectives.
- Identifier les points communs et les différences entre récits de différentes traditions.
- Enrichir sa culture générale et son vocabulaire en explorant des imaginaires multiples.
- Développer la curiosité et le respect pour la diversité des croyances et des cultures.

Formes et idées d'exploitation pédagogique

Proposition	Détail
Carte des légendes du monde	Avec *Atlas des mythes et légendes du monde*, créer une grande carte murale où chaque élève place une légende et résume en quelques phrases son récit.
Contes en scène	Mettre en voix un récit de *Mythes et légendes de la Corée* ou d'*Histoires de fantômes du Japon* en utilisant bruitages, lumières ou musique traditionnelle.

Carnet des traditions	Avec *Mythes et légendes celtiques* ou *Esprits et créatures du Japon*, réaliser un carnet collectif : chaque page illustre une tradition, une créature ou un héros.
Masques et symboles	Créer des masques ou des emblèmes inspirés des personnages de *Esprits et créatures du Japon* ou *Histoires de fantômes du Japon*, puis organiser une mini-exposition.
Comparaison des récits fondateurs	À partir de *Atlas des mythes et légendes du monde*, comparer deux mythes de création (par exemple un mythe celtique et un mythe aborigène) pour relever ressemblances et différences.

THÉMATIQUE C - Lieux perdus, royaumes et mystères de la Terre

Cette thématique entraîne les élèves à la découverte de cités disparues, d'îles mystérieuses et de phénomènes naturels que les mythes du monde ont cherché à expliquer. D'Atlantide à El Dorado, des îles fortunées aux royaumes cachés, ces récits nourrissent l'imaginaire et invitent à réfléchir à la frontière entre histoire et légende. Les élèves explorent ainsi comment les différentes civilisations ont inventé des lieux fabuleux pour comprendre les mystères de la Terre et exprimer leurs rêves d'aventure.

Documents de la malle concernés

Titre	Auteur	Description
Atlas des mythes et légendes du monde	Flavigny, Laure	Une découverte des mythes et légendes du monde entier à travers 23 cartes. Chacune est consacrée à une thématique : la création, le chaos, le déluge, les lieux sacrés, les sorcières, entre autres. Des codes couleurs et des pictogrammes permettent d'établir des relations entre les mythes.
L'atlas des royaumes perdus : contrées mythiques, cités perdues et îles disparues	Hawkins, Emily	Description d'une trentaine de royaumes, îles et cités auxquels sont attachés des histoires, des légendes et des mythes anciens ou contemporains : Pays de Cocagne, Iles Fortunées, Thémiscyre, Scholomance, El Dorado, entre autres.
Mythes : devine, cherche & trouve	Buccia-relli, Manon	Un cherche et trouve sur le thème de la mythologie pour découvrir seize traditions du monde entier, des récits celtiques aux légendes hindoues, aborigènes, berbères, japonaises, grecques ou encore amérindiennes. Grâce à un jeu de devinettes, l'enfant fait connaissance avec les créatures fantastiques qui les peuplent : Baba Yaga, Shiva, Nekomata, Uluru, Maui, Loki, Méduse, entre autres.
Mythes, légendes... et science ! : la science derrière les plus belles histoires de notre monde	Lewis-Oakes, Rebecca	Une découverte des anciens mythes et histoires imaginés pour éclaircir divers phénomènes naturels, ainsi que des explications scientifiques qui y sont liées.
Mythologie : l'essentiel tout simplement	Editions Prisma	Présentation illustrée de plus 80 mythes et personnages du monde entier : Grèce antique, Rome antique, Europe du Nord, Asie, Amérique, Egypte ancienne et Afrique, Océanie.
Atlas des mythes et légendes du monde	Flavigny, Laure	Une découverte des mythes et légendes du monde entier à travers 23 cartes. Chacune est consacrée à une thématique : la création, le chaos, le déluge, les lieux sacrés, les sorcières, entre autres. Des codes couleurs et des pictogrammes permettent d'établir des relations entre les mythes.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir les grands récits de lieux disparus, de royaumes fabuleux et d'îles mythiques.
- Distinguer ce qui relève du récit légendaire des faits historiques ou scientifiques.
- Comparer différentes cultures autour de leurs visions des mondes cachés et des cités perdues.
- Stimuler l'imaginaire et développer l'esprit critique.

Formes et idées d'exploitation pédagogique

Proposition	Détail
Expérience scientifique « Derrière le mythe »	Avec *Mythes, légendes… et science !*, recréer en mini-maquette un phénomène naturel (éruption, inondation) qui a pu inspirer un mythe, puis expliquer le lien entre la légende et la réalité scientifique.
Journal télévisé du mystère	Mettre en scène un faux JT où les élèves, journalistes, annoncent « la découverte d'Atlantide » ou d'un autre lieu légendaire, en utilisant les informations de *Mythologie : l'essentiel tout simplement*.
Mission « Explorateurs intercontinentaux »	Chaque groupe choisit un lieu mythique de *L'atlas des royaumes perdus* et prépare un mini-dossier façon agence spatiale : carte, « plan d'exploration », risques, ressources. Présentation orale comme un briefing d'expédition.
Carnet audio d'un explorateur du futur	Imaginer qu'un explorateur de l'an 2500 raconte, sous forme de podcast, sa découverte de l'un des lieux évoqués dans *L'atlas des royaumes perdus*. Inclure bruitages (océan, vent, jungle).
Fresque planétaire des mystères	Créer une fresque géante où sont réunis les lieux mystérieux décrits dans *Mythologie : l'essentiel tout simplement*, les créatures de *Mythes : devine, cherche & trouve* et les cités d'*L'atlas des royaumes perdus*, pour visualiser la diversité des légendes du monde.
Magazine des mystères du monde	Rédiger un numéro spécial d'un magazine collectif avec reportages, interviews fictives et rubriques scientifiques basés sur *Atlas des mythes et légendes du monde*, *Mythes, légendes… et science !* et *Mythologie : l'essentiel tout simplement*.

THÉMATIQUE D - Créatures, animaux et monstres fabuleux

Cette thématique entraîne les élèves dans l'univers fascinant des êtres extraordinaires qui peuplent les mythes du monde entier. Dragons d'Asie, sirènes des mers, démons du folklore japonais, monstres de la Grèce antique… Ces créatures, à la fois effrayantes et merveilleuses, nourrissent l'imaginaire collectif et traduisent les peurs, les rêves et les croyances des différentes civilisations. En explorant leurs histoires, les élèves découvrent comment chaque culture a donné forme à l'inconnu pour mieux comprendre et apprivoiser les mystères de la nature.

Documents de la malle concernés

Titre	Auteur	Description
Esprits et créatures du Japon	Hearn, Lafcadio	Recueil d'histoires issues du folklore japonais sur le thème de la nature et des animaux. Chacune fait l'objet d'un traitement graphique spécifique.
Histoires de fantômes du Japon	Hearn, Lafcadio	Recueil d'une dizaine d'histoires et de légendes issues du folklore japonais, chacune étant illustrée par un traitement graphique spécifique afin d'en souligner la diversité. En fin d'ouvrage, une réinterprétation des jeux de yôkai apparus à la fin de l'époque Edo.
Les animaux de la mythologie	Laffon, Martine	26 récits légendaires qui mettent en scène les créatures de la mythologie : aigle, dauphin, taureau, animaux prodigieux et créatures monstrueuses.
Les monstres de la mythologie	Martin, Raphaël	La découverte en images de douze mythes mettant en scène des monstres, des chimères et autres créatures : Méduse, le Minotaure, Cerbère, Pégase, les sirènes, etc.
Mythes : devine, cherche & trouve	Buccia-relli, Manon	Un cherche et trouve sur le thème de la mythologie pour découvrir seize traditions du monde entier, des récits celtiques aux légendes hindoues, aborigènes, berbères, japonaises, grecques ou encore amérindiennes.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir une grande diversité de créatures mythiques issues de cultures du monde entier.
- Comprendre le rôle de ces monstres et animaux dans les croyances et les peurs collectives.
- Identifier les symboles et les messages que véhiculent ces récits.
- Comparer les représentations d'un même type de créature selon les cultures.
- Stimuler l'imaginaire et enrichir le vocabulaire.

Formes et idées d'exploitation pédagogique

Proposition	Détail
Bestiaire géant	Avec *Les monstres de la mythologie* et *Les animaux de la mythologie*, réaliser une immense fresque collective où chaque élève illustre une créature (sirène, Minotaure, Pégase…) accompagnée d'un court texte explicatif.
Fiche d'identité d'un monstre	À partir de *Les monstres de la mythologie* ou d'*Esprits et créatures du Japon*, chaque élève rédige la fiche d'identité d'un monstre : origine, pouvoirs, symbole, anecdote.
Masques ou marionnettes mythiques	Créer des masques ou des marionnettes inspirés des créatures de *Histoires de fantômes du Japon* ou de *Les animaux de la mythologie* pour une courte représentation.
Comparaison interculturelle	Utiliser *Mythes : devine, cherche & trouve* pour repérer des créatures semblables (dragons, esprits, géants) dans plusieurs cultures et présenter en groupe les points communs et différences.
Lanternes des esprits	Inspiré d'*Histoires de fantômes du Japon*, fabriquer des lanternes en papier décorées de silhouettes de yôkai, puis organiser une « promenade des esprits » dans la classe plongée dans la pénombre.

THÉMATIQUE E - Lecture, jeu et découvertes ludiques

Cette thématique propose de plonger dans l'univers des mythes et des légendes du monde entier à travers des activités qui transforment la lecture en véritable jeu de découverte. Quiz, devinettes, chasses au trésor et observations interactives rendent les récits fondateurs accessibles et stimulants. Les élèves deviennent chercheurs d'indices, détectives de symboles ou conteurs en herbe : ils observent, manipulent et partagent leurs trouvailles. Cette approche ludique nourrit leur curiosité, développe leur imagination et renforce leur goût pour la lecture tout en leur permettant de voyager, de culture en culture, au cœur d'histoires qui depuis des siècles façonnent l'imaginaire des peuples.

Documents de la malle concernés

Titre	Auteur	Description
Dieux et héros de la mythologie : quiz, jeux, plein d'infos !	Maufras, Jérôme	Une découverte des dieux, des déesses et des héros des mythologies grecque, romaine, nordique et égyptienne. Avec des quiz pour tester ses connaissances et des jeux variés : anagrammes, mots mystères, charades, intrus, entre autres. Les solutions sont disponibles en fin d'ouvrage.
Les héros de la mythologie	Goeminne, Aude	Une présentation de la mythologie organisée comme un trombinoscope à travers vingt-trois dieux, quinze héros, neuf histoires d'amour et huit monstres. Avec pour chacun une double page permettant de repérer les attributs et une oeuvre d'art sur laquelle ils sont représentés.
Les monstres de la mythologie	Martin, Raphaël	La découverte en images de douze mythes mettant en scène des monstres, des chimères et autres créatures : Méduse, le Minotaure, Cerbère, Pégase, les sirènes, etc.

Mythes : devine, cherche & trouve	Bucciarelli, Manon	Un cherche et trouve sur le thème de la mythologie pour découvrir seize traditions du monde entier, des récits celtiques aux légendes hindoues, aborigènes, berbères, japonaises, grecques ou encore amérindiennes. Grâce à un jeu de devinettes, l'enfant fait connaissance avec les créatures fantastiques qui les peuplent : Baba Yaga, Shiva, Nekomata, Uluru, Maui, Loki, Méduse, entre autres.
Mythes, légendes… et science ! : la science derrière les plus belles histoires de notre monde	Lewis-Oakes, Rebecca	Une découverte des anciens mythes et histoires imaginés pour éclaircir divers phénomènes naturels, ainsi que des explications scientifiques qui y sont liées.

Objectifs pédagogiques

- Découvrir les mythes et légendes du monde à travers des supports ludiques.
- Développer la curiosité, l'esprit d'enquête et le sens de l'observation.
- Comprendre et mémoriser plus facilement les grands récits fondateurs grâce au jeu.
- Encourager la coopération, l'écoute et le travail en équipe lors d'activités interactives.
- Renforcer le plaisir de lire en associant découverte culturelle et approche créative.

Formes et idées d'exploitation pédagogique

Proposition	Détail
Grand quiz mythologique	Organiser en classe un tournoi de questions-réponses inspiré de *Dieux et héros de la mythologie : quiz, jeux, plein d'infos !* avec des équipes, des jokers et un score final.
Chasse au trésor mythique	S'appuyer sur *Mythes : devine, cherche & trouve* pour créer un parcours d'indices cachés dans l'école : chaque énigme résolue révèle un nouveau personnage ou une créature.
Atelier « Mythe ou Science ? »	Avec *Mythes, légendes… et science !*, confronter en groupe un récit fondateur (déluge, tremblement de terre) aux explications scientifiques et en faire un mini-exposé illustré.
BD express	S'inspirer de *Les héros de la mythologie* pour créer une courte bande dessinée retraçant un exploit ou une légende en quatre cases seulement.
Escape-quiz « Tour du monde des mythes »	Créer un mini escape game mêlant énigmes et questions issues de *Dieux et héros de la mythologie : quiz, jeux, plein d'infos !* et *Mythes : devine, cherche & trouve* : chaque énigme réussie ouvre un « continent » mythique.
Match d'impro des légendes	Les élèves tirent au sort un héros (dans *Les héros de la mythologie*) et un monstre (dans *Les monstres de la mythologie*) et improvisent une rencontre inattendue.