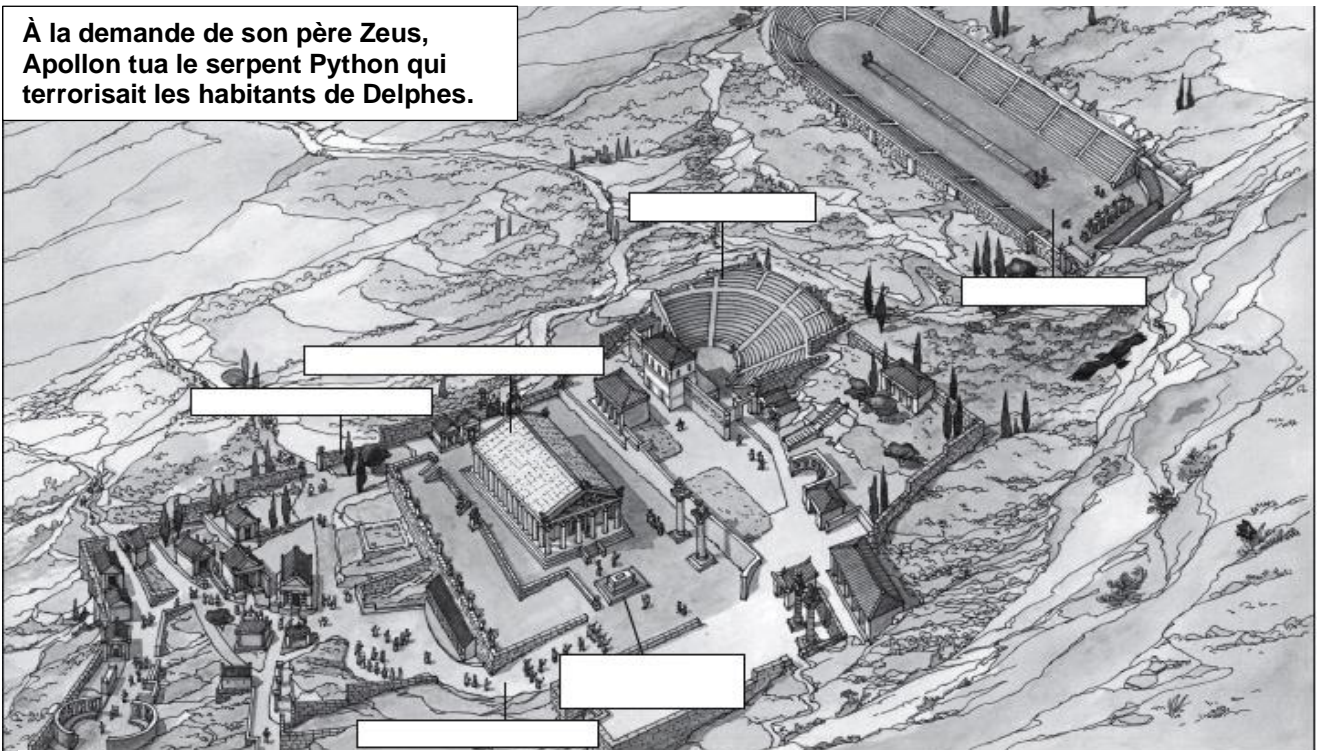


1.2 Delphes, un sanctuaire pour unifier les Grecs autour de pratiques religieuses communes.

À la demande de son père Zeus, Apollon tua le serpent Python qui terrorisait les habitants de Delphes.



Doc. 5 - Reconstitution du site de Delphes

Delphes est le plus grand sanctuaire du monde grec consacré à Apollon. Créé vers 800, tous les quatre ans, les Grecs s'y réunissaient pour participer à des concours musicaux et à des épreuves sportives en l'honneur du dieu. C'est à Delphes qu'Apollon rendait ses oracles par la bouche de la Pythie, que l'on venait consulter de tout le monde grec.

Doc. 6 – Calendrier des jeux pythiques

Les Jeux pythiques commémorent la victoire d'Apollon sur Python¹ et durent une semaine.

1^{er} jour : sacrifice de trois taureaux sur l'autel d'Apollon et représentation du mythe du meurtre du serpent Python par le dieu.

2^e jour : procession, offrandes, hécatombes² sur l'autel.

3^e jour : banquet.

4^e jour : concours de musique (flûte, cithare) et de théâtre.

5^e au 8^e jour : courses hippiques et concours gymniques pour adultes et enfants.

D'après « Delphes, oracles, cultes et jeux », *Les Dossiers d'archéologie*, n° 151, juillet-août 1990.

1. Python : énorme serpent.

2. Hécatombe : sacrifice de cent bœufs.

Doc. 7 - Un oracle de la Pythie

Au milieu du 6^e siècle avant J.-C., Crésus, riche roi d'Asie Mineure, voulut faire la guerre au roi de Perse, Cyrus, dont la puissance grandissante l'inquiétait. Il envoya des messagers à Delphes qui demandèrent à la prêtresse d'Apollon, la Pythie, si leur roi devait partir en guerre. La Pythie répondit : « Si Crésus fait la guerre, il détruira un grand empire ». Satisfait, Crésus fit de nombreux cadeaux au sanctuaire, prit les armes contre les Perses, mais fut vaincu et fait prisonnier par Cyrus. Libéré, il envoya ses messagers à Delphes se plaindre qu'Apollon l'avait trompé. La Pythie leur répondit : « Crésus a tort. Il aurait dû demander au dieu quel empire serait détruit : le sien ou celui de Cyrus ? ».

D'après Hérodote, Histoires, 5^{ème} siècle avant J.-C.

Doc. 8 – La pythie est une prêtresse qui rend un oracle dans une salle souterraine du temple d'Apollon en répétant ce que lui dicte le dieu. Elle s'asseyait sur un trépied, au-dessus d'une fosse d'où sortaient des émanations venant des profondeurs de la terre. Puis, elle donnait ou non des réponses le plus souvent floues, qui devaient être interprétées par les prêtres d'Apollon.



- Où se situe le plus grand sanctuaire du monde grec (doc 5)?
- À quel dieu est consacré ce sanctuaire ? À quelle date fut-il créé ? (doc 5)
- Que sont les jeux pythiques ? (doc 6)
- Expliquer le nom de « jeux pythiques » ? (doc 5)
- Sur le calendrier des jeux, surligner : en les activités artistiques, en les activités sportives, en les actes religieux. (doc 6)
- Compléter le doc 5 avec le manuel p 82 et colorier (mêmes couleurs que Qe) les noms des monuments où se déroulent ces activités (doc 5 et 6)
- Dans quel monument peut-on consulter la Pythie ? (doc 8)
- Selon les Grecs, qui parle par la bouche de la Pythie ? (doc 8)
- Quelle mésaventure arrive au roi Crésus ? (doc 7)
- En quoi le culte de Delphes permet-il de renforcer l'unité des Grecs ?
- Chercher dans le manuel un autre sanctuaire qui joue le même rôle. Qu'y fait-on ?