

ESPRIT CRÉATIF



CAHIER D'ACTIVITÉS
DE



Cofinancé par
l'Union européenne



CUPIDON ET PSYCHÉ

RÉSUMÉ : Psyché, la plus jeune et la plus belle de trois sœurs, est sur le point d'épouser le dieu Cupidon.

Cependant, Psyché ne connaît pas la véritable identité de son époux, qui lui demande de l'aimer sans jamais voir à quoi il ressemble.

À cause de la jalousie de ses sœurs, Psyché rompt sa promesse, perdant son bien-aimé et son bonheur.

Pour le reconquérir, elle doit passer les épreuves que lui impose la déesse Aphrodite.

TITRE ORIGINAL : L'ÂNE D'OR

ORIGINE : AFRIQUE DU NORD

MOTS-CLÉS : AMOUR, ÉPREUVES, FLÈCHE, APHRODITE

GENRE : CONTE DE FÉES / MYTHE*

ÂGE : 7-8 ANS

* (Auteur : Apulée, L'Âne d'or)

CUPIDON ET PSYCHÉ

Il y a bien longtemps, les prétentieux dieux ne supportaient guère que des êtres humains puissent rivaliser avec eux en matière d'habileté, de ruse ou de beauté. Tous les cas de vanité et d'orgueil chez les humains étaient sévèrement punis.

Psyché était la plus jeune fille du roi et de la reine d'un pays lointain. Comme c'était souvent le cas, le don de beauté s'était multiplié et avait doublé à chacune des naissances de la reine, de sorte que Psyché, étant la benjamine de trois sœurs, était d'une telle splendeur que les gens étaient enchantés quand ils la voyaient, et certains s'agenouillaient même devant elle comme si elle était l'Aphrodite divine. Ses parents, le roi et la reine, ne pouvaient pas être plus fiers de leur ravissante fille.



Aphrodite, qui se considérait comme la plus belle des déesses, décida de punir une telle prétention : une humaine ne pouvait pas être plus belle qu'elle. Elle convoqua alors son fils, Cupidon, et lui ordonna de tirer sur la jeune fille avec une flèche pour qu'elle tombe amoureuse d'un monstre.

Cupidon prépara son carquois avec une flèche et attendit que la jeune fille passe devant lui. Bien qu'il fût lui-même un dieu, il devint enchanté par sa beauté dès qu'il vit apparaître Psyché. Distract, il laissa tomber sa flèche qui frappa son pied.



Aussitôt, son cœur fut envahi d'un sentiment si fort et si intense pour cette belle jeune fille qu'il devint l'incarnation vivante de son nom : Cupidon, le dieu de l'amour. La main de Psyché fut demandée en mariage au roi et à la reine. Cependant, Cupidon ne voulait pas se révéler aux humains. Il demanda donc qu'elle soit conduite au sommet d'une falaise. Les parents de Psyché étaient effrayés, mais comme il s'agissait d'une volonté divine, ils accompagnèrent Psyché au lieu de rencontre sans hésitation.

Lorsque Psyché arriva au lieu de rencontre, Zéphyr, dieu du vent, passa par la falaise et prit Psyché dans ses bras pour la soulever doucement dans les airs, lui permettant de flotter jusqu'au château où elle habiterait désormais. Là-bas, des serviteurs invisibles prenaient soin d'elle, accomplissant toutes ses pensées et tous ses souhaits. Dès que le soleil se coucha, Cupidon apparut, mais Psyché ne pouvait toujours pas le voir.

Cupidon lui dit :

– Ma douce épouse, je te demande une chose : que tu ne me vois jamais et que tu ne poses jamais de questions à mon sujet. Psyché était si heureuse du soin et de l'attention qui lui étaient accordés, et de la douceur et de l'amour qu'elle recevait chaque jour qu'elle ne protesta pas contre le souhait de Cupidon. Cependant, au fil des jours, des semaines et des mois, Psyché commença à avoir un peu le mal du pays. Sa famille, les jeux et les rires qu'elle partageait avec ses sœurs lui manquaient.

Par conséquent, quand Cupidon lui demanda s'il y avait quelque chose qu'elle désirait, elle répondit qu'elle voulait voir ses sœurs.

Le dieu sentit un danger dans son cœur, mais il aimait tellement son épouse qu'il ne pouvait rien lui refuser et accueillit ses deux sœurs.

Une fois arrivées au château, elles furent frappées par la magnificence des chambres et du mobilier, et par la façon dont chaque petit souhait exprimé par leur sœur était immédiatement exaucé. Elles étaient tellement jalouses qu'elles commencèrent à remplir l'esprit de Psyché de doutes.

– Peut-être que ton époux ne veut pas se montrer parce que c'est un horrible monstre poilu ! se moqua l'une des sœurs.

– C'est ce que je me suis dit aussi ! Peut-être même qu'il a une queue et des cornes, et qu'un de ces jours il te mangera ! ajouta l'autre avec une fausse expression inquiète.

– Non, non, sa peau est lisse et il n'a pas de queue, répliqua Psyché.

Mais les deux sœurs ajoutèrent :

– Peut-être qu'il a des pouvoirs et qu'il peut se transformer. Sinon, comment expliquer son insistance à rester invisible ? La pauvre Psyché ne savait pas quoi répondre.

– Tu pourrais attendre qu'il s'endorme pour le regarder avec une lanterne, suggérèrent-elles, riant d'un air suffisant, perturbant le conte de fées idyllique dans lequel Psyché pensait vivre.

Cette même nuit, Psyché attendit que son mari s'endorme et alluma la lampe à huile qu'elle avait préparée.

La lumière scintillante éclaira le visage parfait de Cupidon.
C'était le plus beau visage que Psyché avait jamais vu
et elle resta étonnée et surprise. Elle était en train de l'admirer
quand, soudain, une minuscule goutte d'huile bouillante glissa
de la lanterne et tomba sur la peau parfaite du dieu.
Il se réveilla surpris et, réalisant que Psyché l'avait vu, disparut
si instantanément qu'il put à peine ressentir de la tristesse.



Il a disparu si soudainement que Psyché n'avait même pas eu le temps de prononcer un mot, seulement de ressentir une douleur qu'elle n'avait jamais ressentie auparavant dans sa jeune vie.

Elle ne put empêcher les larmes de couler sur ses joues, mais elle réalisa bientôt qu'elles ne l'aideraient pas à reconquérir Cupidon. Par conséquent, Psyché commença à marcher de ville en ville à la recherche de son époux.

Elle continua jusqu'à ce qu'elle atteigne finalement le temple d'Aphrodite.

Psyché se rendit alors à elle.

– Ni tes larmes ni les kilomètres que tu as parcourus ne suffiront à te ramener Cupidon, dit la cruelle déesse, peu disposée à pardonner à Psyché. Tu devras te soumettre à mes épreuves et ce n'est qu'alors, peut-être, que tu pourras revoir mon fils Cupidon.

Psyché inclina et hocha la tête en signe d'acceptation, car elle était tellement bouleversée qu'elle n'avait pas la force d'utiliser sa voix. Même si elle était consciente que les épreuves ne seraient pas faciles, il lui restait quand même un peu d'espoir.

Aphrodite conduisit ensuite Psyché dans une pièce à moitié remplie par un énorme tas de grains.

– D'ici demain matin, tu devras avoir séparé l'avoine des grains, dit Aphrodite en sortant de la pièce, laissant Psyché incrédule face à cette montagne de minuscules graines.

Psyché était tellement fatiguée qu'elle n'avait même plus la force de pleurer.

Soudain, une armée de fourmis apparut devant elle et commença à travailler avec diligence, séparant et arrangeant les graines. Le lendemain matin, la tâche avait été accomplie, comme l'avait ordonné la déesse.

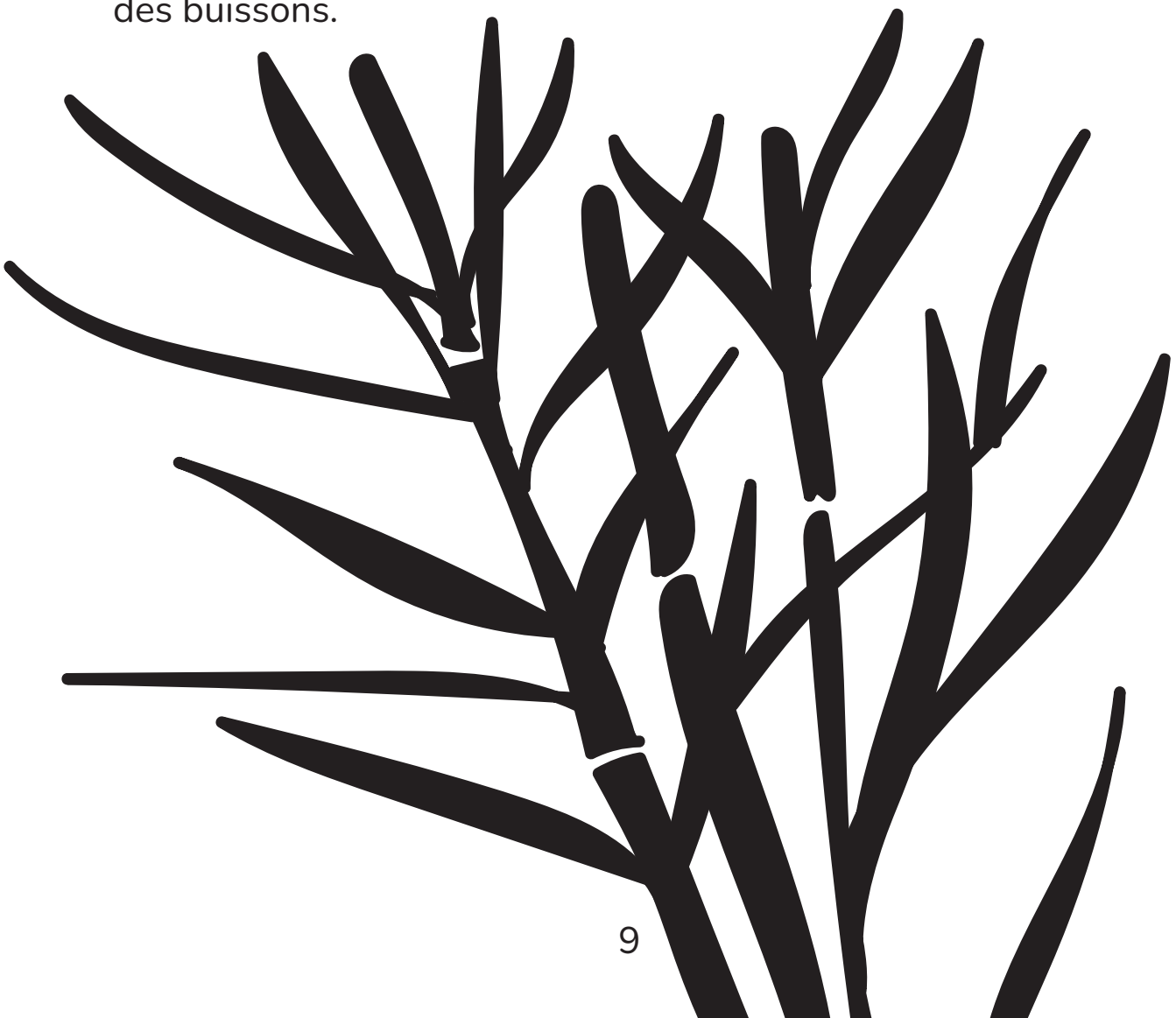
Aphrodite conduisit alors la jeune fille dans une grande prairie où pâturait un troupeau de moutons à la toison dorée.

– Il va maintenant falloir que tu récoltes leur laine !
dit Aphrodite avant de disparaître.

Psyché mit ses cheveux en arrière et était sur le point de se rapprocher des moutons quand un morceau de roseau vert et souple se pencha vers elle et, se balançant dans le vent, sembla lui murmurer :

– Ces moutons ne sont pas comme les autres, ils peuvent être très dangereux. Attends que la nuit tombe. Ils partiront et passeront à travers ces buissons et ces ronces qui attraperont leur laine.

Psyché obéit et attendit le coucher du soleil pour remplir ses paniers de la douce et précieuse toison que les moutons avaient involontairement laissée dans les branches des buissons.



Aphrodite prit la laine et, sans donner à Psyché le temps de se reposer, dit :

– Maintenant, je veux que tu ramènes de l'eau de la source qui est sur la falaise.

Psyché la regarda, horrifiée, sachant qu'il était impossible de gravir ces rochers très hauts et glissants.

Aphrodite la regarda à peine et disparut.

La tête dans les mains, Psyché se sentait vaincue quand, soudain, elle sentit des rafales de vent ébouriffer ses cheveux et un bruit de battement d'ailes. Elle leva les yeux et vit qu'un puissant aigle s'approchait d'elle. L'aigle du dieu Zeus était venu à son secours. Il prit le récipient qui se trouvait là et le remplit pour elle à la source.

Psyché le donna à la déesse, convaincue et heureuse d'avoir réussi toutes les épreuves. Malheureusement pour elle, Aphrodite en avait une de plus en réserve, la plus dure et la plus difficile. Avec cette épreuve, Aphrodite espérait se débarrasser de Psyché une bonne fois pour toutes.

– Tu iras aux Enfers et demanderas à Perséphone de te donner un peu de sa beauté, dit Aphrodite en regardant Psyché.

Psyché avait le cœur brisé, car elle savait qu'aucun être vivant ne pouvait accéder aux Enfers. Elle pensait que sa seule solution était de gravir une haute tour d'où elle devrait se jeter.

Alors qu'elle grimpait, cependant, elle sentit la tour vibrer presque comme si elle prenait vie et l'entendit s'adresser à elle d'une voix douce :

– N'aies pas peur, ma chère. Suis simplement mes instructions et tout ira bien. Procure toi deux pièces de monnaie et trois petits pains au miel. Dans la ville la plus proche, il y a une grotte qui mène aux Enfers. Tu dois y entrer sans crainte et continuer sans t'arrêter jusqu'à ce que tu atteignes la rivière Styx. Là, tu rencontreras Charon, à qui tu donneras l'une des pièces. Il t'accompagnera de l'autre côté de la rivière. L'autre pièce te servira à faire le voyage retour. Au milieu de la rivière, tu rencontreras un vieil homme qui te demandera de venir à lui, mais tu ne dois pas l'écouter. Dès que tu auras atteint l'autre rive, tu rencontreras un chien à trois têtes appelé Cerbère à qui tu donneras les petits pains. Tu rencontreras ensuite Perséphone. Elle tiendra une boîte, que tu devras prendre. Tu dois la ramener à Aphrodite sans l'ouvrir. C'est très important que tu ne l'ouvres pas !



Psyché remercia la tour magique et monta rapidement l'escalier qui menait à la ville et à la grotte sombre. Psyché respecta chacune des consignes fournies par la tour, jusqu'au moment où elle saisit la précieuse boîte. Lorsqu'elle atteignit les rives de la rivière, elle vit son reflet dans l'eau et fut surprise de voir à quel point sa beauté était devenue flétrie par la douleur et la lassitude ressenties au cours de sa quête. Psyché se dit qu'il n'y avait pas de mal à ouvrir la boîte et à prendre un peu de la beauté de Perséphone.

– Juste un peu... Assez pour que je sois à nouveau belle pour Cupidon, se dit-elle en soulevant le couvercle. Cependant, à sa grande surprise, rien de beau ne se cachait à l'intérieur : ni étoiles, ni poussière d'or, ni couleurs du printemps. La boîte libera tout autre chose : le souffle maléfique et empoisonné d'un sommeil sans vie.

Psyché tomba au sol.

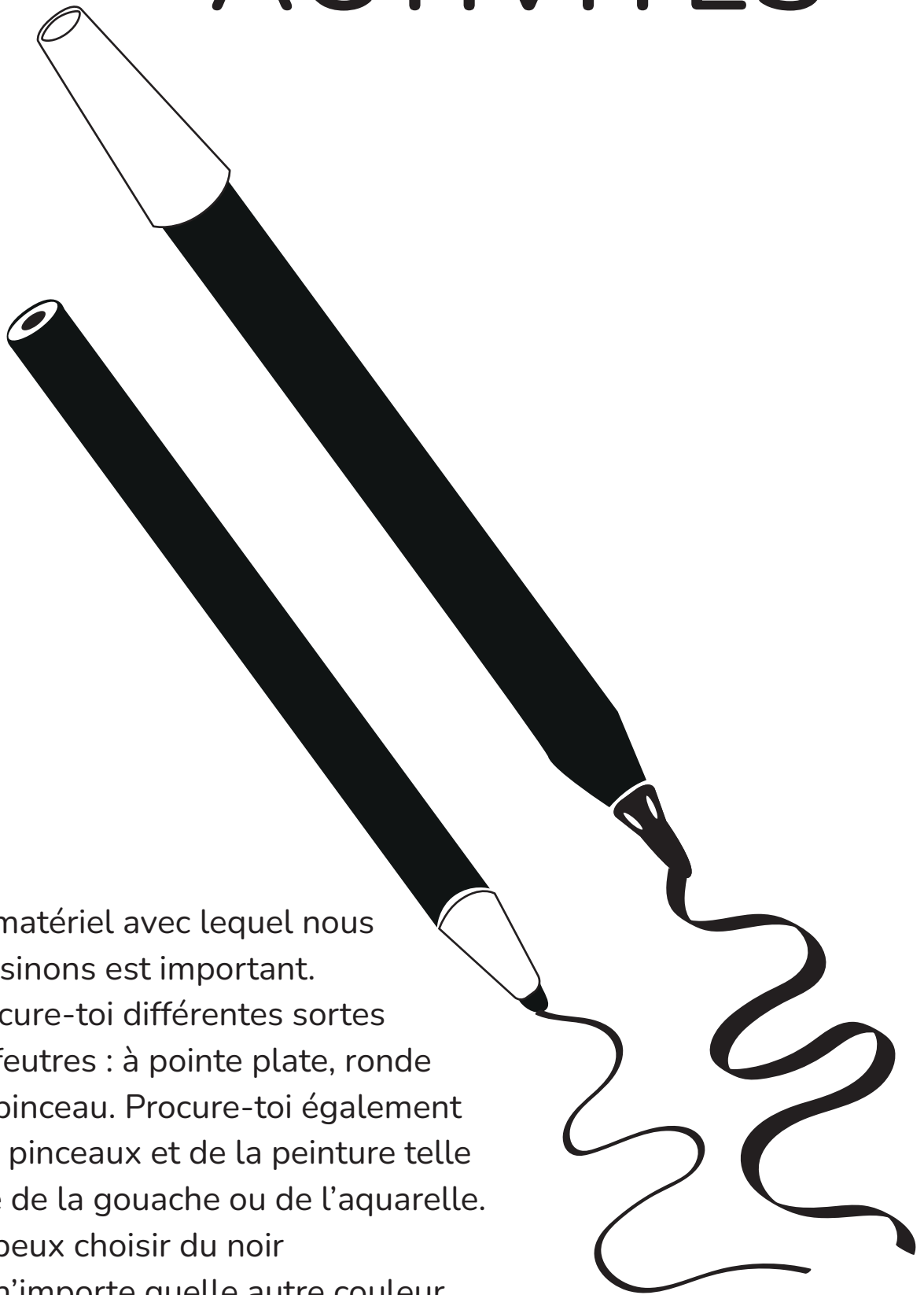
À son insu, Cupidon avait suivi de près toutes les mésaventures et les épreuves que Psyché avait endurées pour lui. Il fut immédiatement à ses côtés et l'embrassa doucement. Ce fut un baiser si doux qu'elle se réveilla et sentit enfin la joie envahir à nouveau son cœur après tant de temps.

À partir de ce jour-là, Cupidon et Psyché ne se quittèrent plus jamais, éprouvant un amour infini l'un pour l'autre.

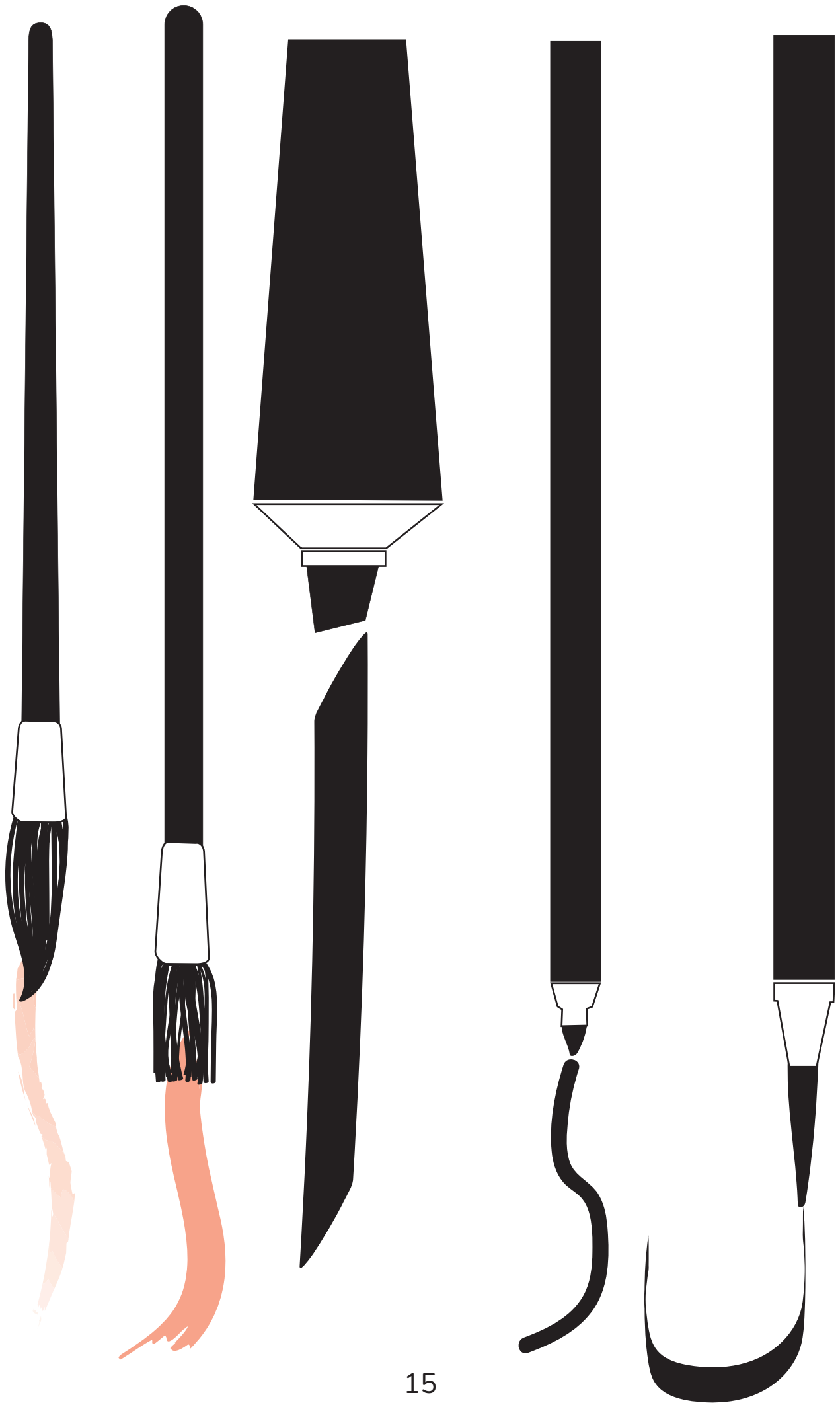




ACTIVITÉS



Le matériel avec lequel nous dessinons est important. Procure-toi différentes sortes de feutres : à pointe plate, ronde ou pinceau. Procure-toi également des pinceaux et de la peinture telle que de la gouache ou de l'aquarelle. Tu peux choisir du noir ou n'importe quelle autre couleur.



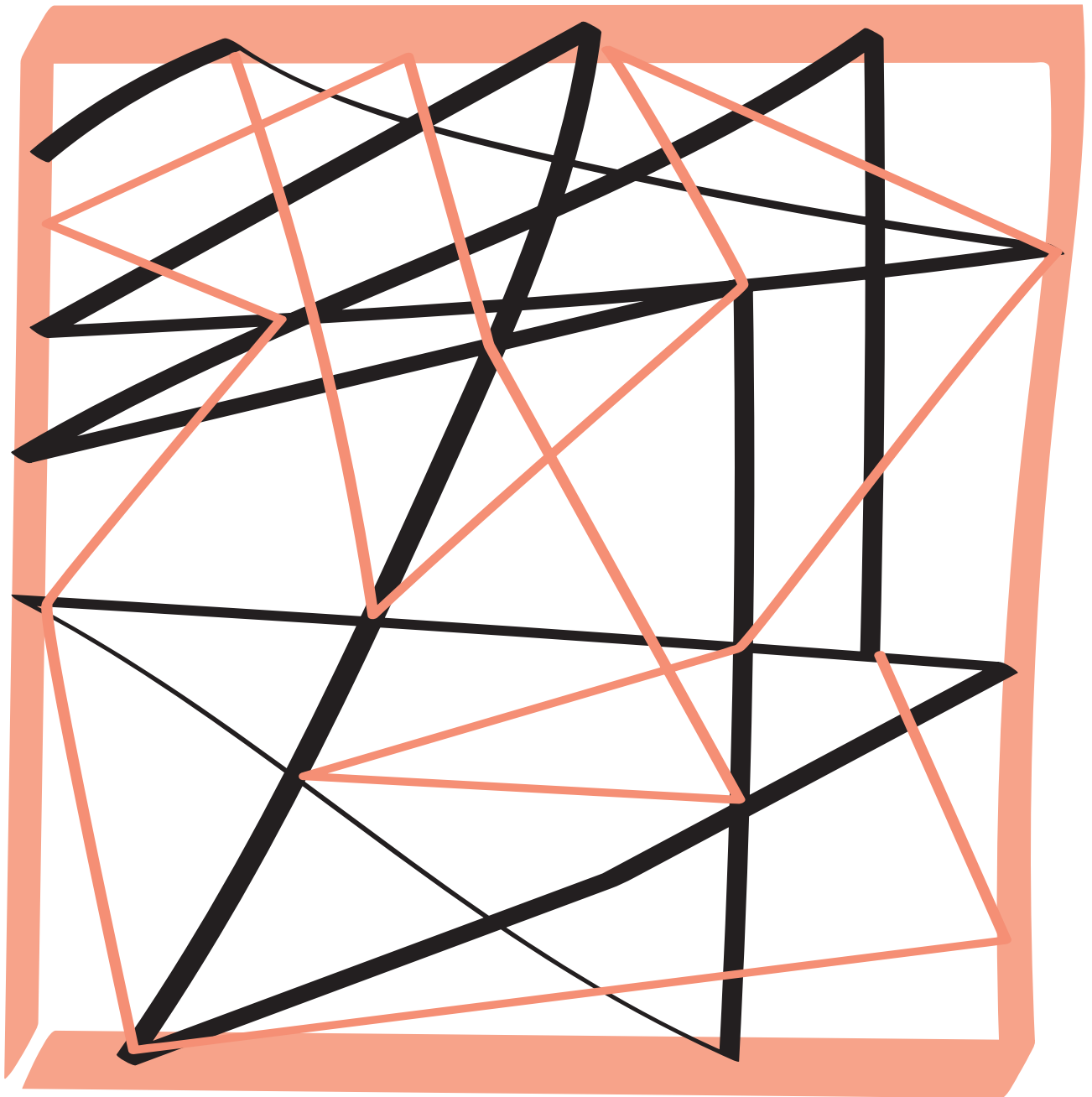
Utilise ton carnet à dessin : dessine un cadre puis, en utilisant le différent matériel, trace des lignes continues les plus droites possibles. Imagine que tu es l'araignée de l'histoire qui construit sa propre toile.

Avec un autre matériel, trace des lignes en essayant de relier les coins créés.

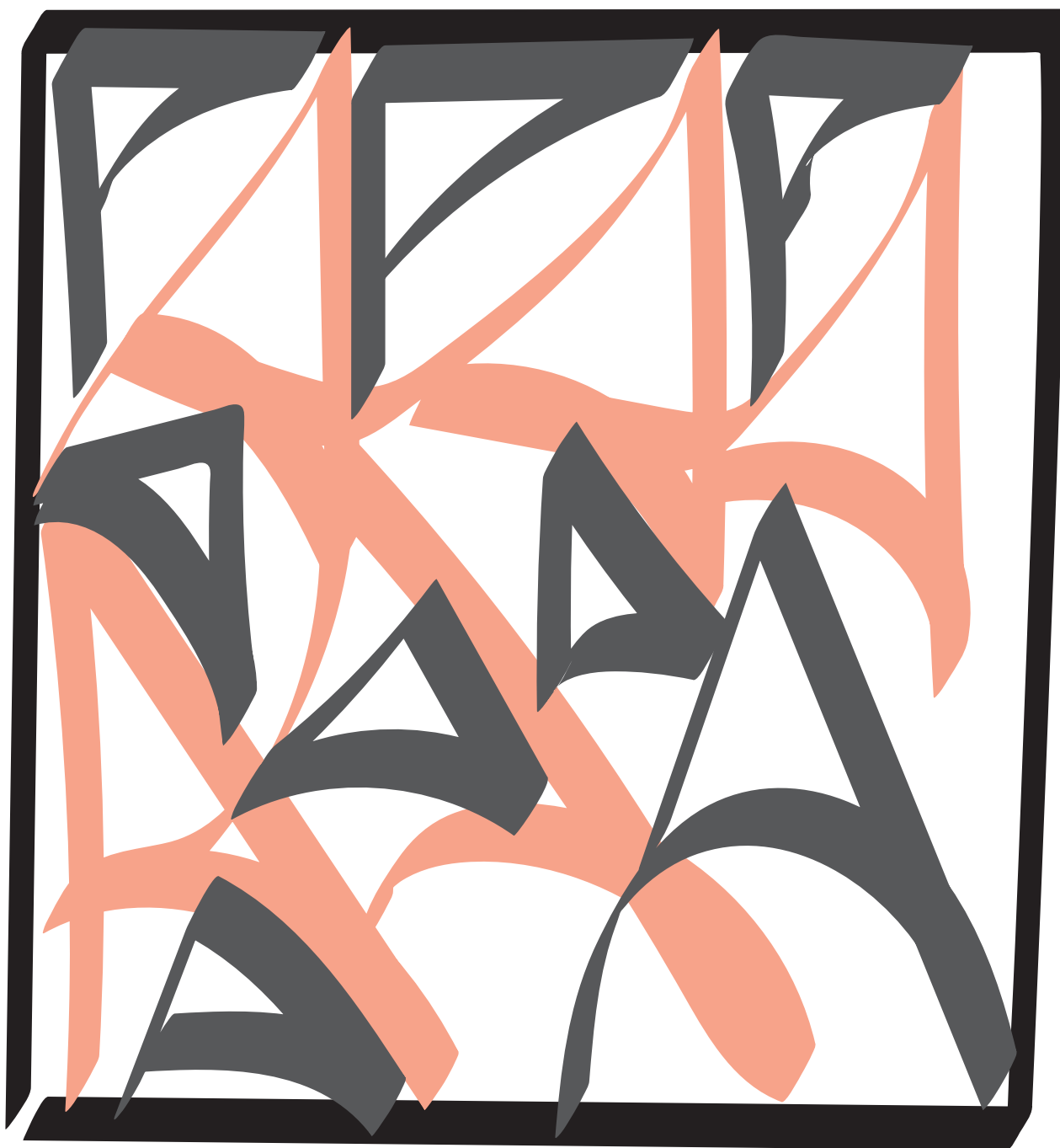
Trace chaque ligne sans jamais retirer ta main du papier.

Fais de même avec d'autres matériels et d'autres lignes.

Si tu le souhaites, utilise deux couleurs.



Dessine un autre cadre. Essaie maintenant de dessiner la même lettre plusieurs fois, en faisant un seul trait et sans jamais retirer ta main de la feuille. Alterne les majuscules et les minuscules. Fais-le plusieurs fois en variant les feutres et les couleurs. Essaie de faire correspondre les lettres en certains points, comme dans le dessin précédent.

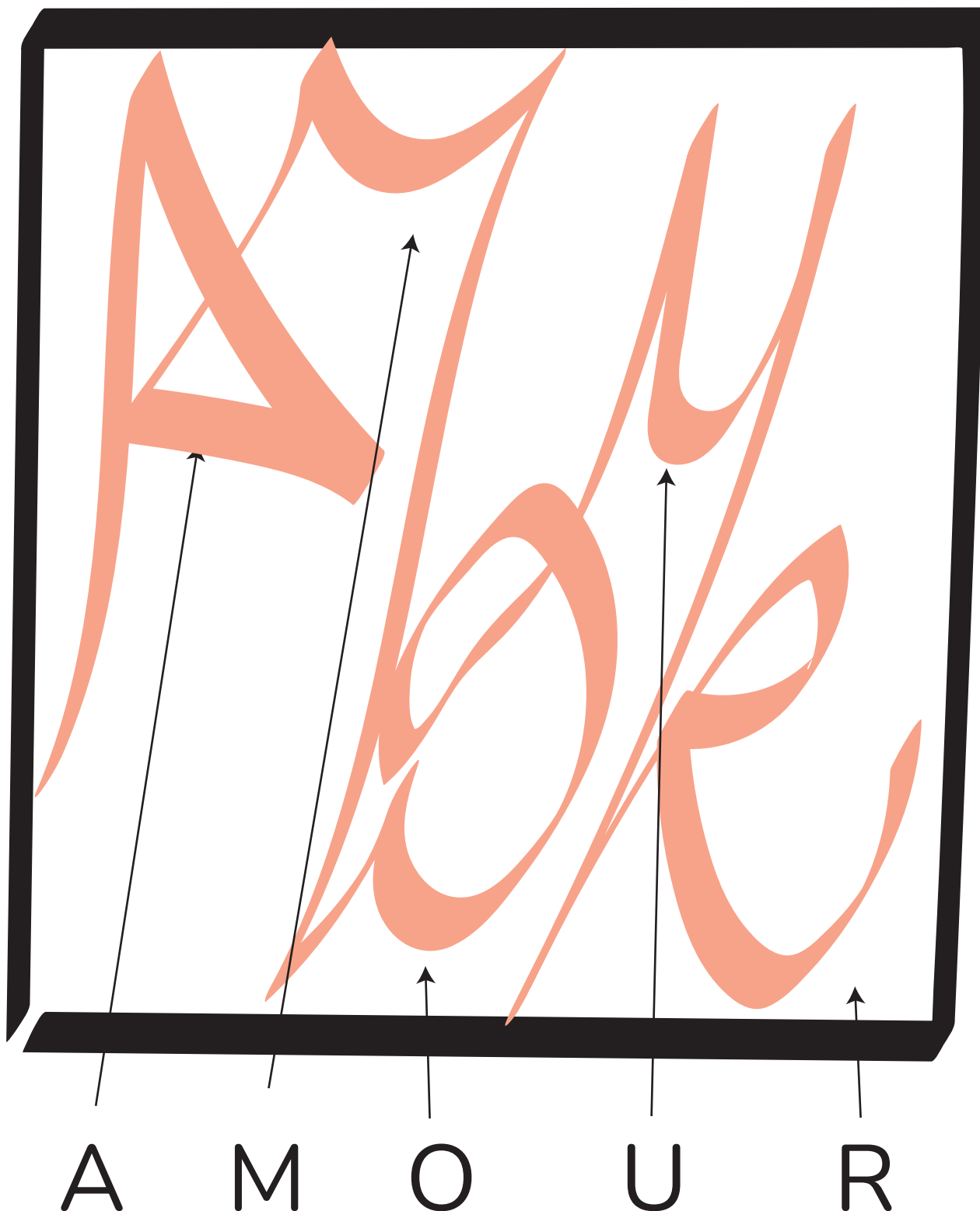


Dessine un autre cadre. Essaie maintenant de dessiner le mot-clé : **AMOUR**.

Écris les majuscules en script. Ne retire jamais ta main du papier. Ne t'inquiète pas si ce n'est pas lisible.

Ce n'est pas le but de ce jeu.

Crée ta propre façon de dessiner ce mot.



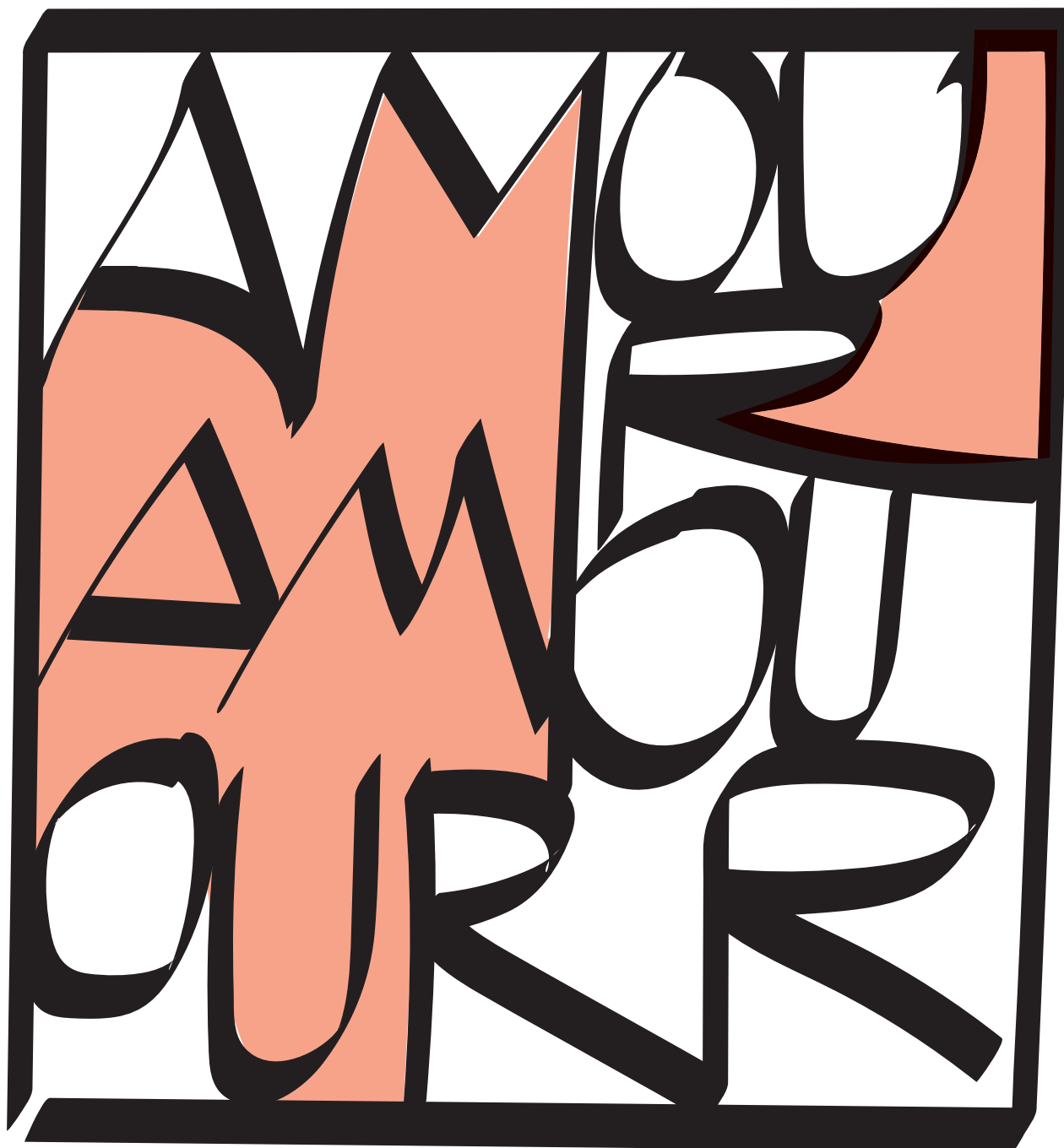
Dans un autre cadre, avec deux couleurs différentes, écris lisiblement le mot-clé.

Dessine chaque lettre de manière lisible. Avec la deuxième couleur, écris les lettres dans les espaces vides restants.

Essaie de créer une composition agréable et harmonieuse.



Dans un autre cadre, avec deux couleurs différentes, écris plusieurs fois le mot-clé de façon lisible. Avec la deuxième couleur, écris les lettres dans les espaces vides restants. Essaie de créer une composition agréable et harmonieuse.



a a a a

a a a a

A A A A

A A A A

Dans ton cahier, dessine plusieurs fois la lettre « a ».
Les lettres doivent être attachées les unes aux autres.

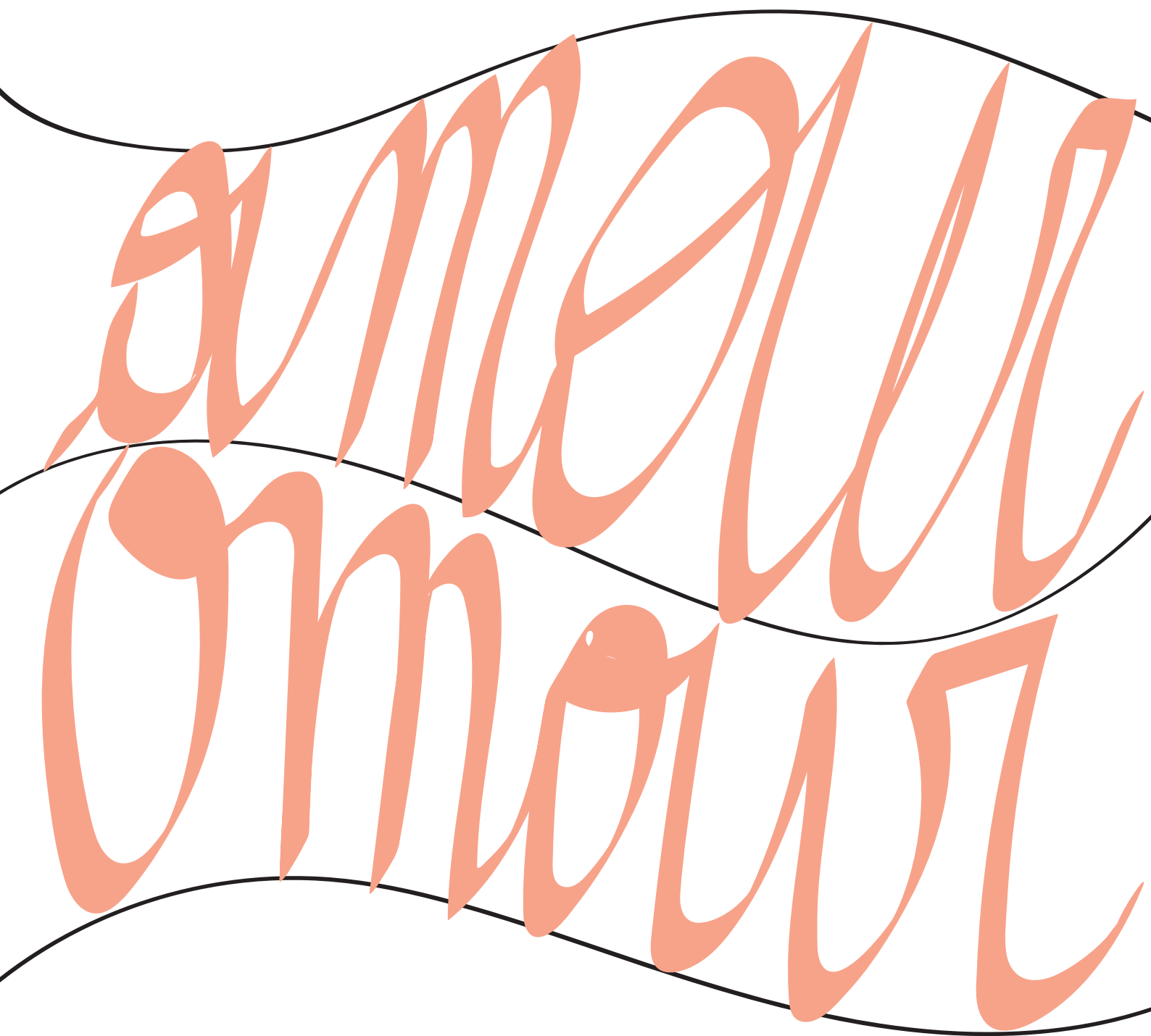
Dans ton cahier, dessine plusieurs fois le mot « amour »
en utilisant toute la surface de la feuille.



Trace des lignes noires dans ton carnet à dessin,
comme celles que tu vois ici.
Répète l'opération sur plusieurs pages et écris les lettres
dans les espaces vides. Adapte les lettres à la hauteur
et au mouvement des lignes.



Trace des lignes noires dans ton carnet à dessin,
comme celles que tu vois ici.
Répète l'opération sur plusieurs pages et écris le mot
dans les espaces vides. Adapte les lettres à la hauteur
et au mouvement des lignes.





Dans ton carnet à dessin, écris le mot en étirant les lettres sans jamais retirer ta main du papier.
Fais-le plusieurs fois, en variant les feutres, les couleurs et la position des lettres.



Dans ton carnet à dessin, écris le mot en utilisant différents matériels et différentes couleurs.

amour

amour

amour



Cofinancé par
l'Union européenne

Tous les contenus sont sous licence CC BY-NC-ND 4.0

Le projet STORIAS est co-financé par le programme ERASMUS+ de l'UE.
Ses contenus reflètent les opinions des auteurs et la Commission européenne
ne peut être tenue responsable des usages qui peuvent en être faits.
(Code du projet : 2021-1-FR01-KA220-SCH-000029483)