

La légende : Pandore, dont le nom signifie « cadeau de tous », est une femme humaine entièrement créée par les dieux. Zeus lui offre une mystérieuse boîte en lui disant de ne jamais l'ouvrir. Mais Pandore, poussée par la curiosité, cède à la tentation et entrouvre la boîte. Tous les maux de l'humanité (Vieillesse, Maladie, Guerre, Famine, Misère, Folie, Mort, Vice, Tromperie, Passion, Orgueil) jaillissent et se répandent sur la Terre. Seule l'Espérance reste au fond de la boîte.

La légende : Pandore, dont le nom signifie « cadeau de tous », est une femme humaine entièrement créée par les dieux. Zeus lui offre une mystérieuse boîte en lui disant de ne jamais l'ouvrir. Mais Pandore, poussée par la curiosité, cède à la tentation et entrouvre la boîte. Tous les maux de l'humanité (Vieillesse, Maladie, Guerre, Famine, Misère, Folie, Mort, Vice, Tromperie, Passion, Orgueil) jaillissent et se répandent sur la Terre. Seule l'Espérance reste au fond de la boîte.

La légende : Pandore, dont le nom signifie « cadeau de tous », est une femme humaine entièrement créée par les dieux. Zeus lui offre une mystérieuse boîte en lui disant de ne jamais l'ouvrir. Mais Pandore, poussée par la curiosité, cède à la tentation et entrouvre la boîte. Tous les maux de l'humanité (Vieillesse, Maladie, Guerre, Famine, Misère, Folie, Mort, Vice, Tromperie, Passion, Orgueil) jaillissent et se répandent sur la Terre. Seule l'Espérance reste au fond de la boîte.

La légende : Pandore, dont le nom signifie « cadeau de tous », est une femme humaine entièrement créée par les dieux. Zeus lui offre une mystérieuse boîte en lui disant de ne jamais l'ouvrir. Mais Pandore, poussée par la curiosité, cède à la tentation et entrouvre la boîte. Tous les maux de l'humanité (Vieillesse, Maladie, Guerre, Famine, Misère, Folie, Mort, Vice, Tromperie, Passion, Orgueil) jaillissent et se répandent sur la Terre. Seule l'Espérance reste au fond de la boîte.

La légende : Pandore, dont le nom signifie « cadeau de tous », est une femme humaine entièrement créée par les dieux. Zeus lui offre une mystérieuse boîte en lui disant de ne jamais l'ouvrir. Mais Pandore, poussée par la curiosité, cède à la tentation et entrouvre la boîte. Tous les maux de l'humanité (Vieillesse, Maladie, Guerre, Famine, Misère, Folie, Mort, Vice, Tromperie, Passion, Orgueil) jaillissent et se répandent sur la Terre. Seule l'Espérance reste au fond de la boîte.

La légende : Pandore, dont le nom signifie « cadeau de tous », est une femme humaine entièrement créée par les dieux. Zeus lui offre une mystérieuse boîte en lui disant de ne jamais l'ouvrir. Mais Pandore, poussée par la curiosité, cède à la tentation et entrouvre la boîte. Tous les maux de l'humanité (Vieillesse, Maladie, Guerre, Famine, Misère, Folie, Mort, Vice, Tromperie, Passion, Orgueil) jaillissent et se répandent sur la Terre. Seule l'Espérance reste au fond de la boîte.

La légende : Un jour que les divinités sont réunies dans l'Olympe pour un banquet, Éris, déesse de la discorde, lance une pomme d'or sur la table. Sur la pomme est écrit : « Pour la plus belle. » Naturellement, Aphrodite, déesse de l'Amour et de la Beauté, veut la prendre, mais Héra et Athéna ne l'entendent pas ainsi. Zeus charge Pâris (un mortel) de trancher. Ce dernier choisit Aphrodite, car celle-ci lui promet en échange l'amour de la plus belle femme, Hélène, reine de Sparte, dont l'enlèvement par Pâris causera la guerre de Troie.

La légende : Un jour que les divinités sont réunies dans l'Olympe pour un banquet, Éris, déesse de la discorde, lance une pomme d'or sur la table. Sur la pomme est écrit : « Pour la plus belle. » Naturellement, Aphrodite, déesse de l'Amour et de la Beauté, veut la prendre, mais Héra et Athéna ne l'entendent pas ainsi. Zeus charge Pâris (un mortel) de trancher. Ce dernier choisit Aphrodite, car celle-ci lui promet en échange l'amour de la plus belle femme, Hélène, reine de Sparte, dont l'enlèvement par Pâris causera la guerre de Troie.

La légende : Un jour que les divinités sont réunies dans l'Olympe pour un banquet, Éris, déesse de la discorde, lance une pomme d'or sur la table. Sur la pomme est écrit : « Pour la plus belle. » Naturellement, Aphrodite, déesse de l'Amour et de la Beauté, veut la prendre, mais Héra et Athéna ne l'entendent pas ainsi. Zeus charge Pâris (un mortel) de trancher. Ce dernier choisit Aphrodite, car celle-ci lui promet en échange l'amour de la plus belle femme, Hélène, reine de Sparte, dont l'enlèvement par Pâris causera la guerre de Troie.

La légende : Un jour que les divinités sont réunies dans l'Olympe pour un banquet, Éris, déesse de la discorde, lance une pomme d'or sur la table. Sur la pomme est écrit : « Pour la plus belle. » Naturellement, Aphrodite, déesse de l'Amour et de la Beauté, veut la prendre, mais Héra et Athéna ne l'entendent pas ainsi. Zeus charge Pâris (un mortel) de trancher. Ce dernier choisit Aphrodite, car celle-ci lui promet en échange l'amour de la plus belle femme, Hélène, reine de Sparte, dont l'enlèvement par Pâris causera la guerre de Troie.

La légende : Un jour que les divinités sont réunies dans l'Olympe pour un banquet, Éris, déesse de la discorde, lance une pomme d'or sur la table. Sur la pomme est écrit : « Pour la plus belle. » Naturellement, Aphrodite, déesse de l'Amour et de la Beauté, veut la prendre, mais Héra et Athéna ne l'entendent pas ainsi. Zeus charge Pâris (un mortel) de trancher. Ce dernier choisit Aphrodite, car celle-ci lui promet en échange l'amour de la plus belle femme, Hélène, reine de Sparte, dont l'enlèvement par Pâris causera la guerre de Troie.

La légende : Un jour que les divinités sont réunies dans l'Olympe pour un banquet, Éris, déesse de la discorde, lance une pomme d'or sur la table. Sur la pomme est écrit : « Pour la plus belle. » Naturellement, Aphrodite, déesse de l'Amour et de la Beauté, veut la prendre, mais Héra et Athéna ne l'entendent pas ainsi. Zeus charge Pâris (un mortel) de trancher. Ce dernier choisit Aphrodite, car celle-ci lui promet en échange l'amour de la plus belle femme, Hélène, reine de Sparte, dont l'enlèvement par Pâris causera la guerre de Troie.

La légende : En se promenant au bord d'une source d'eau, Narcisse voit son reflet dans l'eau. Il tombe instantanément amoureux de son image. À partir de ce moment-là, il ne bouge plus et ne fait que se contempler jour après jour. Il souffre de ne pas pouvoir rattraper sa propre image et finit par en mourir. Des fleurs blanches ont alors commencé à pousser à l'endroit même où il se trouvait. Ce sont des narcisses.

La légende : En se promenant au bord d'une source d'eau, Narcisse voit son reflet dans l'eau. Il tombe instantanément amoureux de son image. À partir de ce moment-là, il ne bouge plus et ne fait que se contempler jour après jour. Il souffre de ne pas pouvoir rattraper sa propre image et finit par en mourir. Des fleurs blanches ont alors commencé à pousser à l'endroit même où il se trouvait. Ce sont des narcisses.

La légende : En se promenant au bord d'une source d'eau, Narcisse voit son reflet dans l'eau. Il tombe instantanément amoureux de son image. À partir de ce moment-là, il ne bouge plus et ne fait que se contempler jour après jour. Il souffre de ne pas pouvoir rattraper sa propre image et finit par en mourir. Des fleurs blanches ont alors commencé à pousser à l'endroit même où il se trouvait. Ce sont des narcisses.

La légende : En se promenant au bord d'une source d'eau, Narcisse voit son reflet dans l'eau. Il tombe instantanément amoureux de son image. À partir de ce moment-là, il ne bouge plus et ne fait que se contempler jour après jour. Il souffre de ne pas pouvoir rattraper sa propre image et finit par en mourir. Des fleurs blanches ont alors commencé à pousser à l'endroit même où il se trouvait. Ce sont des narcisses.

La légende : En se promenant au bord d'une source d'eau, Narcisse voit son reflet dans l'eau. Il tombe instantanément amoureux de son image. À partir de ce moment-là, il ne bouge plus et ne fait que se contempler jour après jour. Il souffre de ne pas pouvoir rattraper sa propre image et finit par en mourir. Des fleurs blanches ont alors commencé à pousser à l'endroit même où il se trouvait. Ce sont des narcisses.

La légende : En se promenant au bord d'une source d'eau, Narcisse voit son reflet dans l'eau. Il tombe instantanément amoureux de son image. À partir de ce moment-là, il ne bouge plus et ne fait que se contempler jour après jour. Il souffre de ne pas pouvoir rattraper sa propre image et finit par en mourir. Des fleurs blanches ont alors commencé à pousser à l'endroit même où il se trouvait. Ce sont des narcisses.

La légende : Bacchus accorde un souhait à Midas pour le récompenser d'avoir accordé l'hospitalité à son vieux précepteur Silène. Midas fait le vœu suivant : tout ce qu'il touche doit se transformer en or. Ce don devient vite une malédiction : Midas risque de mourir de faim car la nourriture et l'eau se changent en métal précieux au moindre contact. Bacchus accepte de le délier de son vœu maudit s'il plonge ses mains dans le Pactole. Le cours d'eau hérite alors de son pouvoir.

La légende : Bacchus accorde un souhait à Midas pour le récompenser d'avoir accordé l'hospitalité à son vieux précepteur Silène. Midas fait le vœu suivant : tout ce qu'il touche doit se transformer en or. Ce don devient vite une malédiction : Midas risque de mourir de faim car la nourriture et l'eau se changent en métal précieux au moindre contact. Bacchus accepte de le délier de son vœu maudit s'il plonge ses mains dans le Pactole. Le cours d'eau hérite alors de son pouvoir.

La légende : Bacchus accorde un souhait à Midas pour le récompenser d'avoir accordé l'hospitalité à son vieux précepteur Silène. Midas fait le vœu suivant : tout ce qu'il touche doit se transformer en or. Ce don devient vite une malédiction : Midas risque de mourir de faim car la nourriture et l'eau se changent en métal précieux au moindre contact. Bacchus accepte de le délier de son vœu maudit s'il plonge ses mains dans le Pactole. Le cours d'eau hérite alors de son pouvoir.

La légende : Bacchus accorde un souhait à Midas pour le récompenser d'avoir accordé l'hospitalité à son vieux précepteur Silène. Midas fait le vœu suivant : tout ce qu'il touche doit se transformer en or. Ce don devient vite une malédiction : Midas risque de mourir de faim car la nourriture et l'eau se changent en métal précieux au moindre contact. Bacchus accepte de le délier de son vœu maudit s'il plonge ses mains dans le Pactole. Le cours d'eau hérite alors de son pouvoir.

La légende : Bacchus accorde un souhait à Midas pour le récompenser d'avoir accordé l'hospitalité à son vieux précepteur Silène. Midas fait le vœu suivant : tout ce qu'il touche doit se transformer en or. Ce don devient vite une malédiction : Midas risque de mourir de faim car la nourriture et l'eau se changent en métal précieux au moindre contact. Bacchus accepte de le délier de son vœu maudit s'il plonge ses mains dans le Pactole. Le cours d'eau hérite alors de son pouvoir.

La légende : Bacchus accorde un souhait à Midas pour le récompenser d'avoir accordé l'hospitalité à son vieux précepteur Silène. Midas fait le vœu suivant : tout ce qu'il touche doit se transformer en or. Ce don devient vite une malédiction : Midas risque de mourir de faim car la nourriture et l'eau se changent en métal précieux au moindre contact. Bacchus accepte de le délier de son vœu maudit s'il plonge ses mains dans le Pactole. Le cours d'eau hérite alors de son pouvoir.

La légende : le fil d'Ariane provient de l'histoire de Thésée, prince d'Athènes, qui a utilisé le fil que lui a donné Ariane, fille du roi de Crète, pour retrouver son chemin dans le labyrinthe où il fut enfermé avec le Minotaure.

La légende : le fil d'Ariane provient de l'histoire de Thésée, prince d'Athènes, qui a utilisé le fil que lui a donné Ariane, fille du roi de Crète, pour retrouver son chemin dans le labyrinthe où il fut enfermé avec le Minotaure.

La légende : le fil d'Ariane provient de l'histoire de Thésée, prince d'Athènes, qui a utilisé le fil que lui a donné Ariane, fille du roi de Crète, pour retrouver son chemin dans le labyrinthe où il fut enfermé avec le Minotaure.

La légende : le fil d'Ariane provient de l'histoire de Thésée, prince d'Athènes, qui a utilisé le fil que lui a donné Ariane, fille du roi de Crète, pour retrouver son chemin dans le labyrinthe où il fut enfermé avec le Minotaure.

La légende : le fil d'Ariane provient de l'histoire de Thésée, prince d'Athènes, qui a utilisé le fil que lui a donné Ariane, fille du roi de Crète, pour retrouver son chemin dans le labyrinthe où il fut enfermé avec le Minotaure.

La légende : le fil d'Ariane provient de l'histoire de Thésée, prince d'Athènes, qui a utilisé le fil que lui a donné Ariane, fille du roi de Crète, pour retrouver son chemin dans le labyrinthe où il fut enfermé avec le Minotaure.

La légende : le fil d'Ariane provient de l'histoire de Thésée, prince d'Athènes, qui a utilisé le fil que lui a donné Ariane, fille du roi de Crète, pour retrouver son chemin dans le labyrinthe où il fut enfermé avec le Minotaure.

La légende : le fil d'Ariane provient de l'histoire de Thésée, prince d'Athènes, qui a utilisé le fil que lui a donné Ariane, fille du roi de Crète, pour retrouver son chemin dans le labyrinthe où il fut enfermé avec le Minotaure.

La légende : le fil d'Ariane provient de l'histoire de Thésée, prince d'Athènes, qui a utilisé le fil que lui a donné Ariane, fille du roi de Crète, pour retrouver son chemin dans le labyrinthe où il fut enfermé avec le Minotaure.

La légende : le fil d'Ariane provient de l'histoire de Thésée, prince d'Athènes, qui a utilisé le fil que lui a donné Ariane, fille du roi de Crète, pour retrouver son chemin dans le labyrinthe où il fut enfermé avec le Minotaure.

La légende : Méduse est une prêtresse d'Athéna, connue pour sa beauté et sa pureté. Parce qu'elle est courtisée par Poséidon, Athéna, jalouse, décide de se venger. Elle transforme Méduse en un monstre nommé « Gorgone » : ses cheveux deviennent des serpents et son regard pétrifie ceux qui le croisent

La légende : Méduse est une prêtresse d'Athéna, connue pour sa beauté et sa pureté. Parce qu'elle est courtisée par Poséidon, Athéna, jalouse, décide de se venger. Elle transforme Méduse en un monstre nommé « Gorgone » : ses cheveux deviennent des serpents et son regard pétrifie ceux qui le croisent

La légende : Méduse est une prêtresse d'Athéna, connue pour sa beauté et sa pureté. Parce qu'elle est courtisée par Poséidon, Athéna, jalouse, décide de se venger. Elle transforme Méduse en un monstre nommé « Gorgone » : ses cheveux deviennent des serpents et son regard pétrifie ceux qui le croisent

La légende : Méduse est une prêtresse d'Athéna, connue pour sa beauté et sa pureté. Parce qu'elle est courtisée par Poséidon, Athéna, jalouse, décide de se venger. Elle transforme Méduse en un monstre nommé « Gorgone » : ses cheveux deviennent des serpents et son regard pétrifie ceux qui le croisent

La légende : Méduse est une prêtresse d'Athéna, connue pour sa beauté et sa pureté. Parce qu'elle est courtisée par Poséidon, Athéna, jalouse, décide de se venger. Elle transforme Méduse en un monstre nommé « Gorgone » : ses cheveux deviennent des serpents et son regard pétrifie ceux qui le croisent

La légende : Méduse est une prêtresse d'Athéna, connue pour sa beauté et sa pureté. Parce qu'elle est courtisée par Poséidon, Athéna, jalouse, décide de se venger. Elle transforme Méduse en un monstre nommé « Gorgone » : ses cheveux deviennent des serpents et son regard pétrifie ceux qui le croisent

La légende : Méduse est une prêtresse d'Athéna, connue pour sa beauté et sa pureté. Parce qu'elle est courtisée par Poséidon, Athéna, jalouse, décide de se venger. Elle transforme Méduse en un monstre nommé « Gorgone » : ses cheveux deviennent des serpents et son regard pétrifie ceux qui le croisent

La légende : Méduse est une prêtresse d'Athéna, connue pour sa beauté et sa pureté. Parce qu'elle est courtisée par Poséidon, Athéna, jalouse, décide de se venger. Elle transforme Méduse en un monstre nommé « Gorgone » : ses cheveux deviennent des serpents et son regard pétrifie ceux qui le croisent

La légende : Contrairement à ce que beaucoup pensent, Morphée n'est pas une femme. C'est le dieu du sommeil, capable de faire s'endormir instantanément qui il veut. Les insomniaques le détestent.

La légende : Contrairement à ce que beaucoup pensent, Morphée n'est pas une femme. C'est le dieu du sommeil, capable de faire s'endormir instantanément qui il veut. Les insomniaques le détestent.

La légende : Contrairement à ce que beaucoup pensent, Morphée n'est pas une femme. C'est le dieu du sommeil, capable de faire s'endormir instantanément qui il veut. Les insomniaques le détestent.

La légende : Contrairement à ce que beaucoup pensent, Morphée n'est pas une femme. C'est le dieu du sommeil, capable de faire s'endormir instantanément qui il veut. Les insomniaques le détestent.

La légende : Contrairement à ce que beaucoup pensent, Morphée n'est pas une femme. C'est le dieu du sommeil, capable de faire s'endormir instantanément qui il veut. Les insomniaques le détestent.

La légende : Contrairement à ce que beaucoup pensent, Morphée n'est pas une femme. C'est le dieu du sommeil, capable de faire s'endormir instantanément qui il veut. Les insomniaques le détestent.

La légende : Contrairement à ce que beaucoup pensent, Morphée n'est pas une femme. C'est le dieu du sommeil, capable de faire s'endormir instantanément qui il veut. Les insomniaques le détestent.

La légende : Contrairement à ce que beaucoup pensent, Morphée n'est pas une femme. C'est le dieu du sommeil, capable de faire s'endormir instantanément qui il veut. Les insomniaques le détestent.

La légende : Contrairement à ce que beaucoup pensent, Morphée n'est pas une femme. C'est le dieu du sommeil, capable de faire s'endormir instantanément qui il veut. Les insomniaques le détestent.

La légende : Contrairement à ce que beaucoup pensent, Morphée n'est pas une femme. C'est le dieu du sommeil, capable de faire s'endormir instantanément qui il veut. Les insomniaques le détestent.

La légende : Dédale était un grand architecte et un inventeur de génie. Le roi Minos lui demanda de créer un labyrinthe pour son minotaure, une bête sanguinaire, mi-homme, mi-taureau. Ce labyrinthe était tellement bien réussi qu'il était quasiment impossible d'en sortir.

La légende : Dédale était un grand architecte et un inventeur de génie. Le roi Minos lui demanda de créer un labyrinthe pour son minotaure, une bête sanguinaire, mi-homme, mi-taureau. Ce labyrinthe était tellement bien réussi qu'il était quasiment impossible d'en sortir.

La légende : Dédale était un grand architecte et un inventeur de génie. Le roi Minos lui demanda de créer un labyrinthe pour son minotaure, une bête sanguinaire, mi-homme, mi-taureau. Ce labyrinthe était tellement bien réussi qu'il était quasiment impossible d'en sortir.

La légende : Dédale était un grand architecte et un inventeur de génie. Le roi Minos lui demanda de créer un labyrinthe pour son minotaure, une bête sanguinaire, mi-homme, mi-taureau. Ce labyrinthe était tellement bien réussi qu'il était quasiment impossible d'en sortir.

La légende : Dédale était un grand architecte et un inventeur de génie. Le roi Minos lui demanda de créer un labyrinthe pour son minotaure, une bête sanguinaire, mi-homme, mi-taureau. Ce labyrinthe était tellement bien réussi qu'il était quasiment impossible d'en sortir.

La légende : Dédale était un grand architecte et un inventeur de génie. Le roi Minos lui demanda de créer un labyrinthe pour son minotaure, une bête sanguinaire, mi-homme, mi-taureau. Ce labyrinthe était tellement bien réussi qu'il était quasiment impossible d'en sortir.

La légende : Dédale était un grand architecte et un inventeur de génie. Le roi Minos lui demanda de créer un labyrinthe pour son minotaure, une bête sanguinaire, mi-homme, mi-taureau. Ce labyrinthe était tellement bien réussi qu'il était quasiment impossible d'en sortir.

La légende : Dédale était un grand architecte et un inventeur de génie. Le roi Minos lui demanda de créer un labyrinthe pour son minotaure, une bête sanguinaire, mi-homme, mi-taureau. Ce labyrinthe était tellement bien réussi qu'il était quasiment impossible d'en sortir.

La légende : Zeus s'éprend d'une jeune femme, Sémélé et la met enceinte. Héra, folle de jalousie, décide de se faire passer pour la nourrice de Sémélé et pousse cette dernière à demander à Jupiter d'apparaître dans toute sa splendeur. Mais cette vision est insupportable pour les yeux d'une simple mortelle : Sémélé y laisse sa vie. Afin de sauver l'enfant porté par sa maîtresse, Jupiter décide de l'extraire du ventre de sa mère et de s'entailler la cuisse, et d'y placer le fœtus afin qu'il puisse mener à terme la gestation. L'enfant naîtra donc de la cuisse de Jupiter, prouvant par là son origine glorieuse et supérieure.

La légende : Zeus s'éprend d'une jeune femme, Sémélé et la met enceinte. Héra, folle de jalousie, décide de se faire passer pour la nourrice de Sémélé et pousse cette dernière à demander à Jupiter d'apparaître dans toute sa splendeur. Mais cette vision est insupportable pour les yeux d'une simple mortelle : Sémélé y laisse sa vie. Afin de sauver l'enfant porté par sa maîtresse, Jupiter décide de l'extraire du ventre de sa mère et de s'entailler la cuisse, et d'y placer le fœtus afin qu'il puisse mener à terme la gestation. L'enfant naîtra donc de la cuisse de Jupiter, prouvant par là son origine glorieuse et supérieure.

La légende : Zeus s'éprend d'une jeune femme, Sémélé et la met enceinte. Héra, folle de jalousie, décide de se faire passer pour la nourrice de Sémélé et pousse cette dernière à demander à Jupiter d'apparaître dans toute sa splendeur. Mais cette vision est insupportable pour les yeux d'une simple mortelle : Sémélé y laisse sa vie. Afin de sauver l'enfant porté par sa maîtresse, Jupiter décide de l'extraire du ventre de sa mère et de s'entailler la cuisse, et d'y placer le fœtus afin qu'il puisse mener à terme la gestation. L'enfant naîtra donc de la cuisse de Jupiter, prouvant par là son origine glorieuse et supérieure.

La légende : Zeus s'éprend d'une jeune femme, Sémélé et la met enceinte. Héra, folle de jalousie, décide de se faire passer pour la nourrice de Sémélé et pousse cette dernière à demander à Jupiter d'apparaître dans toute sa splendeur. Mais cette vision est insupportable pour les yeux d'une simple mortelle : Sémélé y laisse sa vie. Afin de sauver l'enfant porté par sa maîtresse, Jupiter décide de l'extraire du ventre de sa mère et de s'entailler la cuisse, et d'y placer le fœtus afin qu'il puisse mener à terme la gestation. L'enfant naîtra donc de la cuisse de Jupiter, prouvant par là son origine glorieuse et supérieure.

La légende : les Titans étaient les enfants d'Ouranos (le ciel) et de Gaïa (la terre). C'était des sortes de dieux géants et puissants, parmi lesquels on trouvait Kronos, le père de Zeus, Poséidon et Hadès).

Un jour, les Titans ont voulu s'opposer à Zeus qui les avait détrônés. Ils ont tout fait pour le battre, jusqu'à déplacer des montagnes. Ce qui demande une force incroyable !

La légende : les Titans étaient les enfants d'Ouranos (le ciel) et de Gaïa (la terre). C'était des sortes de dieux géants et puissants, parmi lesquels on trouvait Kronos, le père de Zeus, Poséidon et Hadès).

Un jour, les Titans ont voulu s'opposer à Zeus qui les avait détrônés. Ils ont tout fait pour le battre, jusqu'à déplacer des montagnes. Ce qui demande une force incroyable !

La légende : les Titans étaient les enfants d'Ouranos (le ciel) et de Gaïa (la terre). C'était des sortes de dieux géants et puissants, parmi lesquels on trouvait Kronos, le père de Zeus, Poséidon et Hadès).

Un jour, les Titans ont voulu s'opposer à Zeus qui les avait détrônés. Ils ont tout fait pour le battre, jusqu'à déplacer des montagnes. Ce qui demande une force incroyable !

La légende : les Titans étaient les enfants d'Ouranos (le ciel) et de Gaïa (la terre). C'était des sortes de dieux géants et puissants, parmi lesquels on trouvait Kronos, le père de Zeus, Poséidon et Hadès).

Un jour, les Titans ont voulu s'opposer à Zeus qui les avait détrônés. Ils ont tout fait pour le battre, jusqu'à déplacer des montagnes. Ce qui demande une force incroyable !

La légende : les Titans étaient les enfants d'Ouranos (le ciel) et de Gaïa (la terre). C'était des sortes de dieux géants et puissants, parmi lesquels on trouvait Kronos, le père de Zeus, Poséidon et Hadès).

Un jour, les Titans ont voulu s'opposer à Zeus qui les avait détrônés. Ils ont tout fait pour le battre, jusqu'à déplacer des montagnes. Ce qui demande une force incroyable !

La légende : les Titans étaient les enfants d'Ouranos (le ciel) et de Gaïa (la terre). C'était des sortes de dieux géants et puissants, parmi lesquels on trouvait Kronos, le père de Zeus, Poséidon et Hadès).

Un jour, les Titans ont voulu s'opposer à Zeus qui les avait détrônés. Ils ont tout fait pour le battre, jusqu'à déplacer des montagnes. Ce qui demande une force incroyable !

La légende : Ulysse croise la route des sirènes, des monstres marins mi-femmes, mi-oiseaux. Les sirènes avaient pour habitude de chanter pour attirer les marins jusqu'à elles avant de les tuer. Personne ne pouvant résister à leur chant envoûtant, Ulysse a demandé à son équipage de se mettre de la cire dans les oreilles pour ne rien entendre, puis de l'attacher au mât du bateau. Ainsi, Ulysse, enchaîné, a pu entendre le chant des Sirènes sans y céder.

La légende : Ulysse croise la route des sirènes, des monstres marins mi-femmes, mi-oiseaux. Les sirènes avaient pour habitude de chanter pour attirer les marins jusqu'à elles avant de les tuer. Personne ne pouvant résister à leur chant envoûtant, Ulysse a demandé à son équipage de se mettre de la cire dans les oreilles pour ne rien entendre, puis de l'attacher au mât du bateau. Ainsi, Ulysse, enchaîné, a pu entendre le chant des Sirènes sans y céder.

La légende : Ulysse croise la route des sirènes, des monstres marins mi-femmes, mi-oiseaux. Les sirènes avaient pour habitude de chanter pour attirer les marins jusqu'à elles avant de les tuer. Personne ne pouvant résister à leur chant envoûtant, Ulysse a demandé à son équipage de se mettre de la cire dans les oreilles pour ne rien entendre, puis de l'attacher au mât du bateau. Ainsi, Ulysse, enchaîné, a pu entendre le chant des Sirènes sans y céder.

La légende : Ulysse croise la route des sirènes, des monstres marins mi-femmes, mi-oiseaux. Les sirènes avaient pour habitude de chanter pour attirer les marins jusqu'à elles avant de les tuer. Personne ne pouvant résister à leur chant envoûtant, Ulysse a demandé à son équipage de se mettre de la cire dans les oreilles pour ne rien entendre, puis de l'attacher au mât du bateau. Ainsi, Ulysse, enchaîné, a pu entendre le chant des Sirènes sans y céder.

La légende : Ulysse croise la route des sirènes, des monstres marins mi-femmes, mi-oiseaux. Les sirènes avaient pour habitude de chanter pour attirer les marins jusqu'à elles avant de les tuer. Personne ne pouvant résister à leur chant envoûtant, Ulysse a demandé à son équipage de se mettre de la cire dans les oreilles pour ne rien entendre, puis de l'attacher au mât du bateau. Ainsi, Ulysse, enchaîné, a pu entendre le chant des Sirènes sans y céder.

La légende : Ulysse croise la route des sirènes, des monstres marins mi-femmes, mi-oiseaux. Les sirènes avaient pour habitude de chanter pour attirer les marins jusqu'à elles avant de les tuer. Personne ne pouvant résister à leur chant envoûtant, Ulysse a demandé à son équipage de se mettre de la cire dans les oreilles pour ne rien entendre, puis de l'attacher au mât du bateau. Ainsi, Ulysse, enchaîné, a pu entendre le chant des Sirènes sans y céder.

La légende : Alors qu'il était enfant, Achille a été plongé dans le Styx, fleuve des Enfers, afin que son corps devienne invulnérable. Mais pas son talon, puisque c'est par le talon que sa mère, Thétis, le tenait au-dessus du fleuve. Lors de la guerre de Troie, Achille, après avoir tué Hector, meurt lui-même en recevant une flèche tirée... dans son talon !

La légende : Alors qu'il était enfant, Achille a été plongé dans le Styx, fleuve des Enfers, afin que son corps devienne invulnérable. Mais pas son talon, puisque c'est par le talon que sa mère, Thétis, le tenait au-dessus du fleuve. Lors de la guerre de Troie, Achille, après avoir tué Hector, meurt lui-même en recevant une flèche tirée... dans son talon !

La légende : Alors qu'il était enfant, Achille a été plongé dans le Styx, fleuve des Enfers, afin que son corps devienne invulnérable. Mais pas son talon, puisque c'est par le talon que sa mère, Thétis, le tenait au-dessus du fleuve. Lors de la guerre de Troie, Achille, après avoir tué Hector, meurt lui-même en recevant une flèche tirée... dans son talon !

La légende : Alors qu'il était enfant, Achille a été plongé dans le Styx, fleuve des Enfers, afin que son corps devienne invulnérable. Mais pas son talon, puisque c'est par le talon que sa mère, Thétis, le tenait au-dessus du fleuve. Lors de la guerre de Troie, Achille, après avoir tué Hector, meurt lui-même en recevant une flèche tirée... dans son talon !

La légende : Alors qu'il était enfant, Achille a été plongé dans le Styx, fleuve des Enfers, afin que son corps devienne invulnérable. Mais pas son talon, puisque c'est par le talon que sa mère, Thétis, le tenait au-dessus du fleuve. Lors de la guerre de Troie, Achille, après avoir tué Hector, meurt lui-même en recevant une flèche tirée... dans son talon !

La légende : Alors qu'il était enfant, Achille a été plongé dans le Styx, fleuve des Enfers, afin que son corps devienne invulnérable. Mais pas son talon, puisque c'est par le talon que sa mère, Thétis, le tenait au-dessus du fleuve. Lors de la guerre de Troie, Achille, après avoir tué Hector, meurt lui-même en recevant une flèche tirée... dans son talon !

La légende : Alors qu'il était enfant, Achille a été plongé dans le Styx, fleuve des Enfers, afin que son corps devienne invulnérable. Mais pas son talon, puisque c'est par le talon que sa mère, Thétis, le tenait au-dessus du fleuve. Lors de la guerre de Troie, Achille, après avoir tué Hector, meurt lui-même en recevant une flèche tirée... dans son talon !

La légende : Alors qu'il était enfant, Achille a été plongé dans le Styx, fleuve des Enfers, afin que son corps devienne invulnérable. Mais pas son talon, puisque c'est par le talon que sa mère, Thétis, le tenait au-dessus du fleuve. Lors de la guerre de Troie, Achille, après avoir tué Hector, meurt lui-même en recevant une flèche tirée... dans son talon !

La légende : Lyncée était l'un des Argonautes, naviguant à bord de l'Argo aux côtés de Jason. C'était le pilote du navire. Il avait le don de pouvoir voir à travers les nuages, les vagues, les rochers, le bois, et son regard lui permettait même de voir ce qui se passait dans les Enfers. Hyper pratique quand tu pilotes un bateau.

La légende : Lyncée était l'un des Argonautes, naviguant à bord de l'Argo aux côtés de Jason. C'était le pilote du navire. Il avait le don de pouvoir voir à travers les nuages, les vagues, les rochers, le bois, et son regard lui permettait même de voir ce qui se passait dans les Enfers. Hyper pratique quand tu pilotes un bateau.

La légende : Lyncée était l'un des Argonautes, naviguant à bord de l'Argo aux côtés de Jason. C'était le pilote du navire. Il avait le don de pouvoir voir à travers les nuages, les vagues, les rochers, le bois, et son regard lui permettait même de voir ce qui se passait dans les Enfers. Hyper pratique quand tu pilotes un bateau.

La légende : Lyncée était l'un des Argonautes, naviguant à bord de l'Argo aux côtés de Jason. C'était le pilote du navire. Il avait le don de pouvoir voir à travers les nuages, les vagues, les rochers, le bois, et son regard lui permettait même de voir ce qui se passait dans les Enfers. Hyper pratique quand tu pilotes un bateau.

La légende : Lyncée était l'un des Argonautes, naviguant à bord de l'Argo aux côtés de Jason. C'était le pilote du navire. Il avait le don de pouvoir voir à travers les nuages, les vagues, les rochers, le bois, et son regard lui permettait même de voir ce qui se passait dans les Enfers. Hyper pratique quand tu pilotes un bateau.

La légende : Lyncée était l'un des Argonautes, naviguant à bord de l'Argo aux côtés de Jason. C'était le pilote du navire. Il avait le don de pouvoir voir à travers les nuages, les vagues, les rochers, le bois, et son regard lui permettait même de voir ce qui se passait dans les Enfers. Hyper pratique quand tu pilotes un bateau.

La légende : Lyncée était l'un des Argonautes, naviguant à bord de l'Argo aux côtés de Jason. C'était le pilote du navire. Il avait le don de pouvoir voir à travers les nuages, les vagues, les rochers, le bois, et son regard lui permettait même de voir ce qui se passait dans les Enfers. Hyper pratique quand tu pilotes un bateau.

La légende : Lyncée était l'un des Argonautes, naviguant à bord de l'Argo aux côtés de Jason. C'était le pilote du navire. Il avait le don de pouvoir voir à travers les nuages, les vagues, les rochers, le bois, et son regard lui permettait même de voir ce qui se passait dans les Enfers. Hyper pratique quand tu pilotes un bateau.

La légende : Ulysse est tombé sur deux monstres marins : Charybde et Scylla. Les deux étant situés non loin l'un de l'autre, quand on arrive à en éviter un, on tombe sur l'autre. C'est ce qui est arrivé à Ulysse qui a perdu six de ses hommes dans l'histoire.

La légende : Ulysse est tombé sur deux monstres marins : Charybde et Scylla. Les deux étant situés non loin l'un de l'autre, quand on arrive à en éviter un, on tombe sur l'autre. C'est ce qui est arrivé à Ulysse qui a perdu six de ses hommes dans l'histoire.

La légende : Ulysse est tombé sur deux monstres marins : Charybde et Scylla. Les deux étant situés non loin l'un de l'autre, quand on arrive à en éviter un, on tombe sur l'autre. C'est ce qui est arrivé à Ulysse qui a perdu six de ses hommes dans l'histoire.

La légende : Ulysse est tombé sur deux monstres marins : Charybde et Scylla. Les deux étant situés non loin l'un de l'autre, quand on arrive à en éviter un, on tombe sur l'autre. C'est ce qui est arrivé à Ulysse qui a perdu six de ses hommes dans l'histoire.

La légende : Ulysse est tombé sur deux monstres marins : Charybde et Scylla. Les deux étant situés non loin l'un de l'autre, quand on arrive à en éviter un, on tombe sur l'autre. C'est ce qui est arrivé à Ulysse qui a perdu six de ses hommes dans l'histoire.

La légende : Ulysse est tombé sur deux monstres marins : Charybde et Scylla. Les deux étant situés non loin l'un de l'autre, quand on arrive à en éviter un, on tombe sur l'autre. C'est ce qui est arrivé à Ulysse qui a perdu six de ses hommes dans l'histoire.

La légende : Ulysse est tombé sur deux monstres marins : Charybde et Scylla. Les deux étant situés non loin l'un de l'autre, quand on arrive à en éviter un, on tombe sur l'autre. C'est ce qui est arrivé à Ulysse qui a perdu six de ses hommes dans l'histoire.

La légende : Ulysse est tombé sur deux monstres marins : Charybde et Scylla. Les deux étant situés non loin l'un de l'autre, quand on arrive à en éviter un, on tombe sur l'autre. C'est ce qui est arrivé à Ulysse qui a perdu six de ses hommes dans l'histoire.

La légende : Ulysse est tombé sur deux monstres marins : Charybde et Scylla. Les deux étant situés non loin l'un de l'autre, quand on arrive à en éviter un, on tombe sur l'autre. C'est ce qui est arrivé à Ulysse qui a perdu six de ses hommes dans l'histoire.

La légende : Ulysse est tombé sur deux monstres marins : Charybde et Scylla. Les deux étant situés non loin l'un de l'autre, quand on arrive à en éviter un, on tombe sur l'autre. C'est ce qui est arrivé à Ulysse qui a perdu six de ses hommes dans l'histoire.