

I.U.F.M. de Bourgogne
Professeur agrégé

Le Latin vivant

Un enseignement animé et formateur



GUINOT Cédric

Lettres classiques
2003

sous la direction de M^{me} Bonatti-Lisak
n° 02STA03436

LE LATIN VIVANT

— SOMMAIRE —

Changement d’horizon ?	II
① Jouer	<i>former par les jeux</i>
1. Jeux élémentaires	IV
2. Jeux de plateau	X
3. Jeux de questions-réponses	XIII
② Cultiver	<i>ouvrir à la civilisation</i>
1. Du texte à l’œuvre	XVII
2. L’enquête sur le passé	XIX
3. Les lectures alternatives	XXI
③ Découvrir	<i>rencontrer un héritage</i>
1. Les visites d’une heure	XXIII
2. Les excursions d’un jour	XXV
3. Les séjours au long cours	XXVII
④ Réaliser	<i>se représenter ses connaissances</i>
1. Un apprentissage sous contrôles	XXVIII
2. Créer du concret	XXX
3. Exposer et s’exposer	XXXII
⑤ Communiquer	<i>éprouver la langue latine</i>
1. La mise en scène du texte	XXXIV
2. L’expression en situation	XXXVI
3. L’oral en jeu(x)	XXXVII
Au vent nouveau !	XL
Appendice : <i>quid multa ?</i>	XLI

INTRODUCTION

CHANGEMENT D'HORIZON

Utile dulci (Horace, *Ars poetica*)
Latinis dum manebit pretium litteris. (Phèdre, *Fabulae*, IV)

Une langue morte, une option morne, un enseignement morose, telle est la déplorable image qui occulte généralement la richesse du latin qui recèle pourtant des trésors d'art, d'esprit et de culture sertis dans une langue cristalline, aussi brillante qu'impeccable. L'étude des langues et civilisations de l'antiquité n'ouvre-t-elle pas, en effet, les esprits à d'autres univers inexplorés ? Non seulement elle confère des repères artistiques, politiques et philosophiques de premier ordre et permet d'embrasser du regard l'évolution des temps et de mieux comprendre le présent, mais elle suscite encore curiosité et intérêt, développe une lecture intelligente et active des textes, abreuve l'imaginaire de mythes et de culture et alimente l'esprit de modes de pensée autres. Néanmoins le latin passe pour une matière morbide réservée « aux forts en thème, boutonneux jusqu'à l'extrême » (Jacques Brel, *Rosa*) aussi acharnés à la tâche qu'opiniâtres dans l'effort.

Sans nul doute la faute peut en être imputée à l'évolution de l'enseignement général, au jeu tendancieux des options, à la vague de l'utilitarisme aveugle, au changement de mentalités. Cependant s'il est aisé d'accuser le siècle à grand renfort de rhétorique, peut-être ne serait-il pas tout à fait illégitime d'observer également l'enseignement du latin dans sa réalité ? En vérité, autant les temps changent, autant l'apprentissage du latin semble s'être figé, et dans les faits et dans les esprits, sous la forme d'un cours érudit et rébarbatif à la fougue chimérique. Aussi apparaît-il plus que souhaitable de tirer le latin de son agonie et son enseignement de sa léthargie en proposant un angle d'approche résolument dynamique sans pour autant rien sacrifier à l'essentiel.

Qu'y a-t-il d'insensé à s'engager dans la voie de l'animation du cours ? N'est-il pas des plus censés, au contraire, de promouvoir un apprentissage vivant du latin sous tous aspects afin d'entraîner les élèves sur les traces de la Rome éternelle en leur découvrant tout l'empire de sa langue, de sa culture, de ses arts, de son histoire, de sa vie en définitive ?

Toutefois, autant l'ambition paraît haute, autant une expérience de fraîche date semble de trop maigre consistance pour y répondre. De quelle volonté de réforme, en effet, aurait l'audace de se targuer un jeune premier à charge d'une seule classe en latin au collège Carnot, une classe composée d'une quinzaine d'éléments de niveaux disparates dont le tiers, bien qu'intéressé du reste, demeure sensiblement indiscipliné, voire dissipé à l'occasion, quoique l'extrême majorité témoigne d'un intérêt honorable et d'un travail généralement sérieux ? Néanmoins l'observation de plusieurs cours de latin, la gestion d'une séquence dans une seconde classe, la correspondance avec des collègues confirmés permettent, non de pallier, du moins d'atténuer les manques dus à l'impéritie.

Des fruits de ce travail de réflexion, de concertation et d'expérimentation résulte la maigre, mais substantifique moelle du présent manuel pédagogique qui se destine aux professeurs de langues anciennes – et, qui sait ?, modernes également. En pratique, animer le cours s'avère une entreprise fructueuse en termes de résultat et de motivation pour l'élève, mais à risques pour le professeur car, outre une grande capacité de préparation et d'adaptation, quelle vigilance, quel suivi attentif des activités ne faut-il pas déployer pour obvier à toute déviance parasite ? Aussi ce mince précis tente-t-il d'ouvrir la voie et de la baliser pour favoriser l'enseignement vivant du latin. Tour à tour y paradent ainsi divers procédés d'ordre pratique, passés au crible de leur conception matérielle, de leur déroulement concret, de leurs intérêts pédagogiques, de leur efficacité didactique, de leurs appréciations globales. Chaque expérience y défile donc clairement exposée et analysée de manière, d'une part, à faciliter son réemploi et d'éventuels ajustements, d'autre part, à assurer la maîtrise parfaite de l'activité en cours et, partant, son efficacité.

Il s'agit, en somme, d'insuffler un nouveau souffle à l'enseignement de la matière pour y gagner les élèves, de réformer l'apprentissage en prenant appui sur l'exploitation intensive d'une civilisation riche et sur l'animation de la classe en vue d'assurer un investissement personnel effectif et productif, voire enthousiaste. De fait, ne faut-il pas donner forme au latin pour y former ses disciples ? Plusieurs dispositifs, plus ou moins novateurs, complémentaires au point parfois d'être indissociables, s'inscrivent dans cette dynamique en empruntant cinq axes majeurs : former par les jeux, ouvrir à la civilisation, aller à la rencontre de l'héritage, réinvestir concrètement ses savoirs, expérimenter la langue latine.

1 Jouer

former par les jeux de société

Les activités d'ordre ludique, à condition toutefois d'être encadrées avec rigueur et axées sur des points précis, présentent plusieurs avantages notables, qu'elles servent de base à l'apprentissage, d'application de ses connaissances, d'auto-évaluation de leur degré d'assimilation, de procédé de remédiation ou d'exercice de contrôle des savoirs.

En tous les cas, l'option ludique facilite l'enseignement dans la mesure où le jeu présuppose l'acquisition des connaissances nécessaires à sa bonne conduite, connaissances qui toutes peuvent trouver dans ce type d'activité un support aussi malléable qu'efficace, qu'il s'agisse de jeux à pions, à cartes, à dés, de plateau ou de questions.

1. Les jeux élémentaires

Les jeux élémentaires obéissent à un fonctionnement simple portant l'accent sur des connaissances de base. Pour illustrations, les dés et le loto garantissent l'enseignement des nombres, les cartes de la bonne paire des déclinaisons nominales, les dominos des conjugaisons, les jeux de lettres assurant la synthèse à l'occasion.

▣ Les jeux de chiffres : le loto

L'apprentissage des chiffres semble-t-il laborieux ? Pourquoi ne pas recourir au loto pour apprendre la numérotation de zéro à quatre-vingt dix-neuf, voire jusqu'aux milliers, d'autant que l'opération pose peu de difficultés ?

Il suffit au professeur de distribuer, en préambule, une fiche à trous portant sur les nombres aux élèves qui prennent soin de la compléter hors classe. La feuille, pour être attrayante et instructive, comporte une leçon sous forme d'un tableau et d'indications à retenir et plusieurs blancs à compléter puisque ici manque le chiffre romain, là le nombre latin, ailleurs son dérivé français. À la séance suivante, le travail préparatoire se voit corriger en classe et sert de mise au point.

Dès lors il devient possible et rentable de faire pratique la science des nombres romains fraîchement acquise par l'intermédiaire d'un loto latin. Quoi de plus simple ? Le matériel nécessaire se limite à des jetons numérotés aisément disponibles en commerce et à plusieurs grilles de format A5 ou Lettre comportant des cases vides et d'autres flanquées d'un numéro (en chiffres arabes ou romains ou en lettres latines ou en langue française) suffisamment grandes pour que l'élève puisse la compléter (en y reportant la ou les informations manquantes désirées selon le cas).

La procédure est tout aussi simple et souple. Chaque élève vient à tour de rôle au bureau piocher un pion dont il lit le chiffre à haute voix en latin avant de l'inscrire au tableau en toutes lettres et en chiffre romain. Alors l'élève chanceux remplit sa grille : selon que la plaquette comporte des chiffres arabes ou romains, l'élève y écrit sa transcription en chiffres romains ou arabes en plus que sa traduction littérale en langue latine. La partie se poursuit de la sorte jusqu'à ce que se signale le gagnant, le premier à avoir complété entièrement sa grille et correctement sa feuille de transcription (sans quoi il encourt une pénalité, une exclusion temporaire du jeu pendant un ou deux tours).

Au terme de l'activité, chaque élève aura manié des nombres de tout type et se sera constitué lui-même un catalogue fourni de nombres en partie assimilés en cours de jeu.

▣ Les cartes de la bonne paire : les déclinaisons nominales

L'apprentissage des déclinaisons exige, de toute nécessité, le passage par une phase d'observation des faits de langue et par l'enseignement magistral des désinences. Le moyen de procéder autrement ? Aussi l'expérimentation ludique ne peut-elle intervenir qu'en qualité d'exercice pratique, après l'examen d'un texte court et simple et la tenue d'un cours clair et synthétique. En l'occurrence, la bonne paire apparaît comme un jeu propice à la compréhension du fonctionnement des deux premières déclinaisons (*rosa, dominus, templum*) et des adjectifs de la première classe (*bonus, a, um, voire pulcher, chra, chrum et miser, a, um*), puisqu'il s'agit d'un simple exercice d'association consistant, par exemple, à relier soit un mot latin à une image ou à sa traduction française, soit, dans le cas présent, un nom latin décliné à son analyse morphologique ou à son épithète, sinon aux deux successivement.

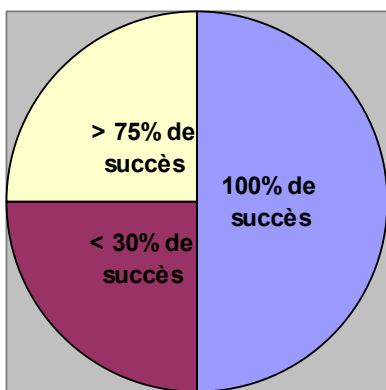
En conséquence, le jeu baptisé *Varia vocabula* met en pratique non seulement la connaissance et la maîtrise des déclinaisons, mais facilite encore l'acquisition de trois compétences de traduction :

- Rapporter un adjectif épithète au nom adéquat ;
- Définir grammaticalement une forme nominale ;
- Analyser grammaticalement une forme adjectivale.

Commode pour les élèves, *Varia vocabula* nécessite une préparation rigoureuse pour éviter toute maladresse : mélange intempestif des cartes, abondance de confusions possibles, erreurs de correspondances... Dans l'intention d'étudier au complet les deux premières déclinaisons et les adjectifs de la première classe, le jeu se compose de cent huit cartes, réparties par tiers en cartes « Noms », « Adjectifs », « Analyse ». Dans les cartes nominales, par souci d'exhaustivité et pour sensibiliser les élèves aux particularités des déclinaisons mentionnées, se sont glissés deux noms et adjectifs en *-er* (*pulcher, ager, miser, puer*), ainsi que quatre noms dont le genre fait figure d'exception dans leur déclinaison d'appartenance (*agricola, nauta, laurus, humus*). Certes ces dernières formes posent des difficultés aux élèves en cours de partie ; toutefois ces menus pièges marquent leurs esprits et le but recherché est atteint puisqu'ils ont observé, par eux-mêmes, que la division en déclinaisons ne recoupe pas totalement une division en genres et puisque l'introduction en douceur des noms et adjectifs en *-er* ouvre aisément sur un complément de cours imminent.

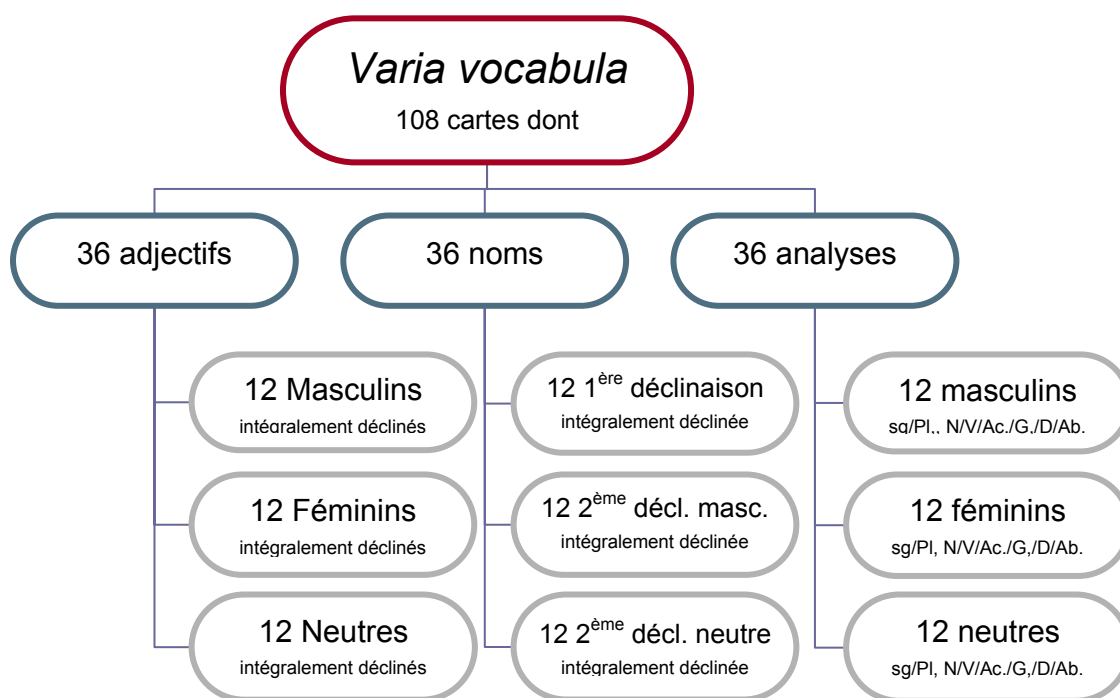
Lors de la mise en place du jeu, la classe s'est vue répartie en trois groupes homogènes, plus ou moins cohérents, de cinq élèves chacun. Le premier reçoit d'abord les noms de la première déclinaison avec les cartes d'analyse correspondantes, puis les cartes d'adjectifs, une fois les premières cartes correctement appareillées. Il en va de même avec les deuxième et troisième groupes qui héritent, respectivement, des noms masculins et féminins et des neutres de la deuxième déclinaison accompagnés des cartes d'analyse appropriées, puis des cartes d'adjectifs adéquates. Une fois tous les classements effectués au rythme du chronomètre et avec l'aide sporadique du professeur, les jeux tournent d'une table à l'autre. Le jeu se déroule donc en trois manches, le groupe vainqueur étant celui à avoir mis le moins de temps à opérer l'ensemble des classements.

Dans les faits, *Varia Vocabula* n'a montré, dans un premier temps, que l'insuffisance de l'apprentissage des élèves qui, faute de travail, ne sachant point leurs cours, ont pris conscience de leurs coupables lacunes. Au contraire, la seconde fois, mus par quelques remontrances et surtout poussés par l'appât du jeu, la plupart se sont mis à se divertir avec entrain et intelligence : ils avaient appris leurs cours ! De la sorte, chaque manche a duré une dizaine de minutes en moyenne, ce qui laisse un laps de temps appréciable pour dresser un bilan ou pour modifier le jeu. Lucia a en effet pris l'initiative d'engager son groupe dans une bonne paire traditionnelle, c'est-à-dire à pratiquer le même jeu, mais les cartes posées face cachée. L'idée se révèle judicieuse car les élèves se voient contraints de se concentrer sur la position des cartes et les mots qu'ils y lisent de sorte que la mémoire visuelle, quasi photographique, vivement sollicitée, opère à plein régime.



En définitive, *Varia vocabula* remplit fort honorablement son objectif, l'assimilation des déclinaisons. En témoignage, du reste, l'évaluation subséquente où les élèves les plus impliqués dans le jeu ont obtenu les meilleurs résultats, plus que satisfaisants dans l'ensemble à en juger d'après le diagramme des notes obtenues à l'exercice d'association. De surcroît, effet inattendu, les mots latins ont intrigué les élèves qui soit cherchaient à en

percer le sens en les rapprochant instinctivement de mots français, soit interrogeaient le professeur en cas d'absence d'idée ou pour confirmation. Or, à l'origine, *Varia vocabula* ne visait pas à l'acquisition de vocabulaire, seulement de notions grammaticales et une telle déviation peut apparaître comme une déviance à juguler en présentant le vocabulaire avant le jeu. Néanmoins il serait intéressant et de souligner l'importance de cette quête de sens par instinct qui développe l'autonomie de l'apprenant et sa science de la langue et de prolonger le jeu en profitant de l'interrogation sur le lexique latin pour constituer un premier bagage de mots usuels. De même, conviendrait-il, pour améliorer l'efficacité du jeu, d'instaurer des groupes de deux à trois personnes afin d'impliquer au maximum les laissés-pour-compte ou les paresseux éventuels car, attendu que plus on s'investit, plus on retient et que plus le groupe est restreint, plus les membres occupent un rôle actif, mieux vaut augmenter le nombre de jeux de cartes disponibles et réduire la taille des groupes au minimum.



▣ Les dominos verbaux : les conjugaisons

La traduction des textes, les élèves s'en rendent rapidement compte, repose de prime abord sur la reconnaissance du verbe autour duquel s'articule toute l'architecture de la proposition et de la phrase. Aussi est-il crucial de repérer et d'analyser rondement les formes verbales. Les dominos œuvrent en ce sens en procurant des exercices d'identification formelle portant sur des verbes conjugués.

D'emblée, trois recommandations matérielles s'imposent. Premièrement, les dominos se présentent sous forme d'un rectangle de papier séparé en deux parties où figurent une ou deux formes verbales et un espace vierge suffisant pour que les élèves y inscrivent clairement des chiffres. Deuxièmement, toujours lors de la confection des dominos, les verbes à sélectionner doivent être à la fois transparents, tant ils sont proches de leur héritier français, et, autant que faire se peut, d'usage courant pour insinuer quelques mots de vocabulaire dans l'esprit des élèves. Troisièmement, il faut rappeler précisément les règles des dominos classiques et s'en tenir à elles seules car jouer avec des règles vagues ou introduire des variantes trouble fortement les élèves qui, perdant leurs repères, désappointés, désorientés, désarçonnés, ne savent que faire ou font mal et harcèlent le professeur désemparé ! Une fois ces précautions réalisées en préambule, le jeu a droit de commencer.

La première manche vise à identifier les groupes verbaux. Elle contient donc exclusivement des verbes conjugués aux deux premières personnes du singulier de l'indicatif présent et à l'infinitif présent actif, chaque moitié du domino en contenant deux exemplaires reliés entre eux par une opération mathématique, addition ou soustraction. Chaque verbe est, en effet, affecté d'un nombre de points équivalant à son groupe d'origine : les verbes du premier groupe valent un, ceux du second deux, et ainsi de suite. Une fois qu'on a identifié le groupe d'appartenance des deux verbes, il suffit, le cas échéant, ou d'additionner ou de soustraire les deux chiffres pour obtenir la valeur de ladite case. Aussi est-il recommandé, pour plus de commodités, de laisser sur le domino assez d'espace pour que les élèves inscrivent au crayon de papier la valeur de chaque verbe, puis de la case et d'avertir les élèves de vérifier les comptes de leur camarade en vue de le corriger si besoin est. En cas d'erreur, le joueur fautif passe son tour.

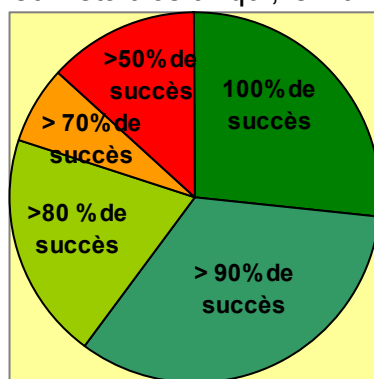
La deuxième manche vise à reconnaître les personnes verbales, c'est-à-dire à percevoir la différence entre modes personnels et modes impersonnels et à assimiler les terminaisons verbales du présent *-o*, *-s*, *-t*, *-mus*, *-tis*, *-nt*. D'où un second type de dominos recelant à la fois des infinitifs présents actifs et des verbes conjugués à l'indicatif présent. Les premiers, étant à un mode impersonnel, ont une valeur nulle, tandis que les verbes conjugués ont une valeur proportionnelle au rang de leur personne : une forme conjuguée à la première, à la deuxième, à la troisième du singulier et à la première, à la deuxième, à la

troisième du pluriel valent respectivement un, deux, trois, quatre, cinq, six points. Accessoirement, l'écrasante majorité des erreurs commises provient de la confusion possible entre les deux deuxième personnes qui se finissent par un s.

Le troisième type de dominos étudie également les personnes verbales. Composite des deux premiers, il utilise le principe des opérations mathématiques (addition ou soustraction) du premier type et adopte le mode de comptabilité du second où la valeur de la forme verbale dépend de la personne employée.

L'exercice a fort bien fonctionné dans l'ensemble aussi bien en terme de résultats didactiques où la concentration du joueur a porté de beaux fruits puisque la réussite d'un exercice reprenant exactement le concept des dominos a donné d'excellents résultats alors que plus de la moitié de la classe, la quinzaine passée, maîtrisait très mal la morphologie du présent (40% d'échec), qu'en terme de motivation puisque, un jour, à l'entre-cours, Nastassia a demandé, un éclair dans le regard : « Quand est-ce qu'on rejoue aux dominos ? » Au professeur, l'activité demande une préparation conséquente pour produire un jeu rigoureusement organisé et réussi esthétiquement. Néanmoins sa gestion en classe réclame une attention moins fournie, puisque la vérification des chaînes de dominos est déléguée à des commissaires désignés dans les équipes concurrentes, l'enseignant n'intervenant qu'en cas de litige en dernier recours normalement.

Cependant des améliorations restent à envisager. Entre autres, la rivalité entre les différentes équipes, idéalement composées de trois à quatre personnes, est un moteur puissant du jeu puisque le groupe victorieux était celui qui, en un temps préétabli, devait élaborer la plus longue chaîne sans erreur. Mais pourquoi ne pas compter également les points à l'intérieur de chaque équipe pour stimuler ses membres entre eux ? Le temps en une maigre heure risque toutefois de faire cruellement défaut pour développer cette stratégie, sans compter les réticences de certains face aux mathématiques.



▣ Les jeux de lettres : synthèse des connaissances

Les jeux de lettres, un classique toujours apprécié, sont d'une grande commodité dans l'application de connaissances nouvelles et dans leurs évaluations, d'autant que leur malléabilité se prête à toute matière morphologique à enseigner vu la variété des jeux disponibles : mots croisés, mots en étoile, pyramide, puzzle, jeu de mots, énigme, charade. La préparation de mots croisés sur l'indicatif imparfait, par exemple, prend certes du temps pour collecter et sélectionner les informations, couler le jeu dans une forme agréable, y insérer une leçon de synthèse courte et claire. Mais les élèves s'y sont volontiers amusés à conjuguer plus d'une quarantaine de formes, d'où une assimilation par la pratique.

2. Les jeux de plateau

À la différence des jeux élémentaires aussi simples que souples, les jeux de plateau s'avèrent d'un emploi spécifique et généralement thématique beaucoup plus strict, quoiqu'ils permettent toujours de revoir l'expression des nombres. Néanmoins, ce qu'ils perdent en malléabilité, ils le gagnent en précision et concrétisent des savoirs abstraits.

► À parcours guidé : le circuit de découverte

Sur le modèle du jeu de l'oie avec des cases neutres, des cases bonus permettant de relancer les dés et des cases malus entravant l'avancée du pion, il est très facile de réaliser, en concertation avec les travaux préalables et les réflexions des élèves, un jeu mettant en scène divers points d'étude inscrits au programme, susceptibles de faire l'objet d'une vérification notée en simultané ou en différé, autrement dit, en cours de partie ou en contrôle au choix. Libre alors de mettre sur pied *Une balade en nature* en 5^{ème}, *Un tour au forum* en 4^{ème}, *Rome à la conquête du monde* en 3^{ème}, *La galerie des arts* et *Vie illustre* en lycée, si possible sur un vaste plateau mimétique de la réalité évoquée avec reproduction d'une mosaïque naturelle, conservation du plan du forum, carte de l'empire romain au fil des âges, pléthore d'œuvres d'art, présence d'un texte d'anthologie et d'une statue ou d'un portrait du grand homme.

Thèmes	Cases neutres	Bonus	Malus
5 ^{ème} Les animaux	Animaux domestiques, fermiers ou sauvages	La louve L'aigle	Animaux mythiques
4 ^{ème} Activités et loisirs	<i>Negotium</i> : métiers, commerce, activités	Politique : le Sénat	<i>Otium</i> : théâtre, thermes, art, combats, courses...
3 ^{ème} Les conquêtes	Dates de conquête des provinces romaines	Grandes victoires	Heures sombres : défaite, recul du <i>limen</i> , attaques
Lycée Art et culture	Artistes principaux Œuvres majeures	Mécénat	Les étapes de la création Les embarras extérieurs
Lycée Un grand homme	Œuvre : actions, livres... Vie privée : mariage...	Promotion Succès	Événements malheureux : décès, disgrâce, revers...

► À parcours libre : l'enquête sur site

La connaissance du cadre de vie des Romains s'avère un impératif aussi bien en cinquième et en quatrième que par la suite : comment envisager le cadre familial sans parler de la maison ? Comment examiner l'*otium* et le *negotium* sans distinguer les lieux qui s'y voient consacrés ? Les exposés, étayés d'affiches et de schémas, voire de documents audio-visuels, constituent une porte d'entrée privilégiée. Toutefois, si l'impact n'apparaît que trop restreint, pourquoi ne pas y adjoindre ou y substituer une mise en scène ludique.

La civilisation peut, en outre, trouver à se concrétiser dans l'espace d'un plateau de jeu mimétique sous la forme d'une enquête criminelle menée dans un lieu caractéristique (*domus*, *villa*, thermes, temple, *forum*, camp militaire) à l'issue de laquelle le détective victorieux aura découvert l'emplacement, l'arme et l'auteur du crime, selon le fameux principe du *Cluedo*. Au passage, chaque joueur visualise l'organisation du cadre de vie, tout en révisant du vocabulaire et de nombreux traits de civilisation.

Ainsi *Mors domi* (« Mort à domicile ») contient une masse d'informations conséquente sur la civilisation romaine, en particulier sur la vie quotidienne à Rome au programme en première année de latin. Dans le détail, les points culturels abordables par le biais du jeu foisonnent : les noms à Rome, la *domus* romaine (simple ou à péristyle), les statuts sociaux et professions, les arts plastiques, la vie quotidienne.

Parallèlement *Mors domi* requiert, légitime et favorise la maîtrise des douze premiers nombres romains, l'expression du mouvement (verbes de mouvement et prépositions spatiales), du parfait de l'indicatif, voire de l'infinitif parfait, de la formulation de son opinion personnelle par l'intermédiaire de compléments circonstanciels simples (*mihi*, *Sententia mea*, *Meo arbitrio*), de courtes subordonnées circonstancielles (*ut opinor*, *ut arbitror*, *ut mea fert opinio*), d'une proposition indépendante (*Sic sentio :...*, *Hoc sentio :...*), voire, plus avant dans l'année, de verbes de pensée construits avec une proposition subordonnée infinitive (*putare*, *existimare*, *credere*, *censere*).

Pour atteindre de tels objectifs, il est de toute évidence obligatoire de procéder à un solide travail préparatoire, étalé sur deux séances à tout le moins en cas de travail à la maison, trois de préférence pour tout superviser en classe, qui mette en place l'arrière-plan de la civilisation et les notions grammaticales indispensables. Par souci de rendement, le cours prend la forme d'activités diverses distillées tout au long d'une fiche de synthèse. En premier lieu, les élèves s'efforcent de découvrir l'identité des suspects, puis leurs métiers à l'aide de brèves descriptions facilement traductibles, ce qui donne l'occasion de faire un développement sur la nomination des gens à Rome (*praenomen*, *nomen*, *cognomen*), de traduire un peu et de voir du vocabulaire. En deuxième lieu, chacun s'interroge sur les armes du crime en associant le mot latin de l'arme à son équivalent en français, puis l'arme du crime à l'action mortifère dénotée par le verbe latin traduit correspondant, ce qui autorise un rappel sur l'ablatif complément de moyen et un cours sur le parfait et offre moult ressources pour trouver des exemples pertinents. En troisième lieu, ils cherchent dans une série de définitions les noms de lieux, puis repèrent les prépositions employées et les cas avant de s'exercer avec des tournures exprimant la localisation ou le mouvement.

Munie de ces précieuses indications et de phrases préfabriquées, la classe est parée à jouer à *Mors domi*. Elle se divise en deux tables de jeu organisées par équipe de deux joueurs de façon à ce que chacun prenne une part active au jeu et soit contraint à parler plus fréquemment en latin. L'installation effectuée, le professeur expose les règles à l'oral et la marche à suivre à l'écrit. Les règles s'avèrent relativement sophistiquées, mais ne sont guère difficiles ni à expliquer ni à assimiler. Sachant qu'un joueur peut avancer d'autant ou de moins de cases que l'y autorise son score aux dés, soit il échoue sur une case neutre, soit il accède à une case spéciale (*Statua, Gladius, Lararium*) auquel cas il demande à voir dans le jeu de l'adversaire de son choix une carte donnée (respectivement Suspect, Arme ou Lieu), soit il entre dans une pièce et désigne le lieu, l'arme et l'accusé du crime, auquel cas les autres équipes sont tenues de montrer une seule des cartes appelées (même s'ils ont plusieurs d'entre elles en mains). La marche à suivre, quant à elle, s'avère plus simple, puisqu'elle se résume à trois étapes reposant sur l'acclimatation de trois phrases types marquées au tableau :

1. Annoncer de combien de cases on peut avancer d'après le score des dés : *possum / possumus me movere septem passibus / gradibus*.
2. Décrire son déplacement : *exeo ex atrio / cella* (Ablatif) *et eo in / ad / ante tablinum / cellam* (+ Accusatif).
3. Formuler une hypothèse : *Sententia mea / Arbitrio meo / Mihi, Caius* (Nominatif) *Servium necavit in bibliotheca* (Ablatif) *gladio* (Ablatif).

Bien entendu, chaque manquement appelle une sanction : en cas d'infraction à l'une des consignes ou d'erreurs de syntaxe, les joueurs concurrents ont à charge de faire passer son tour à l'équipe fautive.

La partie s'engage alors sous le contrôle d'un enseignant, l'idéal étant, comme ce fut le cas grâce à M^{me} Bonatti-Lisak que chaque groupe soit surveillé par un adulte, tant il est important de sans cesse recadrer le groupe pour éviter que les chamailleries entre élèves, les contestations et les accusations de tricherie ne prennent le pas sur l'objectif pédagogique du jeu : graver dans l'esprit des joueurs des tournures morpho-syntaxiques servant de références. De fait, les reprises à l'ordre et l'arbitrage constant exigent une grande dépense d'énergie de la part du professeur qui peut trouver le jeu « prenant », sinon « épuisant » s'il se trouve déjà fatigué. En contrepartie, les élèves s'investissent volontiers dans le jeu : flattés de se voir le sujet d'autant d'attention comme l'ont avoué certains spontanément, ils se plongent avec intérêt dans l'enquête. Au départ, des lenteurs se produisent qui diminuent sensiblement au fur et à mesure que la reformulation des phrases rituelles s'automatise.



Ainsi, à l'issue de la partie qui dure aux alentours d'une heure et demie, un élève qui butte au commencement dépasse les difficultés qui le gênaient en cours de route. Des dissymétries persistent toutefois en fonction de l'implication dans le jeu : plus l'implication est forte, plus l'apprentissage est viable. Pour preuve, à l'écrit, deux tiers des élèves, les plus actifs, se montrent capables de construire correctement une phrase comprenant sujet, verbe, C.O.D., complément circonstanciel de lieu et complément circonstanciel de moyen, tandis que le reste, plus passif, commet une faute de déclinaison ou omet de décliner en se contentant d'employer tel quel le nom des cartes au nominatif.

Aussi faut-il envisager de consolider et d'évaluer les connaissances morpho-syntaxiques et culturelles mises en œuvre par le jeu et sa préparation grâce à un contrôle qui reprend ses grands axes et ses procédures : compléter un schéma de *domus*, traduire un scénario avec un guide, associer un suspect, une arme et un lieu, faire compléter des phrases à trous par un nom d'arme à décliner à l'ablatif et par le verbe signifiant tuer correspondant au crime dénoté par ledit outil de mort, inventer une intrigue de roman policier en cinq lignes à partir d'un suspect, d'une pièce et d'une arme.

À l'examen du contrôle, quels bénéfices les élèves ont-ils tiré de *Mors domi* ? D'emblée, un constat s'impose de nouveau : plus l'élève s'implique dans le jeu, mieux opère l'apprentissage. Pour illustration, Baptistus, malgré ses lacunes, obtient la moyenne qui le fuyait inexorablement. Globalement, la classe se souvient bien des pièces romaines, mais peu de leur emplacement : à peine parviennent-ils à en replacer correctement plus de la moitié d'une dizaine en moyenne. Les disparités restent fortes cependant, la mémoire visuelle variant grandement selon les individus. L'emploi de ablatif expression du moyen et du lieu se révèle en revanche un point acquis, hormis de rares exceptions, à la différence de l'épineux indicatif parfait moins mécanique et, partant, plus complexe.

3. Les jeux de questions-réponses

Dans une optique plus intellectuelle, les jeux de culture et de savoirs fondés sur le principe du questionnaire présentent, à tout le moins, l'intérêt d'assurer la fréquentation des documents prescrits par l'enseignant et de valoriser les connaissances des élèves ou de pointer leurs lacunes éventuelles, sans compter la perspective d'une évaluation facile à bâtir et à corriger sous forme de questionnaire à choix multiples ou d'interrogations ouvertes.

Toutefois, cette gamme de divertissements, tout culturels et pédagogiques qu'ils soient, n'en garde toutefois pas moins un caractère ludique indéniable fondé en grande partie sur le principe de l'échange d'informations et de la compétition qu'il importe de canaliser, non en concurrence source de rixes, mais en une rivalité source d'émulation en veillant à préserver la concorde au sein de la classe.

▢ Jeu de réflexion : énigmes, devinettes et symboles

Les jeux de réflexion proposent globalement une définition plus ou moins opaque dont il s'agit de trouver le référent par déduction et association d'idées. Sur cette base élémentaire, quasiment tous les traits culturels préconisés par les programmes du collège au lycée sont abordables sans difficultés majeures. Qu'en est-il, pour l'exemple en classe de cinquième ?

Dans le cadre du thème « Mythe et histoire », les instructions officielles invitent à considérer « les origines de Rome » et les « héros et héroïnes » des premiers âges, comme Romulus, Lucrece, Horace, Cincinnatus. Or, après une série d'exposés, une exposition ou la distribution de documents sur ces personnages, pourquoi ne pas proposer à la classe une partie de *Tabou* où le joueur principal doit faire deviner, en un temps prédéfini, l'identité d'un grand homme connu sans employer certains mots-clés ?

Dans le cadre du thème « histoire naturelle et récits merveilleux sur les animaux », après constitution d'un bestiaire suffisamment étoffé d'animaux domestiques, sauvages et mythiques, pourquoi ne pas se lancer dans un championnat où s'affronteraient deux joueurs jusqu'à la finale décisive, à la mode du « Qui suis-je ? », l'épreuve finale de *Question pour un champion*, ou d'*Indix* ? À chaque rencontre, chaque joueur totalise un nombre de points proportionnels à sa vitesse de réponse, tout en sachant qu'il ne peut répondre que dans l'espace de certaines plages temporelles et qu'une erreur rendrait la main à son adversaire. Le gagnant est le candidat qui a amassé le plus de points – ou de sesterces – en un laps de temps donné ou qui a le premier dépassé un palier décisif préétabli.

Inversement, toujours dans le même domaine animalier, en plusieurs manches, plusieurs groupes de candidats peuvent s'affronter sur le principe du *Géopardy*. Pour ce faire, chacun tire une carte affectée d'une somme de sesterces précise et tâche de trouver une question univoque dont la réponse ne saurait être que le mot figurant au verso de la carte piochée. Cependant, en l'absence d'une proposition juste ou assez rapide, le compteur du malheureux candidat peut être décompté de la somme qu'il escomptait, la main passe et les adversaires obtiennent le droit de formuler une question, le gagnant étant celui qui, au terme de toutes les manches, a récolté le plus de sesterces.

Dans le cadre du thème « Vie quotidienne », figure la rubrique « cultes et divinités » qui suggère l'étude des dieux et de la mythologie. Pourquoi ne pas saisir l'occasion pour se livrer à un *Pictionnary* ? Quelles entraves invisibles empêcheraient un élève de faire deviner par des dessins au tableau une figure mythologique ou un dieu antique après leur étude ? Après tout, qu'y a-t-il de moins laborieux et de plus amusant que de gribouiller un trident, une vague ou des poissons pour renvoyer à Neptune ou bien des éclairs, des nuages ou un aigle pour désigner Jupiter ?

▣ Jeu de connaissances et de rapidité : *L'étoile filante*

À partir des points divers et variés vus en cours dans tous les domaines, rien de plus aisé que d'inventer maintes questions pertinentes susceptibles d'être posées lors d'un questionnaire de rapidité. Ainsi le professeur n'a plus qu'à répartir la classe en six équipes de taille et de niveau similaires postées chacune devant une des branches de l'étoile que forme l'appareil de jeu du *Quizzard*. L'équipe désignée par l'arbitre électronique commence en posant la première question. La première équipe à appuyer sur le champignon trônant à l'extrémité de la tentacule de la machine a seule le droit de répondre : si elle répond juste, elle monte de deux échelons ; si elle se trompe ou ne répond pas dans les temps, elle descend d'un échelon. Ensuite, chaque équipe pose une question, chacune son tour, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. L'équipe victorieuse est la première à parvenir au vingtième échelon ou, le temps écoulé, à s'être hissée au rang le plus haut. Quelle que soit l'option retenue, la partie s'arrête et, le cas échéant, la note tombe en fonction de l'échelon atteint qui, ô joie inespérée, oscille fort commodément entre zéro et vingt.

▣ Jeu de connaissances et de hasard : *L'étoile des honneurs*

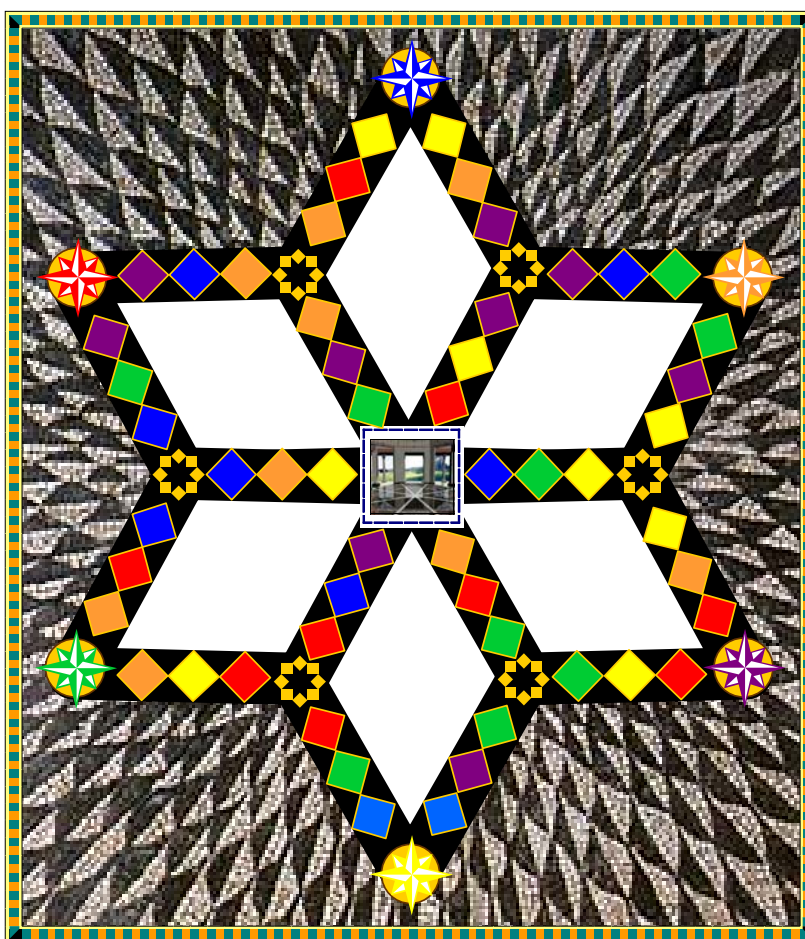
En fin d'année, afin d'effectuer un dernier point sur l'état des connaissances, de les préciser et de les raviver, il peut être intéressant d'engager sa classe dans une sorte de *Trivial pursuit* latin. En effet, dans la mesure où le stock de connaissances engrangées apparaît suffisamment riche, les questions deviennent finalement susceptibles d'être regroupées en six items dont le choix demeure à la discrétion du professeur, par exemple : Histoire, Géographie, Arts et lettres, Sciences et nature, Activités et loisirs, Mythologie et religion. La langue, sous les espèces de la morpho-syntaxe et du lexique, n'apparaît point dans cette liste comme une catégorie particulière à dessein parce qu'elle se trouve, en fait, disséminée à travers les différents thèmes sous forme de mots isolés ou de citations à percer à jour.







Sur le plan matériel et non plus conceptuel, la partie s'organise autour du score de deux dés et du plateau de jeu en forme d'une étoile constellée de cinquante-quatre cases questions ordinaires et de six dalles orangées permettant « rejouer » – tout comme l'obtention d'un double aux dés –, ainsi que de six cases cardinales permettant chacune de remporter un des six quartiers nécessaires pour arriver victorieux au carré central et gagner la partie en cas de bonne réponse à la question posée dont le domaine dépend du goût du joueur.

Pour agrémenter le tout d'un élément de civilisation supplémentaire, la partie suit un scénario politique puisque, à chaque quartier gagné, le joueur atteint un grade supérieur dans son pouvoir politique : d'abord simple citoyen (*civis*), il se fait le patron (*patronus*) d'une clientèle assez puissante pour qu'il ose se porter

candidat (*candidatus*), à partir de quoi il gravit une à une les charges du *cursus honorum*, la questure, l'édition, la préture, jusqu'à briguer la magistrature suprême, le consulat, qui solde son triomphe, sa victoire ultime.

Les ambitions de ce jeu sont telles qu'il faut à tout prix veiller à ce qu'elles n'excèdent ni les capacités effectives des élèves ni le programme de l'année en cours. À ce titre, qui ne songerait pas à critiquer le choix de s'appuyer dès la cinquième sur la sphère politique ? Le *cursus honorum* en particulier n'anticipe-t-il pas clairement sur le programme de quatrième qui envisage « la vie de la cité » et « la République » ? La rubrique éventuelle de questions sur les « sports et loisirs » n'empiète-t-elle également sur l'aire des quatrièmes qui se préoccupent des « activités et loisirs » dans « la société romaine » ? Pourtant, tout bien considéré, l'entorse est légère, voire profitable dans la mesure où elle ne fait qu'insinuer, sans procéder à un approfondissement trop important, un sujet qui ne sera traité par le menu que l'année suivante, ne servant dès lors qu'à établir une passerelle bienvenue assurant la transition entre les deux niveaux.



Histoire			Géographie
Arts et lettres			Sciences et nature
Divertissements et loisirs			Mythologie et religion



2 Cultiver

ouvrir à la civilisation

Le Latin appartient-il à un autre monde ? Qui en douterait ? Or de son étrangeté naît l'attrait qu'il exerce sur les esprits aventuriers qui, intrigués ou férus des civilisations antiques, endossent volontiers la panoplie de l'hardi archéologue en quête de la légendaire Atlantide submergée par les flots du temps.

Aussi s'engagent-ils, en étudiant le latin, à explorer un continent insolite et fabuleux, sous la conduite du professeur ou de leur propre chef. Que gagnent-ils à cette échappée belle ? Outre le plaisir inhérent à l'entreprise d'investigation, ils ouvrent leur esprit à la vision d'une autre civilisation qui les enrichit de sa sagesse, de ses usages, de sa culture.

Au gré de leurs rencontres et de leurs découvertes, ils effectuent ainsi un périple intellectuel fructueux qui s'épanouit au fil de lectures de plus en plus larges, de recherches documentaires finalisées en travaux tangibles, de la fréquentation de supports alternatifs modernes.

1. Du texte à l'œuvre

Les textes constituent une porte d'entrée non seulement à l'étude de la langue, mais également au continent de civilisations sur lequel ils se fondent implicitement et qu'il importe de porter au jour pour leur donner leur sens plein.

Aussi convient-il de valoriser l'image du texte et de ne pas rendre fastidieuse la phase de traduction. Dans ce but, l'identification des formes passe d'abord par une phase de reconnaissance suivie et finalisée par des annotations et un repérage visible des mots selon un code de couleurs variables en fonction du cas pour les formes nominales au sens large du terme (nom, adjectif, pronom) et un code de formes géométriques différentes en fonction, tout à la fois, de la nature grammaticale et de la fonction syntaxique du mot (verbe, conjonctions, adverbes de liaison). Pour faciliter le travail, l'emploi de photocopies aérées reproduisant les textes latin et français génère un gain de temps appréciable et un gage de correction de la langue sans fautes d'orthographe ni erreurs de recopie.

Toutefois, la correction de textes à analyser à la maison s'avère parfois rébarbative lorsque la traduction s'effectue uniquement à l'oral par l'interrogation de plusieurs élèves car, la plupart du temps, certains éléments n'ont pas suivi et obligent à des répétitions roboratives pour le reste du groupe, un tantinet agacé. Afin de pallier cet inconvénient, soit le professeur a eu le temps d'écrire le texte au tableau avant la séance, soit l'élève interrogé monte au tableau écrire et analyser sa phrase, soit le professeur dispose d'un projecteur à l'aide duquel il projette le texte qu'il annote, lui ou un élève, au fur et à mesure, à moins qu'il ne possède un ordinateur relié à un projecteur auquel cas il peut s'en donner à cœur joie ! Malencontreusement les contraintes horaires, et matérielles surtout, gênent souvent la mise en place de telles solutions, pourtant attractives : les élèves ne craignent guère de monter au tableau pour obtenir le privilège de le blanchir à la craie face à un public envieux !

Dans tous les cas, le texte ne doit pas rester le simple prétexte d'un exercice de traduction dans lequel le sens n'aurait pas plus de sens que sa translation. En vérité, la traduction se légitime et se finalise certes par le travail de transposition en langue française pour les latinistes confirmés à l'âme littéraire, mais aussi essentiellement par son apport culturel pour les apprentis néophytes. Ainsi, si la seule traduction d'un texte laisse les élèves placides, voire ennuyés, mettre le texte en rapport avec son auteur et son contexte lui confère une tout autre saveur que les élèves goûtent visiblement davantage. Or comment placer la traduction au centre de la construction du sens et de la résurrection d'une civilisation antique ?

En amont, comme il est de bonne méthode de procéder en français, l'étude de texte commence par une présentation de l'auteur, de l'œuvre et du contexte immédiat, le cas échéant. Il ne s'agit pas là pour le professeur de livrer aux élèves le résumé de la vie de l'écrivain ; au contraire, il peut se contenter de lire une biographie sommaire issue de son fonds personnel ou d'une recherche d'élève, à partir de quoi il appartient aux élèves de retenir l'essentiel et de le classer par catégories (nom, dates, famille, carrière, faits marquants, œuvre).

En aval de la traduction, un commentaire qui condense le sujet du texte, en marque les enjeux et en élucide l'arrière-fond culturel dresse une synthèse constructive et prouve que la traduction fait sens au fond. Mieux vaut, à ce moment, que les élèves prennent en charge, autant que possible, la synthèse ; mais, il est vrai que, parfois, par manque de temps, le professeur est tenté de presser la manœuvre en reprenant l'opération à son compte.

En conséquence l'étude de la langue se trouve intimement liée à la quête du sens lors de l'étape obligée du texte. Néanmoins la traduction peut fortement pénaliser les élèves en difficulté ou peu convaincus de son utilité, voire les détourner du latin. Or, s'ils avaient connaissance des œuvres littéraires

magistrales de Rome d'abord facile, sans doute verraient-ils davantage l'intérêt d'en maîtriser la langue ou, du moins, apprécieraient-ils les lignes tracées par des Anciens. La littérature latine est le vaccin contre la lassitude devant les textes et un excellent soutien de l'intérêt des élèves pour le passé. Recevoir un beau livre qui a traversé les siècles et savoir que rares sont les initiés privilégiés à les avoir parcourus a de quoi flatter les élèves qui ne manquent pas de l'être et qui, malgré des difficultés de compréhension normales, ne rechignent guère à la lecture, tant recèle de charmes leur sentiment élitiste !

2. L'enquête sur le passé

Les textes donnent cependant toujours lieu à des questions de civilisation diverses et variées malaisées à toutes élucider en cours par le menu faute de temps. Sans doute est-ce mieux ainsi car la charge en incombe dès lors aux élèves qui se voient confier des domaines à étudier par eux-mêmes en autonomie. De la sorte, l'élève se métamorphose en détective, en chercheur ou en archéologue et se confronte directement à la civilisation ancienne.

▢ La culture des textes

Au gré des textes, différents points de civilisation sont étudiés en classe. La lecture du texte de Pétrone décrivant l'entrée de la maison de Trimalcion avec la pie accueillante et le chien de garde peint autorise un développement, conforme au programme de cinquième, sur le bestiaire familial des Romains, *grosso modo* les chiens, les oiseaux et les chevaux. Généralement, les élèves raffolent de ce genre d'excursus en rapport avec la vie quotidienne à Rome, d'où une attention appréciable et, en raison de l'engouement pour le sujet, une grêle de questions qui nourrissent le dialogue entre le professeur et les élèves, dialogue qui dresse un pont vivant entre le passé et le présent et élucide ces deux époques, si liées l'une à l'autre en fin de compte, conclut-on.

▢ Les conférences

Parallèlement, pour approfondir la connaissance du passé, pourquoi ne pas confier une si intéressante investigation aux élèves eux-mêmes ? N'est-il pas agréable de se voir chargé d'une véritable enquête sur des thèmes précis et intéressants au programme ?

Dans les faits, lors de la première commande de tels travaux, le professeur distribue une fiche indiquant la méthode à suivre, délivre plusieurs documents importants en vue de faciliter le traitement du sujet et met vigoureusement en garde contre un écueil majeur : la recopie. Quelques élèves ne mènent pas le travail à terme en effet. *Clementia* et *Petrus Maximus* se sont, par exemple, contentés de voguer sur Internet en quête de sites traitant leurs sujets,

d'enregistrer ces pages et de les tirer sur imprimante. Par chance, ils ont demandé conseil et, après rectification, ont retravaillé et mis en forme leurs recherches en opérant le travail de synthèse qui leur incombait. Aussi apparaît-il important que les élèves rendent spontanément compte de l'avancement de leur étude ou que le professeur demande à en avoir un aperçu en cours de route, ce qui nécessite en tout état de cause que l'élève dispose d'un temps de travail courant sur deux à quatre semaines. En revanche, la plupart des élèves rendent un travail d'une qualité remarquable qui rend caduques les disparités de niveaux constatées dans la connaissance de la langue. Angelina et Clementia ont présenté leurs exposés respectifs sur les âges de la vie et sur le vêtement romain en employant un tableau clair mettant en parallèle hommes et femmes. Ignes a rendu sur les thermes un dossier complet présenté sous la forme d'un véritable petit fascicule à spirale agrémenté d'images et de croquis variés étonnamment bien construits et dont elle s'est montrée particulièrement fière, à raison. Aurelianus et Theodorus ont, quant à eux, présenté leurs exposés sous forme de questions-réponses d'une clarté et d'une justesse toute pédagogique. Sur les *villae* et les *insulae*, l'architecte Aurelianus a posé des questions simples et essentielles : où se trouvent-elles ? À quoi servent-elles ? Qui y habitent ? Comment sont-elles construites ? De même et de manière encore plus aboutie, dans son exposé intitulé *Six exposés sur les esclaves au temps des romains*, le sociologue Theodorus a posé des questions pertinentes qui cernent clairement tous les aspects de la vie d'esclave : *quelle est l'origine des esclaves à Rome ? Quels sont le statut et les fonctions des esclaves à Rome ? Comment devient-on un « affranchi » ? Les esclaves acceptent-ils leur condition ? Quelles sont les conséquences économiques de l'esclavage ? L'esclavage existe-t-il encore ?* Nastassia, Maximus, Amicitia, Lucia ont organisé leur exposé en dégageant de grandes parties et des sous-parties. Tous ont donc mis en place une structure logique pour assimiler et délivrer leurs récents savoirs.

La somme de ces travaux a ensuite fait l'objet d'une conférence filée sur plusieurs séances, courant décembre, où les élèves passent par quatre ou cinq en comptant entre cinq à dix minutes par passage. L'exercice est périlleux, surtout dans une classe au calme relatif dont les membres affirmaient alors franchement leur antagonisme les uns par rapport aux autres. En conséquence, l'on peut juger bon d'instituer plusieurs dispositifs servant à la fois de garde-fou et de gage d'écoute. Ainsi, au terme de sa prestation orale, le conférencier reçoit une note, la moyenne des notes attribuées par ses camarades pondérée par l'intervention souveraine du professeur, et pose trois questions à un auditeur sélectionné par le clairvoyant enseignant. L'interrogé bénéficie d'un bonus en cas de bonnes réponses ou d'un malus en cas d'erreurs à créditer ou débiter au compte de sa note personnelle d'exposé, la note de l'intervenant répondant à des critères établis par la classe : qualité de la diction et de l'expression, richesse du contenu, clarté

de l'exposé, agrément à l'écoute. Sans doute faudrait-il pour augmenter l'attrait de l'exposé confisquer leurs feuilles aux élèves le temps de l'exposé ou ne leur laisser qu'un mince condensé qui pourrait leur servir de point d'appui ?

L'expérience des exposés oraux sous forme de conférence a donc eu un impact positif, mais elle coûte beaucoup en temps et requiert de la vigilance car il ne s'agit pas que certains prennent ces exposés oraux pour un temps de pure détente. Mais peu s'y trompent.

▣ Les documents écrits : dossiers et panneaux

Pour remédier au problème récurrent du temps, reste l'option écrite du dossier ou du panneau à créer à la maison. Pour illustration, le programme de cinquième préconise, dans la rubrique « Mythe et histoire », l'étude des « origines de Rome » et des « héros et héroïnes ». Ces items peuvent facilement donner lieu à des exposés d'une nature différente, soutenables à l'oral certes, mais plus intéressants à lire ou à voir afin de revenir sur des points mal saisis et de visualiser le thème traité. Ainsi il semble tout indiqué de songer à délivrer, à titre individuel ou par groupe de deux, des sujets portant sur la guerre de Troie, le périple d'Énée, la fondation de Rome, les rois romains et les héros des premiers temps. La mise en forme retenue et, de ce fait, obligatoire est celle d'un panneau de format A4 comprenant un gros titre, un slogan intrigant ou un sous-titre séduisant, une image centrale au moins, une notice concise et simple.

3. Les lectures alternatives

Outre les œuvres de grands écrivains (soulevant des difficultés intellectuelles de compréhension et des problèmes tout matériels d'approvisionnement), les extraits présentés par les manuels et les documents iconographiques à l'exploitation plus ou moins pertinente, quels autres biais employer vis-à-vis des néophytes pour donner chair aux civilisations antiques ?

▣ La littérature de jeunesse

Distillant des œuvres d'accès aisé, la littérature de jeunesse offre un large panorama de la civilisation antique au gré de fictions historiques (Odile Weulersse, *Le Serment des catacombes*, éd. Livre de Poche ; Marcus Aper, *le détective de l'Antiquité*, coll. « Grands détectives », éd. 10/18), de récits mythologiques sérieux (Émile Genest, *Contes et Légendes mythologiques*, éd. Pocket junior) ou cocasses (Patrice Bottet, *Rififi sur le mont Olympe*, éd. Casterman), de B.D. (Clanet/Clapat, *Alcibiade Didascaux chez les Romains*, 1994, éd. Athéna), même s'il demeure commode de donner à lire des œuvres antiques adaptées à un public de collégiens comme le cas s'en présente pour *Les Métamorphoses* d'Ovide grâce au programme de français en sixième.

▢ La bande dessinée

Quand le poids des mots se joint à l'attrait de l'image, la curiosité s'allume de suite dans les yeux des élèves – qui ont soudain brillé en début d'année à la simple vue d'une vignette d'Astérix ! C'est dire si les bandes dessinées en latin auraient de succès s'il était aussi facile de se les procurer en France qu'en Allemagne. En plus de la séduction qu'elles exercent, elles constituent d'excellents appuis pédagogiques pour traduire car les bulles contiennent un texte réduit au vocabulaire généralement courant. Autant de raisons qui poussent M. Olivier Rimbault à vouloir publier, en bonne et due forme, une version latine de Profs qui constituerait un socle d'apprentissage distrayant et proche de l'univers des élèves. À une échelle plus réduite, en fonction des connaissances morpho-syntaxiques et lexicales du groupe, quel projet motivant que d'entreprendre la traduction de quelques planches du latin en français et inversement ?

▢ Les logiciels informatiques

Quand l'image s'anime à l'écran, le spectateur reste pris par le spectacle et enregistre à son insu ce qu'il voit sous ses yeux, d'où l'intérêt de diffuser des films d'époque : un bon péplum ne saurait faire de mal à personne.

Toutefois la télévision impose une certaine passivité que dépose l'informatique, exigeant au contraire la participation de l'utilisateur qui se trouve placé en position d'acteur pleinement actif. Par voie de conséquence, le support multimédia offre d'intéressantes facultés pédagogiques puisque l'utilisateur apprend soit de propos délibéré en visitant à sa guise l'espace d'un programme ouvertement éducatif (entre autres, les jeux grammaticaux d'Yves Ouvrard et *Rome antique : la visite virtuelle de la ville éternelle de l'antiquité à nos jours*), soit à son insu en jouant à un des nombreux jeux vidéo qui, bien réalisés et amplement documentés, ressuscitent toute une civilisation sous les yeux du joueur qui se trouve à son insu propulsé des siècles en arrière. À ce propos, les titres antiques ne manquent pas :

- ✦ *Age of empires I expansion, Legion, Praetorians, Empire Earth* : les conquêtes romaines.
- ✦ *César III* : construction et administration d'une cité de l'Empire.
- ✦ *Rome, le testament de César* : enquête politique à Rome au cœur des luttes pour le pouvoir qui confrontent Lépide, Cicéron, Antoine, Cléopâtre et Octave.
- ✦ *Pompéi, la colère du volcan*.
- ✦ *S.P.Q.R., l'heure la plus sombre de l'Empire*.

Encore faut-il procurer à la classe un accès à ces jeux en le mettant à disposition au C.D.I. ou en prêtant temporairement le sien à chacun ou en l'exploitant en cours (exploitation toujours possible, quoique compliquée à penser).

③ Découvrir

aller à la rencontre de l'héritage

Ouvrir les esprits pour découvrir, découvrir l'antiquité, découvrir la modernité, se découvrir entre les deux et ailleurs, voilà l'une des cibles que vise le latin. Il s'agit, dans cette perspective, de confronter deux mondes, de marquer leurs différences, de souligner leur filiation, de les interroger pour qu'émerge une vision distanciée et critique du monde alentour. Mais, pour réaliser un tel objectif, il s'avère impératif de mettre l'élève en rapport avec le passé pour qu'il relativise le présent.

Aussi apparaît-il plus que souhaitable de rapprocher l'aspirant latiniste du monde antique. Or quoi de plus efficace qu'une rencontre effective, matérielle entre les deux ? Certes la rencontre peut être de plus ou moins longue durée, mais qu'importe ? Une visite d'une heure au musée, une excursion d'une journée sur un site, un voyage de quelques séjours n'en auront pas moins d'impact car tous enrichissent le visiteur d'une expérience vécue et féconde du point de vue de la formation intellectuelle et culturelle de l'imaginaire et de l'esprit.

1. Les visites d'une heure : au musée !

À Dijon, l'héritage antique plane au coin des rues, au Musée archéologique, au Musée des Beaux-Arts. Or, pour des raisons pratiques, la solution retenue fut la troisième parce que l'organisation matérielle d'une visite au Musée des Beaux-Arts de Dijon ne requiert que de menues démarches et aucun moyen financier. D'un côté, en effet, le transport est superflu vu la proximité du collège Carnot du centre-ville et l'administration a octroyé sans peine l'obtention de l'autorisation de sortie étant donné sa brève durée prise sur une heure de cours de latin ; de l'autre côté, la visite et l'entrée du Musée sont gratuites pour les scolaires et, pourvu de si prendre longtemps à l'avance, l'accueillante M^{me} Jacqueline Barnabé, en charge du Service Culturel, met sur pied en un tournement la date et l'heure de la visite guidée. Ainsi fut organisée une visite aussi peu onéreuse que fort riche.



Dès la réception du courrier de confirmation, la classe a reçu avec joie la nouvelle d'une sortie au Musée sur le thème de la théogonie et des grandes divinités. Dans la foulée, ce projet a permis de lancer toute une série d'exposés portant sur la vie quotidienne à Rome, au programme de cinquième, de manière à ce que l'échappée belle au Musée s'intègre à un programme culturel plus vaste. Ainsi, une série de trois exposés a précédé et préparé la visite, exposés portant, comme il est logique, sur la religion, plus précisément sur les temples, les dieux, les prêtres.

Par une journée ensoleillée de fin novembre en début d'après-midi, la colonne de cinquièmes se poste un peu en avance comme convenu devant la vie scolaire pour son heure culturelle. L'instant suivant, la joyeuse troupe s'embarque dans un rapide périple à travers rues et ruelles mené au pas de course : les passants trouvaient la parade plutôt cocasse, et les élèves donc ! En un clin d'œil, la bande fête son entrée au Musée où nous attendait la guide, Mme Liliane Lecler-Boccaccio qui se présente brièvement et invite les élèves à déposer leurs affaires au vestiaire – non sans quelques craintes de la part des élèves : peur d'un cambriolage de sacs ! À l'étage, la guide expose le sujet du jour, « Théogonie et divinités », et les consignes disciplinaires en vigueur dans un Musée, attention louable car certains élèves se montreront parfois agaçants soit par leurs courtes errances soit par leurs questions rationalistes marquant leur incompréhension de la pensée mythique. Dans l'ensemble pourtant, ils se sont bien comportés et écoutaient de plus en plus attentivement les historiettes étonnantes que dispensait la guide, très habile à susciter l'intérêt des auditeurs au gré des œuvres qu'elle abordait avec un entrain communicatif : le très riche *Plafond à la gloire du prince de Condé* de Prud'hon, la *Vénus* de Bertraud, la *Vénus anadyomède* de Ramey, la *Vénus victorieuse* de Sirani, le *Mercure rattachant sa talonnière*, *L'Amour dominateur du monde*, *Hébé et l'aigle de Jupiter* de Rude, *l'Hercule et Lichas* de Canova... Mais déjà la visite s'achève, dans les temps, et la horde latiniste revient au collège au pas de charge, le souffle court, mais à l'heure sonnante !

Le Musée des Beaux-Arts a eu un impact très positif puisque, outre le cycle des mini-conférences, non seulement les élèves ont clairement manifesté leur envie d'y retourner dans le cadre scolaire, mais le tiers y est revenu sans tarder le week-end suivant en compagnie de leurs parents pour montrer leur science et l'enrichir. Quel profit retirer d'un tel enjouement pour l'étude de la civilisation !

2. Les excursions d'un jour : Beaune et Mâlain

Les excursions d'un jour sur site antique permettent d'approcher et de reconstituer, de manière plus concrète et interactive que dans les salles de musée, ce à quoi ressemblait la vie quotidienne sous l'antiquité. Toutefois elles réclament des démarches administratives plus pesantes et plus longues, exigent un coût plus important en terme d'argent et d'investissement personnel du professeur et restent fortement tributaires du facteur climatique. Aussi n'ont-elles lieu, par commodité et nécessité, qu'à une période avancée de l'année scolaire, au printemps. De Dijon, entre autres sites intéressants à visiter et d'accès facile, il reste possible aux latinistes de découvrir la France gallo-romaine à l'archéodrome de Beaune et dans la cité de Mâlain en Côte-d'Or.

▣ L'archéodrome de Beaune

L'archéodrome de Beaune, à moins d'une trentaine de kilomètres de Dijon, forme un vaste complexe d'étude de la France gallo-romaine à vocation scientifique et culturelle, un haut lieu qui offre une vision d'ensemble de la vie quotidienne à l'époque romaine, permet de cerner l'organisation militaire de l'armée romaine, retrace un moment historique crucial, la prise d'Alésia par César en -52 av. J.-C., et propose divers ateliers créatifs illustrant l'art gallo-romain.

Comment une telle structure saurait-elle manquer d'intérêts pédagogiques ? En classe de cinquième, en l'occurrence, les programmes officiels recommandent de traiter le thème suivant : « Rome et la Gaule ». Or quel lieu plus approprié pour apprendre, sur le terrain, de manière vivante, les relations que tissèrent ces deux peuples, longtemps ennemis, puis longtemps alliés, au fil de l'antiquité et spécialement au moment où Rome investit les Gaules ? La visite, de surcroît, non seulement présuppose un riche travail préparatoire centrée sur a comparaison des Romains et des Gaulois, sur leurs confrontations au fil de l'histoire et sur la figure inévitable de César, mais doit aussi se prolonger par la rédaction d'exposés, d'articles ou de panneaux faisant état des découvertes des jeunes latinistes et de leurs recherches ultérieures.

Moins abstraitement, reste la question de l'organisation matérielle de l'événement. Le programme de la journée semble s'imposer de lui-même :

- ✦ 8 h 30 : départ du bus de Dijon.
- ✦ 10 h 00 : visite guidée du site de l'archéodrome.
- ✦ 12 h 00 : pique-nique en plein air (panier-repas à apporter).
- ✦ 13 h 00 : enquête historique libre sur le site à l'aide d'un plan et d'un questionnaire.
- ✦ 15 h 00 : participation aux ateliers.
- ✦ 17 h 00 : départ de l'archéodrome.
- ✦ 18 h 00 : arrivée du bus à Dijon.

En matière de coût, le tarif de la visite se chiffrant à 6, 5 € et le prix du transport allant d'environ 350 € pour un autocar de vingt places à 400 € pour un bus de cinquante places sans négociations, le montant maximal de l'expédition s'élève à un peu moins d'une trentaine d'euro par personne pour vingt participants et revient à une quinzaine d'euro par tête pour cinquante participants.

► La cité de Mâlain

Deux fois plus économique que l'archéodrome de Beaune, découvrir Mâlain ne coûte moins d'une dizaine d'euro car la S.N.C.F. propose un tarif groupe à 2,4 € la place et les responsables du site de Mâlain, dont M. Aujas en tête, offre un tarif forfaitaire de moins d'une centaine d'euro pour un essaim constitué d'une quinzaine d'élèves.

Pour autant, si le prix baisse, l'attrait de la cité ne diminue point. Située à une vingtaine de kilomètres au nord de Dijon, la ville de Mâlain (anciennement Mediolanum) déploie un site remarquable qui permet de reconstituer l'histoire de l'humanité de la préhistoire à l'époque contemporaine en passant par la France gallo-romaine et le Moyen-Âge grâce à sa grotte préhistorique, son camp néolithique, son *oppidum* protohistorique, sa ville et ses villas gallo-romaines, son château médiéval et l'impact de la modernisation sur le village et son environnement.

Quelle aubaine en classe de cinquième ! Les instructions officielles y invitent justement à traiter « Rome et la Gaule en latin et le Moyen-Âge en français et en histoire-géographie. Or le site de Mâlain concilie à merveille ces deux axes majeurs d'étude, tout en mettant l'accent sur l'antiquité gallo-romaine que les élèves ont tout loisir de découvrir au plus près en accomplissant eux-mêmes une initiation aux fouilles archéologiques, source viable pour une exposition photographique commentée.

Aussi est-il productif à tout niveau d'envisager le déroulement de la journée suivant pour optimiser le potentiel éducatif de la ville :

- 9 h 55 : départ du train en gare de Dijon.
- 10 h 07 : arrivée du train en gare de Mâlain.
- 10 h 20 : visite du château.
- 12 h 00 : déjeuner.
- 13 h 00 : visite des sites préhistoriques et antiques.
- 14 h 30 : atelier de fouilles.
- 16 h 09 : départ du train en gare de Mâlain.
- 16 h 24 : arrivée du train en gare de Dijon.

3. Les séjours au long cours : voyage à Rome

Quoique l'on puisse envisager un fructueux séjour à Bibracte qui dispense une découverte archéologique et active du passé grâce aux structures et aux méthodes que le complexe a l'intelligence de développer avec grand soin, le voyage typique, mais non exclusif d'une classe de latin n'en demeure pas moins l'Italie, plus précisément encore l'éternelle Rome. Là réside le couronnement des trois années d'étude du latin au collège.

M^{me} Sauvageot, cette année, se charge de l'organisation du voyage des troisièmes en Italie qui s'adresse exclusivement aux latinistes afin de les récompenser de leur fidélité à la matière. Cette année, le voyage se déroule à la veille des vacances de Pâques du mardi 8 avril à 14 h 30, heure de départ du bus, au samedi 12 avril midi, heure d'arrivée au Lycée Carnot, ce qui laisse trois jours pleins pour visiter Rome et ses alentours selon les modalités suivantes :

➤ Mercredi 9 avril :

- Matin : visite guidée de la Rome antique (forum, Palatin, Colisée) ;
- Après-midi : Circus Maximus, temple de Vesta, Aventin.

➤ Jeudi 10 avril :

- Matin : visite guidée d'Ostie ;
- Après-midi : visite de la villa Hadriana à Tivoli.

➤ Vendredi 11 avril :

- Matin : place et basilique Saint Pierre ;
- Après-midi : circuit de la Rome baroque (panthéon, Saint Ignace, Piazza del monte, fontaine de Trevi, Piazza Navone, Quirinal).

D'emblée ce séjour cherche visiblement à dresser un panorama d'ensemble de Rome à travers les âges, de la Rome antique à la Rome baroque en proposant la visite de deux sites riches à l'extérieur de la Ville. De plus, la découverte de la villa Hadriana entre en plein dans le programme de troisième qui, dans l'objet d'étude « L'Empire romain à son apogée : Trajan et Hadrien », s'intéresse particulièrement, entre autres empereurs, au vainqueur des Daces. Aussi s'avérerait-il profitable de confectionner, une fois de retour au pays, un vaste plan détaillé du site et un petit guide touristique décrivant avec concision la villa Hadriana d'après les recherches, les observations et les photographies des élèves.

4 Réaliser

se représenter ses connaissances

Se former activement au latin, intégrer une nouvelle langue, s'initier à une autre civilisation, c'est s'imprégner d'une riche culture au sens fort et noble du terme. Mais à quoi bon tant gagner en savoir si c'est pour le laisser en jachère et ne le valoriser en rien ? À quoi bon tant s'intéresser si l'on ne peut ni éprouver ses nouvelles connaissances, ni les manifester et les propager, ni les exploiter pour créer un projet motivant ? En vérité, pour donner poids, valeur et crédit à sa science, elle doit avoir droit de cité et droit d'expression : un savoir qui se tait ou babille meurt ou s'oublie, une culture qui s'expose et se concrétise vit et perdure. Quoi de plus admirable que la science incarnée ?

1. Un apprentissage sous contrôles

Le latin est un puits de science où l'on puise avec plaisir quoique le seau bien chargé soit lourd à porter par moments au point que parfois on préfère remplir, juste pour le plaisir, un seau à fond percé digne des Danaïdes. Cependant, quelque soit le poids du savoir, il importe au professeur que ses disciples n'en perdent pas une goutte d'où la nécessité des évaluations, tout à la fois formatives et sommatives, dont il a le bon cœur de gratifier ses protégés. Tout bien considéré, les contrôles, et même les concours réservés aux latinistes, ne sont-ils pas le lieu privilégié de la vérification et de l'acquisition des connaissances et des compétences ?

▣ Des contrôles animés : la mascotte *Musculus*

De toute évidence, les contrôles possèdent une grande importance puisque d'eux dépendent non seulement la moyenne, comme le remarquent fort bien les élèves en quête de points, mais aussi et surtout l'apprentissage qui profite du caractère formateur de toute interrogation et du sérieux de la révision du cours. Or si l'évaluation, s'avère si cruciale, il convient de la valoriser, autrement dit, de gommer son austérité traditionnelle et d'accentuer son charme en jouant sur la présentation de la feuille d'interrogation et des énoncés des exercices.

À cet effet, pourquoi ne pas incorporer aux devoirs un personnage récurrent à l'aspect sympathique ? La mascotte élue cette année en classe de cinquième, par exemple, se prénomme Musculus, plus précisément Lucius Rodentius Musculus Urbanus, heureuse dénomination pour un honnête rat des villes, citoyen romain résidant dans un immeuble de la capitale, surgi tout droit du manuel *Latin 5^e : une méthode, une langue, une culture* réédité en 2002 aux éditions Nathan et composé sous la direction de Jacques Gaillard.

Le trait paraît puéril, mais l'est-il tant pour un public de jeunes collégiens ? De fait, le désormais fameux Musculus a connu jusqu'à maintenant une vie mouvementée, mais positive, dont voici la chronique succincte. À sa première apparition, les élèves se sont montrés quelque peu surpris de voir qu'un raton tenait la vedette de leur premier grand contrôle et qu'il allait revenir puisqu'il ne s'agissait que du premier épisode d'un long feuilleton d'interrogations. Rapidement, le nouveau venu s'est intégré : pour preuve, deux camarades ont ironisé sur la dissection du malheureux souriceau en cours de biologie, en se demandant dans quel état il reviendrait de l'opération ! Au fur et à mesure de l'année, il est cependant devenu le compagnon indispensable des beaux contrôles à fort coefficient. Son succès est tel que son absence ne saurait passer inaperçue car le fait n'a rien d'anodin : « On ne pourrait pas plutôt faire un contrôle avec Musculus comme d'habitude ? »

Peut-être serait-il avisé de tenter une brève psychanalyse du personnage ? Mais qu'en retirerait-on sinon le fait qu'il matérialise la projection simultanée et alternative à la fois du professeur et de l'élève ? En effet, comme le premier, il cherche à questionner l'élève sur sa maîtrise du latin et, comme le second, il se pose des questions pour trouver la solution. Aussi conditionne-t-il l'ensemble du devoir, en tant que fil conducteur reliant chaque exercice dans un petit scénario vivant, en tant que l'origine, l'énonciateur et le bénéficiaire de l'exercice.

Toute inhabituelle que se révèle cette mise en scène, elle ne modifie toutefois guère la teneur et la visée des exercices qui reprennent au plus près les points traités en cours. En somme, le fond du devoir ne perd rien en qualité tandis que la forme y gagne nettement et rejaillit positivement sur le contenu didactique grâce à son apparence moins rébarbative et décousue, plus animée et cohérente.

Le concours à prime

Autant la note motive au contrôle, autant les prix encouragent au concours. Aussi peut-on saluer l'initiative des organisations chargées de promouvoir les langues anciennes qui organisent des concours à destination des hellénistes et des latinistes scolarisés.

L'A.R.E.L.A.D., entre autres, présente, comme chaque année, un astucieux concours à destination des collégiens latinistes. Le sujet réservé aux cinquièmes

se divise en quatre chapitres, le premier consacré à la mythologie et à la généalogie de Romulus, le second aux grandes étapes de l'histoire romaine, le troisième aux dieux et héros de l'antiquité dont les noms sont réemployés dans un autre sens de nos jours, la quatrième au dessin d'une des métamorphoses d'Ovide au choix. Par ce biais sont abordés plusieurs points majeurs au programme, à savoir « les origines de Rome », les « héros et héroïnes », les « récits merveilleux sur les animaux », le « cadre familial » et les « divinités ».

2. Créer du concret

L'apprentissage, d'un point de vue pragmatique, ne présente d'intérêt qu'il ouvre sur un réinvestissement effectif, sans quoi il laisserait l'impression d'un effort consenti en pure perte. En d'autres termes, la matière enseignée doit donner matière à créer et le latin ne manque guère de répondant en la matière, ne serait-ce qu'en matière de conception de jeux éducatifs et pédagogiques qui servent à la formation de ses réalisateurs (lors des Itinéraires De Découverte notamment ou dans le cadre d'un club latin) comme à l'instruction des futurs joueurs.

▣ Le jeu des sept familles

Contrairement aux apparences, le jeu des sept familles n'a rien d'aussi simpliste qu'il le paraît si l'on compte ajuster le principe de jeu originel à un contenu culturel d'envergure. Mettons, en effet, qu'un professeur de troisième divise sa classe en sept groupes chargés chacun de dresser la généalogie d'un empereur, de retenir cinq membres de sa famille en plus de lui, puis de créer des cartes à jouer comportant en haut la dénomination de chaque personnage historique surlignée selon la couleur attribuée à sa famille, au centre une illustration évoquant sa figure, en bas un encadré en latin délivrant le lien de parenté avec l'empereur sélectionné (*Caesar est Augusti pater adoptivus* ; *Augustus habet Caesarem patrem adoptivum* ; *Augusto Caesar est pater adoptivus*) et, le cas échéant, un rapide portrait physique et moral ; mettons donc qu'un professeur mette en place cette activité, il gagne sur tous les plans : non seulement les élèves mènent des recherches, s'instruisent par eux-mêmes, pratiquent la langue latine et l'approfondissent, mais ils doivent encore se sentir investis de la responsabilité de créer un jeu utilisable par leurs camarades de cinquième notamment qui doivent étudier « le cadre familial » et son vocabulaire.

▣ Le jeu de la louve romaine

En classe de cinquième, dans le cadre du thème « Histoire naturelle et récits merveilleux sur les animaux », pourquoi ne pas créer un succédané du jeu de l'oie ?

Après l'étude de la légende de la louve allaitant Remus et Romulus, il est aisé de bifurquer vers le bestiaire romain et de se lancer dans cette entreprise créative et instructive qui ne requiert qu'un minimum d'organisation et un accès facile à une petite salle informatique équipée d'internet.

Comme le jeu de l'oie se compose de soixante-trois cases, les élèves ont pour tâche première de dénicher soixante-trois noms latins et images romaines d'animaux dont une douzaine de créatures fantastiques (sirènes, phénix, Pégase, Hydre de Lerne, dragon de la Toison d'or...), une dizaine de représentations de l'aigle des enseignes ou de la louve romaine, le reste regroupant des bêtes familières, ou domestiques ou sauvages. Une fois la collecte effectuée, reste à répartir les images sur le plateau, qu'on peut construire sur ordinateur ou sur carton, en suivant les indications du professeur.

Enfin, à l'aide d'une fiche de vocabulaire, les constructeurs en herbe n'ont plus qu'à composer le catalogue hiérarchique des animaux et à indiquer en latin les règles du jeu sur la fiche de règlement du *Jeu de la louve romaine*. Par la suite sonnera l'heure du jeu où tout joueur sera tenu de décrire chacune de ses actions avec l'appui de phrases modèles.

■ Guerre et paix : Rome et la Gaule

Sur le même principe, les programmes de cinquième et de troisième, abordant respectivement « Rome et la Gaule » et « César », incitent également à envisager la création d'un jeu documentaire portant sur les relations entre Rome et la Gaule au fil du temps qui conduisent les élèves à :

- ✦ relever les événements marquants et les grandes dates ;
- ✦ distinguer les différentes étapes de leurs rapports (invasion, *statu quo*, conquête, prospérité, invasion) ;
- ✦ connaître les grands hommes des deux nations ;
- ✦ se renseigner sur leurs liens culturels et commerciaux.

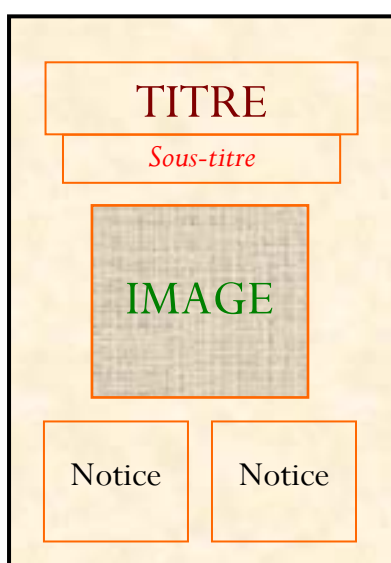
Afin de rester au plus près de la thématique du jeu, le plateau est constitué par une carte détaillée de l'Italie et des Gaules.

■ Les questionnaires

Dans le cadre des jeux de questions-réponses, il n'est pas illégitime de demander aux élèves de trouver une dizaine de questions, si possible classées par thème, afin de fournir un stock suffisant de questions pour jouer. Ce faisant, chaque élève opère une recherche, révise ses découvertes, exploite et réactualise sa science au cours de la partie. Ne pourrait-on pas encore fonder un championnat entre classes d'établissements différents pour générer une saine émulation ?

3. Exposer et s'exposer

Question d'amour-propre, qui n'aime pas se montrer et montrer ce qu'il fait, ce qu'il sait, ce qu'il est ? Fort de cette tendance naturelle et aiguillonné par une politique de prosélytisme, le professeur peut en tirer profit sous les espèces d'une vaste exposition manifestant les diverses productions de sa classe en cours d'année, d'autant que se faire connaître et partager ses connaissances constitue un levier puissant pour stimuler les élèves généralement désireux de prouver leur valeur et d'éprouver de la fierté. En l'occurrence, l'exposition colossale confiée aux bons soins d'une classe de cinquième se déploie en cinq actes reprenant les impératifs du programme.



▣ *Les Métamorphoses d'Ovide :*

« Rien ne se perd, tout se transforme »

Dans les *Métamorphoses* d'Ovide, les hommes se changent soudain en plantes, en minéraux et en animaux. A chaque élève de faire découvrir à ses camarades une de ses histoires magiques en indiquant son titre, en l'illustrant et en la résumant sur une affiche de format A4 qui s'intègrera au livre de classe « *Les Métamorphoses d'Ovide en réduction* » regroupant tous les récits fabuleux choisis.

▣ *Pages de littérature : Bibliotheca Romana*

À partir de lectures concernant l'antiquité, qu'il s'agisse ou de livres de jeunesse sur l'époque ou d'œuvres d'auteurs antiques accessibles (Plaute, Térence, l'Abbé Lhomond, Horace, Phèdre, Ovide, Pline, Virgile, Tite-Live), lues intégralement ou partiellement, chaque lecteur s'attache à composer une sorte de quatrième de couverture comprenant les informations essentielles sur l'auteur et l'œuvre, un résumé non achevé de l'action pour piquer la curiosité au vif, une ou plusieurs illustrations et une appréciation personnelle.

▣ *Les origines de Rome : de Troie à la Rome des rois et des héros*

« Rome ne s'est pas faite en jour », dit le proverbe et il est vrai que nombreuses sont les étapes et les épreuves que la Cité a dû traverser pour voir le jour. Voici donc les chapitres essentiels qui ont marqué la mythique fondation de Rome et qu'il importe à chaque élève de remplir avec concision et simplicité sur une page de format A4 comprenant un grand titre, un sous-titre attirant, une ou plusieurs illustrations, une notice concise, claire et complète :

- ✦ 1. les origines de la guerre de Troie (Pâris, les trois déesses, Hélène) ;
- ✦ 2. une guerre longue et dure : la guerre de Troie ;
- ✦ 3. un sauvetage désespéré : la fuite d'Énée ;
- ✦ 4. le périple d'Énée de Troie au Latium (d'après l'*Énéide* de Virgile) ;
- ✦ 5. une histoire d'amour tragique : Didon et Énée à Carthage ;
- ✦ 6. deux enfants hors norme : l'enfance de Remus et Romulus ;
- ✦ 7. la naissance de Rome : Remus et la fondation de Rome ;
- ✦ 8. un kidnapping d'État : l'enlèvement des Sabines ;
- ✦ 9. la rivalité entre deux villes, Rome et Albe : Horaces contre Curiaces ;
- ✦ 10. la royauté des premiers temps : les rois de Rome ;
- ✦ 11. une victime vertueuse : Lucrèce ;
- ✦ 12. un général providentiel : Cincinnatus ;
- ✦ 13. un patriote exemplaire : Horatius Cocles ;
- ✦ 14. un patriote exemplaire : Mucius Scaevola ;
- ✦ 15. une famille de nobles patriotes : la gens des Fabii...

La page possède une double vocation, d'une part, l'affichage dans le cadre d'un parcours chronologique au sein du C.D.I., d'autre part, l'intégration à un opuscle historique baptisé du nom de l'exposition « Les origines de Rome : de Troie à la Rome des rois et des héros ». De la sorte, chaque élève effectue un solide travail de recherche documentaire et de synthèse qui profite, au final, à toute la classe et à tout l'établissement.

▣ Le guide romain : à la découverte de la Rome antique

Les exposés soutenus à l'oral l'ont été grâce à un support écrit qu'il s'avère sensé de réexploiter pour créer une sorte de guide touristique antique au carrefour du *Guide du routard* et de l'excellent *Guide romain antique* de Georges Hacquard, à défaut d'un site Internet ou d'un journal périodique dont la mise en œuvre exige un temps trop conséquent à moins de l'inscrire dans le cadre d'un itinéraire de découverte en association avec le professeur de technologie et, pour des questions d'esthétique, du professeur d'arts plastiques.

▣ La vie de classe

Il convient également de mettre en avant les promoteurs et réalisateurs du projet ainsi qu'ils le méritent. Or pourquoi ne pas montrer à quoi ressemble une classe de latin aux non-initiés ?

Il y a certes derrière cette idée une volonté de prosélytisme assez évidente. Cependant, si l'on ôte cet aspect intéressé, force est de constater que les élèves, flattés de l'honneur qui leur est accordé, seront heureux de se voir placés sous les feux de la rampe au milieu des activités diverses et variées qu'ils auront eu le privilège de mener en latin jusque-là.

5 Communiquer

éprouver la langue latine à l'emploi

Le latin est une langue, autrement dit un outil de communication oral en premier lieu, en second lieu écrit. Or ce constat de bon sens ne sombre-t-il pas dans les abîmes de l'oubli au cours de son enseignement ?

Pourtant, malgré de frivoles préjugés et des difficultés initiales bien compréhensibles, communiquer en latin n'a rien de subversif ni d'utopique ni d'aberrant, loin s'en faut ! De fait, quel lourd préjudice pourrait porter la pratique simultanée, sporadique ou continue, du latin à l'oral et à l'écrit, sinon sa compréhension et sa maîtrise ?

De surcroît, s'il existe peu de locuteurs et de supports oraux en latin, il en existe cependant. Or qu'y a-t-il de si malaisé à mettre en place une correspondance épistolaire entre deux classes ? Qu'y a-t-il de si impensable à faire se parler latin en cours ? Quelles entraves empêcheraient de s'exprimer en latin et de créer des supports audio-visuels en latin ? Car, enfin, une langue s'éprouve à l'emploi !

1. La mise en scène du texte : une lecture en relief

« La lecture des textes est au centre des apprentissages. » Alors autant la rendre attrayante et vivante en donnant du relief lors de sa lecture-même afin que, d'emblée le texte prenne sens et saveur. L'entreprise ne va toutefois pas sans difficultés puisqu'il faut s'assurer de la bonne prononciation du latin, ainsi que du souffle à donner au propos et de la note sur laquelle il faut moduler le texte.

▣ La prononciation correcte : un peu de logique et quelques comparaisons

La classe de cinquième ouvre les portes sur une langue nouvelle dont la prononciation diffère notablement de l'élocution française. Il importe donc d'y sensibiliser les néophytes sans tarder.

En préambule, le professeur peut s'appuyer sur des exercices faisant appel à la logique pour permettre à ses disciples de découvrir par eux-mêmes la prononciation correcte du latin. De la sorte, à partir de comparaisons d'exemples

entre les langues, chacun se voit apte à remplir la grille de prononciation du latin, en trouvant le son phonétique et un exemple de son similaire en français.

Du reste, les indices permettant de reconstituer la prononciation érasmienne du latin ne manquent guère, comme en témoigne cette dizaine de propositions :

- Le grammairien Festus signale que les campagnards les moins instruits prononcent *aurum* comme *orum*.
- En latin, souris s'écrit *mus* et se prononce comme le grec *mus* (« *mous* »).
- Le coq crie « *Cocorico* » en français, *cicirrus* en latin.
- Certains manuscrits sont parvenus entachés de fautes d'orthographe révélatrices, *uc̄sor* pour *uxor* par exemple.
- Saviez-vous qu'au Moyen-Âge un vaste « cancan » est né à propos de la prononciation de *quanquam* ? Or, de nos jours, comment prononce-t-on *statu quo* ?
- Tout empereur romain était un César et de là vient le nom du Kaïser Guillaume II et du tsar Nicolas II.
- Les mots *logo* et *alter ego*, directement issus de latin, ont gardé leur prononciation d'origine.
- Dites un autobus, un omnibus, un terminus, vous prononcez un s latin.
- Quand on parle de conditions *sine qua non*, on s'exprime en bon latin sans le savoir.

► La juste élocution : de la déclamation théâtrale à la scène de théâtre

Une fois la graphie des sons latins assimilée, il convient de se familiariser avec la musique de la langue latine et d'enchaîner les mots avec fluidité en prêtant une intention aux mots lus, c'est-à-dire en lisant les mots par groupes cohérents (qu'il appartient au professeur de marquer, du moins dans les premiers temps) et en les modulant de manière expressive et adéquate.

Une telle lecture séduit les élèves : le fait de déclamer du latin avec les accents bien placés, les quantités justes, un débit ajustable et des pauses rythmiques donne une tout autre dimension au texte qui, devenu parole vivante, chante aux oreilles des novices un air exotique. Au reste, les élèves ne se font pas prier pour rouler les r et monter le ton : jouer à l'orateur n'est guère déplaisant ! Cependant l'absence d'accent tonique, comme dans les éditions allemandes, et de repères de quantité freinent considérablement le rendu du texte, à moins d'être particulièrement exercé et expérimenté à la différence des latinistes débutants.

Cependant rien n'empêche de jouer un texte de théâtre prédisposé à ce type d'activité. Il suffit de choisir une ou plusieurs scènes de Plaute (auteur au programme) contenant des répliques brèves et de distribuer les rôles. L'expérience a été tentée, avec un succès certain, par une enseignante du Lycée

franco-mexicain de Mexico avec une classe de cinquième qui n'a pas manqué de faire photographier ses performances comiques. En tous les cas, n'est-ce pas là un procédé original, intelligent et stimulant que celui qui conjugue une visée du français en cinquième, initier au théâtre, à l'apprentissage de l'élocution latine, tout en introduisant Plaute et la comédie latine par un biais actif ?

▣ La lecture à plusieurs voix : la polyphonie du texte

À défaut de théâtre, il demeure néanmoins souvent possible d'inclure plusieurs élèves à la fois dans une lecture afin d'éviter qu'un seul soit actif pendant que les autres, au mieux, écoutent passivement. L'occasion s'y prête lorsqu'un texte contient du dialogue, auquel cas un élève fait le narrateur et un autre le personnage. De même, l'on peut désigner autant de lecteurs qu'il y a de personnages dans l'histoire : par exemple, dans la fable de Phèdre *Ursus et cammari*, un premier élève lit toutes les phrases où l'ours est sujet, un second toutes les phrases où les crevettes agissent, un troisième les phrases dont le sujet n'est ni l'un ni les autres. Ainsi la recherche grammaticale préalable se trouve doublement justifiée par la perspective de la traduction et de la lecture et la lecture acquiert une épaisseur et un attrait supplémentaires puisqu'elle fait intervenir un plus gros contingent d'élèves qui, à plusieurs, capte davantage l'attention de la classe.

2. L'expression en situation

Est-il possible de s'exprimer en latin sans recours au texte ? La tâche paraît en effet ardue tant que l'on ne relie pas la langue à son emploi concret. Aussi importe-t-il de rapporter l'apprentissage du lexique et de la morpho-syntaxe à une situation réelle quasi tangible. Pourquoi ne pas aller jusqu'à pratiquer une immersion totale en pratiquant, dès le début, des cours de latin en latin, ainsi que le fait remarquablement M. Olivier Rimbault ? Certes la gageure réclame un indéniable effort sur soi, mais qu'en dire si l'effort consenti s'avère payant ? Toutefois, d'autres techniques, moins exigeantes, légitiment le parler latin au cours de séances d'oral particulières.

▣ Le festin latin : les formules du savoir-vivre

À la veille des vacances, de Noël comme ce fut le cas, dans l'intention de maintenir une bonne ambiance de classe, pourquoi ne pas organiser un goûter latin à double titre à la fois sous le chapitre culinaire et linguistique ? Dans ce but toutefois, mieux vaut distribuer un texte préparatoire à traduire à un cours préalable concernant une conversation de table stéréotypée avec une liste de vocabulaire usuel et d'ordre pratique : sans préparation, le goûter se déroule sans peine au milieu de beaucoup de pâtisseries, mais de beaucoup trop peu de latin !

▣ Des fiches pratiques : un thème, une procédure, une synthèse

Dans le même registre, il paraît censé d'enseigner du vocabulaire et des formules adaptables en liaison avec un objectif précis et en référence à une situation réelle. Telle est la méthode que préconise et applique, du reste, Olivier Rimbault qui a mis sur pied des fiches variées sur divers thèmes courants comme exprimer ses goûts, désigner les couleurs, décrire sa ville, dépeindre sa région, faire le portrait de ses professeurs, présenter ses loisirs et ses centres d'intérêt... L'atout majeur de ce genre de fiches outils consiste à relier l'apprentissage du latin à une situation quotidienne et à ouvrir sur une pratique légitime et facile de l'oral auxquels ses disciples se montrent plus que favorables.

▣ Parler au quotidien : assimiler le latin en situation

Le peu conventionnel manuel *Lingua Latina per se illustrata* d'Hans H. Olberg (« l'abbé Lhomond du XX^{ème} siècle », disent ses partisans), paru aux éditions Special Trykkeriet Viborg en 1991 et revu en 1999, présente le grand intérêt d'enseigner le latin par voie orale en référence à des situations de la vie quotidienne, sans mettre l'accent sur l'apprentissage, relativement mal ressenti, du lexique et de la grammaire. En contrepartie, il nécessite un apport complémentaire de textes latins littéraires car le manuel fonctionne sur des textes certes écrits en bon latin, mais en latin reconstitué et non en latin d'auteurs. Toutefois la méthode, appréciée des élèves de M. Olivier Rimbault, mérite d'être considérée avec attention, soit qu'on l'utilise comme base de l'enseignement, soit comme support d'appoint à l'occasion.

3. L'oral en jeu(x)

En cours ou en fin d'année, les séances de jeu à l'oral entretiennent une bonne ambiance et favorisent l'apprentissage de vocabulaire et la mémorisation, par la répétition, de structures syntaxiques. Aussi s'avère-t-il judicieux de procéder, de temps à autre, à une séance d'oral fondée sur un jeu précis choisi parmi le large éventail d'activités imaginables.

▣ La Chaîne amicale

La Chaîne amicale, visant à décrire un individu et à enrichir son vocabulaire, obéit à un règlement enfantin : le meneur de jeu commence en lançant une phrase que chaque joueur suivant a à charge de rallonger par l'ajout et l'incorporation d'un élément supplémentaire, un mot qui suit l'ordre alphabétique par exemple. Par exemple, le meneur de jeu débute par « *Marcus est amicus meus et est amabilis* », puis le second joueur ajoute un adjectif qualificatif épithète et dit « *Marcus est amicus meus et est amabilis et beatus* » ; ensuite, le troisième procède de même et ainsi de suite jusqu'au terme de l'alphabet de manière à

obtenir une longue phrase comme « *Marcus est amicus meus et est amabilis, beatus et callidus et doctus et elatus et fortis et Gallicus et inermis et jucundus et laetus et maestus et nobilis et otiosus et parvus et quietus et rarus et sapiens et tristis et urbanus et vacuus* ».

Un tel exercice est un excellent moyen de réviser la déclinaison du nominatif au singulier et au pluriel ainsi qu'aux trois genres. Cependant, pour porter la participation à son maximum, le mieux est de limiter la chaîne à un cercle d'une demi-douzaine de personnes au plus.

► L'état civil


En début d'année, afin de réaliser une entrée en matière marquante et instructive, pourquoi chaque élève ne réaliserait-il pas avec l'aide de son professeur sa carte d'identité sur le modèle suivant ?

Chacun se présente ensuite avec l'aide de sa carte d'identité en

disant : « *Meum praenomen est... Meum nomen est... Meum cognomen est... Meum cognomentum est... Sum juvenis ... annos natus / nata. Sum civis Gallicus / Gallica et vivo in...* ». Au passage, l'élève voit quelques mots de latin, entrevoit la conjugaison du verbe être et se met en valeur en parlant d'emblée latin.

Libre au professeur de réutiliser ces cartes d'identité pour revoir l'emploi du vocatif, enseigner le datif d'attribution, s'exercer à la conjugaison aux trois premières personnes du singulier dans le cadre d'un jeu de déduction dont l'efficacité didactique repose en grande partie sur l'activité de chacun et la mémorisation à force de répétitions.

Quoi de plus simple ? Le professeur ramasse les cartes, les mélange et les redistribue. Ensuite chaque élève traduit la carte en un texte de la forme : « *Illi / Illae praenomen est... Illi / Illae nomen est... Illi / Illae cognomen est... Illi / Illae cognomentum est... Est juvenis ... annos natus / nata. Est civis Gallicus et vivo in...* » ; puis de basculer son texte à la deuxième personne et à la première personne du singulier. Une fois ce petit travail effectué, le professeur désigne un premier élève qui lit le texte à la troisième personne, puis interroge le volontaire qui, ayant trouvé de qui parlait le premier intervenant, apostrophe l'individu au vocatif décrit en lui adaptant et adressant le texte à la deuxième personne, enfin se tourne vers la personne dépeinte qui se présente à la première personne.

PRAENOMEN	_____	
NOMEN	_____	
COGNOMEN	_____	
COGNOMENTUM	_____	
PATRIA : Civis Gallicus. DOMUS : Vivit in _____		
AETAS : Juvenis _____ annos natus. _____		

▣ Qui est-ce ?

Sur un principe similaire, en classe de quatrième de préférence où le portrait figure au programme de français, après avoir appris comment décrire une personne, son physique et ses habits, il serait bon que les élèves s'y exercent pratiquement. Bien entendu, s'exercer avec un jeu du type du *Qui est-ce ?* serait une idée ingénieuse, mais demande la mise en place d'un matériel conséquent – surtout si l'on tient à créer un plateau de jeu agrémenté de portraits d'époque authentiques !

Plus simplement, chaque élève n'a qu'à préparer en classe la description d'un ou deux camarades et passer au tableau lire son portrait afin qu'un observateur perspicace trouve de qui il s'agit et le dise ou que chaque élève, dans le cadre d'un contrôle, écrive à chaque fois sur une feuille quel camarade est désigné.

▣ En quête d'identité

Poursuivant sur le principe du jeu d'enquête et de déduction, il est possible d'envisager une activité visant à démasquer l'homme mystère qu'il s'agisse d'écrivains célèbres, de figures mythologiques, de dieux, d'empereurs en fonction du niveau.

Pour varier l'activité cependant, et avec une classe plutôt expérimentée, le professeur peut demander, en fin d'étude, à ses élèves de se choisir une ou plusieurs figures importantes dont il a à dresser la biographie sommaire en latin. À partir de cette activité, plusieurs modes de réinvestissement ludique surgissent qui se résument, du plus simple au plus compliqué, à une question chacun :

- *Quis est ? / De qui s'agit-il ?* : le meneur de jeu propose une définition qu'il appartient aux candidats de découvrir.
- *Quae quaestio ? / Quelle est la question ?* : l'intervenant propose un nom et les joueurs doivent trouver une question dont la réponse ne puisse être que le dit nom.
- *Nonne vobis sunt quaestiones ? / N'avez-vous point de questions ?* : les candidats cherchent à percer le mystère en posant à tour de rôle des questions au meneur de jeu.

CONCLUSION

AU VENT NOUVEAU

Les atouts du latin abondent de toute évidence. Mais tout réels qu'ils soient, encore faut-il les mettre en valeur et en pratique avec efficacité ! Promouvoir le latin constitue donc un impératif crucial qui passe par une volonté de séduction affirmée et assumée du professeur et par le plaisir de l'élève ressenti lors de son initiation. Or, au cœur de cette dynamique, quelle situation échoit à l'apprenant et à l'enseignant ?

L'élève, pour sa part, n'oppose point de réticences à participer à une matière animée dont la méthode hors norme le flatte, le séduit et l'instruit à bon compte. Bon ou mauvais élève, on apprécie les louables intentions du professeur attentif au bien-être – et au bien-apprendre – de ses élèves, on aime à contempler un exercice élégant, un document agréable ou un jeu à l'esthétique raffinée qui plaît d'abord, intrigue ensuite, captive enfin, on prend plaisir à apprendre, plus ou moins à son insu, sans en éprouver la gêne. Ainsi, la pratique d'un latin animé emporte l'adhésion fervente de tous les élèves, permettant par là de conforter la bonne ambiance et la cohésion de la classe qui s'implique dans le même élan éducatif et se sent participer à un même apprentissage.

Le professeur, pour sa part, consomme une énergie colossale à dynamiser sa matière car une telle entreprise requiert un investissement énorme en terme de temps, d'argent, de conception, de formation, de préparation, de réalisation et d'exécution. Que ne nécessite pas la simple confection d'un jeu ? Un important temps de réflexion et de maturation, la prise en compte d'objectifs principaux clairs, une dépense financière irritant à la longue, une maîtrise fine de l'informatique, un matériel adéquat, de l'habileté pratique, une vigilance de chaque instant en classe pour cadrer rigoureusement l'activité... Cependant rien ne sert de tant noircir le tableau : certes animer son cours s'avère une entreprise intransigeante, mais quels précieux moments d'euphorie et de satisfaction n'y goûte-t-on pas ? La joie d'inventer, le plaisir de fabriquer, l'amusement rémunèrent, en effet, largement des efforts volontiers consentis. Le salaire augmente encore si l'on ajoute au gain de la motivation les dividendes de l'apprentissage, variables selon les élèves, mais toujours palpables, car, dans le domaine de la langue et de la civilisation, la culture latine s'insinue aisément dans l'esprit des élèves autant, voire davantage, que lors d'un cours moins enlevé.

Aussi le professeur volontaire et bon gestionnaire a-t-il, au finale, partie gagnée en terme et de résultats et de motivation s'il met en œuvre un apprentissage animé qui rend le latin à sa vraie place, une langue actualisée, chatoyante et riche, une langue vivante.

APPENDICE

QUID MULTA ?

Les dominos en groupe

Musculus se plaît à s'amuser d'un rien et quitte les cartes nominales pour jouer aux dominos verbaux. Seulement il éprouve quelques difficultés à former la chaîne la plus longue et même à identifier les points de chaque domino. Impressionne-le en lui montrant ton savoir-faire. Dans ce but, calcule la valeur de chaque domino et écris ta chaîne de domino en sachant qu'un verbe du premier groupe vaut 1, un verbe du deuxième 2, un verbe du troisième 3, un verbe du quatrième 4.

- A. $\boxed{\text{Amo, as, are} + \text{Lego, is, ere} \mid \text{Audio, is, ire} - \text{Deleo, es, ere}}$ = $\underline{1} + \underline{3} \mid \underline{4} - \underline{2} = \underline{4} \mid \underline{2}$
- B. $\boxed{\text{Paro, as, are} + \text{Pareo, es, ere} \mid \text{Tolero, as, are} + \text{Diffugio, is, ere}}$ = $_ + _ \mid _ - _ = _ \mid _$
- C. $\boxed{\text{Servo, as, are} + \text{Specto, as, are} \mid \text{Habeo, es, ere} + \text{Diligo, is, ere}}$ = $_ + _ \mid _ - _ = _ \mid _$
- D. $\boxed{\text{Cupio, is, ere} - \text{Verbo, is, ere} \mid \text{Haurio, is, ire} - \text{Saluto, as, are}}$ = $_ + _ \mid _ - _ = _ \mid _$
- E. $\boxed{\text{Fugio, is, ere} - \text{Pareo, es, ere} \mid \text{Punio, is, ire} + \text{Do, das, dare}}$ = $_ + _ \mid _ - _ = _ \mid _$
- F. $\boxed{\text{Laboro, as, are} + \text{Diligo, is, ere} \mid \text{Venio, is, ire} + \text{Deleo, es, ere}}$ = $_ + _ \mid _ - _ = _ \mid _$
- G. $\boxed{\text{Facio, is, ere} + \text{Lego, is, ere} \mid \text{Haurio, is, ire} - \text{Fugio, is, ere}}$ = $_ + _ \mid _ - _ = _ \mid _$
- H. $\boxed{\text{Scribo, is, ere} - \text{Cupio, is, ere} \mid \text{Tollo, is, ere} + \text{Suscito, as, are}}$ = $_ + _ \mid _ - _ = _ \mid _$

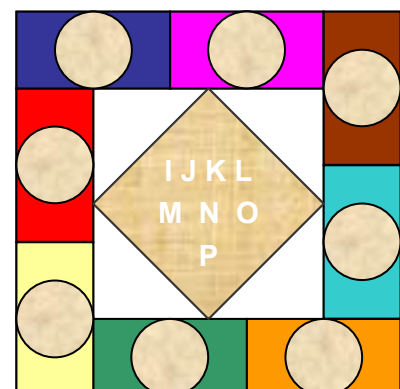
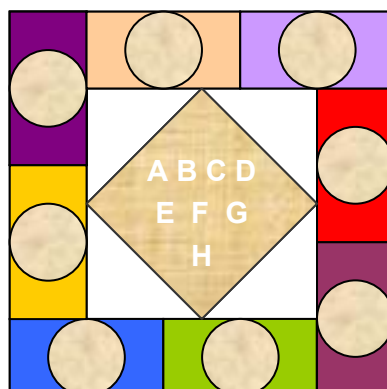
Les dominos en personne

Féru invétéré de jeux, le souriceau s'essaie à présent aux dominos verbaux personnels. Montre-lui à nouveau ta science en procédant comme précédemment, sachant que la première personne du singulier vaut 1, la deuxième 2, la troisième 3, la première personne du pluriel 4, la deuxième 5, la troisième 6 !

- I. $\boxed{\text{Amo} + \text{Legit} \mid \text{Audiunt} - \text{Deletis}}$ = $\underline{1} + \underline{3} \mid \underline{6} - \underline{5} = \underline{4} \mid \underline{1}$
- J. $\boxed{\text{Debetis} - \text{Damus} \mid \text{Faciunt} - \text{Diligit}}$ = $_ - _ \mid _ - _ = _ \mid _$
- K. $\boxed{\text{Spectamus} - \text{Scribimus} \mid \text{Haurit} - \text{Moneo}}$ = $_ - _ \mid _ - _ = _ \mid _$
- L. $\boxed{\text{Veniunt} - \text{Stas} \mid \text{Capimus} + \text{Fugis}}$ = $_ - _ \mid _ + _ = _ \mid _$
- M. $\boxed{\text{Possidet} - \text{Saluto} \mid \text{Intellegis} + \text{Vides}}$ = $_ - _ \mid _ + _ = _ \mid _$
- N. $\boxed{\text{Vertitis} - \text{Punis} \mid \text{Creat} + \text{Suscitas}}$ = $_ - _ \mid _ + _ = _ \mid _$
- O. $\boxed{\text{Servatis} + \text{Habeo} \mid \text{Respondent} - \text{Credo}}$ = $_ + _ \mid _ - _ = _ \mid _$
- P. $\boxed{\text{Pares} - \text{Paras} \mid \text{Cupit} + \text{Respondeo}}$ = $_ - _ \mid _ + _ = _ \mid _$

Les dominos en boucle

Avec les dominos, Musculus a réalisé deux circuits justes. Mais comment a-t-il disposé les pièces dans ces chaînes ?



Catalogue romain classique

du Musée des Beaux-Arts de Dijon

Bronzes

- Antonio CANOVA (1752-1822), *Hercule et Lichas*.
- François RUDE (1784-1815), *Mercure rattachant sa talonnière*.

Faïences de grand feu

- Fabrique de DERUTA, *Scipion l'Africain*, plat, 1^{ère} moitié du XVI^{ème} siècle.
- Fabrique de CASTEL DURANTE, *Une nymphe endormie surprise par des satyres*, coupe sur pied, vers 1530.
- Fabrique de FAENZA, *La Mort de Lucrèce*, coupe sur pied bas, vers 1520-1525.
- Francesco URBINI, *Coriolan*, plat, 1531-1533.
- Fabrique d'URBINO, *Les Compagnes de Proserpine changées en Sirène*, coupe sur pied bas, milieu du XVI^{ème} siècle.
- Fabrique d'URBINO, *Actéon changé en cerf*, plat, vers 1540.
- Fabrique d'URBINO, *Vénus et l'amour porté par des dauphins*, plat, 2^{ème} moitié du XVI^{ème} siècle.

Fresque

- Pierre-Paul PRUD'HON (1758-1823), *Plafond à la gloire du prince de Condé, gouverneur de Bourgogne*.

Huiles sur toile

- Pompeo BATONI (1708-1787), *Cléopâtre montre à Antoine le buste de César*.
- Thomas BLANCHET (1614-1680), *La Mort de Didon*.
- Charles de la FOSSE (1636-1716), *Bacchus et Ariane*.
- Bénigne GAGNERAUX (1756-1795), *Soranus et Servilie*.
- Bénigne GAGNERAUX (1756-1795), *Les Vestales recevant le Palladium des mains de Metellus*.
- Jean-Claude NAIGEON (1753-1832), *Hymen brûlant les flèches de l'Amour*.
- François Perrier dit le Bourguignon (1590-1656), *Le Sacrifice d'Iphigénie*.
- Andrea-Giovanni SIRANI, *Vénus victorieuse*.

Statues

- Antoine-Henri BERTRAUD (1759-1834), *Vénus*.
- Nicolas BORNIER, *Mercure dit l'Antinoüs du Belvédère*.
- Pierre PETITOT (1760-1840), *Gladiateur combattant*.
- Étienne-Jules RAMEY (1796-1852), *Vénus anadyomède*.
- Charles-Alexandre RENAUD (1756-1817), *Apollon du Belvédère*.
- François RUDE (1784-1815), *Hébé et l'aigle de Jupiter*.
- François RUDE (1784-1815), *L'amour dominateur du monde*.
- François RUDE (1784-1815), *Marius méditant sur les ruines de Carthage*.

Objets quotidiens

- Objets quotidiens : vitrine au sortir de l'escalier d'honneur et salle égyptienne.

Le texte à la loupe

1. Souligner les verbes en inscrivant en V (qui signifie « verbe ») en dessous.
2. Jouer des couleurs : colorier ou encadrer les mots déclinés à tel ou tel cas avec les couleurs correspondantes en écrivant en dessous le sigle adapté à l'aide de sa connaissance des déclinaisons (et avec l'appui de la traduction).

Nominatif ⇒ rouge Vocatif ⇒ rose Accusatif ⇒ bleu
 Génitif ⇒ jaune Datif ⇒ noir Ablatif ⇒ vert



3. Relier par des flèches les mots ou groupes de mots qui sont intimement liés, par exemple un nom et son épithète, un nom et son complément de nom, un verbe et un adverbe, une préposition et le terme qu'elle introduit.
4. Assembler par groupe de mots en cherchant ou devinant le sens des mots.
5. Traduire le texte en bon français.

Pêle-mêle

Musculus, joyeux, vient de finir sa partie de cartes nominales, et le premier en plus ! Mais Felinus le chat, furieux, par jalousie, bouleverse tout son jeu. Tout est à refaire ! Ne pourrais-tu pas aider le pauvre souriceau à associer les noms avec les analyses et les adjectifs justes en les reliant par un même dessin ?

Analyses		Adjectifs		Noms	
<input type="checkbox"/>	Vocatif Masculin Singulier	<input type="checkbox"/>	Parvum	<input type="checkbox"/>	Verba
<input type="checkbox"/>	Nominatif Masculin Singulier	<input type="checkbox"/>	Molestis	<input type="checkbox"/>	Amicitiae
<input type="checkbox"/>	Génitif Féminin Pluriel	<input type="checkbox"/>	Jucunda	<input type="checkbox"/>	Tyranno
<input type="checkbox"/>	Datif Masculin Singulier	<input type="checkbox"/>	Male	<input type="checkbox"/>	Laurorum
<input type="checkbox"/>	Datif Féminin Singulier	<input type="checkbox"/>	Carum	<input type="checkbox"/>	Fanum
<input type="checkbox"/>	Accusatif Neutre Singulier	<input type="checkbox"/>	Peritos	<input type="checkbox"/>	Liber
<input type="checkbox"/>	Accusatif Neutre Pluriel	<input type="checkbox"/>	Pulchrarum	<input type="checkbox"/>	Nautas
<input type="checkbox"/>	Accusatif Masculin Singulier	<input type="checkbox"/>	Sincerae	<input type="checkbox"/>	Injuriis
<input type="checkbox"/>	Accusatif Masculin Pluriel	<input type="checkbox"/>	Superbo	<input type="checkbox"/>	Amicum
<input type="checkbox"/>	Ablatif Féminin Pluriel	<input type="checkbox"/>	Praeclarus	<input type="checkbox"/>	Medice

La Formation de l'imparfait

1		2		3					4		5				
															6
			7		8										
													9		
10															
	11														
					12										
	13														

Groupe I

Infinitif
- re
+ ba
+ désinences :
m, s, t, mus, tis, nt

Horizontalement

7. nous saluions.
10. tu interrogeais.
11. vous supportiez.
12. j'aidais.
13. ils donnaient.

Verticalement

1. vous regardiez.
2. ils invitaient.
3. tu dînais.
4. tu servais
5. nous suscitions.
6. tu labourais.
8. il travaillait.
9. il ornait.

1		2								3	
					4						
5								6			
					7						
					8						
	9										
					10						

Groupe II

Infinitif
- re
+ ba
+ désinences : m, s, t, mus, tis, nt.

Horizontalement

5. tu exerçais.
7. il fallait.
8. tu devais
9. j'avais.
10. ils possédaient.

Verticalement

1. vous prépariez.
2. ils voyaient.
3. tu manquais.
4. tu répondais.
6. il détruisait.

Groupe III

Infinitif

- re

+ ba

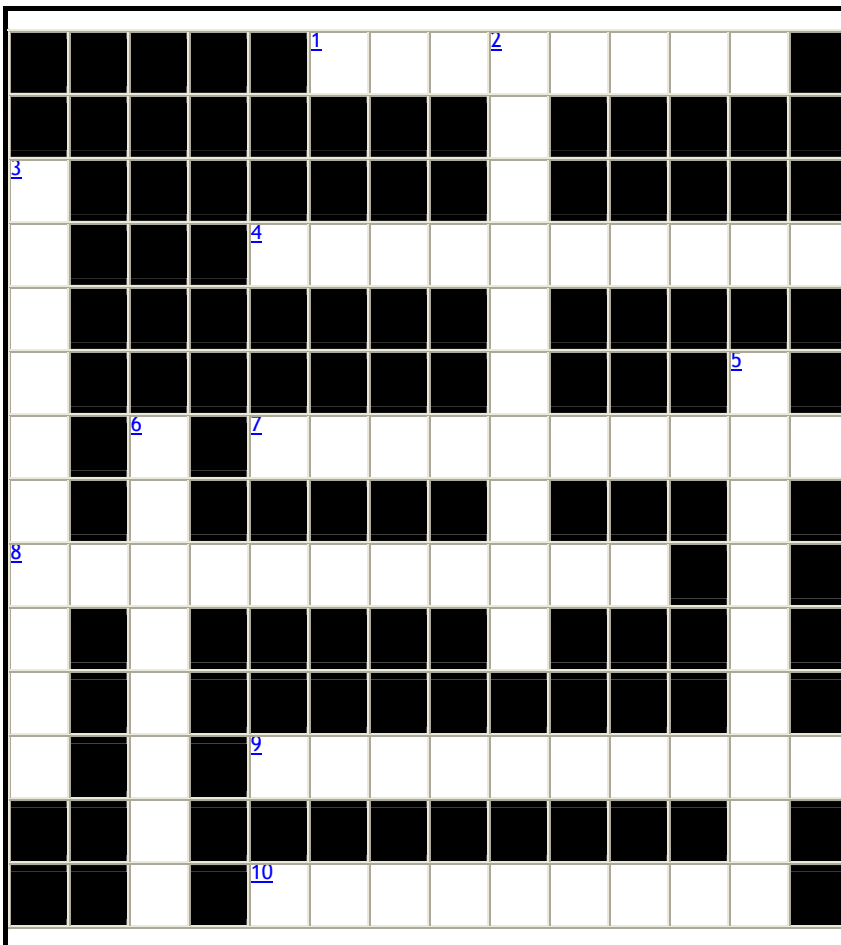
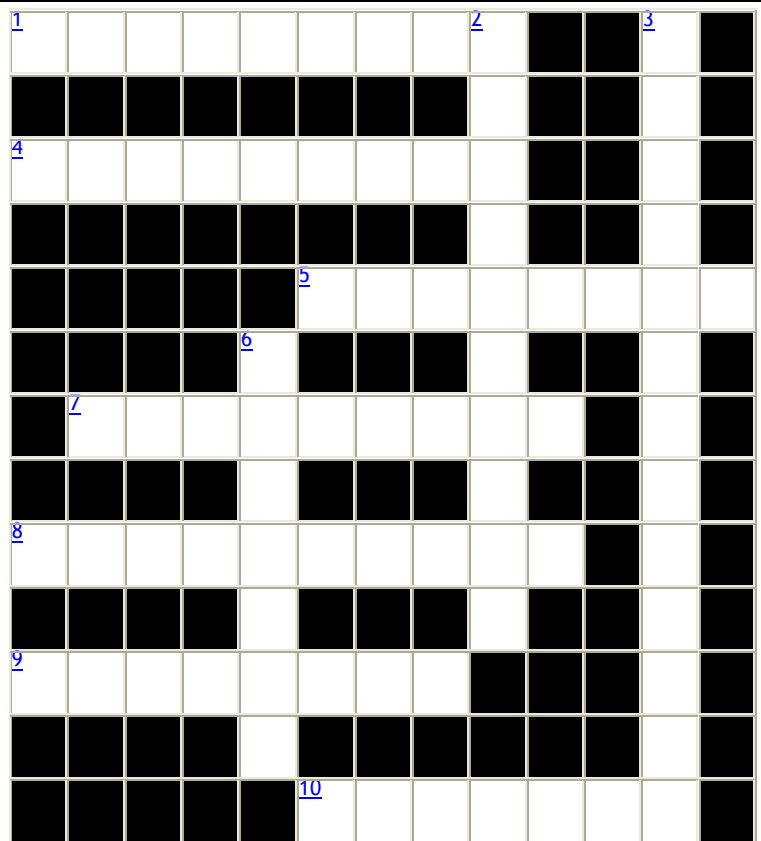
+ désinences : m, s, t,
mus, tis, nt.

Horizontalement

1. j'aimais.
4. il habitait.
5. ils dirigeaient.
7. il écrivait.
8. vous vendiez.
9. nous achetions.
10. tu lisais

Verticalement

2. vous envoyiez.
3. vous laissiez.
6. tu disais.



Groupe III mixte et Groupe IV (en -io)

Infinitif

- re

+ e

+ ba

+ désinences : m, s,
t, mus, tis, nt

Horizontalement

1. je punissais.
4. vous désiriez.
7. nous prenions.
8. ils recevaient.
9. je rejetais.
10. ils venaient.

Verticalement

2. tu trouvais.
3. vous fuyiez.
5. ils entendaient.
6. je faisais.

Quand Musculus passe à table

Cum Musculus ad mensam venit...

- Ave, care amice !
- Salve ! Ut vales, Muscule !
- Non pessime, sed non ita bene valeo nam esurio !
- Ego satis bene valeo. Venis ad tabulam, quaeso ?
- Ita, libenter : statim venio ad mensam.
- Nunc quid cupis edere ?
- Cupio crustulum edere et aquam bibere.
- Amasne vinum ?
- Minime.
- Ego quoque. Amasne caseum ?
- Omnino non amo caseum. Caseum enim non fero !
- Quid ergo amas ?
- Valde amo placentas et scribitas.
- Quid praeferis ?
- Maxime praefero crustula.
- Sumis cibum ? Bene tibi sapiat !
- Sapatne bene ? Estne bonum ?
- Non quidem malum est, sed optimum !
- Optime. Potesne mihi dare aquam ?
- Tibi gratias ago. Cupisne edere relicta ?
- Non cupio : satis ! Vale !
- Ad proximum, Muscule !

Gourmandises à la Hubelius

- Pour 4 personnes
- 200 g. de farine ou de semoule
- 1 litre de lait et demi
- 3 cuillers à soupe d'huile d'olive
- 100 g. de miel
- 1 cuiller à café de poivre
- Temps de cuisson : environ 20 minutes à feu doux.

Prenez de la farine tamisée (que les Romains nommaient « fleur de farine »).

Faites-la cuire dans de l'eau en la remuant constamment de manière à obtenir une bouillie bien épaisse que vous étalerez dans un plat.

Quand elle aura bien refroidi, coupez la pâte ainsi obtenue en cubes d'égales dimensions que vous ferez frire à la poêle.

Une fois vos cubes correctement frits, arrosez-les de miel et saupoudrez-les de poivre.

Astuce : Vous pouvez rendre votre pâte plus onctueuse en remplaçant l'eau par du lait et la farine par de la semoule.

Esurio, is, ire : j'ai faim.	Placenta, ae, f: gâteau.
Edo, is, ere : je mange.	Scribita, ae, f: tarte.
Bibo, is, ere : je bois.	Caseus, i, m: fromage.
Cupio, is, ere : je désire.	Relicta, orum, n pl. : les restes.
Praefero, is, ferre : préférer.	Valde : beaucoup.
Mensa, ae, f : la table.	Minime = omnino : pas du tout, absolument pas.
Cibum, i, n : nourriture.	Satis : assez.
Aqua, ae, f : eau.	-ne : est-ce que... ?
Vinum, i, n : vin	
Crustulum, i, n : biscuit.	

DES METS ET DES MOTS

Flan romain

Pour 4 personnes :

- 6 œufs
- 1 litre de lait
- 2 à 4 cuillers à café de miel

Temps de cuisson : 15 à 20 minutes à four doux.

Cassez 5 ou 6 œufs dont vous délaieriez les blancs et les jaunes dans un litre de lait et sucrerez avec du miel. Versez ce mélange dans un ramequin et faites cuire à feu doux.

Quand votre plat aura pris, saupoudrez de poivre et servez.

Dates fourrées

Pour 4 personnes :

- 1 quarantaine de dattes
- 100 g. de noix
- 100 g. de pignons
- 1 cuiller à café de poivre
- 50 g. de beurre
- 50 g. de sucre (ou de miel)

Temps de cuisson : 5 à 10 minutes

Dénoyautez de petites dattes que vous pourrez ensuite fourrer de noix ou de pignons en ajoutant du poivre si vous préférez un dessert relevé.

Salez légèrement les dattes avant de les faire frire dans du miel cuit.

Pudding carthaginois à la Caton

Pour 4 personnes :

- 200 g. de farine
- ½ litre de lait
- 800 gramme de fromage blanc
- 100 g. de miel ordinaire
- 3 œufs entiers

Temps de cuisson : 20 à 30 minutes à feu doux.

Faites tremper une livre de farine dans du lait (ou de l'eau).

Mélanger énergiquement pour éviter les grumeaux.

Incorporez lentement le fromage frais, le miel et les œufs entiers.

Faites cuire le tout jusqu'à obtenir une consistance épaisse et onctueuse dans une marmite en terre.

La santé

Ut vales ? Comment vas-tu ?

Optime très bien

Bene bien

Satis bene assez bien

Non ita bene pas très bien

Pessime très mal

Salutations

Bonum diem ! Bonjour !

Bonum vesperum ! Bonsoir !

Ave ! Salve ! Salut !

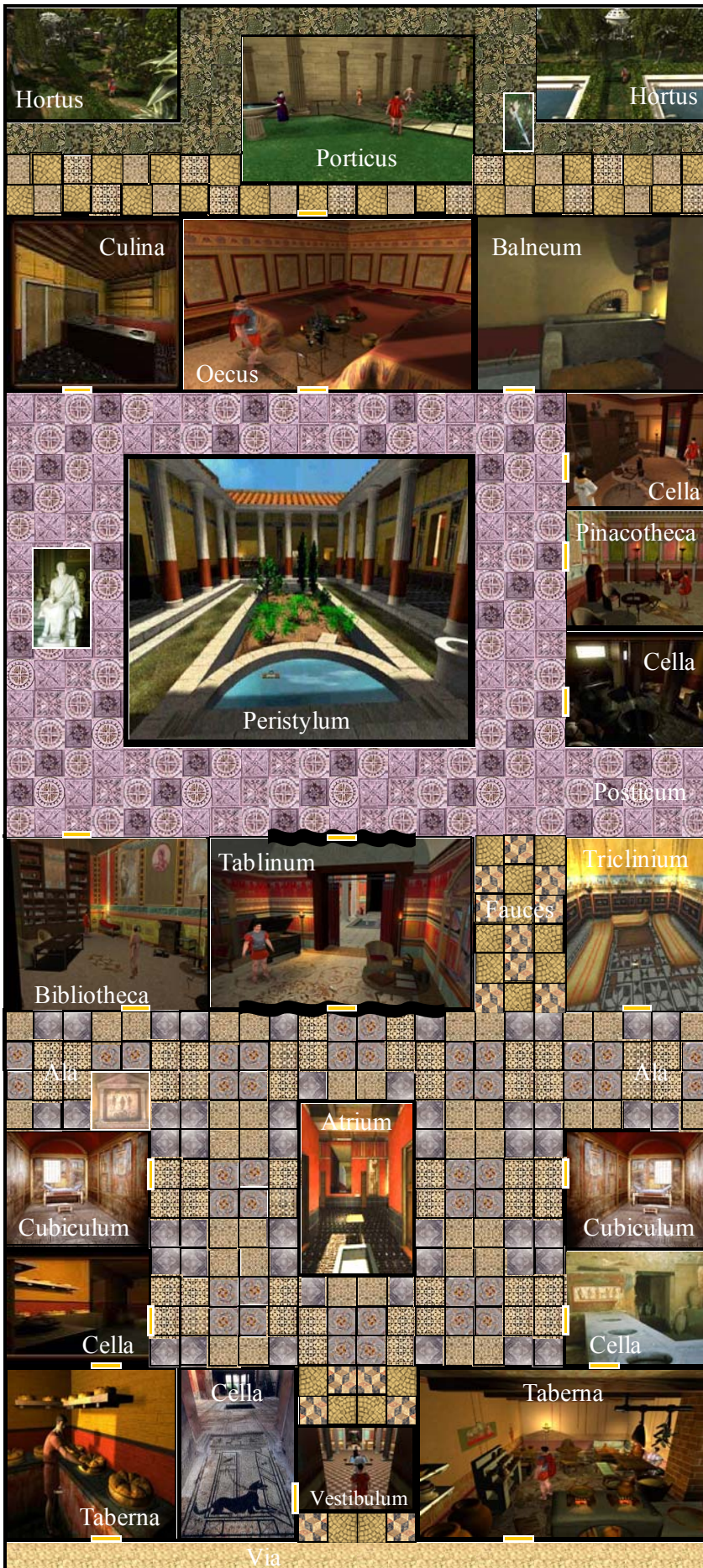
Vale ! Au revoir !

Ad proximum ! A bientôt !

Politesse Quaeso ! S'il te plaît ! S'il vous plaît !

Tibi gratias ago ! Merci !

Libenter ! Volontiers !



Mors domi

← Plateau

Cartes ↴

CAIUS



C. Caecilius Torquatus
Caius, saevus vir, proelia,
praedia rapinasque petit
quia mercenarius est.

GLADIUS



Gladius, ii, n

Gladio milites hostes
caedunt et scuto se
defendunt.

TABLINUM



Tablinum, i, n

In tablino dominus solus
negotia officiaque sua
diligenter curat.

Nom :	Classe :	Musculus mène l'enquête.
	Date :	
Note :	Appréciations :	

① Un meurtre, une enquête (5 points)

Musculus vient d'apprendre la mort d'un proche et décide d'endosser sa panoplie de détective. Voici de quelle manière il raconte sa résolution dans une page de son carnet d'enquête ; peux-tu traduire ce court extrait en français ?

<p><i>Modo Servium Cornelium Tranquillum, amicum meum, invenio mortuum.</i></p> <p><i>Atque quis dominum occidit? Quo? Ubi?</i></p>	<p><i>De facto suspecti rei non desunt.</i></p> <p><i>Attamen vehementer cupio quaestionem solvere et semper licet in villa homines interrogare et per domum deambulare.</i></p>

Verbes

Cupio, is, ere, cupivi, cupitum : désirer.
 Deambulo, as, are, avi, atum : se promener, marcher.
 Desum, es, esse, defui, — : faire défaut, manquer.
 Interrogo, as, are, avi, atum : questionner.
 Invenio, is, ire, inveni, inventum : trouver.
 Licet + Infinitif : il est possible de + Infinitif.
 Occido, is, ere, occidi, occisum : tuer.
 Solvo, is, ere, solvi, solutum : dissoudre ; résoudre.

Adjectifs Meus, mea, meum : mon, ma.

Expressions figées

Attamen : pourtant.
 Atque : et, mais, or.
 De facto : de fait, en réalité.
 In + Ablatif : dans.
 Modo : il y a un instant.
 Semper : toujours.
 Vehementer : violemment.

Nom

Reus, i, m : accusé.

② Le lieu du crime : la domus (5 points)

Dans un premier temps, Musculus visite chaque pièce de la maison de Servius dans l'espoir de découvrir des indices. Mais, si tu vois à quoi elles servent, sais-tu comment se nomment les pièces qu'il visite et où elles se trouvent ?

Domus à péristyle

- ___ Atrium
- ___ Cella
- ___ Taberna
- ___ Cubiculum
- ___ Tablinum
- ___ Triclinium
- ___ Peristylum
- ___ Culina
- ___ Oecus
- ___ Balneum

③ Repérons les lieux ! (5 points)

Musculus visite la maison de fond en comble, ne cessant de sortir d'une pièce pour aller dans une autre. Peux-tu compléter son parcours en mettant le nom entre parenthèse au bon cas (Acc. ou Abl.) en fonction de la préposition et du sens du verbe ?

Musculus in _____ (vestibulum) intravit et ante _____ (atrium) mansit. Deinde iit in _____ (taberna) et _____ (cella). Postea in _____ (cubiculum) intravit. Posthac ex _____ (cubiculum) exiit, ante _____ (lararium) ambulavit, trans _____ (tablinum) transivit et ad _____ (peristylum) se movit. In _____ (pinacotheca) diu stetit. Paulo post in _____ (balneum) iniit, et in _____ (oecus) quoque. Postremo per _____ (porticus) et _____ (hortus) ambulavit et in _____ (bibliotheca) rediit.

④ Passons en revue les suspects ! (4 points)

Musculus sait que Servius était un homme riche et influent, mais son honnêteté et son franc-parler lui ont attiré nombre d'ennemis, d'où une dizaine de suspects dont il faut établir la fiche d'identité en coloriant d'une couleur spécifique leur *praenomen* (prénom) leur *nomen* (nom) leur *cognomen* (surnom) leur *cognomentum* (sobriquet).

- | | | |
|--------------------------------|-------------------------|-----------------------------------|
| ① Aulus Valerius Brutus | ② Titus Tullius Tacitus | ③ Publius Vergilius Flaccus Major |
| ④ Caius Caecilius Torquatus | ⑤ Cornelia Major | ⑥ Marcus Octavius Magnus |
| ⑦ Quintus Clodius Balbus Frugi | ⑧ Julia Locusta | ⑨ Terentia Superba |
| | | ⑩ Lucius Fabius Calvus Minor |

⑤ Et l'arme du crime ? (3 points)

Musculus constate que les armes possibles se révèlent tout aussi nombreuses que les suspects. Le problème est de relier l'arme latine à son nom en français par la même couleur.



Venenum, i, n
Stilus, i, m
Statua, ae, f
Gladius, ii, m
Falcula, ae, f
Cultellus, i, m
Cingulum, i, n
Baculum, i, n

Bâton
Ceinture
Couteau
Crayon
Faucille
Glaive
Poison
Statue

⑥ Des hypothèses à formuler ? (8 points)

Après réflexion, Musculus a restreint les neuf cent soixante possibilités à moins d'une dizaine. Mais son carnet d'enquête a été si abîmé qu'il en est devenu illisible par endroits. À toi de combler correctement les lacunes en inscrivant d'abord les différents noms de suspects, de lieux et d'armes au bon cas, puis en trouvant le verbe correspondant à l'arme et en le conjuguant au parfait de l'indicatif à la personne correcte.

Arbitrio meo, _____ Servium _____ in _____ .
 Sententia mea, _____ Servium _____ in pinacotheca _____ .
 Mihi _____ Servium _____ in _____ .
 Arbitrio meo, _____ Servium necavit in _____ .
 Sententia mea, _____ Servium _____ in _____ .
 Mihi Cornelia Servium _____ in _____ veneno _____ .
 Arbitrio meo, _____ Servium _____ in _____ .
 Mihi, _____ Servium _____ in _____ .

Mille et une manières de tuer en latin

Strangulo, as, are, avi, atum : étrangler.
 Caedo, is, ere, cecidi, caesum : massacrer.
 Neco, as, are, avi, atum : tuer.
 Verbero, as, are, avi, atum : frapper.

Destrunco, as, are, avi, atum : décapiter.
 Transfigo, is, ere, fixi, fictum : transpercer, poignarder.
 Percutio, is, ere, cussi, cussum : frapper, transpercer.
 Occido, is, ere, occidi, occisum : faire périr, occire.

Le Latin vivant

Le latin passe-t-il à tort pour une matière morose ? Qu'à cela ne tienne ! Fort de sa richesse, insufflons-lui vie et énergie grâce à une animation multiforme : jeux de lettres, de cartes, de chiffres, de plateau, visites sur site ou au musée, courtes conférences, expositions, activités orales, création d'un journal, de guides divers, d'un CD-Rom(e) ou d'un site internet, lectures variées... *Ut viva Latina !*

➤ Mots clés :

- Langues anciennes ;
- Animation ;
- Civilisation ;
- Activités ;
- Ludisme.



➤ Établissement

Lycée Carnot,
16 boulevard Thiers,
21000 Dijon.

➤ Classes en charge :

- 5^{ème} en français ;
- 5^{ème} en latin.