

1 séance d'une heure

Technique : pyramide des défis

Objectifs :

- 1- Favoriser la révision des notions lexicales et grammaticales de Quatrième.
- 2- Susciter la rencontre des élèves pour entretenir l'esprit de classe et la bonne ambiance par le jeu.

Matériel :

Post-it

Images des différentes étapes du cursus honorum.

Déroulement :

Avant le cours :

Réservation d'une grande salle.

Le prénom de chaque élève a été écrit sur un post-it.

Une fiche explicative par défi.

Matériel nécessaire aux défis.

Pendant le cours :

Devant la classe, procéder à un tirage au sort pour déterminer de façon aléatoire le positionnement de chacun dans la pyramide.

On explique les règles aux élèves :

- Chaque citoyen doit en défier un autre mais il doit le choisir sur l'étage supérieur du cursus honorum, le but étant d'accéder au sommet du cursus honorum et de devenir consul.
- Un citoyen ne peut pas refuser un défi, sauf si un autre citoyen le défie déjà.
- Le citoyen qui lance le défi choisit le défi.
- Le vainqueur prend la place du perdant si ce dernier est au-dessus de lui ; s'il a perdu, rien ne change. Les deux citoyens viennent, ensemble, indiquer les changements au professeur.
- On ne peut défier ou être défié deux fois de suite par le même citoyen ; il faut que l'un des deux fasse un défi avec un autre citoyen avant.

Le temps est limité à 30 minutes.

Le professeur gère la pyramide pour déplacer les post-it et éviter toute tricherie.

[01] LE DEFI DE MNEMOSYNE

Mnémosyne est la déesse de la mémoire : c'est pour cela que l'on parle de moyens **mnémotechniques**, qui aident à retenir des informations.

Celui / celle qui réunit, le premier, 3 paires de contraires est déclaré(e) vainqueur.

Matériel : 11 paires de cartes « racines » (cf. p.9).

Début du jeu : mélanger et retourner toutes les cartes face contre la table.

Comme dans un *Mémoire*, chaque joueur retourne deux cartes l'une après l'autre. Si les deux cartes sont des contraires, il prend les cartes ; si elles ne le sont pas, il les retourne face contre table.

[02] LES ENCHÈRES

Celui / celle qui propose, quelle que soit la langue, le plus grand nombre de mots de la même famille est déclaré(e) vainqueur.

Matériel : 1 boîte remplie d'étiquettes « racines » (cf. p.9) – ardoises – feutres – chiffons.

Début du jeu : piocher dans la boîte une racine latine.

Sur son ardoise, chacun écrit le plus de mots qui appartient à la même famille. Les joueurs comparent leurs ardoises. Le joueur qui en a le plus remporte la manche. Jeu en 3 manches.

[03] PRENDRE LE THÉ AVEC PYTHAGORE ET THALÈS

Celui / celle qui trouve le résultat de l'opération mathématiques est déclaré(e) vainqueur.

Matériel : 1 boîte remplie d'étiquettes « opérations mathématiques » - les chiffres romains de 1 à 10 – 1 enveloppe avec les réponses (cf. p.10-11).

Début du jeu : disposer tous les chiffres romains, dans l'ordre croissant au milieu de la table ; piocher dans la boîte une opération mathématiques.

L'opération mathématiques est posée au milieu de la table. Les joueurs s'emparent le plus vite possible du chiffre romain qui correspond à la réponse. Le chiffre romain appartient au premier joueur qui s'en empare. Jeu en 3 manches.

[04] PETIT BAC EUROPÉEN

**Celui / celle qui marque le plus de points
est déclaré(e) vainqueur.**

Matériel : 1 boîte remplie d'étiquettes « mots », dans différentes langues – des feuilles de petit bac (cf. p.11-12).

Début du jeu : piocher une étiquette

Les joueurs doivent remplir le plus vite possible une ligne de leur tableau avec 1 mot latin, 1 mot français, 1 mot anglais et 1 mot espagnol ou italien qui ont le même sens. Jeu en 3 manches.

[05] LISONS EN GREC ANCIEN

**Celui / celle qui, le premier, associe chaque mot grec à sa prononciation
est déclaré(e) vainqueur.**

Matériel : 2 enveloppes contenant chacune les prépositions grecques et des étiquettes « lettres » de couleur – fiche de correction (cf. activité sur l'apprentissage de la lecture en grec à travers les prépositions).

Début du jeu : chaque joueur vide le contenu de l'enveloppe

A côté de chaque préposition grecque, les joueurs doivent écrire sa prononciation, le plus vite possible.

[06] SYNONYMES GRECS & LATINS

**Celui / celle qui, le premier, associe chaque mot grec à son synonyme latin
est déclaré(e) vainqueur.**

Matériel : 2 enveloppes contenant chacune les prépositions grecques et les prépositions latines – fiche de correction (cf. activité sur l'apprentissage de la lecture en grec à travers les prépositions).

Début du jeu : chaque joueur vide le contenu de l'enveloppe

A côté de chaque préposition grecque, les joueurs doivent placer la préposition latine correspondant, le plus vite possible.

[07] RACINES LATINES EN PAGAILLE

**Celui / celle qui, le premier, reconstitue 3 racines latines
est déclaré(e) vainqueur.**

Matériel : 3 enveloppes contenant chacune les lettres qui permettent d'écrire une racine latine (cf. p.13).

Début du jeu : l'un des joueurs vide le contenu de l'enveloppe

Sans toucher les lettres, les joueurs doivent reconstituer la racine latine qui se cache sous leurs yeux. Le premier qui retrouve la racine latine cachée le dit au second et aligne les lettres les lettres dans le bon ordre. Jeu en 3 manches.

Si la réponse est correcte, le point est gagné.

Si la réponse est fausse ou mal orthographiée, le point revient à l'adversaire.

[08] A LA RECHERCHE DU LATIN DE TOUS LES JOURS

**Celui / celle qui identifie le plus de mots latins ou d'expressions latines
est déclaré(e) vainqueur.**

Matériel : 2 exemplaires du texte de Yak RIVAIS (cf. p.14) – 2 ardoises – feutres – chiffons – fiche de vérification – 1 sablier ou un chronomètre.

Début du jeu :

Au top départ, chacun des deux joueurs lit le texte et note sur son ardoise les mots latins ou les expressions latines qu'il reconnaît dans le récit de Yak RIVAIS. Durée : 3 minutes (ou 3 sabliers).

A la fin du temps imparti, les joueurs vérifient leurs réponses. Celui qui a écrit le plus grand nombre de bonnes réponses remporte la victoire.

[09] LA BONNE DÉFINITION

Celui / celle qui donne la définition la plus proche du mot est déclaré(e) vainqueur.

Matériel : étiquettes « mots » (cf. p.17) - ardoises – feutres – chiffons.

Début du jeu :

Un joueur pioche une étiquette. Chacun propose une définition de ce mot sur son ardoise. On ouvre la seconde partie de l'étiquette pour laisser apparaître la définition. Celui qui propose la définition la plus proche remporte la manche. Jeu en 3 manches.

[10] LA SALLE D'AUTOPSIE DES MOTS

Celui / celle qui décompose le mieux les mots en syllabes est déclaré(e) vainqueur.

Matériel : étiquettes « mots » (cf. p.18) - ardoises – feutres – chiffons.

Début du jeu :

Un joueur pioche une étiquette. Chacun décompose le mot en syllabes sur son ardoise. On ouvre la seconde partie de l'étiquette pour laisser apparaître la juste décomposition. Chaque décomposition juste donne droit à 1 point. Le premier qui obtient 3 points est déclaré vainqueur.

[11] ENIGMES MATHÉMATIQUES

Celui / celle qui résout deux énigmes est déclaré(e) vainqueur.

Matériel : étiquettes « énigmes mathématiques » (cf. activité proposée en 5^{ème}) - cure-dents.

Début du jeu :

Un joueur pioche une étiquette et dispose les cure-dents comme sur l'étiquette. Il faut essayer d'équilibrer le calcul en ne déplaçant qu'un seul cure-dent.

Chacun tente de résoudre l'énigme dans sa tête. Quand l'un des deux joueurs a trouvé la solution, il déplace un cure-dent, sur la table, pour la montrer. Jeu en 2 manches.

Si la réponse est correcte, le point est gagné.

Si la réponse est fausse ou mal orthographiée, le point revient à l'adversaire.

[12] L'ARC-EN-CIEL EUROPÉEN

Celui / celle qui rassemble le nom d'une couleur dans toutes les langues est déclaré(e) vainqueur.

Matériel : 2 plateaux de jeu - étiquettes « couleurs » (cf. p.19-24).

Début du jeu :

Chaque joueur place devant lui un plateau de jeu.

Chaque joueur à son tour pioche une étiquette « couleur » et la place devant lui, sur son plateau de jeu, à l'endroit approprié.

Le premier qui réussit à rassembler une ligne entière est vainqueur. A défaut, c'est le joueur qui a rassemblé la plus longue série de cartes qui remporte la victoire.

[13] LE VOCABULAIRE DU COLLÉGIEN

Celui / celle qui remplit le mieux la fiche de vocabulaire d'une discipline est déclaré(e) vainqueur.

Matériel : 6 fiches « disciplines » (cf. p.25) - 2 ardoises – feutres – chiffons – sablier.

Début du jeu :

Les joueurs piochent une fiche « discipline » pour eux deux et la posent sur la table.

Chaque joueur doit trouver un mot de cette discipline qui provient de cette racine latine.

Exemple : sur une fiche « mathématiques », on trouverait le mot « triangle » pour la racine latine TRES.

A la fin du temps imparti (3 sabliers ou 3 minutes), les joueurs comparent leurs listes de mots : celui qui a la liste de mots la plus complète remporte la partie.

[14] COMPOSITION & DÉCOMPOSITION DES MOTS

Celui / celle qui décompose le mieux les mots, pour chercher à les comprendre, est déclaré(e) vainqueur.

Matériel : étiquettes « mots » (cf. p.26) - ardoises – feutres – chiffons.

Début du jeu :

Un joueur pioche une étiquette. Chacun décompose le mot sur son ardoise pour chercher à le comprendre. On ouvre ensuite la seconde partie de l'étiquette pour laisser apparaître la juste décomposition. Chaque décomposition juste donne droit à 1 point. Le premier qui obtient 3 points est déclaré vainqueur.

[15] JE SUIS POSSÉDÉ !

Celui / celle qui réussit à comprendre deux expressions latines est déclaré(e) vainqueur.

Matériel : étiquettes « expressions latines » (cf. p.27-28) - ardoises – feutres – chiffons – fiche de vocabulaire

Début du jeu :

Un joueur pioche une étiquette et chacun la recopie sur son ardoise.

- 1- Chacun encercle la terminaison du génitif.
- 2- A l'aide de la liste de vocabulaire à disposition, chacun propose, en français, le sens de cette expression latine.
- 3- On compare avec la réponse, en ouvrant l'étiquette : le bon repérage de la terminaison donne droit à 1 point ; et une bonne traduction donne droit à 1 point supplémentaire. Le premier qui obtient 3 points est déclaré vainqueur.

[16] FAN DE PUB !

Celui / celle qui, le premier, montre 3 produits commerciaux dont le nom vient du latin ou du grec est déclaré(e) vainqueur.

Matériel : tracts de réclame.

Début du jeu :

Les joueurs feuillent les tracts publicitaires à la recherche de marques dont le nom vient du latin ou du grec. Chaque marque permet d'obtenir 1 point. Le joueur qui obtient, le premier, 3 points, remporte la victoire.

Une marque ne peut pas être citée par un joueur si elle l'a déjà été par le précédent.

[17] LE LATIN AU SECOURS DE L'ORTHOGRAPHE

Celui / celle qui sait expliquer l'orthographe de 2 mots français est déclaré(e) vainqueur.

Matériel : étiquettes « mot » (cf. p.28).

Début du jeu :

Un joueur pioche une étiquette « mot ». Le premier qui reconnaît sa racine latine et qui sait expliquer l'orthographe du mot français (pourquoi une lettre muette à la fin ?) remporte 1 point. Jeu en 2 manches.

[18] ENCHÈRES DIVINES

Celui / celle qui sait nommer le plus dieux et déesses gréco-romains est déclaré(e) vainqueur.

Matériel : 2 fiches « dieux et déesses » et une fiche « dieux et déesses » pour la correction – ardoises – feutres – chiffons (cf. jeu de cartes de Marion SALVAT, p.2 : http://ekladata.com/cmBqge4jqT_fXVlqeNCjFZoY49l/jeux-etiquettes.pdf).

Début du jeu :

Chaque joueur dresse la liste des dieux et déesses qu'il reconnaît sur la fiche. Les noms peuvent être grecs et latins.

Après vérification, le joueur qui connaît le plus de dieux et déesses remporte la victoire.

[01] LE DEFI DE MNEMOSYNE

DIES (le jour)	NOX (la nuit)	SUB (sous)	SUPER (sur)
CONTRA (contre)	CUM (avec)	CIRCUM (autour)	IN (dans)
AD (vers)	EX (loin de)	CAPUT (la tête)	PES (le pied)
MAGNUS (grand)	MINUS (petit)	SOL (le Soleil)	LUNA (la Lune)
NIGER (noir)	ALBUS (blanc)	BONUS (bon)	MALUS (mauvais)
JUNIOR (plus jeune)	SENIOR (plus vieux)		

[02] LES ENCHERES

LUX	CURRO	CANIS	VIDEO
VITA	AQUA	VERSUS	UNUS

CXXIX – CXXVIII = ?	IV + II = ?
XIV – XII = ?	LX – XLIII = ?
XXXII – XXIX = ?	IV + IV = ?
V – I = ?	XCIX – XC = ?
X – V = ?	VIII + II = ?
LXX – LX = ?	I + VIII = ?
C – XCVIII = ?	LXXXII – LXXVI = ?

CXXIX – CXXVIII = I	IV + II = VI
XIV – XII = II	LX – XLIII = VII
XXXII – XXIX = III	IV + IV = VIII
V – I = IV	XCIX – XC = IX
X – V = V	VIII + II = X
LXX – LX = X	I + VIII = IX
C – XCVIII = II	LXXXII – LXXVI = VI

I	II	III	IV	V
VI	VII	VIII	IX	X

[04] PETIT BAC EUROPEEN

LATIN	FRANÇAIS	ANGLAIS	ESPAGNOL	ITALIEN
aqua	eau	water	agua	acqua
duo	deux	two	dos	due
dies	jour	day	dia	giorno
octo	huit	eight	ocho	otto
felis	chat	cat	gato	gatto
canis	chien	dog	perro	cane
lux	lumière	light	luz	luce
ruber	rouge	red	roja	rosso
domus	maison	house	casa	casa
avis	oiseau	bird	pajaro	uccello
nox	nuit	night	noche	notte
vita	vie	life	vida	vita

aqua	deux	day	huit
chat	dog	lux	rouge
domus	avis	nuit	life

LATIN	FRANÇAIS	ANGLAIS	ESPAGNOL ou ITALIEN

LATIN	FRANÇAIS	ANGLAIS	ESPAGNOL ou ITALIEN

LATIN	FRANÇAIS	ANGLAIS	ESPAGNOL ou ITALIEN

LATIN	FRANÇAIS	ANGLAIS	ESPAGNOL ou ITALIEN

LATIN	FRANÇAIS	ANGLAIS	ESPAGNOL ou ITALIEN

LATIN	FRANÇAIS	ANGLAIS	ESPAGNOL ou ITALIEN

[07] RACINES LATINES EN PAGAILLE

V	E	R	S	U	S		
S	A	N	G	U	I	S	
P	O	P	U	L	U	S	
O	V	I	S				
A	L	I	B	I			
M	A	X	I	M	U	M	
C	O	G	N	O	S	C	O
M	O	D	U	S			
L	A	V	O				
B	E	L	L	U	M		
P	E	L	L	I	S		
C	U	R	R	O			
S	C	R	I	B	O		

Dura lex, sed lex ! (La loi est dure, mais c'est la loi !)

Par Yak RIVAIS, L.F.H.E. la sorcière.

« Tu ne sais pas ce qui m'est arrivé au Muséum d'histoire naturelle où j'étais entrée gratis ? Je consultais l'index pour me repérer, et, a priori, rien ne devait poser problème, et d'ailleurs, il ne me restait à lire que le nota bene, quand un tandem de policiers surgit, un petit gros et un grand maigre. Ce n'étaient pas des homo sapiens, et de visu, ils paraissaient agressifs. Le petit gros m'interpelle illico :

- Madame ! Où étiez-vous il y a une heure ?

Moi, je l'aurais bien envoyé ad patres. Mais je me modère vu qu'il y avait abondance de quidams autour. Je lui réplique subito :

- J'étais au forum des sorcières en compagnie de mes alter ego. Pourquoi ? Y-a-t-il un hic ? Vous désirez lire mon curriculum vitae ?

Au lieu de chercher à dissiper le quiproquo, le petit gros s'excite :

- Quelqu'un peut-il confirmer votre alibi ?

Une personne qui vous ressemble a volé la recette du Rex, et la vox populi vous accuse. Si le juge est sévère, vous écoperez du maximum !

- Mais, plaidé-je, j'étais au forum avec mes consoeurs, et caetera et caetera...

- Pfff ! renifle le petit gros alors. Votre profession ne représente pas le nec plus ultra de la société ! Il fera plus beau qu'aujourd'hui quand je croirai une virago de votre espèce ! Veni, vidi, vici ! conclut-il soudain comme César. Je vous arrête, ça me fera un bonus dans mon dossier !

Il était en plein delirium !

- Suivez-nous ! m'ordonne mordicus son copain le grand maigre.

Alors là, je me suis rebiffée. C'était carrément un casus belli, une déclaration de guerre. J'ai crié :

- Tant pis ! Alea jacta est ! Et vae victis !

Je flanque mon poing sur le nez du petit gros entre les sinus. Ça lui a fait mal, je le reconnais, mea culpa. Il a roulé par terre, et je lui ai pété le cubitus droit d'un coup de brodequin clouté. Je lui ai crié la devise de ce vieux Pierre de Courbetin (requiescat in pace !) :

- Mens sane in corpore sano ! (Un esprit sain dans un corps sain.)

Et pour lui montrer ma sportivité, je lui ai écrasé un tibia.

L'autre olibrius, le grand maigre, se met à vociférer comme s'il souffrait d'un infarctus. Il sort son pistolet. Errare humanum est ! Je lui jette un sort et je le transforme en album de Tintin. Tintinnus tintinnum fricat ! Paf ! Un gamin le ramasse et le feuillette. Il s'en va avec, mais la voix du minus se faisait entendre à travers les pages, urbi et orbi :

- A moi ! Mille sabords ! Alertez les médias !

Le petit gros rampait sur le carrelage comme un Lombricus agricola. Que veux-tu, ce sont les aléas du métier ! Et pour lui, c'était le terminus ! D'un coup de pied judicieusement appliqué, je lui sabote le plexus. Il s'écroule. Vade retro et de profundis !

Le gamin s'éloignait pedibus, avec le grand maigre enfermé dans l'album ad vitam aeternam. Il était content d'entendre parler sa B.D. recto-verso.

- Bis ! Bis ! il riait quand l'autre se plaignait ad libitum.

Et moi, je pensais a posteriori et grosso modo que j'avais fait du bien à quelqu'un en faisant du mal à quelqu'autre et que la vie est compliquée. Vanitas vanitum, et omnia vanitas ! (Vanité des vanités, et tout est vanité !)

Pas de post-scriptum. »

Dura lex, sed lex ! (La loi est dure, mais c'est la loi !)

Par Yak RIVAIS, L.F.H.E. la sorcière.

Fiche de vérification des réponses (classement par ordre alphabétique).

A a posteriori a priori ad libitum ad patres ad vitam aeternam album alea jacta est ! (les) aléas (votre) alibi (mes) alter ego	G gratis grosso modo H (un) hic (des) homo sapiens I illico index (un) infarctus L (un) lombricus agricola M maximum mea culpa (les) médias mens sana in corpore sano minus mordicus muséum N (le) nec plus ultra nota bene O olibirius	P pedibus (le) plexus post-scriptum Q quidams (le) quiproquo R recto verso requiescat in pace ! (le) Rex S (les) sinus subito T tandem (le) terminus (un) tibia U urbi et orbi V vade retro vanitas vanitum et omnia vanitas veni, vidi, vici ! (une) virago (la) vox populi
B bis (un) bonus C (un) casus belli (le) cubitus (mon) curriculum vitae D delirium de profundis de visu E errare humanum est ! et caetera et vae victis ! F forum		

quadrupède		Qui a 4 pieds ou pattes. <i>Le lion est un quadrupède.</i>
un régicide		Le fait de tuer / d'assassiner le roi. <i>En arrêtant cet homme, les gardes du corps ont évité un régicide.</i>
unilingue		1. Qui ne parle qu'une seule langue. 2. Qui ne concerne qu'une seule langue. 3. Qui n'est que dans une seule langue. <i>C'est un livre unilingue.</i>
équivalent		Qui a la même valeur. <i>A la banque, je change des euros en livres sterling : le banquier me donne la somme équivalente.</i>
manuscrit		1. Qui est écrit à la main. 2. Document qui est écrit à la main. <i>L'employeur me demande de joindre une lettre manuscrite à mon CV pour faire part de ma motivation.</i>
insalubre		Qui est malsain, mauvais pour la santé. <i>Un appartement insalubre.</i>
migratoire		Qui concerne un déplacement. <i>Les gens se déplacent beaucoup à notre époque : les flux migratoires sont importants dans le monde.</i>
perméable		Qui laisse passer à travers. <i>La pluie a traversé ma veste : elle était trop perméable.</i>
une luciole		Insecte lumineux. Vers luisant.
un leucocyte		Cellule présente dans le sang. On l'appelle aussi globule blanc.
la mélancolie		Tristesse qui donne des idées noires. <i>Mon grand-père est mélancolique quand il replonge dans ses souvenirs passés.</i>
la rubéole		Maladie contagieuse qui se caractérise par ses boutons rouges. <i>Ma petite sœur a attrapé la rubéole.</i>

[10] LA SALLE D'AUTOPSIE DES MOTS

défragmentation		dé - frag - men - ta - ti - on
webmaster		web - mas - ter
sollicitation		sol - li - ci - ta - ti - on
 salud		sa - lud
 soldier		sol - di - er
 comunicar		co - mu - ni - car
 common		com - mon
 arrivederci		ar - ri - ve - der - ci
magnificence		ma - gni - fi - cen - ce
aquariophile		a - qua - ri - o - phi - le
malversation		mal - ver - sa - ti - on
inverser		in - ver - ser

[12] L'ARC-EN-CIEL EUROPEEN

Joueur n°1

carte couleur		latin		français		espagnol ou italien
---------------	--	-------	--	----------	--	---------------------

grec		anglais		allemand
------	--	---------	--	----------

carte couleur		latin		français		espagnol ou italien
---------------	--	-------	--	----------	--	---------------------

grec		anglais		allemand
------	--	---------	--	----------

Joueur n°1

carte couleur

latin

français

espagnol ou italien

grec

anglais

allemand

carte couleur

latin

français

espagnol ou italien

grec

anglais

allemand

Joueur n°2

carte couleur		latin		français		espagnol ou italien
---------------	--	-------	--	----------	--	---------------------

grec		anglais		allemand
------	--	---------	--	----------

carte couleur		latin		français		espagnol ou italien
---------------	--	-------	--	----------	--	---------------------

grec		anglais		allemand
------	--	---------	--	----------

Joueur n°2

carte couleur		latin		français		espagnol ou italien
---------------	--	-------	--	----------	--	---------------------

grec		anglais		allemand
------	--	---------	--	----------

carte couleur		latin		français		espagnol ou italien
---------------	--	-------	--	----------	--	---------------------

grec		anglais		allemand
------	--	---------	--	----------

		ATER, ATRA, ATRUM NIGER, NIGRA, NIGRUM		NOIR		NEGRO / NERO
		ALBUS, ALBA, ALBUM CANDIDUS, CANDIDA, CANDIDUM		BLANC		BLANCO / BIANCO
		VIRIDIS		VERT		VERDE
		RUBER, RUBRA, RUBRUM		ROUGE		ROJO / ROSSO
		AUREUS, AUREA, AUREUM		DORÉ		DORADO / DORATO
		GALBUS, GALBA, GALBUM		JAUNE		AMARILLO / GIALLO

μέλας		BLACK		SCHWARZ
λευκός γλαυκός		WHITE		WEISS
χλωρός		GREEN		GRÜN
ρόδον		RED		ROT
χρυσός		GOLDEN		GOLDEN
-		YELLOW		GELB

Mathématiques AD AEQUUS CIRCUM DECEM MEDIUS QUATTUOR RECTUS	Sciences et Vie de la Terre BOS CONTRA DIGITUS PELLIS PES SANGUIS
Histoire & Géographie AEQUUS AQUA BELLUM CAPUT POPULUS SCRIBO SUPER	Physique, chimie & astronomie AQUA CANIS MAGNUS SOL STELLA
Technologie DOMUS PES PRO	Education musicale BIS DECEM MAJOR OCTO PES TEMPUS TER

[14] COMPOSITION & DECOMPOSITION DES MOTS

 pelicula		peli (rad.) + cula (suffixe)
 bonita		boni (rad.) + ta (suffixe)
 pomeriggio		pomer (préfixe) + iggio (rad.)
 sir		sir (rad.)
 birthday		birth (préfixe) + day (rad.)
 uniform		uni (préfixe) + form (rad.)
 twice		twice (rad.)
 majority		major (rad.) + ity (suffixe)
 Minderheit		Min (rad.) + derheit (suffixe)
atroce		atr (rad.) + oce (suffixe)
binoculaire		bin (préfixe) + ocul (rad.) + aire (suffixe)
trilingue		tri (préfixe) + lingue (rad.)
féroce		fér (préfixe) + oce (rad.)
cyclope		cycl (préfixe) + ope (rad.)
invisible		in (préfixe) + vis (rad.) + ible (suffixe)

Ad Vestae aedem		Ad Vest <u>ae</u> aedem Vers le temple de Vesta
Veritas temporis filia est.		Veritas tempor <u>is</u> filia est. La vérité est (la) fille du temps.
Sol rex regum est.		Sol rex reg <u>um</u> est. Le Soleil est le roi des rois.
Modus vivendi		Modus vivend <u>i</u> . La façon de vivre.
Tyndarei filiam		Tyndare <u>i</u> filiam. La fille de Tyndare.
Paridis iudicium		Parid <u>is</u> iudicium. Le jugement de Pâris.
Curriculum vitae		Curriculum vit <u>ae</u> . Le parcours de la vie.
Captatio benevolentiae		Captatio benevolent <u>iae</u> . La recherche de la bienveillance.

Fiche de vocabulaire

Ad : vers	Filia, -ae : la fille	Tyndareus, -i : Tyndare (héros)
Aedis, -is : le temple	Judicium, -ii : le jugement	Veritas, -atis : la vérité
Benevolentia, -ae : la bienveillance	Modus, -i : la façon	Vesta, -ae : Vesta (déesse)
Captatio, -onis : la recherche	Paris, -idis : Pâris (héros troyen)	Vita, -ae : la vie
Curriculum, -i : le parcours	Rex, regis : le roi	Vivere : vivre
	Sol, -is : le Soleil	
	Tempus, -oris : le temps	

[17] LE LATIN AU SECOURS DE L'ORTHOGRAPHE

Moins		Vient du latin « minus ». Le -s de « minus » est resté dans « moins ».
Corps		Vient du latin « corpus ». Le -s et le -p de « corpus » sont restés dans « corps ».
Doigt		Vient du latin « digitus ». Le -t et le -g de « digitus » sont restés dans « doigt ».
Temps		Vient du latin « tempus ». Le -s et le -p de « temporis » sont restés dans « temps ».