

PRESENTATION LUDIQUE DE L'OPTION LATIN AUX ELEVES DE SIXIEME

Document élaboré en janvier 2015 par Marie Netzer (marie.netzer@ac-strasbourg.fr)

ORGANISATION DE L'ACTION

Chaque classe de sixième est convoquée une heure (voire un peu plus) avec quelques élèves latinistes de cinquième (le cas échéant de quatrième et de troisième).

- **La présentation de l'option latin**

La séance commence par une rapide présentation de l'option latin sous forme d'un powerpoint présentant l'intérêt de l'option (ouverture culturelle, connaissances en grammaire et en vocabulaire, méthode de la recherche, actions ludiques ou innovantes comme les voyages, sorties, saynètes, audio-guides, exposés,...)

- **La présentation de courtes saynètes par les latinistes**

Les latinistes présentent aux élèves différentes saynètes réalisées au cours de l'année dans le cadre du programme :

- les latinistes de cinquième incarnent chacun un dieu : ils se déguisent et se présentent en latin (une phrase simple) et en français ou ils mettent en voix des fables en latin sous la forme d'un théâtre de marionnettes.
- les latinistes de quatrième jouent une courte scène de théâtre vue dans l'année ou mettent en scène un combat de gladiateurs après une présentation rapide en latin des différents types de gladiateurs, de l'editor et du doctor.
- les latinistes de troisième rejouent des grandes scènes du programme (la mort de César, la rencontre de César et de Cléopâtre).

- **Les activités ludiques : le rallye latin**

Les élèves de sixième sont répartis en groupe et s'affrontent à l'occasion de différentes activités ludiques en lien avec le latin.

Deux grandes organisations sont possibles :

- **les groupes s'affrontent entre eux et vont d'atelier en atelier toutes les cinq minutes** : chaque groupe change d'atelier au bout de cinq minutes. L'équipe ayant remporté le plus de points sur les différents ateliers l'emporte. Les différents ateliers sont encadrés par les latinistes de cinquième qui ont préparé les activités ludiques.
- **il est possible de convertir cette organisation sous forme d'un document papier**. L'équipe ayant remporté le plus de points l'emporte. Les latinistes de cinquième corrigent alors sous la supervision du professeur.

LES DIFFERENTS ATELIERS POUR LE RALLYE LATIN

- **Atelier 1 : le manège des fonctions à partir d'un extrait de *De viris illustribus* de l'abbé Lhomond.**

Règles du jeu : Il s'agit de retrouver la fonction des mots ou groupes de mots soulignés.

L'équipe qui termine la première ou qui a le plus de réponses justes l'emporte et marque trois points.

ANNEXE : Indiquez sous chaque mot ou groupe de mots la fonction correspondante à choisir parmi les propositions suivantes : sujet, COD, COS, complément du nom, apposition, complément de l'antécédent, CC de lieu.

Proca, le roi des Albains, eut deux fils, Numitor et Amulius. Il laissa le trône à Numitor qui était l'aîné. Mais Amulius, après avoir chassé son frère, régna. Et pour priver son frère de descendance, il fit de sa fille, Rhéa Silvia, une prêtresse de Vesta. Cependant, Rhéa mit au monde des jumeaux, Romulus et Rémus. Quand il en eut connaissance, Amulius jeta Rhéa en prison et abandonna les jumeaux dans un panier qu'il mit sur le Tibre qui était alors en crue.

- **Atelier 2 : le memory des mots latins**

Règles du jeu : Il s'agit d'associer les mots clés latins de la cinquième à leur traduction en français. Les cartes fonctionnent par paires. Les illustrations permettent à des non-latinistes d'associer facilement le mot latin au mot français

L'équipe qui forme le plus de paires l'emporte et marque trois points.

ANNEXE : Exemples de paires proposées (mots clés latins et leur traduction en français) :

TEMPLE/TEMPLUM, INFANS/NOURRISSON, DEUS/DIEU, FILIA/FILLE, REX/ROI,...

L'annexe illustrée n'est pas donnée pour cet atelier en raison de la législation relative au droit d'images.

- **Atelier 3 : les mots latins du français**

Règles du jeu: L'élève de cinquième qui encadre l'atelier donne la définition d'un mot latin encore utilisé tel quel en français sans le nommer. Les élèves de sixième doivent trouver le mot.

Le groupe qui a trouvé le plus de mots l'emporte et marque trois points.

ANNEXE : un exemple de mots et de définitions proposés.

VERSO	RECTO	INDEX	IN EXTREMIS	DUO
Du verbe verso = je tourne.	Par ellipse, de la locution latine folio recto (sur le feuillet qui est à l'endroit)	Littéralement: qui indique.	A l'article de la mort, au tout dernier moment.	Littéralement: deux. Groupe composé de deux personnes.
Par ellipse, de la locution latine folio verso (sur le feuillet qui est à l'envers)	Feuille de livre, à droite.	Doigt qui permet de désigner.	In+extremis: les choses extrêmes.	
L'autre côté d'une feuille.				

- **Atelier 4 : le puzzle des dieux antiques**

Règles du jeu: Faire les puzzles antiques (Vénus, Jupiter, Mercure, Minerve et Neptune) les uns après les autres. Il n'est possible de passer au puzzle suivant que lorsque le dieu représenté a été identifié et clairement nommé.

L'équipe qui a réalisé le plus vite les cinq puzzles l'emporte et marque trois points.

ANNEXE : aucun document annexe n'est donné pour cet atelier en raison de la législation relative au droit d'images mais il suffit de prendre cinq représentations de différents dieux et de les découper.

- **Atelier 5 : la généalogie des dieux**

Règles du jeu: Il s'agit de remettre les noms sous les différents dieux représentés et de reconstituer ainsi l'arbre généalogique du panthéon gréco-romain. L'équipe qui a fini le plus vite ou qui a l'arbre le plus complet au bout de cinq minutes l'emporte et marque trois points.

ANNEXE :

ETIQUETTES POUR IDENTIFIER LES DIEUX

JUPITER	VULCAIN	CERES
MERCURE	BACCHUS	CUPIDON
VENUS	DIANE	JUNON
MINERVE	APOLLON	MARS
NEPTUNE	PLUTON	PAN

En raison de la législation sur le droit d'images, le document n'est pas donné sur ce site mais voici le lien vers un document pouvant vous servir d'exemple. Il suffit de reproduire ce même type de document et d'enlever les noms.

<http://images.google.fr/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fwww.grecevacances.com%2Fmedias%2Fimages%2Fgenealogiedesdieux.gif&imgrefurl=http%3A%2F%2Fwww.grecevacances.com%2Fpages%2Fhistoire-du-pays%2Fmythologie-grecque%2Fmythologie-dieux-grecques.html&h=400&w=600&tbid=sXuiVGWnEHfOM%3A&docid=H9qjyYPog--9FM&ei=bP7RVuCIgci8adb3jrgC&tbm=isch&iact=rc&uact=3&dur=153&page=3&start=17&ndsp=10&ved=0ahUKEWjg7saD3JjLahVIXhoKHda7AycOrQMIazAX>

- **Atelier 6 : Histoire et géographie du monde romain**

Règles du jeu:

ETAPE 1 : Remettre les noms de pays actuels (Portugal, Grèce, Maroc, Algérie, Grande-Bretagne, Suisse, Turquie, Allemagne et Autriche) sur la carte de l'empire romain au premier et au deuxième siècle après JC. On ne peut passer à l'étape 2 que si l'étape 1 est achevée.

ETAPE 2 : Il s'agit de remettre sur une frise chronologique les grandes dates de l'Histoire romaine. L'équipe qui a réalisé les deux exercices le plus vite emporte 3 points.

ANNEXE POUR L'ETAPE 1 :

PORTUGAL	MAROC	SUISSE
ALGERIE	AUTRICHE	GRECE
TURQUIE	ALLEMAGNE	GRANDE-BRETAGNE

ANNEXE POUR L'ETAPE 2 (il est possible de préparer des petites cartes avec des images pour rendre le jeu plus attrayant).

Associez chaque événement marquant à sa date/ses dates : -753 ; -509 ; -390 ; de -58 à -51 ; -44 ; 476.

Guerre des Gaules racontée par César

Mort de César aux Ides de Mars.

Chute de l'Empire romain d'Occident.

Fondation de Rome par Romulus et Rémus.

Fin de la royauté et début de la République.

Invasion de Rome par les Gaulois. Le Capitole est sauvé par les oies.

HISTOIRE

-753

-509

-390

De -58 à -51

-44

476

- **Atelier 7 : Les jeux à Rome**

Règles du jeu: Les élèves vont jouer à quelques jeux de hasard ou d'adresse typiquement romains.

Le jeu du delta : Le déroulement est simple : on trace au sol un grand triangle traversé par cinq lignes parallèles à la base. Chaque joueur à son tour (on alterne les joueurs de chaque équipe) lance un pion dans le

triangle et gagne autant de points que de lignes franchies. A la fin de la partie, quand les joueurs ont lancé toutes leurs pions, on additionne les points marqués. L'équipe qui a totalisé le plus de points emporte trois points.

ANNEXE : un lien vers une image du jeu du delta : <http://latin.collegejeanjaures-cransac.org/jouets.htm>

Capita aut navia : Chaque joueur à son tour (on alterne les joueurs de chaque équipe) lance une pièce reconstituée avec une face comportant un profil de Janus et une autre avec la représentation de la proue

d'un navire. Si la pièce tombe sur le profil, l'élève marque un point. A la fin de la partie, quand les joueurs ont lancé toutes leurs pions, on additionne les points marqués. L'équipe gagnante est celle qui a totalisé le plus de points.

L'équipe qui a totalisé le plus de points emporte trois points.

ANNEXE : un lien vers une image de pièce pour le navia aut capita:

<http://www.mediterranees.net/civilisation/Rich/Articles/Divertissements/navia.html>

Pour obtenir les annexes complètes avec les images, me contacter via l'adresse suivante :

marie.netzer@ac-strasbourg.fr