



Evlang. - Eveil aux langues
Projet Socrates / Lingua 42137 - CP - 1 - 97 - 1 - FR - Lingua - LD

LE LONG VOYAGE DES MOTS

Conception : Elisabeth Zurbriggen (IRDP)

Accompagnement : Jean-François De Pietro
Claire de Goumoëns

Graphisme du jeu: Marie-Eve Laurent

Le long voyage des mots

Domaine:	emprunts, néologismes (7)
Place dans le cursus:	support facultatif, coin EVLANG, deuxième année
Degrés concernés:	dernières années du primaire
Langues:	langue de l'école
Durée:	2 séances de 45 minutes

Description globale de l'activité:

Lors de la première séance, l'enseignant (e) pose tout d'abord aux élèves quelques devinettes sur le thème des emprunts linguistiques. Elles permettent de voir s'ils se souviennent de cette notion abordée précédemment. Les élèves rédigent individuellement ou par groupes des cartes de devinettes qui seront par la suite introduites au jeu du "Long voyage des mots".

Pendant la deuxième séance, les élèves prendront connaissance des règles de jeu. Ils auront la possibilité de jouer et de tester leurs connaissances sur les emprunts linguistiques. Ils pourront ensuite présenter et prêter leur jeu dans d'autres classes.

Ce jeu, tout comme les autres jeux proposés dans d'autres supports (par ex. Globe Trotter), pourra rester dans le "coin EVLANG".

Séance 1: Création de devinettes

Description de l'activité	les élèves vont réaliser des cartes de jeu permettant de jouer au "Long voyage des mots". Sur chacune d'elle figurera une devinette sur le thème des emprunts
Objectifs:	- connaître l'origine de certains mots couramment utilisés dans la langue de l'école qui sont des emprunts à d'autres langues - savoir rechercher dans des dictionnaires l'étymologie de certains mots
Matériel:	- "devinettes: cartes de jeu" [document élève 1] - des listes d'emprunts (chaque groupe travaille à partir d'une liste différente) [document élève 2] - des dictionnaires qui indiquent l'étymologie des mots - des cartes sur lesquelles les élèves pourront rédiger leurs devinettes (par exemple cartes de correspondance)
Durée:	45 minutes
Mode de travail	individuellement ou en petits groupes

Déroulement de la première séance:



1. Poser aux élèves les différentes devinettes de la fiche **"devinettes: cartes de jeu" [document élève 1]**

Exemple: Je suis un animal rampant. Mon nom est d'origine portugaise. Suis-je le cobra ou le piranha?

Lequel de ces mots n'est pas un emprunt à l'anglais: sandwich, cacao ?

2. Faire chercher aux élèves le point commun de ces devinettes.
(Toutes ces devinettes font référence à des emprunts linguistiques)
3. S'assurer que les élèves ont bien compris la notion d'emprunt linguistique traitée dans les supports Nous parlons tous "étranger" et Le voleur de mots. (Si la notion d'emprunt linguistique n'a pas encore été abordée avec vos élèves, faites-leur d'abord découvrir : 1- le fait qu'on emprunte parfois des mots à d'autres langues, 2- pourquoi on emprunte parfois des mots à d'autres langues. Pour cela se reporter au support " Nous parlons tous étranger ").
4. Distribuer aux élèves une photocopie des devinettes **[document élève 1]** ou recopier au tableau quelques devinettes avec leur réponse.

Demander aux élèves d'observer les devinettes et de verbaliser leurs remarques.
(Ils devraient constater que chacune est composée d'une question concernant un emprunt et de sa réponse. Pour différentes devinettes, un choix entre deux ou trois réponses différentes est proposé. Dans chaque devinette l'origine des mots est indiqué.)

5. Expliquer aux élèves qu'ils vont à leur tour pouvoir inventer des devinettes sur le thème des emprunts linguistiques. Ces devinettes seront par la suite introduites dans un jeu.

Demander ensuite aux élèves de rédiger individuellement ou par groupes quelques devinettes selon le modèle proposé. Préciser que leurs devinettes doivent, comme dans les exemples, faire référence à l'origine des mots. Ils ne pourront par exemple pas se contenter d'écrire: "Je suis un mammifère qui crache. Qui suis-je?" Mais ils devront préciser: "Je suis un mammifère qui crache. Mon nom est d'origine sud-américaine. Qui suis-je?"

Pour distinguer plus facilement la question de la réponse, des couleurs différentes peuvent être utilisées. Chaque devinette devra être rédigée sur une carte différente.

Afin de faciliter les recherches et de délimiter le corpus de chaque groupe, les listes d'emprunts par thème peuvent être partagées et distribuées aux différents groupes [document élève 2]. Les élèves peuvent également s'aider du plan de jeu pour rédiger les cartes car l'origine géographique de chaque emprunt est donnée par l'emplacement approximatif du mot sur le planisphère.

Mettre à la disposition de chaque groupe différents dictionnaires qui indiquent l'origine des mots. Si vous ne possédez pas de pareils dictionnaires, vous pouvez peut-être emprunter à des classes de degrés supérieurs ou utiliser les six listes de mots regroupées en **un mini-dictionnaire étymologique en annexe** de ce support. Ce document n'indiquant que l'origine des mots, les élèves auront tout de même besoin d'un dictionnaire pour découvrir la signification de certains mots.

Des ouvrages complémentaires sur le thème des emprunts peuvent également être proposés aux élèves:

Colin, J-P *Trésors des mots exotiques*, Belin, 1986
Thévenin, A. *Le français, les mots voyageurs*, Épigones, 1986
Thévenin, A. *L'aventure des mots*, Épigones, 1986

6. Mettre ensemble toutes les devinettes rédigées par les différents groupes, s'assurer de leur lisibilité et de leur pertinence avant d'introduire les cartes dans le jeu.

Les neuf devinettes données en exemple peuvent être intégrées à celles rédigées par les élèves. Dans ce cas, il faudra les découper puis les coller sur des cartes de même format que celles utilisées par les élèves.

Le document suivant peut offrir des références théoriques supplémentaires sur le thème des emprunts ainsi que des propositions d'activités:

BABYLONIA: revue pour l'enseignement et l'apprentissage des langues N2/1999, Fondation Langues et Cultures, Comano 1999.

Devinettes: cartes de jeu

<p>Je suis un animal rampant. Mon nom est d'origine portugaise. Suis-je le cobra ou le piranha ?</p> <p><i>le cobra</i></p>	<p>Lequel de ces mots n'est pas un emprunt à l'anglais: sandwich, cacao ?</p> <p><i>cacao</i></p>	<p>J'ai traversé l'Océan Atlantique pour arriver dans la langue française. Suis-je le mot <u>pizza</u> ou le mot <u>poncho</u>?</p> <p><i>poncho</i></p>
<p>En allemand et dans des langues scandinaves, Berg veut dire montagne. A ton avis que signifie <u>iceberg</u>?</p> <p><i>montagne de glace</i></p>	<p>Le mot <u>igloo</u> vient d'une langue africaine. Est-ce correct?</p> <p><i>Non, le mot <u>igloo</u> vient d'une langue esquimaude.</i></p>	<p>J'ai emprunté mon nom et mon art aux Japonais. On me pratique en sport olympique. Qui suis-je ?</p> <p><i>le judo</i></p>
<p>Lequel de ces mots n'est pas d'origine africaine: banane, lama, girafe ?</p> <p><i>lama</i></p>	<p>Quel est le pays d'origine du mot <u>kimono</u>: Japon ou Maroc ?</p> <p><i>Japon</i></p>	<p>Le mot arabe <u>narandge</u> a-t-il donné le mot français <u>orange</u> ou <u>hareng</u>?</p> <p><i>orange</i></p>

Vêtements

anorak
basket
bermuda
bikini
châle
cravate
jeans
képi
kimono
mocassin
pagne
poncho
pull
pyjama
sari
savate
short
snow-boot
sombbrero
tee-shirt
turban
...

Loisirs

aïkido
badminton
basket-ball
calèche
canoë
catamaran
dan
fart
football
footing
gymkhana
hockey
jiu-jitsu
jogging
jonque
judo
karaté
kayak
kung-fu
pagaie
paquebot
pirogue
roller
rugby
sampan
skate-board
ski
slalom
sprint
surf
tennis

toboggan
troïka
water-polo
yacht
youyou
...

Animaux

alligator
cacatoès
caribou
chacal
chimpanzé
cobaye
cobra
crabe
fennec
girafe
goéland
gorille
guépard
homard
iguane
jaguar
kangourou
koala
lama
macaque
mouette
orang-outang
ouistiti
panda
piranha
toucan
wapiti
yack
zèbre
zébu
...

Nourriture

abricot	paprika
ananas	pizza
artichaut	ramequin
avocat	sandwich
banane	steak
beefsteak	tabac
bière	thé
cacahuète	toast
cacao	tofu
café	tomate
caramel	yoghourt
chewing-gum	...
chips	
chocolat	
choucroute	
couscous	
curry	
épinard	
fast-food	
gaufre	
hot-dog	
ice-cream	
kaki	
ketchup	
litchi	
maïs	
nouille	
orange	
paella	
pamplemousse	

Géographie

alizé
banquise
blizzard
canyon
dune
fjord
garrigue
geyser
golfe
iceberg
jungle
lagune
marigot
ouragan
pampa
savane
sierra
steppe
toundra
typhon
...

Musique

balafon
balalaïka
banjo
blues
bouzouki
concert
fan
gong
hit-parade
jazz
maracas
piano
polka
reggae
rock and roll
samba
show
slow
solfège
star
tam-tam
tango
twist
violon
violoncelle
...

Séance 2: Jouer au “Long voyage des mots”

Description de l'activité	Les élèves vont prendre connaissance des règles du jeu puis jouer au “Long voyage des mots”
Objectifs	- s'organiser par groupes et jouer au “Long voyage des mots” - tester ses connaissances
Matériel:	- le plan de jeu [cf. annexe] - un dé par groupe et un pion par joueur - la “Fiche de route” [document élève 3] - la fiche “ Comment jouer au long voyage des mots ? ” [document élève 4] - les cartes de devinettes rédigées par les élèves et éventuellement celles données en exemple
Durée:	45 minutes
Mode de travail:	par groupes

Déroulement de la deuxième séance

Toutes les cartes de jeu ayant été rassemblées, un seul jeu est pour l'instant prêt à être utilisé. Les différents groupes d'élèves pourront donc jouer à tour de rôle.
(Si plusieurs groupes jouent simultanément, photocopier le plan de jeu ainsi que toutes les devinettes réalisées par l'ensemble des élèves.)



Expliquer la règle de jeu en se référant au document élève 4: **“Comment jouer au long voyage des mots ?”**. S'assurer que les élèves aient bien compris l'utilisation de la **“Fiche de route”** [document élève 3] ainsi que le déplacement des pions sur le plan de jeu.

Synthèse finale

Quand tous les élèves auront joué au “Long voyage des mots”, une synthèse collective devrait être réalisée afin de mettre en évidence toutes les notions acquises pendant le jeu.

Une critique des devinettes rédigées par les élèves peut permettre d'éliminer ou de remplacer certaines d'entre elles. Lorsque toutes les cartes semblent être fonctionnelles, le jeu peut alors être présenté et prêté dans une autre classe.

Les élèves qui présenteront le jeu à leurs camarades devront se préparer préalablement. Ils choisiront les notions et les exemples qu'ils leur feront découvrir.

Avant de présenter la règle du jeu du "Long voyage des mots", les élèves devraient expliquer à leurs camarades les notions suivantes:

- qu'est-ce qu'un emprunt linguistique?*
- donner quelques exemples*
- pourquoi emprunte-t-on parfois des mots?*
- toutes les langues empruntent-elles et prêtent-elles des mots?*

La présentation d'une activité EVLANG dans une autre classe peut permettre aux élèves de mieux comprendre les notions abordées dans les supports. Pour expliquer certaines notions à leurs camarades, les élèves doivent les avoir auparavant intégrées eux-mêmes!

D'autre part, une présentation de ce type peut entraîner d'autres classes dans la démarche "EVLANG" et susciter le souhait de découvrir d'autres supports.

FICHE DE ROUTE POUR LES CASES "ETOILE"

- 5) Relance encore une fois ton dé.**
- 6) Retourne à la case numéro 1.**
- 12) Change de place avec le premier. (Si tu es déjà premier, reste où tu es).**
- 14) Avance de cinq cases.**
- 18) Avance jusqu'à la case numéro 23.**
- 24) Attends deux tours sans jouer.**
- 28) Recule de six cases.**
- 33) Change de place avec le dernier. (Si tu es déjà dernier, reste où tu es).**
- 39) Tout le monde avance d'une case et toi tu avances de quatre cases.**
- 42) Recule de quatre cases.**
- 43) Relance encore une fois ton dé.**
- 46) Tout le monde recule de deux cases et toi tu restes où tu es.**

Comment jouer au "Long voyage des mots?"

Nombre de joueurs: 2 à 6

But du jeu: parcourir l'ensemble du trajet et obtenir le plus de cartes de devinettes possibles.

Déplacement: le nombre de points indiqués par le dé correspond au nombre de cases à parcourir.

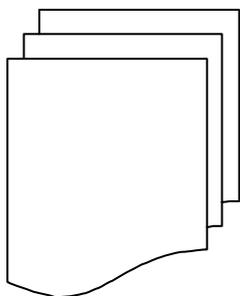
Valeur des cases:

Case * : Case "étoile". Lis et suis les indications marquées sur la "Fiche de route".

Case ? : Case "question". Le joueur qui est assis à ta gauche prend la première carte de devinettes (le paquet de cartes doit être tourné à l'envers) et te lit la question. Si tu trouves la bonne réponse, tu peux conserver la carte jusqu'à la fin de la partie. Le joueur qui possède le plus de cartes a gagné.

Case vide: Case sans signe particulier. Attends ton tour avant de relancer ton dé.

A la fin de la partie: chaque joueur doit obtenir le nombre exact de points pour atteindre la case "Arrivée". Si ce n'est pas le cas il devra reculer et recommencer au tour suivant. Le premier joueur arrivé au but recevra 5 points, le deuxième 4 points et ainsi de suite. Chaque joueur additionnera alors le nombre de cartes gagnées et le nombre de points obtenus à l'arrivée. Le premier sera celui qui a obtenu le meilleur résultat!



ANNEXES

abricot:	de l'arabe
aïkido:	du japonais
alizé:	de l'espagnol
alligator	de l'espagnol
ananas	du guarani, langue d'Amérique du Sud
anorak	de l'esquimau
artichaut	de l'arabe
avocat	de l'aztèque, langue de l'ancien Mexique
badminton	de l'anglais
balafon	du guinéen, langue d'Afrique
balalaïka	du russe
banane	du guinéen, langue d'Afrique
banjo	de l'anglais
banquise	du scandinave
basket	de l'anglais
basket-ball	de l'anglais
beefsteak	de l'anglais
bermuda	de l'anglais, nom d'îles des Caraïbes
bière	du néerlandais
bikini	de l'anglais, nom d'un atoll du Pacifique
blizzard	de l'anglais
blues	de l'anglais
bouzouki	du grec moderne
cacahuète	de l'aztèque, langue de l'ancien Mexique
cacao	de l'aztèque, langue de l'ancien Mexique
cacatoès	du malais
café	de l'arabe
calèche	du tchèque
canoë	du caraïbe, langue des îles Caraïbes
canyon	de l'espagnol
caramel	de l'espagnol
caribou	de l'algonquin, langue d'Amérique du Nord
catamaran	du tamoul
chacal	du turc
châle	du persan
chewing-gum	de l'anglais
chimpanzé	d'une langue d'Afrique occidentale (Congo)
chips	de l'anglais
chocolat	de l'aztèque, langue de l'ancien Mexique
choucroute	de l'allemand
cobaye	du tupi, langue d'Amérique du Sud
cobra	du portugais
concert	de l'italien
couscous	de l'arabe
crabe	du néerlandais
cravate	de l'allemand
curry	du malabare (Inde)
dan	du japonais
dune	du néerlandais
épinard	de l'arabe
fan	de l'anglais
fart	du norvégien
fast-food	de l'anglais
fennec	de l'arabe
fjord	du norvégien

football	de l'anglais
footing	de l'anglais
garrigue	du provençal
gaufre	du francique, ancienne langue germanique
geyser	de l'islandais
girafe	de l'arabe
goéland	du breton
golfe	du grec
gong	du malais
gorille	du grec
guépard	de l'italien
gymkhana	de l'hindi
hit-parade	de l'anglais
hockey	de l'anglais
homard	du suédois
hot-dog	de l'anglais
ice-cream	de l'anglais
iceberg	du néerlandais
iguane	du caraïbe, langue des îles Caraïbes
jaguar	du tupi, langue d'Amérique du Sud
jazz	de l'anglais
jeans	de l'anglais
jiu-jitsu	du japonais
jogging	de l'anglais
jonque	du chinois
judo	du japonais
jungle	de l'hindi
kaki	de l'hindi
kangourou	d'une langue australienne
karaté	du japonais
kayak	de l'esquimau
képi	du suisse allemand
ketchup	du chinois
kimono	du japonais
koala	d'une langue australienne
kung-fu	du chinois
lagune	de l'italien
lama	du quechua, langue d'Amérique du Sud
litchi	du chinois
macaque	du bantou, langue africaine
maïs	du haïtien
maracas	de l'espagnol d'Argentine
marigot	du caraïbe, langue des îles Caraïbes
mocassin	de l'algonquin, langue d'Amérique du Nord
mouette	du francique, ancienne langue germanique
nouille	de l'allemand
orang-outang	du malais
orange	de l'arabe
ouistiti	langue amérindienne d'Amérique du Sud
ouragan	du caraïbe, langue des îles Caraïbes
paella	de l'espagnol

pagaie	du malais
pagne	de l'espagnol
pampa	de l'espagnol d'Amérique du Sud
pamplemousse	du néerlandais
panda	du népalais
paprika	du hongrois
paquebot	de l'anglais
piano	de l'italien
piranha	du tupi, langue d'Amérique du Sud
pirogue	du caraïbe, langue des îles Caraïbes
pizza	de l'italien
polka	du polonais
poncho	de l'espagnol
pull	de l'anglais
pyjama	de l'hindi
ramequin	du néerlandais
reggae	de l'anglais de la Jamaïque
rock and roll	de l'anglais
roller	de l'anglais
rugby	de l'anglais
samba	du portugais
sampan	du chinois
sandwich	de l'anglais
sari	de l'hindi
savane	du haïtien
savate	de l'arabe
short	de l'anglais
show	de l'anglais
sierra	de l'espagnol
skate-board	de l'anglais
ski	du norvégien
slalom	du norvégien
slow	de l'anglais
snow-boot	de l'anglais
sofège	de l'italien
sombrero	de l'espagnol
sprint	de l'anglais
star	de l'anglais
steak	de l'anglais
steppe	du russe
surf	de l'anglais
tabac	du haïtien
tam-tam	du créole d'origine indienne et malaise
tango	de l'espagnol
tee-shirt	de l'anglais
tennis	de l'anglais
thé	du chinois
toast	de l'anglais
toboggan	de l'algonquin, langue d'Amérique du Nord
tofu	du japonais
tomate	du nahuatl, langue de l'ancien Mexique
toucan	du tupi, langue d'Amérique du Sud
toundra	du lapon
troïka	du russe
turban	de l'arabe
twist	de l'anglais
typhon	du chinois

violon	de l'italien
violoncelle	de l'italien
wapiti	de l'algonquin, langue d'Amérique du Nord
water-polo	de l'anglais
yacht	du néerlandais
yack	du tibétain
yoghourt	du bulgare
youyou	du chinois
zèbre	du portugais
zébu	du tibétain