

Ateliers ludiques LCA / LCC pour la Festa di a Nazione (8 décembre).

L'objectif étant de sensibiliser les élèves à l'étroite proximité linguistique entre le latin et la langue corse, on sélectionnera au préalable une liste de mots présentant de manière manifeste cette similitude. Il est préférable, vu le public-cible (fin de cycle 3 / début de cycle 4), et compte-tenu des contraintes propres aux jeux proposés, de choisir des mots aisément représentables, soit par un sigle, soit par un dessin facile. On en proposera une liste ci-après, mais libre à chacun, bien sûr, de construire la sienne. Ce travail préalable peut, au demeurant, faire l'objet d'une activité en soi, soit en relevant au long de l'année les occurrences soulignées par les élèves bilingues qui s'y prêtent volontiers si on les y encourage, soit en y consacrant une séance dédiée (et éventuellement guidée) dans les semaines qui précèdent.

Cette liste sera photocopiée en suffisamment d'exemplaires pour que chaque élève entrant dans la salle en reçoive un. Pour faciliter son appropriation, il semble plus raisonnable de se limiter à une vingtaine d'items (une trentaine pour faire un double). En début d'heure, il paraît souhaitable de prendre un temps pour la lire, la commenter et expliciter l'objectif de la séance. Les élèves présents tourneront ensuite sur divers îlots dont seront en charge les latinistes qui les accueillent, et où des jeux auxquels ils sont habitués en langue française leur seront proposés, sur la base de la liste de vocabulaire préalablement distribuée. Les réponses mobilisant à la fois le latin et le corse seront naturellement valorisées dans le décompte des points.

Voici une proposition de liste de mots, assortis d'un symbole (utile notamment pour le Dobble) :

mer : 🌊 mare mare
vin : 🍷 vinum vinu
porte : 🚪 porta porta
chèvre : 🐐 capra capra
mur : 🧱 murus muru
poing : 👊 pugnus pugu
château : 🏰 castellum castellu
cœur : ❤️ cor core
école : 🏫 schola scola
vent : 🌬️ ventus ventu
veau : 🐄 vitellus vitellu
poisson : 🐟 piscis pesciu
œuf : 🥚 ovum ovu
fil : 🧵 filum filu
or : 🪙 aurum oru
arbre : 🌳 arbor arboru
terre : 🌍 terra terra

lune : 🌙 luna luna
soleil : ☀️ sol sole
cochon : 🐷 porci porchi
flamme : 🔥 flamma fiamma
eau : 💧 aqua acqua
pied : 🦶 pedem pede
dent : 🦷 dentem dente
nez : 👃 nasum nasu
maison : 🏠 casa casa
loup : 🐺 lupus lupu
renard : 🦊 volpes volpa
abeille : 🐝 apis apa
cerf : 🦌 cervus cervu
châtaigne : 🌰 castanea castagna
lumière : 💡 luce luce
pierre : 🪨 petra petra
pin : 🌲 pinus pinu
aile : 🦋 ala ala
main : 🖐️ manu manu

Partant de là et en réalisant assez simplement de petites cartes (idéalement plastifiées...), on peut proposer au choix :

un memory,
un pendu,
un time's up,
un just one

(<https://www.didacto.com/jeux-de-langage-et-d-imagination/4690-just-one-5425016926710.html#:~:text=Le%20principe%20de%20Just%20One,un%20indice%20sur%20leur%20ardoise>),

un dobble (on trouvera un générateur de dobble à l'adresse suivante : <https://micetf.fr/symbole-commun/#>, cliquer ensuite sur "Créer mon jeu"),
ou laisser libre cours à son imagination ou aux propositions des élèves.

Je joins mes cartes de Dobble pour ceux qui voudraient gagner du temps et reprendre tel quel.