Radicosus

En latin, *radicosus, a, um* : « Qui a beaucoup de racines. »

Bruce DEMAUGÉ-BOST
École Federico García Lorca
Classe de cycle 3
1 rue Robert Desnos
69120 Vaulx-en-Velin

Les racines des mots sont-elles carrées ?
Eugène Ionesco,
La Leçon.

Sommaire

Introduction
Historique
Principes
Utilisation en classe
Conseils de fabrication
À propos de *Dominomot*
Exemple de réalisation : un petit dictionnaire
Cubes "élèves" (cycle 3)
Jeu complet (règle et cubes à monter)

L'outil qui suit n'aurait pu être diffusé de la sorte sans l'accord bienveillant de Roch Daroussin : qu'il en soit vivement remercié. En effet, cet artiste plasticien a créé un jeu de lettres, *Dominomot*[1], qui m'a permis de résoudre deux problèmes délicats (de mise en page et de fonctionnement) lors de la mise au point de cet outil qui me trottait dans la tête depuis quelques années. *Radicosus* reconnaît sans complexe sa filiation…

Historique

J'ai toujours été une catastrophe ambulante en latin (j'ai d'ailleurs préféré avoir un "*Abs*" sur mon relevé de notes du bac plutôt que ce qui aurait dû m'être attribué compte tenu de mes compétences..) Paradoxalement, j'ai toujours été sensible à l'intérêt que représentait la connaissance des racines grecques et latines pour l'élargissement de son vocabulaire.

Comment sensibiliser les élèves à cet aspect de la langue sans pour autant transformer cet apprentissage en la mémorisation rébarbative de listes de radicaux et de suffixes ?

Principes

Lorsqu'on a la possibilité de rendre un apprentissage plaisant, on aurait sans doute tort de s'en priver…

Radicosus se décline en deux formes : une destinée aux élèves (4 cubes à monter présentant des racines grecques et latines parmi les plus courantes) et une version plus complète (règle du jeu, 15 cubes de racines et 1 cube de choix des épreuves – p. 6 à 15).

L'association d'une face blanche et d'une face noire permet de créer un mot...

Utilisation en classe

Selon la version utilisée, les activités pourront varier. Il n'est *a priori* pas envisageable de faire construire la version complète (16 cubes) par chaque élève (mais bon, si vous êtes un tantinet utopiste, pourquoi pas...). En revanche, chaque enfant peut très bien construire les 4 cubes qui lui sont destinés à partir des patrons fournis p. 4 et 5 (et pour certains, ce n'est pas simple..)

Les différentes épreuves détaillées dans les règles de la version complète (p. 6) peuvent aisément être utilisées telles quelles en classe ou déclinées en autant d'activités.

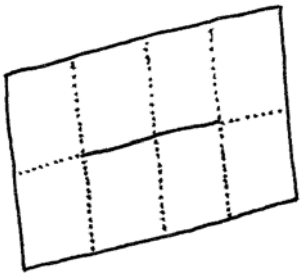
1. http://www.dominomot.net

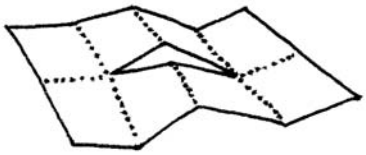
Dans ma classe, cette année, à partir d'un thème de plan de travail portant sur l'origine de la langue française, chaque élève a construit ses 4 dés. Après avoir repéré leur fonctionnement et les principes de création d'un mot, chacun a créé et proposé à la classe un mot. Nous avons ensuite cherché ensemble si ce mot existait ou non.

Une fois définis (et par conséquent éliminés) les mots déjà existants, nous nous sommes attelés à la rédaction collective d'un « dictionnaire des mots qui devraient exister », cherchant les définitions les plus adéquates et si possibles un brin humoristiques, rédigées dans un style comparable à celui des dictionnaires.

La production finale a été éditée sous la forme d'un petit livre (*cf.* p. 3) dont voici les consignes de pliage et de découpage (modèle publié dans les *Chantiers Pédagogiques de l'Est*[2]).

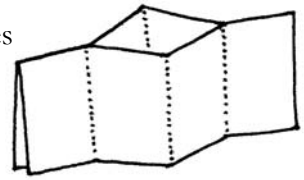
❶ Marquer les plis pour diviser la feuille A4 en huit zones identiques. →





← ❷ Plier la feuille en deux et entailler aux ciseaux la partie centrale.

❸ Écarter les parties centrales comme indiqué. →



← ❹ Achever le pliage du petit livre en s'aidant de la numérotation des pages.

Conseils de fabrication

Les patrons des cubes sont à reproduire sur papier bristol (160 g/m² minimum). Il peut être utile de renforcer les points de colle, à l'intérieur ou à l'extérieur par du ruban adhésif.

Il est envisageable d'imprimer (ou de photocopier) les dés "*légigène*", latins et grecs sur des papiers de couleurs différentes, afin de faciliter leur repérage.

Un petit "truc" donné par François Haffner[3] consiste à remplir chaque cube de plaquettes de carton, ondulé, pour lui donner résistance et consistance.

À propos de *Dominomot*

Dominomot est un jeu de vocabulaire original qui consiste à créer des "mots-valises" en combinant les première et deuxième parties de 400 noms composés.

Il faut ensuite proposer une définition, de préférence humoristique, de ce mot. Exemples : "**on-bosse**" (formé à partir de *on-dit* et *ronde-bosse*) : petit mensonge de fonctionnaire.

"**Coup-de-monseigneur**" (formé à partir de *Coup-de-poing* et de *pince-monseigneur*): Manœuvre au Vatican pour devenir Pape."

D'une réalisation soignée (chaque carte est pelliculée, la boîte peut être dédicacée à la demande...), ce jeu est un cadeau idéal pour les fêtes de fin d'année ou un anniversaire…et il vaut le détour...

N'ayant pas d'intérêt financier dans ce jeu, je vous incite cependant à le découvrir et à le faire découvrir à vos amis. Quelques exemples de cartes sont en ligne sur http://www.dominomot.net ainsi qu'un forum où le créateur et les joueurs peuvent échanger.

J'ajouterai que ce jeu étant édité à compte d'auteur (Roch Daroussin), voilà une raison supplémentaire d'encourager sa diffusion et de remercier l'auteur d'avoir autorisé la mise en ligne du présent fichier. Ci-dessous, un bon de commande que vous pouvez utiliser…

12 novembre 2005
révisé le 30 septembre 2023

2. http://www.freinet.org/icem/bulletin/cpe/
3. http://jeuxsoc.free.fr/

Bon de commande à renvoyer accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de Roch Daroussin à l'adresse suivante : **Les jeux "Ma Muse"** – 747 rue du Château – 45560 SAINT-DENIS-EN-VAL

Nom et adresse (si différente de celle du chèque) :

.....

.....

.....

.....

souhaite recevoir ..... exemplaire(s) du jeu *Dominomot*.

Pour plus de détails, consulter http://www.dominomot.net.

◆ Règlement de 12,00 € par boîte + 4,80 € de frais d'envoi (par tranche de 8 boîtes). Un sixième exemplaire est offert par tranche de 5 envoyés à la même adresse.

◆ Le contenu des boîtes est identique, mais celles-ci existent en deux modèles (indiquer la quantité désirée pour chaque modèle).
.... boîte(s) "académique(s)" avec **porte-bonheur** et **sous-France** (formé de **sous-marin** et de **île-de-France**)
.... boîte(s) "coquine(s)" avec **caresse-desseins** et **mont-de-venus** (formé de **mont-de-piété** et **tard-venus**)

❑ Cochez cette case si vous souhaitez que votre (vos) Multiple(s) artistique(s) soient dédicacés et numérotés.

◆ Indiquez votre adresse e-mail au dos si vous souhaitez recevoir des informations sur les évolutions de *Dominomot* (vous disposerez d'un droit de rectification informatique sur les informations fournies lors de cette commande).

Dictionnaire des mots qui devraient exister

Édition 2006

Édité par la classe de Cycle 3
de Bruce Demaugé-Bost
École Federico García Lorca
1 rue Robert Desnos
69120 Vaulx-en-Velin
octobre 2005

ASTROPHOBE *(nom masculin) du grec* ***astro*** *(étoile) et* ***phobe*** *(la peur)* ◆ Personnes n'osant pas sortir la nuit de peur que les étoiles leur tombent sur la tête. *C'était très dur d'être un Gaulois astrophobe : le jour on avait peur du ciel et la nuit des étoiles. Du coup, on restait à la maison.*

BIBLIOFÈRE *(nom masculin) du grec* ***biblio*** *(livre) et* ***fère*** *(qui porte)* ◆ Dans une imprimerie, personne chargée de prendre les livres sur la chaîne de fabrication pour les ranger dans des cartons. *Il vaut mieux être bibliofère dans une fabrique de petits livres que dans une fabrique d'encyclopédies.*

CÉPHALOMANCIE *(nom féminin) du grec* ***céphalo*** *(tête) et* ***mancie*** *(divination)* ◆ Pouvoir de lire dans les pensées. *Naïma a commencé à prendre des cours de céphalomancie, mais quand il a découvert ce qu'Akewasi pensait vraiment de lui, il a tout de suite arrêté !*

DÉMOPHONE *(nom masculin) du grec* ***démo*** *(peuple) et* ***phone*** *(qui transmet le son)* ◆ Nom désignant les sondages, les votes, les élections ainsi que tous les autres moyens par lesquels les gens donnent leur avis. *Les élections des délégués des parents d'élèves sont un des démophones que l'on trouve dans les écoles.*

MÉTÉOGÈNE *(adjectif) du grec* ***météo*** *(qui est en l'air) et* ***gène*** *(qui donne naissance)* ◆ Toute chose donnant naissance à un objet que l'on trouve dans les airs. *La cigarette, les œufs et les aéroports sont météogènes.*

NÉCRARCHIE *(nom féminin) du grec* ***nécro*** *(mort) et* ***archie*** *(qui commande)* ◆ État dont le chef est mort, mais dont les conseillers continuent à faire croire qu'il est vivant.

OCTOPHAGE *(nom masculin) du grec* ***octo*** *(huit) et* ***phage*** *(manger)* ◆ Personne de grand appétit qui se ressert sept fois de chaque plat. *Il ne faut jamais inviter au restaurant un octophage : ça coûte trop cher !*

PHOTOCIDE *(nom masculin) du grec* ***photo*** *(lumière) et* ***cide*** *(qui tue)* ◆ Action d'éteindre la lumière. *En appuyant sur l'interrupteur, Naïma a commis un photocide impardonnable !*

THÉOÂTRE *(nom masculin) du grec* ***théo*** *(dieu) et* ***âtre*** *(qui soigne)* ◆ Nom donné au médecin privé de Zeus dans la Grèce ancienne. *« Zeus a très mal à la tête, appelez vite le théoâtre pour qu'il lui donne un Doliprane©. »*

ZOOPODE *(nom masculin) du grec* ***zoo*** *(animal) et* ***pode*** *(pied)* ◆ Personne dont les pieds rappellent l'odeur de certains animaux. *Dans la classe, quand les élèves enlèvent leurs chaussures, nous nous apercevons qu'il y a beaucoup de zoopodes.*

Planche élève 1

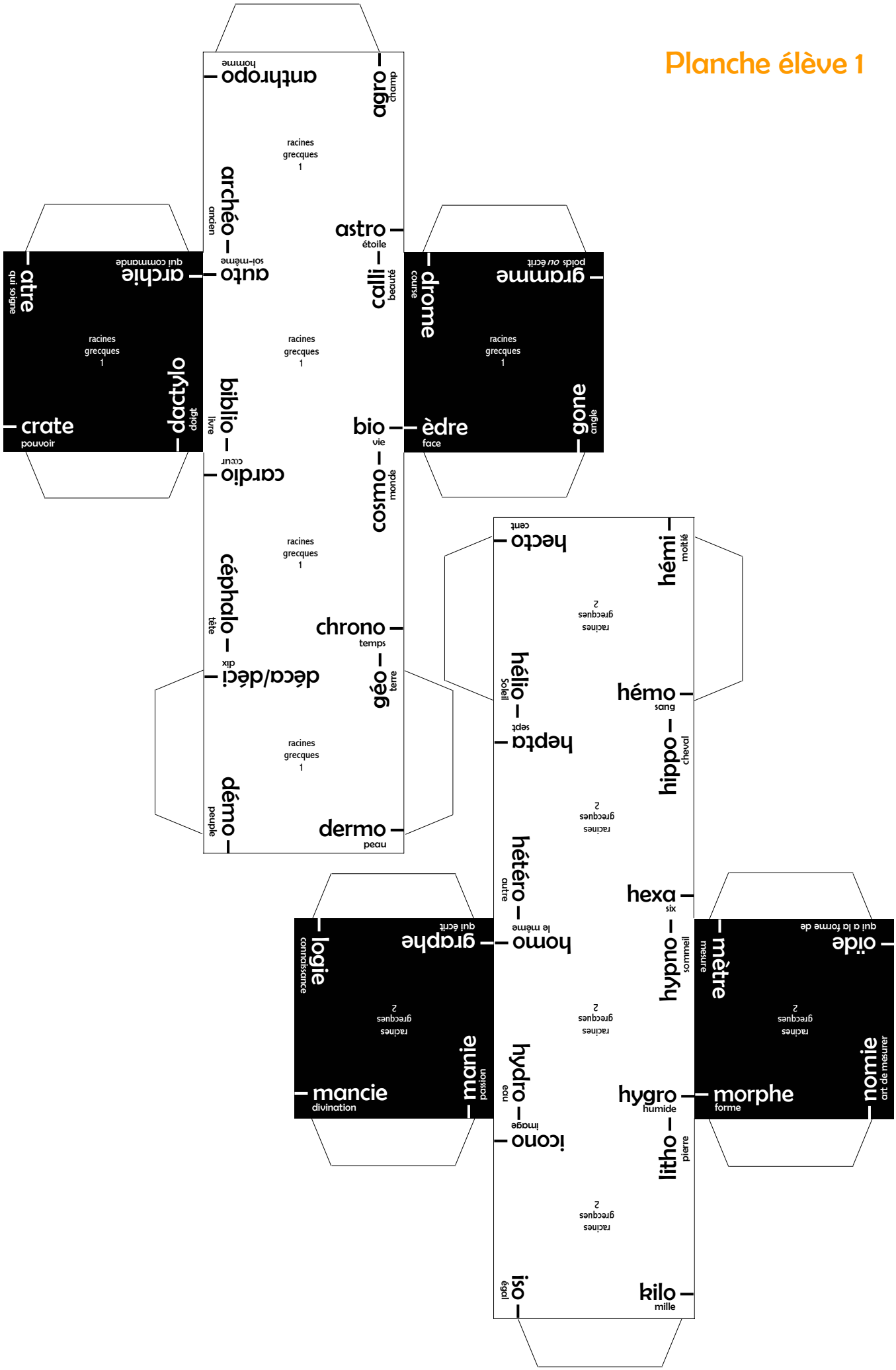
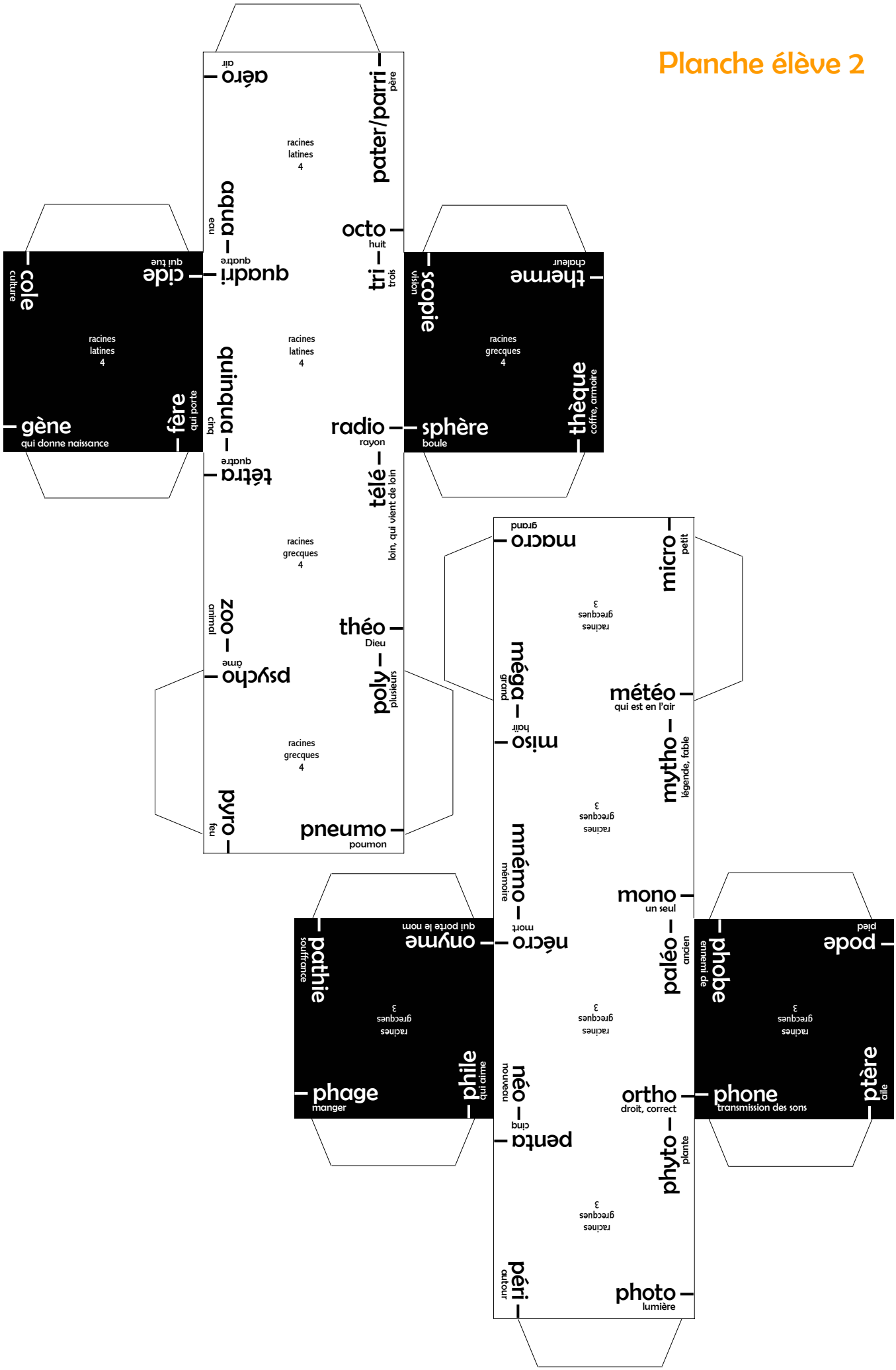


Planche élève 2



RADICOSUS

En latin, *radicosus, a, um* : « Qui a beaucoup de racines. »

Radicosus *a été inspiré par un excellent jeu de cartes créé par* **Roch Daroussin** *: le* **Dominomots** *(www.dominomot.net). Il en reprend une partie du principe et la disposition des mots sur les faces des dés, en les adaptant au thème des racines grecques et latines.*

Les préfixes et suffixes utilisés sont reconnus par le "Petit Larousse illustré", néanmoins, la liste est loin d'être exhaustive et d'autres dés pourront compléter la collection…

Les règles de **Radicosus** *sont très élastiques, l'essentiel étant de passer un bon moment : n'hésitez pas à les adapter aux circonstances. Celles qui suivent ne sont donc que des suggestions…Vous pouvez m'en envoyer d'autres à* bdemauge@hotmail.com

BUT DU JEU

Le but de *Radicosus* est d'utiliser les préfixes et suffixes grecs et latins pour retrouver ou créer de nouveaux mots, inventer des définitions originales et/ou amusantes, etc.

Il vous permettra d'élargir votre vocabulaire et vous évitera la gêne d'avoir à demander ce qu'est une *chrysolite*, un *oligopole* ou des végétations *adénoïdes*…

Le vainqueur est le joueur qui, à l'issue de la partie, a marqué le plus de points.

PRÉPARATION

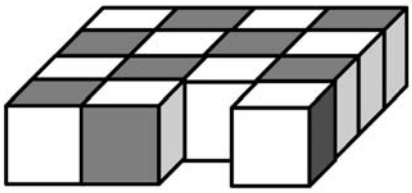
Définir le niveau de jeu de chaque joueur : 1 (facile), 2 (moyen) ou 3 (difficile).

Mettre à part le dé "*légigène*" (« qui engendre la loi »).

Placer les quinze dés restants dans un sac ou une boîte. En faire piocher un par chaque joueur.

Tirer un dé supplémentaire et le lancer sur la table : ce sera le dé de départ et sa face supérieure sera la base du premier mot à former.

Au fur et à mesure de leur placement, les dés devront s'inscrire dans un carré virtuel de 4 × 4 et composer un damier avec les couleurs de leurs faces supérieures.



Exemple de damier terminé (15 dés).

DÉBUT DE LA PARTIE

Les joueurs prendront leur tour de manière *dextrogyre* (dans le sens des aiguilles d'une montre). S'arranger pour que le joueur que les participants désigneront comme le plus redoutable joue en dernier.

À son tour, lancer le dé "*légigène*", puis placer son cube contre au moins un des cubes déjà en place. Exécuter ensuite la consigne du dé, en tenant compte de son niveau.

Un joueur qui estime ne pas pouvoir exécuter la consigne peut passer son tour et échanger son dé contre un autre s'il le souhaite. Si la consigne n'est pas réalisable (exemple : "COLLE" alors qu'il n'y a plus de dés à tirer), le joueur peut choisir son épreuve.

DÉ "LÉGIGÈNE"

DICO : Former un mot qui existe réellement et le définir (une légère adaptation de la racine sera acceptée, du moment que cela ne modifie pas son sens.)
Exemple : myo (*muscle*) + algie (*douleur*) = *myalgie*

GALÉJADE : Pour marquer un point, le joueur devra créer un ou plusieurs mots et leur(s) définition(s), si possible humoristique(s).
– **niveau 1 :** définir un des mots formés.
– **niveau 2 :** définir deux mots formés, s'il y a lieu.
– **niveau 3 :** définir tous les mots formés.

JOKER :
– **niveau 1 :** le joueur choisit son épreuve.
– **niveau 2 :** le joueur relance le dé.
– **niveau 3 :** le joueur de droite choisit l'épreuve à subir.

STARISATION : Pour marquer un point, le joueur devra choisir un des mots qu'il aura formés et l'utiliser dans une phrase qu'aurait pu prononcer un homme ou une femme célèbre.
Exemple : « J'ai failli intituler mon film "*À bout de souffle*" "*La bronchalgie*", mais mon producteur m'a dit qu'il ne le sentait pas. » Jean-Luc GODARD.

VERSION : Pour marquer un point, le joueur devra donner le sens réel de racines de son propre dé.
– **niveau 1 :** 3 mots sur les 4 d'une face qu'il a choisie (le joueur peut rapidement réviser et les racines seront lues par son voisin de gauche) ;
– **niveau 2 :** 2 mots sur les 4 d'une face obtenue au hasard par un lancer du dé (racines lues par le joueur de gauche).
– **niveau 3 :** 3 mots sur 4 choisis par le joueur de gauche sur l'ensemble du dé (parmi 24 possibles donc).

THÈME : Les règles sont les mêmes que pour la version, mais il s'agit cette fois de retrouver la racine à partir de sa traduction.

COMPTAGE DES POINTS

Les autres joueurs décident par consensus ou, à défaut, par un vote (en étant de "bonne foi, bien entendu), si la consigne a été remplie avec succès. Dans ce cas, le joueur concerné marque un point par mot trouvé ou défini. En cas d'égalité lors d'un vote, le point sera attribué.

VARIANTES POSSIBLES

✎ Il est possible d'augmenter le nombre de dés, en les dupliquant ou en en créant de nouveaux (adapter en fonction la taille du damier).

✎ Jouer en 3D, en formant non plus un damier, mais un cube de $2 \times 2 \times 2$ ou $3 \times 3 \times 3$ si l'on a plus de cubes. Sont alors considérés comme mots tous ceux formés d'une face blanche et d'une face noire ayant une arête commune.

✎ À partir de deux dés (face noire, 1 face blanche), faire un concours de création de la définition la plus percutante (parmi les 16 mots possibles).

Bruce Demaugé-Bost
bdemauge@hotmail.com

Racines grecques
planche 1

Racines grecques
planche 2

Racines grecques
planche 3

méga grand
astro étoile
G 5

hémato sang
cardio cœur
para protection contre
G 5

para voisin de
endo à l'intérieur
amphi autour, doublement
G 5

hydre eau
édre face, base
mancie divination
phone voix, son
G 5

artério artère
xylo bois
broncho bronches
litho pierre
G 5

stéréo solide
calli beau
G 5

chrono temps
télé à distance
photo lumière
G 5

mnémo mémoire
hecto cent
nécro mort
G 5

cinémato mouvement
xéno étranger
G 6

dermato peau
homo semblable
podo pied
logo discours
G 6

hexa six
néo nouveau
G 6

poly nombreux
horo heure
butyro beurre
G 9

thermo chaleur
lithe pierre
sphère globe
métrie mesure
G 6

caco mauvais
chiro main
hydro eau
cyano bleu
G 6

zoo animal
phobie peur
dactylo doigt
G 6

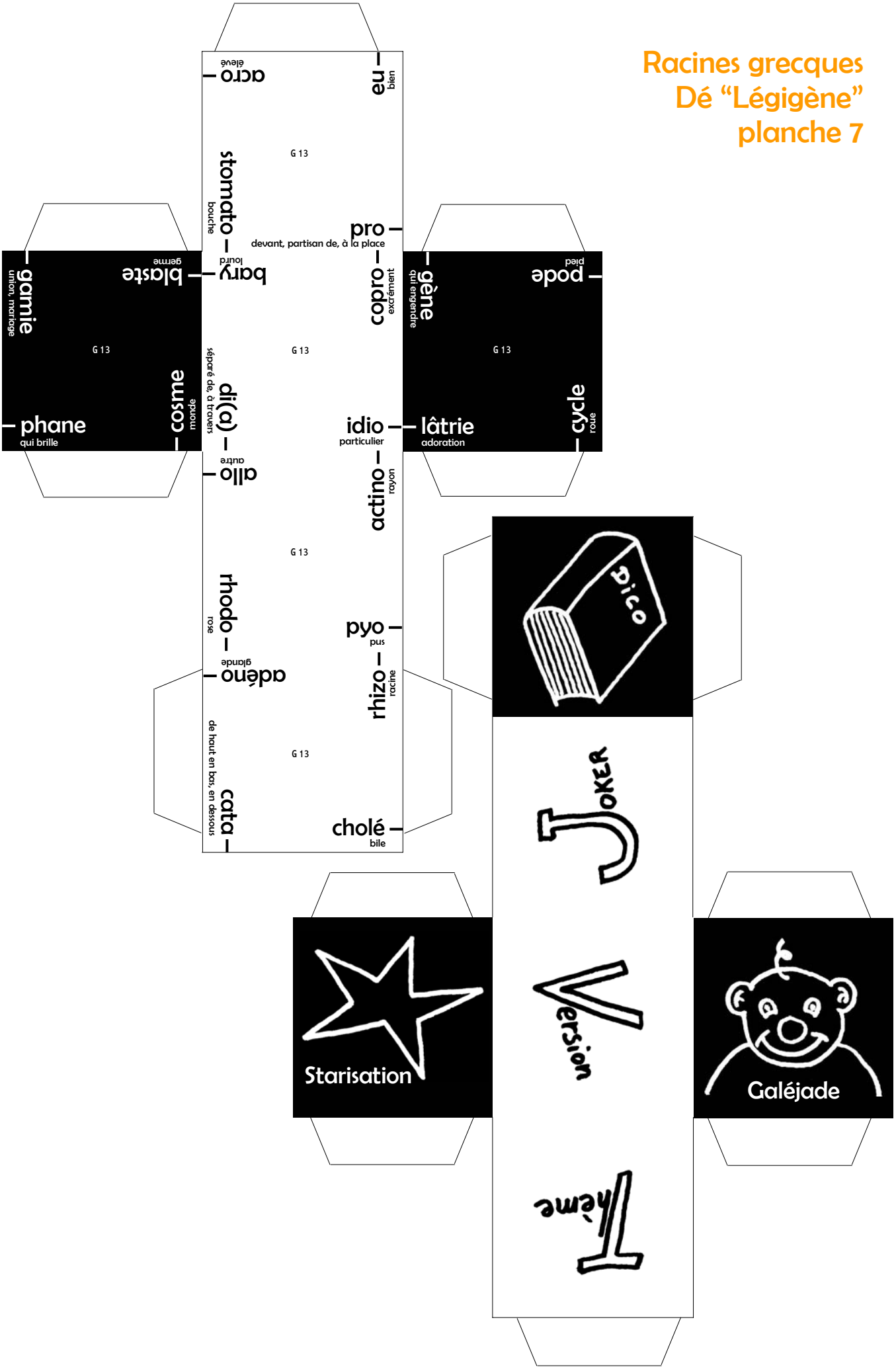
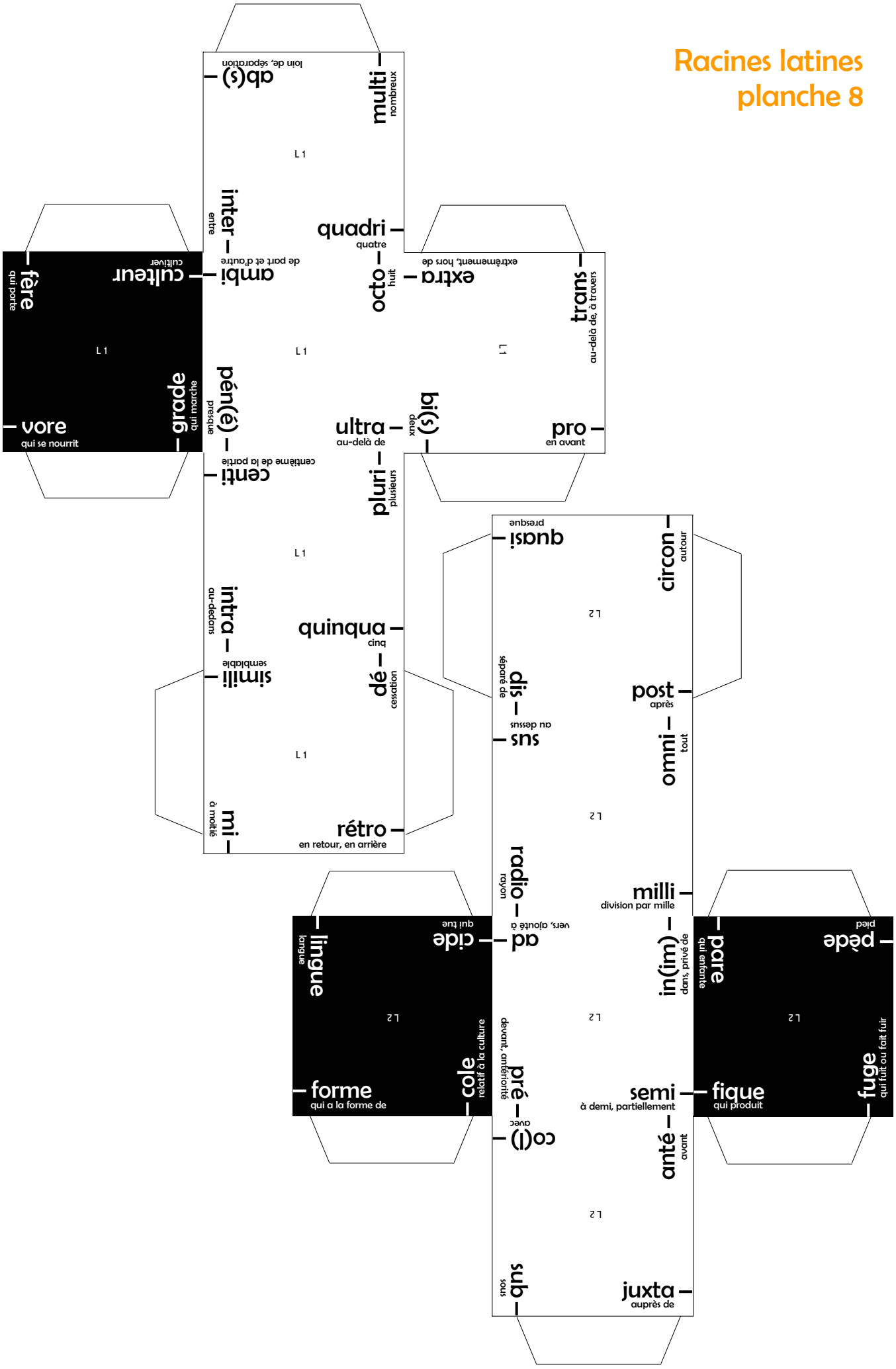
thalasso mer
odonto dent

Racines grecques
planche 4

Racines grecques
planche 5

Racines grecques
planche 6

Racines grecques
Dé “Légigène”
planche 7



Racines latines
planche 8