



PRIEURÉ
ST-COSME
DEMEURE
DE RONSARD

Atelier

Artisans des mots

Public : Cycle 4

Nombre d'élèves max. par atelier : 16

Durée : 1h30

Tarif : *contacter le site*

Présentation de l'atelier

Constitués en équipes, les élèves, membres imaginaires de La Pléiade, viennent enrichir la langue française de nouveaux mots à partir de radicaux latins exploités par Ronsard dans ses écrits. À la manière du « Prince des poètes », ils inventent des mots et les exploitent dans des phrases de leur création.

Il s'agit ici d'aborder de façon ludique et vivante la langue française, de comprendre l'origine et la construction des mots et de questionner indirectement l'évolution de la langue française au fil des siècles.

Déroulement de l'activité

- Dans un premier temps, des élèves volontaires doivent faire deviner, à partir de mimes, des mots inventés par Ronsard. La liste de ces mots est distribuée aux autres élèves sans aucune définition. Cette séquence permet d'expliquer la démarche d'*enrichissement* de la langue française de Ronsard et de ses collègues de La Pléiade.
- Dans un deuxième temps, répartis en groupes de deux, les élèves créent quatre nouveaux mots à partir d'une liste de radicaux fournie avec leur sens originel. Les élèves doivent ensuite construire des phrases de mise en contexte de ces mots nouveaux.
- Enfin, la joute peut débuter : les élèves doivent obtenir des points en découvrant le plus rapidement possible le sens du mot inventé par leurs camarades et en donnant le radical à partir duquel il a été construit. On profitera des réponses pour évoquer les mots français et de Ronsard construits sur le radical évoqué.
- S'il reste du temps, et selon la capacité d'écoute des élèves, il est possible de demander à chaque groupe de créer une définition type dictionnaire qui viendra intégrer le « Dictionnaire des artisans » en ligne sur le site Internet du prieuré.

Les objectifs pédagogiques

• Socle commun

L'atelier donne la possibilité de travailler ou d'évaluer différentes compétences du socle commun :

- **Domaine 1. Les langages pour penser et communiquer** : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit. L'atelier porte plus précisément sur la construction des mots, l'étymologie et l'histoire de la langue française, en rapport avec les langues anciennes.

- **Domaine 2. Les méthodes et outils pour apprendre** : coopération et réalisation de projets. L'élève travaille en équipe et doit, par conséquent, s'engager dans un dialogue constructif.
- **Domaine 3. La formation de la personne et du citoyen** : la règle et le droit. La « compétition » entre les groupes s'effectue dans un cadre strict de respect des règles et des équipes adverses.
- **Domaine 5. Les représentations du monde et l'activité humaine** : l'espace et le temps. L'atelier favorise la découverte des réflexions humanistes sur la langue.

• **Connaissances et compétences associées**

Les objectifs pédagogiques de cet atelier sont avant tout liés à la langue française, et à son histoire. A ce titre, cet atelier s'insère parfaitement dans un EPI « Langues et cultures de l'antiquité ».

- **Le français** : la création de mots permet de mettre en place des repères étymologiques et d'histoire de la langue. Elle oblige les élèves à porter une attention plus soutenue aux procédés de dérivation et de composition, à mettre en relation des familles de mots et mène à la réflexion plus générale sur « l'histoire de la langue, la production du vocabulaire et le sens des mots. » Le travail par groupes de deux permet de travailler l'oral, notamment les échanges productifs.
- **Langues et cultures de l'Antiquité** : la liste de radicaux et de leur sens, ainsi que le travail nécessaire sur les préfixes et les suffixes lors de la création et de l'analyse des mots, permettent d'aborder l'étude de la langue latine et grecque, par le biais du lexique.
- **L'instruction civique et morale** : la classe en sortie scolaire investit les notions concernant le comportement en société et l'acquisition de l'autonomie. Il s'agit, au cours de l'atelier, de travailler en binôme et de participer à un concours sans enjeu. L'atelier nécessite d'être à l'écoute des autres et de respecter les règles de prise de parole et de civilité.
- **L'histoire** : l'atelier traite indirectement du thème 3 du programme de la classe de 5^{ème} (« Transformations de l'Europe et ouverture sur le monde aux XVI^e et XVII^e siècles »). Plus généralement, il permet de mettre en place certains repères historiques, et de réfléchir à l'évolution d'une langue sur un territoire.

Pistes de préparation transdisciplinaire en classe et prolongement

L'atelier peut s'accompagner de travaux pluridisciplinaires (en particulier **français** et **histoire**) pour la classe :

Travaux préparatoires

- Préparation en amont de la visite et de l'atelier avec une présentation rapide de Ronsard, de son époque, et des interrogations sur la langue française à la Renaissance. Une valise pédagogique est disponible sur le site. Voir fiche sur « L'origine de la langue française ». (*Domaines 1 et 5*)

Valorisation des productions et autres activités

- Ecriture du compte-rendu de la « compétition » en imitant les journaux sportifs. (*Domaines 1 et 2*)
- Constitution d'un dictionnaire imaginaire de la classe. (*Domaine 1*)
- Création de nouveaux mots à partir de mots récents, comme, par exemple, *selfie, tuto, drone, wifi*,

plastique. (Domaine 1)

- Ecriture de courts textes avec les mots inventés par les élèves et réunis dans le dictionnaire imaginaire. *(Domaine 1)*
- Présentation orale de l'histoire fictive du mot inventé par l'élève du latin au français. *(Domaines 1 et 5)*



Fiche pédagogique établie en collaboration avec Adeline Robin, enseignante missionnée par l'Académie d'Orléans-Tours auprès des maisons d'écrivain du Conseil départemental d'Indre-et-Loire.