

FICHES PÉDAGOGIQUES
FRANÇAIS LANGUES ÉTRANGÈRES

dis-moi dix mots

QUE TU ACCUEILLES

AMALGAME
BRAVO
CIBLER
GRIGRI
INUIT
KERMESSE
KITSCH
SÉRENDIPITÉ
WIKI
ZÉNITUDE
2014-2015

AMALGAME



CHRONIQUE

AMALGAME... Avec ses trois « a » et ses deux « m », voilà un mot qui se dit comme si on le mâchait, comme si on le mastiquait. Est-ce que, rien qu'à le prononcer, on aurait déjà une indication sur son sens ? Non ! Là, j'exagère un petit peu. Et pourtant, on n'est pas trop surpris de découvrir que ce mot désigne un mélange de plusieurs éléments qui sont si bien mêlés qu'on ne les reconnaît plus, qu'on ne les distingue plus. Il arrive en français à la fin du Moyen-Âge, et probablement il est emprunté à la langue des alchimistes ou des chimistes arabes, puisqu'à l'époque, on ne fait pas vraiment la différence entre la recherche scientifique et la quête

spirituelle. L'amalgame, il est bien proche de l'alliage, un mélange de métaux qu'on a chauffés jusqu'à les rendre liquides, qu'on a mélangés. Mais aujourd'hui, il évoque une pâte, pas toujours métallique, comme celle dont se servent les dentistes pour soigner les caries, c'est-à-dire pour boucher les trous qui se sont creusés dans les dents. Cette préparation durcit en séchant, et voilà la dent à peu près réparée ! Mais l'amalgame a surtout un sens figuré, dans le langage de la politique. Il s'agit, de façon indirecte, d'assimiler deux réalités : par exemple en mettant en parallèle le nombre des chômeurs et le nombre

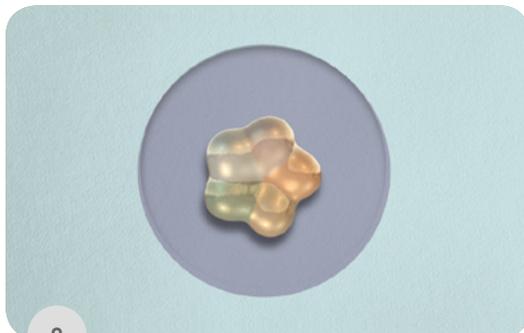
des étrangers dans un pays, pour faire penser que s'il y avait moins d'étrangers, peut-être il y aurait moins de chômeurs. Ha, l'amalgame ! Et dans ce sens bien sûr, le mot amalgame est péjoratif : on dénonce l'amalgame dans le discours politique de ses adversaires, on le montre du doigt. Mais jamais on ne se vante soi-même d'avoir pratiqué un amalgame !



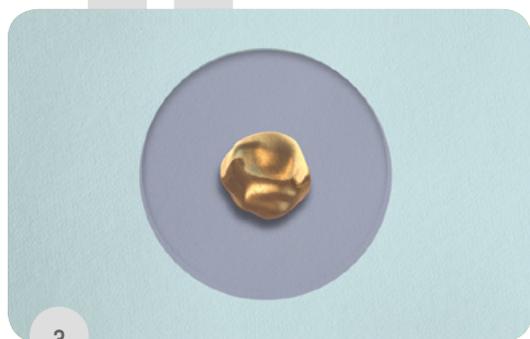
SCÉNARIMAGE



1



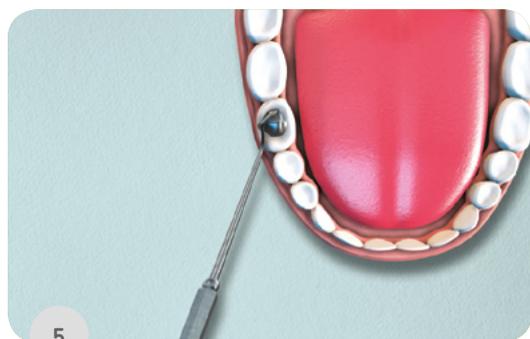
2



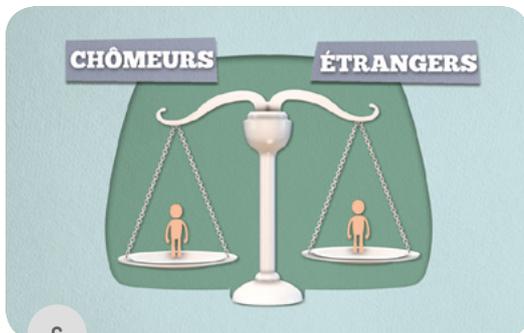
3



4



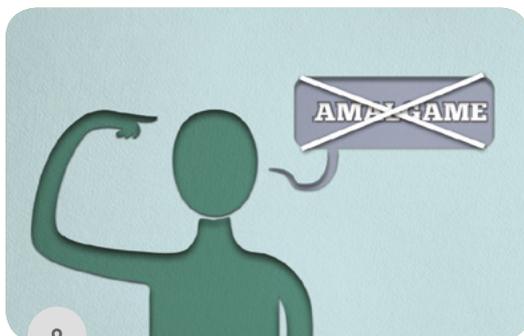
5



6



7



8



Voir le film.



AMALGAME

PROJET PÉDAGOGIQUE

Inventer une recette réelle ou imaginaire

Niveaux A2/B1

- Comprendre une chronique radiophonique : retrouver l'ordre des idées, découvrir les différents sens d'un mot, découvrir l'histoire d'un mot.
- Développer sa compétence linguistique :
 - définir un mot ;
 - enrichir son lexique de synonymes et équivalents.
- Jouer avec les lettres d'un mot.
- Exprimer son point de vue.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Prononcez le mot suivant : AMALGAME. Prononcez-le en silence, en bougeant la bouche, puis, prononcez-le avec un stylo dans la bouche. Que remarquez-vous ? Connaissez-vous ce mot et sa signification ? Selon vous, dans quel(s) domaine(s) l'utilise-t-on ?

b) Regardez le film. Reconstituez la définition du mot en remettant les trois parties du texte dans l'ordre.

	ORDRE
... on n'est pas trop surpris de découvrir que ce mot désigne un mélange de plusieurs éléments.	
... si on le mâchait, comme si on le mastiquait. Est-ce que, rien qu'à le prononcer, on aurait déjà une indication sur son sens ? Non ! Là, j'exagère un petit peu. Et pourtant...	
Avec ses trois « a » et ses deux « m », voilà un mot qui se dit comme...	

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Visionnez de nouveau le début du film toujours avec le son, jusqu'à une minute environ. Formulez à votre manière les différents sens du mot « amalgame » en utilisant les mots-clés entre parenthèses.

Prononciation (a – m – mâcher)	
Sens premier (un mélange – liquide)	
Sens actuel (le dentiste)	
Sens figuré (le langage politique)	

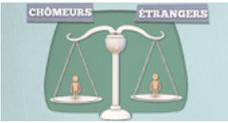
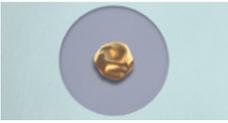
b) Visionnez le film avec le son. À quoi servent les amalgames mentionnés dans le film ? Cochez les informations entendues.

Un amalgame, c'est quelque chose qu'on utilise...

- pour faire de la magie.
- pour mélanger des métaux.
- pour soigner les caries.
- pour décorer les dents.
- pour boucher des trous.
- pour faire croire des idées fausses.
- pour inventer une nouvelle politique.

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Visionnez une nouvelle fois le film. Quelle est donc l'histoire de ce mot ? Reconstituez l'ordre chronologique des informations ci-dessous, les images sont là pour vous aider.

	AFFIRMATION	ORDRE
	Il a un sens figuré, surtout dans le langage de la politique.	
	Il évoque une pâte comme celle dont se servent les dentistes.	
	On ne fait pas la différence entre la recherche scientifique et la quête spirituelle.	
	Il arrive en français à la fin du Moyen-Âge.	

b) Visionnez une dernière fois le film. Écoutez attentivement tous les mots liés au mélange, à l'amalgame pour compléter les extraits suivants.

Ce mot désigne de plusieurs qui sont si bien qu'on ne les plus. Il est bien proche de, un mélange de qu'on a chauffés jusqu'à les rendre liquides, qu'on a Aujourd'hui, il évoque, comme celle dont se servent les dentistes pour soigner les caries. L'amalgame a un sens figuré dans le langage de la politique. Il s'agit deux

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) En petits groupes, associez les mots suivants à leur définition pour enrichir votre lexique. Servez-vous d'un dictionnaire unilingue pour vérifier vos hypothèses.

MOTS	DÉFINITIONS
Une pâte •	• L'union de deux choses, groupes, entreprises, etc. qui deviennent ainsi une seule entité.
Une mixture •	• Une boisson faite d'un mélange de jus de fruits ou d'alcools avec d'autres ingrédients.
Une potion •	• Un aliment désagréable au goût à cause du mélange d'ingrédients qui la composent.
Un cocktail •	• Une préparation faite avec de la farine mélangée avec d'autres ingrédients que l'on fait cuire.
Une fusion •	• Un mélange médicamenteux liquide. Le mot est aussi utilisé pour décrire un mélange qui a des pouvoirs magiques.

b) Maintenant que vous faites bien la différence entre ces cinq mots, utilisez chacun d'eux dans une phrase de votre choix. Vous pouvez vous inspirer de l'histoire de votre pays, de votre région, des livres que vous avez lus, des films que vous avez vus...

5 JOUER AVEC LES MOTS

« Avec ses trois « a » et ses deux « m », voilà un mot qui se dit comme si on le mâchait... »

À vous de fabriquer de nouveaux mots en utilisant les lettres du mot AMALGAME. En équipes : fabriquez le plus de mots possible en 5 minutes !

Comparez vos listes et comptez les points (un point par lettre du mot utilisée, par exemple « ÂGE » = 3 points).

6 S'EXPRIMER : CRÉER DES AMALGAMES

« Mais l'amalgame a surtout un sens figuré, dans le langage de la politique. Il s'agit, de façon indirecte, d'assimiler deux réalités : par exemple en mettant en parallèle **le nombre des chômeurs** et **le nombre des étrangers** dans un pays, pour faire penser que s'il y avait moins d'étrangers, peut-être, il y aurait moins de chômeurs. »

Selon le sens figuré donné dans le film, vous aussi, amusez-vous à fabriquer des amalgames en associant une idée en vert et une idée en doré parmi celles proposées ci-dessous. Vous pouvez faire autant de combinaisons que vous souhaitez.

Le nombre d'habitants d'une ville
 Le nombre d'enfants par famille
 Le nombre d'animaux domestiques
 Le nombre de jours de pluie

Le nombre de touristes
 Le nombre d'arbres
 Le nombre de jeux dans les parcs
 Le nombre de nuages dans le ciel

7 PROJET : INVENTER UNE RECETTE RÉELLE OU IMAGINAIRE

À vous maintenant d'inventer un amalgame à votre façon !

Inventez une recette et jouez-la sous forme de saynète devant la classe.

Votre recette peut être : réelle ; imaginaire ; traditionnelle ; mangeable ; immangeable ; magique ; gastronomique ; multiculturelle ; etc.

Vous devez penser à donner : un nom à votre « plat » ; la liste des ingrédients ; le temps de préparation ; le déroulement ; le contexte (repas familial, professionnel, fête...) idéal pour ce plat ; les qualités (magiques, médicales, gustatives...) de votre plat.

Pour imaginer votre mélange, vous pouvez vous servir de recettes de votre pays et/ou d'autres pays, en mélangeant les ingrédients pour créer une recette complètement innovante.

Lors de la présentation, jouez l'élaboration de votre « plat », en imitant, par exemple, une émission télévisée de cuisine.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Stéphanie Bara, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec
l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.





corrigés



AMALGAME

PROJET PÉDAGOGIQUE

Inventer une recette réelle ou imaginaire

Niveaux A2/B1

- Comprendre une chronique radiophonique : retrouver l'ordre des idées, découvrir les différents sens d'un mot, découvrir l'histoire d'un mot.
- Développer sa compétence linguistique :
 - définir un mot ;
 - enrichir son lexique de synonymes et équivalents.
- Jouer avec les lettres d'un mot.
- Exprimer son point de vue.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Prononcez le mot suivant : AMALGAME. Prononcez-le en silence, en bougeant la bouche, puis, prononcez-le avec un stylo dans la bouche. Que remarquez-vous ? Connaissez-vous ce mot et sa signification ? Selon vous, dans quel(s) domaine(s) l'utilise-t-on ?

b) Regardez le film. Reconstituez la définition du mot en remettant les trois parties du texte dans l'ordre.

	ORDRE
... on n'est pas trop surpris de découvrir que ce mot désigne un mélange de plusieurs éléments.	3
... si on le mâchait, comme si on le mastiquait. Est-ce que, rien qu'à le prononcer, on aurait déjà une indication sur son sens ? Non ! Là, j'exagère un petit peu. Et pourtant...	2
Avec ses trois « a » et ses deux « m », voilà un mot qui se dit comme...	1

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Visionnez de nouveau le début du film toujours avec le son, jusqu'à une minute environ. Formulez à votre manière les différents sens du mot « amalgame » en utilisant les mots-clés entre parenthèses.

Prononciation (a – m – mâcher)	Avec ses trois « a » et ses deux « m », On prononce ce mot comme si on mâchait quelque chose.
Sens premier (un mélange – liquide)	C'est le mélange de deux métaux chauffés jusqu'à ce qu'ils deviennent liquides.
Sens actuel (le dentiste)	C'est une pâte utilisée par les dentistes.
Sens figuré (le langage politique)	Dans le langage politique, ce sont deux idées associées pour faire croire à quelque chose.

b) Visionnez le film avec le son. À quoi servent les amalgames mentionnés dans le film ?
Cochez les informations entendues.

Un amalgame, c'est quelque chose qu'on utilise...

- pour faire de la magie.
- pour mélanger des métaux.
- pour soigner les caries.
- pour décorer les dents.
- pour boucher des trous.
- pour faire croire des idées fausses.
- pour inventer une nouvelle politique.

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Visionnez une nouvelle fois le film. Quelle est donc l'histoire de ce mot ? Reconstituez l'ordre chronologique des informations ci-dessous, les images sont là pour vous aider.

	AFFIRMATION	ORDRE
	Il a un sens figuré, surtout dans le langage de la politique.	4
	Il évoque une pâte comme celle dont se servent les dentistes.	3
	On ne fait pas la différence entre la recherche scientifique et la quête spirituelle.	2
	Il arrive en français à la fin du Moyen-Âge.	1

b) Visionnez une dernière fois le film. Écoutez attentivement tous les mots liés au mélange, à l'amalgame pour compléter les extraits suivants.

Ce mot désigne un mélange de plusieurs éléments qui sont si bien mêlés qu'on ne les distingue plus. Il est bien proche de l'alliage, un mélange de métaux qu'on a chauffés jusqu'à les rendre liquides, qu'on a mélangés. Aujourd'hui, il évoque une pâte, comme celle dont se servent les dentistes pour soigner les caries. L'amalgame a un sens figuré dans le langage de la politique. Il s'agit d'assimiler deux réalités.

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) En petits groupes, associez les mots suivants à leur définition pour enrichir votre lexique. Servez-vous d'un dictionnaire unilingue pour vérifier vos hypothèses.

MOTS	DÉFINITIONS
Une pâte	L'union de deux choses, groupes, entreprises, etc. qui deviennent ainsi une seule entité.
Une mixture	Une boisson faite d'un mélange de jus de fruits ou d'alcools avec d'autres ingrédients.
Une potion	Un aliment désagréable au goût à cause du mélange d'ingrédients qui la composent.
Un cocktail	Une préparation faite avec de la farine mélangée avec d'autres ingrédients que l'on fait cuire.
Une fusion	Un mélange médicamenteux liquide. Le mot est aussi utilisé pour décrire un mélange qui a des pouvoirs magiques.

b) Maintenant que vous faites bien la différence entre ces cinq mots, utilisez chacun d'eux dans une phrase de votre choix. Vous pouvez vous inspirer de l'histoire de votre pays, de votre région, des livres que vous avez lus, des films que vous avez vus...

5 JOUER AVEC LES MOTS

« Avec ses trois « a » et ses deux « m », voilà un mot qui se dit comme si on le mâchait... »

À vous de fabriquer de nouveaux mots en utilisant les lettres du mot AMALGAME. En équipes : fabriquez le plus de mots possible en 5 minutes !

Comparez vos listes et comptez les points (un point par lettre du mot utilisée, par exemple « ÂGE » = 3 points).

6 S'EXPRIMER : CRÉER DES AMALGAMES

« Mais l'amalgame a surtout un sens figuré, dans le langage de la politique. Il s'agit, de façon indirecte, d'assimiler deux réalités : par exemple en mettant en parallèle **le nombre des chômeurs** et **le nombre des étrangers** dans un pays, pour faire penser que s'il y avait moins d'étrangers, peut-être, il y aurait moins de chômeurs. »

Selon le sens figuré donné dans le film, vous aussi, amusez-vous à fabriquer des amalgames en associant une idée en vert et une idée en doré parmi celles proposées ci-dessous. Vous pouvez faire autant de combinaisons que vous souhaitez.

Le nombre d'habitants d'une ville
Le nombre d'enfants par famille
Le nombre d'animaux domestiques
Le nombre de jours de pluie

Le nombre de touristes
Le nombre d'arbres
Le nombre de jeux dans les parcs
Le nombre de nuages dans le ciel

Réponse possible : quand il y a peu d'habitants dans une ville, le nombre de touristes diminue.

7 PROJET : INVENTER UNE RECETTE RÉELLE OU IMAGINAIRE

À vous maintenant d'inventer un amalgame à votre façon !

Inventez une recette et jouez-la sous forme de saynète devant la classe.

Votre recette peut être : réelle ; imaginaire ; traditionnelle ; mangeable ; immangeable ; magique ; gastronomique ; multiculturelle ; etc.

Vous devez penser à donner : un nom à votre « plat » ; la liste des ingrédients ; le temps de préparation ; le déroulement ; le contexte (repas familial, professionnel, fête...) idéal pour ce plat ; les qualités (magiques, médicales, gustatives...) de votre plat.

Pour imaginer votre mélange, vous pouvez vous servir de recettes de votre pays et/ou d'autres pays, en mélanger les ingrédients pour créer une recette complètement innovante.

Lors de la présentation, jouez l'élaboration de votre « plat », en imitant, par exemple, une émission télévisée de cuisine.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Stéphanie Bara, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec
l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.



BRAVO



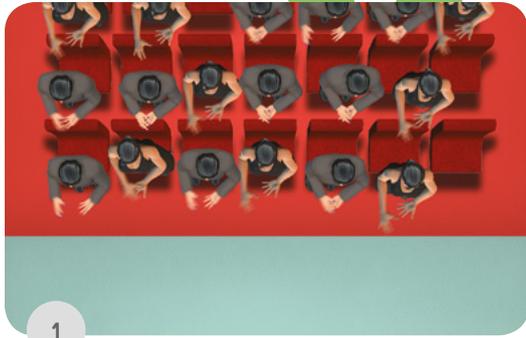
CHRONIQUE

BRAVO ! Encore bravo ! On voit bien que le mot est une exclamation qui exprime l'enthousiasme : on crie ça debout, à la fin du concert, pour manifester aux musiciens, plus encore aux chanteurs d'ailleurs, qu'on a été sensible à leur prestation. Et si on est vraiment transporté, on a même un superlatif : bravo ! Bravissimo ! Mais attention, le mot signifie plus que cela, parce que c'est aussi un nom commun qui désigne le geste de cette exclamation : le claquement des mains. Alors, est-ce que ce serait un synonyme d'applaudissement ? Oui et non... Parce que c'est un mot qui désigne le bruit de l'applaudissement.

Et c'est bien cela qui le rend étonnant : on s'attendrait à une onomatopée, à une imitation, à un clap-clap quelconque... Et en fait, on a un vrai mot, dont la sonorité n'a rien à voir : il sonne, mais il ne claque pas, et c'est ça qui explique ses usages multiples.

Le mot « bravo », il est d'origine italienne, le « o » final en témoigne. Il s'apparente à la bravoure. Et au départ, un bravo, c'était un personnage, c'était celui dont le courage était le métier : il avait le coup d'épée facile, c'était ce que l'on appelait un spadassin, c'est-à-dire en fait un tueur à gages. Le premier sens du mot donc était proche de la bravade :

arrogance, provocation. Et le mot de bravoure, qui n'est pas si fréquent en français d'aujourd'hui, a encore gardé une couleur assez militaire, ou en tout cas belliqueuse : on est brave au combat, quand on n'a pas peur de la mort, et là, on est bien loin du geste parfois un petit peu convenu qui témoigne aux artistes du plaisir qu'ils vous ont donné.



1



3



5



7

SCÉNARIMAGE



2



4



6



8



Voir le film.



BRAVO

PROJET PÉDAGOGIQUE

Créer un roman-photo

Niveaux A2/B1

- Comprendre une chronique radiophonique, un film animé.
- Définir avec précision.
- Découvrir des onomatopées françaises.
- Imaginer des rébus.
- Créer un roman-photo.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

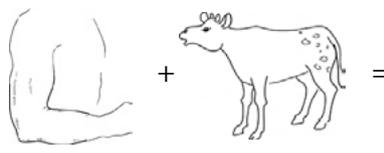
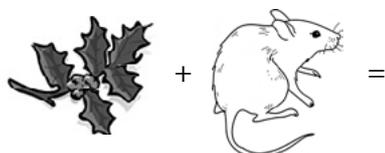
a) Avec les mains

Quand vous allez à un concert, que faites-vous à la fin du spectacle pour exprimer votre joie ? En frappant sur quelque chose, avec ou sans bruit...

Exemple de réponse possible : à la fin d'un spectacle, j'applaudis et je crie. Je peux frapper dans mes mains pour applaudir, je peux taper mes pieds par terre. Je sais que les sourds font tourner leurs mains de gauche à droite et de droite à gauche pour applaudir.

b) Avec la voix.

Regardez les deux rébus proposés ci-dessous et, seul ou à plusieurs, trouvez les réponses à ce jeu. Lequel de ces deux mots est présenté dans le film ?



2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Un mot, deux sens

Regardez le film avec le son et concentrez-vous sur les images. Notez (1) sous les images qui correspondent à « Bravo ! » et notez (2) sous les images qui correspondent à « Bravoure ! ».



b) Vu ou entendu ?

Regardez à nouveau le film avec le son. Dites si les mots suivants sont présents dans les images et/ou dans la chronique radiophonique. Cochez la ou les bonnes cases.

MOTS	VU	ENTENDU	MOTS	VU	ENTENDU
le public			(une) épée		
une pianiste			un tueur		
un musicien			(un) militaire		
un chanteur			(un) soldat		
(un) applaudissement			la mort		

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) L'un ou l'autre

Écoutez la chronique radiophonique et, seul ou à plusieurs placez les mots suivants dans la bonne colonne.

une exclamation ; l'enthousiasme ; un concert ; les musiciens ; les chanteurs ; un personnage ; le courage ; le combat ; la mort ; le métier.

BRAVO	BRAVOURE

b) Bravo, bravoure et...

Écoutez la chronique radiophonique et retrouvez les éléments de chaque colonne qui vont ensemble. Reliez-les.

les gestes	•	•	des mains
le claquement	•	•	de l'applaudissement
un synonyme	•	•	d'applaudissement
le bruit	•	•	de cette exclamation

4 S'EXPRIMER EN PETITS GROUPES

En vous aidant des informations retrouvées dans les activités précédentes, proposez une définition de « Bravo » et « Bravoure ». Vous pouvez à nouveau regarder le film avec le son pour vous aider.

(Réponse personnalisée)

5 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Onomatopées

Le journaliste dit que le mot « bravo » n'est pas une onomatopée. En français, comme dans les autres langues, il en existe beaucoup. Seul ou à plusieurs, retrouvez le sens des onomatopées suivantes :

- | | | | |
|---------------------------------|---|------------------------|---|
| • un applaudissement | → | • un ronflement | → |
| • une sonnerie de téléphone | → | • une porte qui claque | → |
| • un objet qui tombe dans l'eau | → | • un bisou | → |
| • un soupir | → | • un éternuement | → |

b) Cris d'animaux.

Dans votre langue, comme en français, les cris des animaux correspondent à des onomatopées précises. En petits groupes, retrouvez quel est le cri des animaux proposés et donnez l'onomatopée française qui correspond si vous la connaissez :

- | | | | |
|------------|---|-----------------|---|
| • le chien | → | • le coq | → |
| • le chat | → | • la grenouille | → |
| • la vache | → | • le canard | → |
| • l'oiseau | → | | |

6 JOUER AVEC LES MOTS

Regardez le rébus proposé et trouvez l'adjectif. Ensuite, à votre tour et en petits groupes, créez des rébus sur des adjectifs que l'on utilise pour qualifier un spectacle, un concert tels qu'incroyable, merveilleux, fabuleux, surprenant mais aussi mauvais, misérable, lamentable, etc.



À votre tour, en petits groupes, créez des rébus sur les adjectifs suivants, utilisés pour qualifier un spectacle.

incroyable
merveilleux
fabuleux
surprenant
mauvais
misérable
lamentable

7 PROJET : CRÉER UN ROMAN-PHOTO SUR LE THÈME DE LA BRAVOURE

Tout d'abord, par groupe de 5 ou 6 personnes, imaginez une courte histoire (avec un début et une fin) que vous allez pouvoir illustrer avec des photos. Votre roman-photo doit raconter l'histoire d'une personne qui s'est retrouvée dans une situation compliquée mais qui a fait preuve de bravoure.

Puis, avec un appareil photo ou un téléphone portable, prenez des photos des différents moments de l'histoire pour mettre votre récit en images.

Ensuite, sortez les photos sur un ordinateur et choisissez celles qui racontent le mieux votre histoire.

Pour continuer, créez un dialogue entre les personnages de l'histoire et intégrez-le dans des bulles sur les photos pour faire parler les différents personnages. N'oubliez pas d'ajouter des onomatopées !

Pour finir, présentez votre roman-photo à la classe qui devra choisir le meilleur à l'applaudimètre : le groupe qui gagne est celui qui recueille le plus d'applaudissements.

Enfin, vous pouvez publier votre roman-photo sur le site de votre école ou l'imprimer pour le distribuer aux autres groupes.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Murielle Bidault, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

Sources Images :

Clic images 2.0 - Canopé académie de Dijon www.cndp.fr/crdp-dijon/clic-images,

Public Domain Vectors <http://publicdomainvectors.org/> et Open Clipart

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.





corrigés



BRAVO

PROJET PÉDAGOGIQUE

Créer un roman-photo

Niveaux A2/B1

- Comprendre une chronique radiophonique, un film animé.
- Définir avec précision.
- Découvrir des onomatopées françaises.
- Imaginer des rébus.
- Créer un roman-photo.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

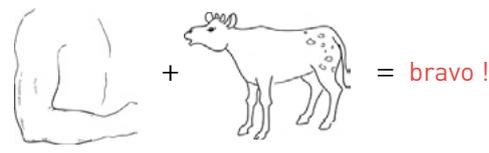
a) Avec les mains

Quand vous allez à un concert, que faites-vous à la fin du spectacle pour exprimer votre joie ? En frappant sur quelque chose, avec ou sans bruit...

Exemple de réponse possible : à la fin d'un spectacle, j'applaudis et je crie. Je peux frapper dans mes mains pour applaudir, je peux taper mes pieds par terre. Je sais que les sourds font tourner leurs mains de gauche à droite et de droite à gauche pour applaudir.

b) Avec la voix.

Regardez les deux rébus proposés ci-dessous et, seul ou à plusieurs, trouvez les réponses à ce jeu. Lequel de ces deux mots est présenté dans le film ?



Réponses : houx + rat = hourra ! / bras + veau = bravo !

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Un mot, deux sens

Regardez le film avec le son et concentrez-vous sur les images. Notez (1) sous les images qui correspondent à « Bravo ! » et notez (2) sous les images qui correspondent à « Bravoure ! ».



b) Vu ou entendu ?

Regardez à nouveau le film avec le son. Dites si les mots suivants sont présents dans les images et/ou dans la chronique radiophonique. Cochez la ou les bonnes cases.

MOTS	VU	ENTENDU
le public	X	
une pianiste	X	
un musicien	X	X
un chanteur		X
(un) applaudissement	X	X

MOTS	VU	ENTENDU
(une) épée	X	X
un tueur	X	X
(un) militaire	X	X
(un) soldat	X	
la mort		X

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) L'un ou l'autre

Écoutez la chronique radiophonique et, seul ou à plusieurs placez les mots suivants dans la bonne colonne.

une exclamation ; l'enthousiasme ; un concert ; les musiciens ; les chanteurs ; un personnage ; le courage ; le combat ; la mort ; le métier.

BRAVO

une exclamation ; l'enthousiasme ; un concert ;
les musiciens ; les chanteurs

BRAVOURE

un personnage ; le courage ; le combat ; la mort ;
le métier

b) Bravo, bravoure et...

Écoutez la chronique radiophonique et retrouvez les éléments de chaque colonne qui vont ensemble. Reliez-les.

les gestes		des mains
le claquement		de l'applaudissement
un synonyme		d'applaudissement
le bruit		de cette exclamation

4 S'EXPRIMER EN PETITS GROUPES

En vous aidant des informations retrouvées dans les activités précédentes, proposez une définition de « Bravo » et « Bravoure ». Vous pouvez à nouveau regarder le film avec le son pour vous aider.

(Réponse personnalisée)

5 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Onomatopées

Le journaliste dit que le mot « bravo » n'est pas une onomatopée. En français, comme dans les autres langues, il en existe beaucoup. Seul ou à plusieurs, retrouvez le sens des onomatopées suivantes :

- | | | | | | |
|---------------------------------|---|-------------|------------------------|---|-----------|
| • un applaudissement | → | Clap clap ! | • un ronflement | → | Zzz ! |
| • une sonnerie de téléphone | → | Dring ! | • une porte qui claque | → | Vlan ! |
| • un objet qui tombe dans l'eau | → | Plouf ! | • un bisou | → | Smack ! |
| • un soupir | → | Pfff ! | • un éternuement | → | Atchoum ! |

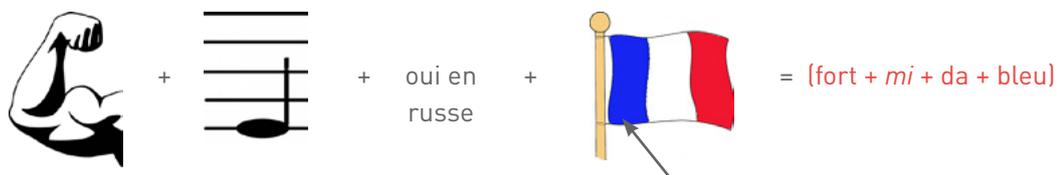
b) Cris d'animaux

Dans votre langue, comme en français, les cris des animaux correspondent à des onomatopées précises. En petits groupes, retrouvez quel est le cri des animaux proposés et donnez l'onomatopée française qui correspond si vous la connaissez :

- | | | | | | |
|------------|---|---------|-----------------|---|-----------|
| • le chien | → | wouf | • le coq | → | cocorico |
| • le chat | → | miaou! | • la grenouille | → | coa |
| • la vache | → | meuh | • le canard | → | coïn-coïn |
| • l'oiseau | → | cui-cui | | | |

6 JOUER AVEC LES MOTS

Regardez le rébus proposé et trouvez l'adjectif. Ensuite, à votre tour et en petits groupes, créez des rébus sur des adjectifs que l'on utilise pour qualifier un spectacle, un concert tels qu'incroyable, merveilleux, fabuleux, surprenant mais aussi mauvais, misérable, lamentable, etc.



À votre tour, en petits groupes, créez des rébus sur les adjectifs suivants, utilisés pour qualifier un spectacle.

incroyable (1+ croix + oui en allemand + bleu)

merveilleux (mer + vais + yeux)

fabuleux (la note fa + bulle + « eux »)

surprenant (sur + « pre » + N' + une année)

mauvais (maux + vais)

misérable (la note mi + « sé » + rat + bleu)

lamentable (la note la + nez qui s'allonge + table).

7 PROJET : CRÉER UN ROMAN-PHOTO SUR LE THÈME DE LA BRAVOURE

Tout d'abord, par groupe de 5 ou 6 personnes, imaginez une courte histoire (avec un début et une fin) que vous allez pouvoir illustrer avec des photos. Votre roman-photo doit raconter l'histoire d'une personne qui s'est retrouvée dans une situation compliquée mais qui a fait preuve de bravoure.

Puis, avec un appareil photo ou un téléphone portable, prenez des photos des différents moments de l'histoire pour mettre votre récit en images.

Ensuite, sortez les photos sur un ordinateur et choisissez celles qui racontent le mieux votre histoire.

Pour continuer, créez un dialogue entre les personnages de l'histoire et intégrez-le dans des bulles sur les photos pour faire parler les différents personnages. N'oubliez pas d'ajouter des onomatopées !

Pour finir, présentez votre roman-photo à la classe qui devra choisir le meilleur à l'applaudimètre : le groupe qui gagne est celui qui recueille le plus d'applaudissements.

Enfin, vous pouvez publier votre roman-photo sur le site de votre école ou l'imprimer pour le distribuer aux autres groupes.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Murielle Bidault, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

Sources Images :

Clic images 2.0 - Canopé académie de Dijon www.cndp.fr/crdp-dijon/clic-images,

Public Domain Vectors <http://publicdomainvectors.org/> et Open Clipart



Fiche pédagogique conçue en partenariat avec l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.

CIBLER



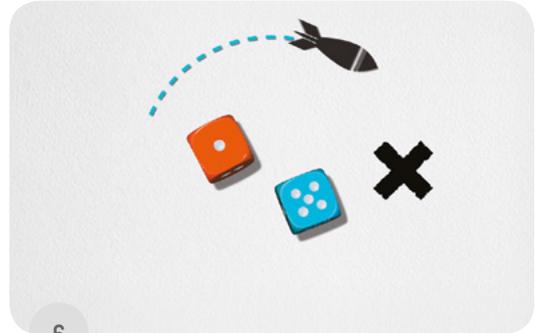
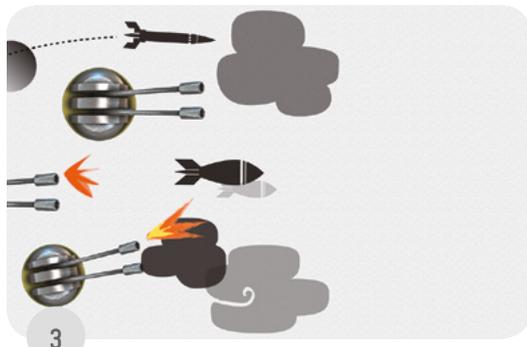
CHRONIQUE

CIBLER est un verbe récent qui n'apparaît en français qu'au milieu des années 1970. Ça fait jeune pour un mot, mais il a un sens particulier par rapport au nom commun dont il dérive, « cible », parce qu'il est lié au jargon de la publicité, et à l'époque, la publicité s'est beaucoup développée et a commencé à réfléchir sur son efficacité. Cette réflexion, elle s'est faite sur le modèle de la guerre. Le plus grand journal destiné aux publicitaires s'appelle *Stratégies* et il s'agit d'adapter des actions au public qu'on cherche à toucher : on ne parle pas aux retraités comme aux actifs, aux urbains comme aux ruraux. Donc il faut bien

« viser » ceux qu'on veut sensibiliser. Et qu'est-ce que l'on vise ? Eh bien une cible. Cible, c'est un mot qui nous vient d'un dialecte germanique parlé en Suisse et la première image qui nous vient à l'esprit, bien sûr, c'est celle de Guillaume Tell. Mais une cible, ce n'est pas toujours une pomme, c'est une surface ronde qui sert de but dans des jeux d'adresse et qu'on cherche à atteindre avec des flèches ou des munitions et qui souvent est divisée en cercles concentriques. Alors, plus on se rapproche du centre, plus on marque de points et on considère traditionnellement que si le centre est atteint, on touchera mille points.

De là des expressions comme « Paf, en plein dans le mille » ! Mais il est facile de passer du jeu à la réalité et la cible va désigner aussi le but à atteindre à la guerre et dans n'importe quelle situation d'affrontement. Il s'agit de ce qu'on vise au combat comme à l'entraînement. Alors on passe à un sens plus abstrait, on est la cible d'une moquerie, d'une calomnie et c'est ainsi que le verbe « cibler » va servir pour exprimer des techniques publicitaires ou même médiatiques. Un journal cible les 18-24 ans ou bien les ménagères de moins de 50 ans pour vendre des sodas, des voitures ou du café.

SCÉNARIMAGE





CIBLER

PROJET PÉDAGOGIQUE

Imaginer une publicité

Niveaux A2/B1

- Comprendre une chronique, repérer les informations contenues dans une chronique, les comprendre puis les transmettre.
- Développer sa compétence linguistique :
 - découvrir le sens propre et le sens figuré de verbes ;
 - enrichir son lexique dans les domaines de la guerre et de la publicité.
- Découvrir des mots à travers leurs représentations.
- Critiquer des publicités.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Trouvez dix mots en rapport avec l'image ci-contre.
Cherchez des noms, des adjectifs et des verbes.



b) Regardez le film avec le son. Cochez les informations contenues dans le film.

- L'année de naissance de « cibler ».
- L'année de naissance de « cible ».
- Les points communs entre la guerre et la publicité.
- Des informations sur une guerre.
- Des conseils pour faire une bonne publicité.
- Le pays d'origine de « cibler ».
- Le pays d'origine de « cible ».
- Des expressions imagées.
- La règle d'un jeu.

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Regardez le film avec le son. Utilisez les mots suivants dans des phrases pour retrouver les informations principales.

Cibler

Cible

Apparaître

Être utilisé

Venir de

Les années 1970

Une cible

Un dialecte

La guerre

La publicité

b) Regardez le film avec le son ou lisez le scénarimage. Cochez la ou les bonnes réponses.

1. Dans les années 1970 :

- la guerre s'est terminée. la publicité s'est développée. les machines se sont modernisées.

2. Guillaume Tell est :

- un héros suisse. un publicitaire connu. un général suisse.

3. Une cible peut être :

- une pomme. une ou des personnes. un objet.

4. « Paf en plein dans le mille ! » signifie :

- atteindre un but. rater un objectif. casser un objet.

5. Si vous êtes la cible de moquerie, cela signifie que :

- vous vous moquez de quelqu'un. quelqu'un se moque de vous.

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Regardez le film. Indiquez si les mots suivants sont illustrés, écrits, dits.

Discutez-en avec votre voisin.

	ILLUSTRÉ	ÉCRIT	DIT
(une) stratégie			
(une) flèche			
(une) munition			
(une) balle			
(un) obus			
(une) bataille			
(une) cible			
viser			
cibler			
toucher			

b) À partir des images suivantes, précisez quels peuvent être les cibles et les buts à atteindre dans le domaine de la publicité.



4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Dans le domaine scolaire aussi, des verbes sont liés à des objets. Retrouvez le verbe illustré par l'image. Puis, reliez le verbe à sa définition.



1.

• Assembler deux papiers, deux objets avec du ruban adhésif.



2.

• Assembler deux papiers, deux objets à l'aide d'une matière liquide ou solide.



3.

• Reproduire un texte à l'aide d'une imprimante.



4.

• Faire une opération.

b) Comme « cibler », les verbes précédents ont un deuxième sens, un sens figuré, très utilisé par les jeunes. Redonnez son deuxième sens à chaque verbe. Utilisez le verbe dans une phrase de votre choix.

Ne pas → Faire comme si une personne n'existait pas, ignorer quelqu'un.

Être → Être très impressionné, surpris positivement par une action.

Ne pas → Ne pas être logique, ne pas correspondre à la réalité.

Être → Être puni, retenu dans le système scolaire.

Ne pas → Ne pas comprendre, ne pas retenir.

Exemples de phrases :

5 S'EXPRIMER

Quelle est votre publicité préférée ? Présentez-la et dites pour quelles raisons elle vous plaît.

Inversement, dites quelle publicité vous n'aimez pas du tout.

Vous pouvez choisir une publicité d'un magazine, vue à la télé ou écoutée à la radio.

6 JOUER AVEC LES MOTS

Faites des mots à partir des lettres de PUBLICITÉ. Les lettres ne doivent être utilisées qu'une seule fois.

Faites une phrase ou un petit texte sur la publicité en utilisant le plus possible de mots que vous venez de trouver.

7 PROJET : IMAGINER UNE PUBLICITÉ

1. Définissez un public cible (âge, milieu social, lieu d'habitation, etc.).

2. Choisissez un produit.

3. Choisissez un support (vidéo, radio).

4. Imaginez une publicité.

5. Réalisez son scénarimage.

6. Jouez votre publicité et filmez-la ou enregistrez-la.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Paulette Trombetta, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

Sources Images :

Clic images 2.0 - Canopé académie de Dijon <http://www.cndp.fr/crdp-dijon/clic-images/>

et Public Domain Vectors <http://publicdomainvectors.org/>



Fiche pédagogique conçue en partenariat avec l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.



corrigés



CIBLER

PROJET PÉDAGOGIQUE

Imaginer une publicité

Niveaux A2/B1

- Comprendre une chronique, repérer les informations contenues dans une chronique, les comprendre puis les transmettre.
- Développer sa compétence linguistique :
 - découvrir le sens propre et le sens figuré de verbes ;
 - enrichir son lexique dans les domaines de la guerre et de la publicité.
- Découvrir des mots à travers leurs représentations.
- Critiquer des publicités.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Trouvez dix mots en rapport avec l'image ci-contre.

Cherchez des noms, des adjectifs et des verbes.

Une cible, une flèche, un pistolet, des ronds, un arc, rouge, ronde, jouer, cibler, viser, tirer, lancer, etc.



b) Regardez le film avec le son. Cochez les informations contenues dans le film.

- L'année de naissance de « cibler ».
- L'année de naissance de « cible ».
- Les points communs entre la guerre et la publicité.
- Des informations sur une guerre.
- Des conseils pour faire une bonne publicité.
- Le pays d'origine de « cibler ».
- Le pays d'origine de « cible ».
- Des expressions imagées.
- La règle d'un jeu.

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Regardez le film avec le son. Utilisez les mots suivants dans des phrases pour retrouver les informations principales.

Cibler
Cible

Apparaître
Être utilisé
Venir de

Les années 1970
Une cible
Un dialecte
La guerre
La publicité

Le mot « cibler » est apparu dans les années 1970. Il vient du mot « cible ». Le mot « cible », lui, vient d'un dialecte germanique. « Cibler » est utilisé dans les domaines de la guerre et de la publicité.

b) Regardez le film avec le son ou lisez le scénarimage. Cochez la ou les bonnes réponses.

- Dans les années 1970 :
 - la guerre s'est terminée. la publicité s'est développée. les machines se sont modernisées.
- Guillaume Tell est :
 - un héros suisse. un publicitaire connu. un général suisse.
- Une cible peut être :
 - une pomme. une ou des personnes. un objet.
- « Paf en plein dans le mille ! » signifie :
 - atteindre un but. rater un objectif. casser un objet.
- Si vous êtes la cible de moquerie, cela signifie que :
 - vous vous moquez de quelqu'un. quelqu'un se moque de vous.

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Regardez le film. Indiquez si les mots suivants sont illustrés, écrits, dits.
Discutez-en avec votre voisin.

	ILLUSTRÉ	ÉCRIT	DIT
(une) stratégie			X
(une) flèche	X		X
(une) munition	X		X
(une) balle	X		
(un) obus	X		
(une) bataille	X		
(une) cible	X	X	X
viser	(X)*		X
cibler	(X)*	X	X
toucher	X		X

*Certaines réponses peuvent être discutées.

b) À partir des images suivantes, précisez quels peuvent être les cibles et les buts à atteindre dans le domaine de la publicité.



Les cibles peuvent être : les retraités ou les actifs, les gens de la ville (les urbains) ou les gens de la campagne (les ruraux), les jeunes, les ménagères de moins de 50 ans.

Les buts à atteindre sont vendre des produits comme des journaux, des sodas, des voitures, du café.

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Dans le domaine scolaire aussi, des verbes sont liés à des objets. Retrouvez le verbe illustré par l'image. Puis, reliez le verbe à sa définition.



1. **Scotcher** ● ——— ● Assembler deux papiers, deux objets avec du ruban adhésif.



2. **Imprimer** ● ——— ● Assembler deux papiers, deux objets à l'aide d'une matière liquide ou solide.



3. **Calculer** ● ——— ● Reproduire un texte à l'aide d'une imprimante.



4. **Coller** ● ——— ● Faire une opération.

b) Comme « cibler », les verbes précédents ont un deuxième sens, un sens figuré, très utilisé par les jeunes. Redonnez son deuxième sens à chaque verbe. Utilisez le verbe dans une phrase de votre choix.

Ne pas **calculer** → Faire comme si une personne n'existait pas, ignorer quelqu'un.

Être **scotché** → Être très impressionné, surpris positivement par une action.

Ne pas **coller** → Ne pas être logique, ne pas correspondre à la réalité.

Être **collé** → Être puni, retenu dans le système scolaire.

Ne pas **imprimer** → Ne pas comprendre, ne pas retenir.

Exemples de phrases :

Bastien est arrivé en retard en cours et il n'avait pas fait son travail. Le prof l'a collé mercredi après-midi.
Quand Émilie a fait l'exercice au tableau, on a tous été scotchés. C'était très clair.

5 S'EXPRIMER

Quelle est votre publicité préférée ? Présentez-la et dites pour quelles raisons elle vous plaît.

Inversement, dites quelle publicité vous n'aimez pas du tout.

Vous pouvez choisir une publicité d'un magazine, vue à la télé ou écoutée à la radio.

6 JOUER AVEC LES MOTS

Faites des mots à partir des lettres de PUBLICITÉ. Les lettres ne doivent être utilisées qu'une seule fois.

Faites une phrase ou un petit texte sur la publicité en utilisant le plus possible de mots que vous venez de trouver.

Mots possibles : cible, il, île, public, cité, ciel, lit, lu, pub, cil, bic, pie, et, etc.

Exemple : On lit une pub pour un bic dans le ciel au-dessus de la cité.

7 PROJET : IMAGINER UNE PUBLICITÉ

1. Définissez un public cible (âge, milieu social, lieu d'habitation, etc.).

2. Choisissez un produit.

3. Choisissez un support (vidéo, radio).

4. Imaginez une publicité.

5. Réalisez son scénarimage.

6. Jouez votre publicité et filmez-la ou enregistrez-la.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Paulette Trombetta, CAVILAM – Alliance français

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

Sources Images :

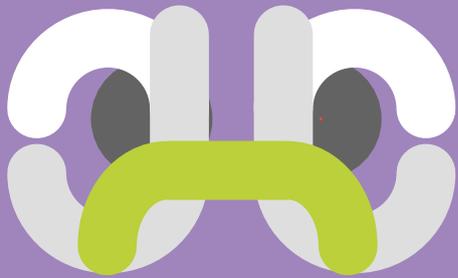
Clïc images 2.0 - Canopé académie de Dijon <http://www.cndp.fr/crdp-dijon/clic-images/>

et Public Domain Vectors <http://publicdomainvectors.org/>



Fiche pédagogique conçue en partenariat avec l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.

GRIGRI



CHRONIQUE

UN GRIGRI, ça se porte sur soi, parfois dans la poche. Mais la plupart du temps, c'est beaucoup plus près du corps. C'est caché sous les vêtements, c'est accroché à une chaîne, c'est autour du poignet, et cette proximité avec la peau est peut-être à l'origine du mot. Ce n'est pas sûr, mais on peut penser que le grigri, c'est ce qui gratte, c'est ce qui frôle, c'est le reste d'une onomatopée. En tout cas, c'est un objet extrêmement intime, qui protège, qui veille sur vous à l'insu de tous et, c'est bien connu, si le secret s'évante, le pacte est rompu et le charme n'opère plus. Alors ce mot « grigri » sonne bien français avec un redoublement qui fait plus

penser au langage enfantin qu'à une langue étrangère, mais qui évoque quand même l'ailleurs, parce qu'on l'utilise davantage en Afrique francophone et aux Antilles et il se nourrit bien plus des magies des tropiques que celles de l'hexagone. Et pourtant, on ne manque pas d'autres mots pour désigner des objets similaires, on a le talisman qui, lui, sent bon l'exotisme. C'est un vrai mot voyageur parce qu'il nous vient de l'arabe qui lui-même l'avait emprunté au grec. Et puis, on a l'amulette qui fait très française, même si on ne sait pas quelle est l'origine du mot et qui repose sur la superstition

mais s'adosse facilement à la religion chrétienne avec des représentations de saints qui sont censés vous prémunir des accidents de la vie. On terminera avec le porte-bonheur qui est plus léger, comme s'il n'avait pas besoin de surnaturel pour nous aider à vivre mais c'est positif, ça apporte un petit peu de chance en plus, et on peut penser qu'il fait de l'œil aux numéros de la loterie ou qu'il arrête le nuage juste lorsque l'on est en route pour aller pique-niquer.



SCÉNARIMAGE



1



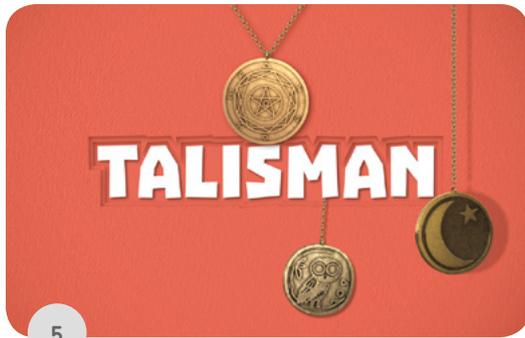
2



3



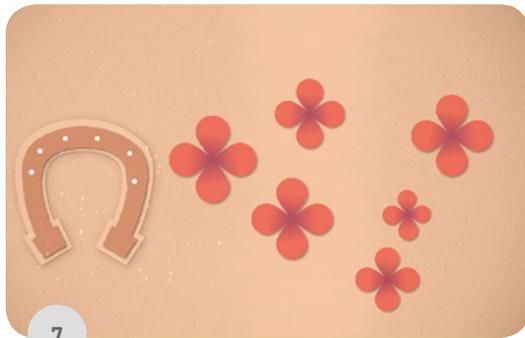
4



5



6



7



8



Voir le film.



GRIGRI

PROJET PÉDAGOGIQUE

Inventer un grigri

Niveaux A2/B1

- Comprendre une chronique radiophonique.
- Définir un objet.
- Découvrir l'origine des mots.
- Jouer avec les syllabes pour créer de nouveaux mots.
- Enrichir son lexique d'onomatopées.
- Parler d'objets fétiches.

ATTENTION !

« GRIGRI »

peut s'écrire de

différentes manières :

« GRIGRI » ; « GRI-GRI » ;

« GRIS-GRIS » ;

« GRIGRIS » (au pluriel).

SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Regardez le film sans le son. Cochez tous les objets de la liste suivante vus dans le film.

- | | | |
|--------------------------------------|---|--|
| <input type="checkbox"/> Une poche | <input type="checkbox"/> Un papier avec un mot | <input type="checkbox"/> Des boules de loto |
| <input type="checkbox"/> Un collier | <input type="checkbox"/> Un bijou avec une étoile | <input type="checkbox"/> Une patte de lapin |
| <input type="checkbox"/> Un bracelet | <input type="checkbox"/> Une coccinelle | <input type="checkbox"/> Un trèfle à quatre feuilles |
| <input type="checkbox"/> Une boîte | <input type="checkbox"/> Un fer à cheval | <input type="checkbox"/> Un billet de loterie |

b) Pour vous, d'après les images, qu'est-ce qu'un grigri ? À deux, imaginez sa signification. Utilisez les mots de l'activité précédente qui vous semblent utiles pour définir un grigri.

Avec tout le groupe, comparez vos définitions. Laquelle préférez-vous ?

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Visionnez le film avec le son ou lisez attentivement la chronique. Dans chaque paire, choisissez la bonne réponse pour retrouver la définition donnée par le film.

Un grigri est un objet...

- | | |
|---|---|
| a. <input type="checkbox"/> qui est gardé à la maison. | <input type="checkbox"/> qui est porté près du corps. |
| b. <input type="checkbox"/> qui protège. | <input type="checkbox"/> qui est dangereux. |
| c. <input type="checkbox"/> qui est secret. | <input type="checkbox"/> qui est public. |
| d. <input type="checkbox"/> qui est décoratif. | <input type="checkbox"/> qui est magique. |
| e. <input type="checkbox"/> qui est toujours identique. | <input type="checkbox"/> qui peut avoir des apparences différentes. |

b) Visionnez de nouveau le début du film, toujours avec le son. Cette fois, retrouvez les manières de porter un grigri et de l'utiliser mentionnées dans le film. Remettez les mots de l'extrait à la bonne place !

près du corps - autour du poignet - sur soi - à une chaîne - dans la poche - avec la peau - sous les vêtements

Un grigri, ça se porte, parfois, mais la plupart du temps, c'est beaucoup plus, c'est caché, c'est accroché, c'est, et cette proximité est peut-être à l'origine du mot.

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Visionnez une nouvelle fois le film. Associez les images et les informations pour mieux comprendre les synonymes du mot « grigri ».



- C'est un mot exotique.



- C'est un mot qui sonne français, comme un langage enfantin.



- C'est un mot positif.



- C'est un mot qui sonne français, mais on ne connaît pas son origine.

b) Le mot « grigri » a donc trois synonymes dans le film. Quelles autres informations sur chaque synonyme avez-vous entendues ?

Talisman	
Amulette	
Grigri	
Porte-bonheur	

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Lisez attentivement les devinettes suivantes. Trouvez un mot, doublez la syllabe phonétique qui le compose.

Retrouvez le mot qui correspond à chaque définition pour découvrir de nouveaux mots !

Exemple : C'est le mélange du noir et du blanc. → gris. → un grigri

C'est un objet qui porte-bonheur. →

a. C'est agréable au toucher. →

C'est un objet ou un tissu utilisé par les enfants pour dormir. →

b. C'est la traduction de « oui » en russe. →

C'est le nom donné aux chevaux par les enfants. →

c. C'est la fin de la rue. →

C'est un vêtement traditionnellement porté dans de nombreux pays d'Afrique. →

d. C'est le contraire de « Tire ! » →

C'est un moyen de transport à deux roues tiré par une personne. →

e. C'est un moyen de transport tiré par une locomotive. →

C'est un synonyme de la routine. →

b) Dans votre langue ou dans une langue de votre connaissance, peut-on fabriquer des mots en répétant des syllabes ?

Existe-t-il un moyen simple de fabriquer des mots ? Donnez des exemples.

Comment et quand utilisez-vous ces mots ? Avec les enfants ? Les adultes ?

5 JOUER AVEC LES MOTS

Doublez les mots ou les sons suivants pour obtenir un mot de deux syllabes répétées comme « grigri ».

À deux, choisissez un des mots obtenus. Imaginez son sens et donnez un exemple d'utilisation (une situation, une phrase typique, une question, un objet, etc.).

Vous avez 1 minute pour présenter votre mot !

Toc ! Toc ! =

Pouet ! Pouet ! =

Dring ! Dring ! =

Pan ! Pan ! =

Glouglou ! =

Clap ! Clap ! =

Vous venez de fabriquer des onomatopées françaises !

Connaissez-vous leur vrai sens ? Savez-vous dans quelle situation les utiliser ?

Vérifiez ici : www.francaisfacile.com (test de français n°88897)

6 S'EXPRIMER

En France, les objets suivants sont souvent utilisés comme porte-bonheur.



a) Dans votre pays, quels sont les objets considérés comme des porte-bonheur ?

Dessinez-les, puis présentez-les.

--	--	--

b) Et vous ? Quels sont vos grigris, vos objets fétiches ? Pourquoi sont-ils importants pour vous ?

Dans quelles situations vous portent-ils bonheur ?

7 PROJET : INVENTER UN GRIGRI POUR FAIRE UNE EXPOSITION !

Chaque culture a ses objets fétiches et ses traditions. En groupes, à vous de créer un grigri !

Pour inventer le grigri de votre groupe, voici le mode d'emploi :

1. Choisissez l'objet.
2. Dessinez-le.
3. Racontez l'histoire de sa naissance en quelques phrases.
4. Dites à quoi il sert, à qui et comment les gens l'utilisent.

Exposez vos grigris dans la classe et invitez des visiteurs pour votre exposition.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Stéphanie Bara, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

Sources Images :

Public Domain Vectors <http://publicdomainvectors.org/> et Open Clipart



Fiche pédagogique conçue en partenariat avec l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.



corrigés



GRIGRI

PROJET PÉDAGOGIQUE

Inventer un grigri

Niveaux A2/B1

- Comprendre une chronique radiophonique.
- Définir un objet.
- Découvrir l'origine des mots.
- Jouer avec les syllabes pour créer de nouveaux mots.
- Enrichir son lexique d'onomatopées.
- Parler d'objets fétiches.

ATTENTION !

« GRIGRI »
peut s'écrire de
différentes manières :
« GRIGRI » ; « GRI-GRI » ;
« GRIS-GRIS » ;
« GRIGRIS » (au pluriel).

SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Regardez le film sans le son. Cochez tous les objets de la liste suivante vus dans le film.

- | | | |
|---|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Une poche | <input type="checkbox"/> Un papier avec un mot | <input checked="" type="checkbox"/> Des boules de loto |
| <input checked="" type="checkbox"/> Un collier | <input checked="" type="checkbox"/> Un bijou avec une étoile | <input type="checkbox"/> Une patte de lapin |
| <input checked="" type="checkbox"/> Un bracelet | <input checked="" type="checkbox"/> Une coccinelle | <input checked="" type="checkbox"/> Un trèfle à quatre feuilles |
| <input type="checkbox"/> Une boîte | <input checked="" type="checkbox"/> Un fer à cheval | <input type="checkbox"/> Un billet de loterie |

b) Pour vous, d'après les images, qu'est-ce qu'un grigri ? À deux, imaginez sa signification. Utilisez les mots de l'activité précédente qui vous semblent utiles pour définir un grigri.

Avec tout le groupe, comparez vos définitions. Laquelle préférez-vous ?

Exemple de réponse possible : un grigri est un objet qui porte chance. On le porte avec soi ou dans sa poche. C'est par exemple un bijou, une coccinelle, un fer à cheval ou un trèfle à quatre feuilles.

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Visionnez le film avec le son ou lisez attentivement la chronique. Dans chaque paire, choisissez la bonne réponse pour retrouver la définition donnée par le film.

Un grigri est un objet...

- | | |
|---|--|
| a. <input type="checkbox"/> qui est gardé à la maison. | <input checked="" type="checkbox"/> qui est porté près du corps. |
| b. <input checked="" type="checkbox"/> qui protège. | <input type="checkbox"/> qui est dangereux. |
| c. <input checked="" type="checkbox"/> qui est secret. | <input type="checkbox"/> qui est public. |
| d. <input type="checkbox"/> qui est décoratif. | <input checked="" type="checkbox"/> qui est magique. |
| e. <input type="checkbox"/> qui est toujours identique. | <input checked="" type="checkbox"/> qui peut avoir des apparences différentes. |

b) Visionnez de nouveau le début du film, toujours avec le son. Cette fois, retrouvez les manières de porter un grigri et de l'utiliser mentionnées dans le film. Remettez les mots de l'extrait à la bonne place !

Un grigri, ça se porte **sur soi**, parfois **dans la poche**, mais la plupart du temps, c'est beaucoup plus **près du corps**, c'est caché **sous les vêtements**, c'est accroché **à une chaîne**, c'est **autour du poignet**, et cette proximité **avec la peau** est peut-être à l'origine du mot.

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Visionnez une nouvelle fois le film. Associez les images et les informations pour mieux comprendre les synonymes du mot « grigri ».



● C'est un mot exotique.



● C'est un mot qui sonne français, comme un langage enfantin.



● C'est un mot positif.



● C'est un mot qui sonne français, mais on ne connaît pas son origine.

b) Le mot « grigri » a donc trois synonymes dans le film. Quelles autres informations sur chaque synonyme avez-vous entendues ?

Talisman	C'est un mot voyageur. Il vient de l'arabe, qui l'a emprunté au grec.
Amulette	C'est un mot français sans doute. On ne connaît pas l'origine du mot. Il repose sur la superstition ou sur la religion chrétienne avec des saints qui protègent des accidents de la vie.
Grigri	C'est ce qui gratte, ce qui frôle. La proximité avec la peau est peut-être à l'origine du mot. Le mot semble appartenir au langage enfantin. Il est plus utilisé en Afrique francophone et aux Antilles.
Porte-bonheur	Un porte-bonheur, c'est un mot léger. Il n'y a pas besoin de surnaturel pour nous aider à vivre. C'est positif. Ça apporte un peu de chance en plus.

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Lisez attentivement les devinettes suivantes. Trouvez un mot, doublez la syllabe phonétique qui le compose.

Retrouvez le mot qui correspond à chaque définition pour découvrir de nouveaux mots !

Exemple : C'est le mélange du noir et du blanc. → gris. → un grigri

C'est un objet qui porte-bonheur. → un grigri

a. C'est agréable au toucher. → doux

C'est un objet ou un tissu utilisé par les enfants pour dormir. → un doudou

b. C'est la traduction de « oui » en russe. → da

C'est le nom donné aux chevaux par les enfants. → un dada

c. C'est la fin de la rue. → le bout

C'est un vêtement traditionnellement porté dans de nombreux pays d'Afrique. → un boubou

d. C'est le contraire de « Tire ! » → pousse

C'est un moyen de transport à deux roues tiré par une personne. → un pousse-pousse

e. C'est un moyen de transport tiré par une locomotive. → un train

C'est un synonyme de la routine. → le train-train

b) Dans votre langue ou dans une langue de votre connaissance, peut-on fabriquer des mots en répétant des syllabes ?

Existe-t-il un moyen simple de fabriquer des mots ? Donnez des exemples.

Comment et quand utilisez-vous ces mots ? Avec les enfants ? Les adultes ?

[Réponse personnalisée]

5 JOUER AVEC LES MOTS

Doublez les mots ou les sons suivants pour obtenir un mot de deux syllabes répétées comme « grigri ».

À deux, choisissez un des mots obtenus. Imaginez son sens et donnez un exemple d'utilisation (une situation, une phrase typique, une question, un objet, etc.).

Vous avez 1 minute pour présenter votre mot !

Toc ! Toc ! = Le son produit par quelqu'un qui frappe à une porte.

Pouet ! Pouet ! = Le son produit par un klaxon de voiture.

Dring ! Dring ! = Le son produit par une sonnette.

Pan ! Pan ! = Le son produit par une arme à feu.

Glouglou ! = Le son pour imiter quelqu'un qui boit.

Clap ! Clap ! = Le son des mains qui applaudissent.

Vous venez de fabriquer des onomatopées françaises !

Connaissez-vous leur vrai sens ? Savez-vous dans quelle situation les utiliser ?

Vérifiez ici : www.francaisfacile.com (test de français n°88897)

6 S'EXPRIMER

En France, les objets suivants sont souvent utilisés comme porte-bonheur.



a) Dans votre pays, quels sont les objets considérés comme des porte-bonheur ?

Dessinez-les, puis présentez-les.

--	--	--

[Réponse personnalisée]

b) Et vous ? Quels sont vos grigris, vos objets fétiches ? Pourquoi sont-ils importants pour vous ?

Dans quelles situations vous portent-ils bonheur ?

[Réponse personnalisée]

7 PROJET : INVENTER UN GRIGRI POUR FAIRE UNE EXPOSITION !

Chaque culture a ses objets fétiches et ses traditions. En groupes, à vous de créer un grigri !

Pour inventer le grigri de votre groupe, voici le mode d'emploi :

1. Choisissez l'objet.
2. Dessinez-le.
3. Racontez l'histoire de sa naissance en quelques phrases.
4. Dites à quoi il sert, à qui et comment les gens l'utilisent.

Exposez vos grigris dans la classe et invitez des visiteurs pour votre exposition.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Stéphanie Bara, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production/Coordination éditoriale/Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

Sources Images :

Public Domain Vectors <http://publicdomainvectors.org/> et Open Clipart

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec
l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.



INUIT(E)



CHRONIQUE

INUIT(E), ce mot désigne à la fois une langue et ceux qui la parlent, c'est-à-dire un peuple. Et en plus de cela, le mot « inuit » a un sens particulier dans la langue inuite. « Inuit », cela veut dire un homme, un être humain. On a donc le même mot pour renvoyer à tous les hommes et à ceux de cette nation. Et ce n'est pas si rare que cela, parce que de nombreux peuples se considèrent comme l'exemple même de l'espèce humaine : qui sommes-nous ? Nous sommes les Hommes ! Aujourd'hui, le terme n'a pas en français de sens figuré particulier, alors pourquoi fait-il partie de notre liste des Dix mots ?

Parce que dans le français courant, le terme « inuit » en a remplacé un autre : esquimau. Et ce dernier a désigné le même peuple, la même langue, avec une origine différente parce qu'il venait d'une autre langue indienne. Et même si les Européens qui ont peuplé le Canada – parce que c'est là-bas que cela se passe - n'en sont pas les inventeurs, c'est ce mot « esquimau » qu'ils ont employé pour renvoyer, de façon un petit peu vague, à tous ceux qui vivaient dans le nord du pays, quelle que soit leur histoire. Alors cette appellation s'est colorée d'une nuance coloniale, qui demeure encore, et c'est pour cela que les Inuits

l'ont récusée : ils ne veulent pas qu'on les appelle des Esquimaux.

L'histoire de ce terme ne s'arrête pas là, puisqu'il est associé de façon un peu stéréotypée à l'idée du froid, du fait que les nations inuites, qui font partie de ce qu'on appelle les premières nations, sont originaires des régions arctiques du Canada. Cela nous fait comprendre que l'esquimau, c'est aussi une crème glacée industrielle, fichée sur un petit bâtonnet et cela existe bien encore et ça ne saurait être remplacé par un autre mot : pas question de manger un Inuit à l'entracte !

SCÉNARIMAGE



1



2



3



4



5



6



7



8



Voir le film.



INUIT(E)

PROJET PÉDAGOGIQUE

S'impliquer dans la protection des peuples autochtones

Niveau B2

- Comprendre une chronique radiophonique, en repérer les différentes parties, interpréter des informations.
- Développer sa compétence linguistique :
 - comprendre les différents sens d'un mot ;
 - utiliser différents registres de langue ;
- Découvrir un mot à travers ses représentations.
- Exprimer son opinion.
- Faire des recherches sur les peuples autochtones, puis les présenter de façon engagée.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).
- Images de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Utilisez les mots suivants dans des phrases : un homme, l'Homme, des hommes, les Hommes. Définissez ces mots les uns par rapport aux autres. Comparez leurs utilisations.

b) Découpez les six cartes proposées à la fin de cette fiche pédagogique.

En petits groupes de trois ou quatre, tirez une carte au sort et décrivez-la. Présentez votre image de façon précise à l'ensemble de la classe, sans la montrer. Quand toutes les images auront été présentées, dites quel est le mot illustré par l'ensemble des images.

Quelles caractéristiques mises en images vous ont aidés à découvrir ce mot ?

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Écoutez la chronique. Ordonnez les six cartes découpées précédemment pour illustrer au mieux le commentaire.
Discutez entre vous.

b) Regardez le film avec le son ou lisez le scénarimage. Proposez un découpage du film en 5 ou 6 parties et donnez un titre à chaque partie.

1.
2.
3.
4.
5.
6.

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Regardez à nouveau le film. À l'aide de la voix off et des images, retrouvez les informations liées aux Inuits.

La région géographique :

La langue parlée :

Le climat de leur région :

Le type d'habitation provisoire :

Les savoir-faire :

b) Répondez aux questions suivantes. Vous pouvez écouter à nouveau la chronique si besoin.

1. Que désigne le mot « inuit » ?
2. Comment les Inuits se considèrent-ils ?
3. D'où vient le mot « inuit » ?
4. Lequel des deux mots « inuit » ou « esquimau » est en général utilisé par les Français ?
5. Pour quelles raisons les Inuits récusent-ils l'appellation « esquimau » ?
6. De quel type de peuple fait partie le peuple inuit ?

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Un même groupe de personnes peut être désigné de façons différentes pour n'offenser personne.
Faites correspondre un terme de chaque colonne.

EXPRESSION	EXPRESSION
un obèse •	• un demandeur d'emploi
un cancre •	• une différence d'origine
un chômeur •	• un technicien de surface
un handicapé •	• une personne en surcharge pondérale
des Noirs, des Arabes, des Asiatiques •	• une personne du 3 ^e âge
une femme de ménage •	• une personne à mobilité réduite
un vieux •	• un élève en situation d'échec scolaire

Quel groupe correspond à l'expression courante et quel groupe à l'expression atténuée ? Notez-le en titre de colonne.

b) Reprenez les couples de l'activité précédente ; dites ce qui peut poser problème avec les concepts (mots) et que l'on essaie de gommer avec les expressions : une infirmité, une différence de catégorie professionnelle, une différence d'origine, etc. Décrivez les techniques linguistiques utilisées.

Une infirmité :

Une différence de catégorie professionnelle :

Une différence d'origine ethnique :

Est-ce que les expressions atténuées, parfois dites « politiquement correctes » existent aussi dans votre langue, dans votre culture ? Donnez des exemples.

5 JOUER AVEC LES MOTS

a) « Un esquimau est une crème glacée industrielle fichée sur un petit bâtonnet. » Savez-vous ce que sont des anglaises, une canadienne, un panama ? Redonnez à chacun de ces mots sa définition.

- Un chapeau souple tressé à partir de feuilles d'un arbuste d'Amérique centrale →
- Des boucles de cheveux longs comme les portaient les femmes au 18^e siècle →
- Une veste chaude doublée de peau de mouton →

b) Laissez libre cours à votre imagination pour inventer un objet qui s'appellerait un parisien, un français, un européen, etc. Écrivez une définition et faites deviner le nom de votre objet.

6 S'EXPRIMER

Pygmées, Touaregs, Berbères, Cheyennes, Pachtounes, Maoris, etc. sont tous des peuples autochtones vivant aux quatre coins de la planète. Que savez-vous de ces différents peuples ? Quels sont leurs points communs ? Quelles sont leurs différences avec la culture occidentale ? Quels dangers peuvent les menacer ? En quoi leur existence est-elle importante ?

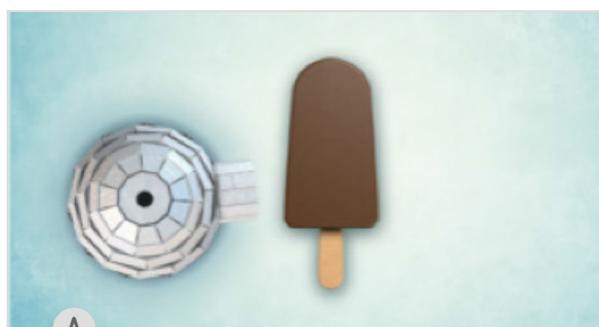
Pour mieux connaître ces peuples et les problèmes auxquels ils sont confrontés, vous pouvez lire l'article « Droits des populations autochtones » sur le site de l'ONU : www.un.org/fr (dans le moteur de recherche, taper « Droits des populations autochtones »).

7 PROJET : S'IMPLIQUER DANS LA PROTECTION DES PEUPLES AUTOCHTONES

L'ONU a proclamé le 9 août, Journée internationale des peuples autochtones. Réalisez quelques affiches à exposer pour cette date dans votre établissement afin de faire connaître et protéger ces peuples.

Choisissez un peuple. Faites des recherches. Écrivez un texte de présentation, illustrez-le avec quelques photos. N'oubliez pas de parler de leurs apports pour les hommes, des dangers qui les menacent et de mesures de protections qui peuvent être prises.

8 CARTES À DÉCOUPER



CRÉDITS

Fiche pédagogique : Paulette Trombetta, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.





corrigés



INUIT(E)

PROJET PÉDAGOGIQUE

S'impliquer dans la protection des peuples autochtones

Niveau B2

- Comprendre une chronique radiophonique, en repérer les différentes parties, interpréter des informations.
- Développer sa compétence linguistique :
 - comprendre les différents sens d'un mot ;
 - utiliser différents registres de langue ;
- Découvrir un mot à travers ses représentations.
- Exprimer son opinion.
- Faire des recherches sur les peuples autochtones, puis les présenter de façon engagée.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).
- Images de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Utilisez les mots suivants dans des phrases : un homme, l'Homme, des hommes, les Hommes. Définissez ces mots les uns par rapport aux autres. Comparez leurs utilisations.

Un homme : un monsieur. J'attendais le bus quand un homme s'est arrêté. Il m'a demandé...

L'homme : représentant de l'espèce humaine. L'homme utilise un langage évolué pour communiquer.

Des hommes : plusieurs personnes de sexe masculin. Chaque jour des hommes quittent leur pays pour voyager ou trouver du travail.

Les hommes/l'homme : depuis longtemps, les hommes rêvent d'aller sur Mars.

b) Découpez les six cartes proposées à la fin de cette fiche pédagogique.

En petits groupes de trois ou quatre, tirez une carte au sort et décrivez-la. Présentez votre image de façon précise à l'ensemble de la classe, sans la montrer. Quand toutes les images auront été présentées, dites quel est le mot illustré par l'ensemble des images.

Inuit.

Quelles caractéristiques mises en images vous ont aidés à découvrir ce mot ?

L'igloo, le mot « esquimau », la feuille d'érable, la boussole qui indique le Nord, les flocons de neige, le personnage, etc.

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Écoutez la chronique. Ordonnez les six cartes découpées précédemment pour illustrer au mieux le commentaire.
Discutez entre vous.

L'ordre correspond à celui du scénarimage, mais on peut aussi accepter d'autres solutions si les apprenants les justifient.

b) Regardez le film avec le son ou lisez le scénarimage. Proposez un découpage du film en 5 ou 6 parties et donnez un titre à chaque partie.

1. La signification du mot « inuit »
2. Comparaison entre « inuit » et « esquimau »
3. L'origine de ces deux mots
4. Les connotations de ces deux mots
5. Le deuxième sens du mot « esquimau »
6.

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Regardez à nouveau le film. À l'aide de la voix off et des images, retrouvez les informations liées aux Inuits.

La région géographique : le Nord du Canada, les régions arctiques du Canada.

La langue parlée : l'inuit.

Le climat de leur région : très froid.

Le type d'habitation provisoire : des igloos.

Les savoir-faire : des peaux de bêtes tendues, des masques.

b) Répondez aux questions suivantes. Vous pouvez écouter à nouveau la chronique si besoin.

1. Que désigne le mot « inuit » ?
« Inuit » désigne à la fois le peuple Inuit, la langue inuite et l'Homme, l'être humain.
2. Comment les Inuits se considèrent-ils ?
Les Inuits se considèrent comme la représentation de l'être humain sur Terre.
3. D'où vient le mot « inuit » ?
« Inuit » vient d'une langue indienne.
4. Lequel des deux mots « inuit » ou « esquimau » est en général utilisé par les Français ?
En général, les Français utilisent le mot « esquimau ».
5. Pour quelles raisons les Inuits récusent-ils l'appellation « esquimau » ?
Le mot « esquimau » a été introduit par les Canadiens et a gardé une connotation coloniale.
6. De quel type de peuple fait partie le peuple inuit ?
Les Inuits sont un peuple premier ou peuple autochtone.

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Un même groupe de personnes peut être désigné de façons différentes pour n'offenser personne.
Faites correspondre un terme de chaque colonne.

EXPRESSION COURANTE	EXPRESSION ATTÉNUÉE
un obèse	un demandeur d'emploi
un cancre	une différence d'origine
un chômeur	un technicien de surface
un handicapé	une personne en surcharge pondérale
des Noirs, des Arabes, des Asiatiques	une personne du 3 ^e âge
une femme de ménage	une personne à mobilité réduite
un vieux	un élève en situation d'échec scolaire

Quel groupe correspond à l'expression courante et quel groupe à l'expression atténuée ? Notez-le en titre de colonne.

b) Reprenez les couples de l'activité précédente ; dites ce qui peut poser problème avec les concepts (mots) et que l'on essaie de gommer avec les expressions : une infirmité, une différence de catégorie professionnelle, une différence d'origine, etc. Décrivez les techniques linguistiques utilisées.

Une infirmité : *un obèse*.

Une différence de catégorie professionnelle : *un chômeur, une femme de ménage*.

Une différence d'origine ethnique : *un Noir, un Arabe, un Asiatique*.

Parfois, on ne dit pas les choses directement mais on fait des détours, on utilise des périphrases, des adjectifs pour en atténuer le sens...

Est-ce que les expressions atténuées, parfois dites « politiquement correctes » existent aussi dans votre langue, dans votre culture ? Donnez des exemples.

[Réponse personnalisée]

5 JOUER AVEC LES MOTS

a) « Un esquimau est une crème glacée industrielle fichée sur un petit bâtonnet. » Savez-vous ce que sont des anglaises, une canadienne, un panama ? Redonnez à chacun de ces mots sa définition.

- Un chapeau souple tressé à partir de feuilles d'un arbuste d'Amérique centrale → *un panama*
- Des boucles de cheveux longs comme les portaient les femmes au 18^e siècle → *des anglaises*
- Une veste chaude doublée de peau de mouton → *une canadienne*

b) Laissez libre cours à votre imagination pour inventer un objet qui s'appellerait un parisien, un français, un européen, etc. Écrivez une définition et faites deviner le nom de votre objet.

[Réponse personnalisée]

6 S'EXPRIMER

Pygmées, Touaregs, Berbères, Cheyennes, Pachtounes, Maoris, etc. sont tous des peuples autochtones vivant aux quatre coins de la planète. Que savez-vous de ces différents peuples ? Quels sont leurs points communs ? Quelles sont leurs différences avec la culture occidentale ? Quels dangers peuvent les menacer ? En quoi leur existence est-elle importante ?

Pour mieux connaître ces peuples et les problèmes auxquels ils sont confrontés, vous pouvez lire l'article « Droits des populations autochtones » sur le site de l'ONU : www.un.org/fr (dans le moteur de recherche, taper « Droits des populations autochtones »).

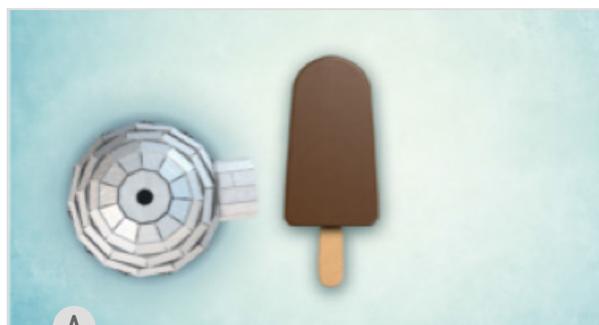
[Réponse personnalisée]

7 PROJET : S'IMPLIQUER DANS LA PROTECTION DES PEUPLES AUTOCHTONES

L'ONU a proclamé le 9 août, « Journée internationale des peuples autochtones ». Réalisez quelques affiches à exposer pour cette date dans votre établissement afin de faire connaître et protéger ces peuples.

Choisissez un peuple. Faites des recherches. Écrivez un texte de présentation, illustrez-le avec quelques photos. N'oubliez pas de parler de leurs apports pour les hommes, des dangers qui les menacent et de mesures de protections qui peuvent être prises.

8 CARTES À DÉCOUPER



A



B



C



D



E



F

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Paulette Trombetta, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.



KERMESSE

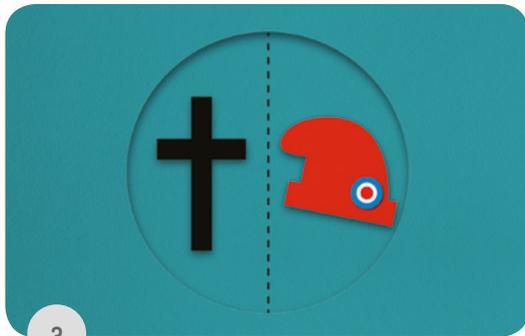


CHRONIQUE

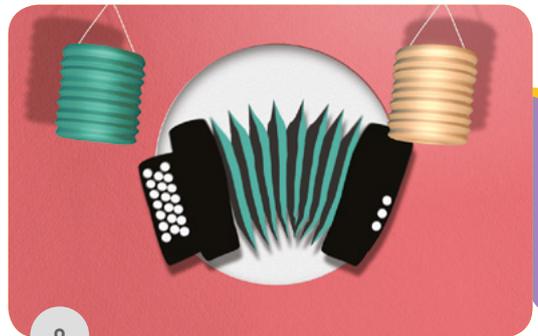
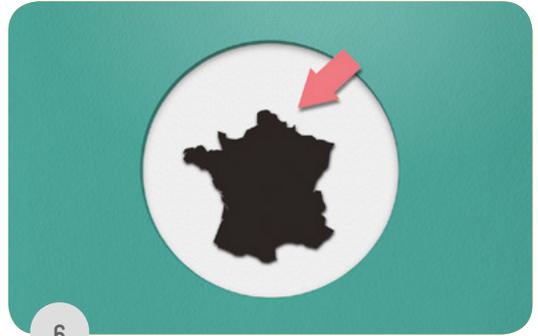
KERMESSE est un mot intéressant. D'abord parce que son usage, qui est bien actuel, n'a pas grand-chose à voir avec son étymologie. C'est un mot qui vient de l'ancien flamand et le « k » à l'initiale est souvent une bonne indication d'une origine germanique. Alors cela condense deux mots : « *kerk* », l'église (on retrouve ce radical dans l'anglais *church*, dans l'allemand *Kirche*), et « *messe* », qui a le même sens que le mot français. Donc il s'agit d'une messe d'église ? Oh là, on frôle le pléonasmе, parce que la messe se dit rarement en dehors de la maison du Seigneur, et même si on peut la célébrer en plein air, une église

virtuelle est là pour envelopper les fidèles. Mais surtout, la kermesse n'est pas une affaire d'intérieur, de même qu'elle n'est pas liturgique. Elle se situe à la frange entre la vie religieuse et la vie laïque : c'est une fête patronale de village, on célèbre le saint sous la protection duquel on vit, et c'est prétexte à réjouissances. Des réjouissances qui elles-mêmes sont prétexte bien souvent à la peinture, on peut penser à Bruegel et aux nombreuses toiles qu'il a consacrées à des scènes de kermesses. Le mot, en français, il est né dans le Nord de la France actuelle, en Flandres, et on le trouve en concurrence

avec un autre, la ducasse, moins répandu, qui existe encore dans un emploi qui n'a pas vraiment changé depuis son origine. En revanche, le mot « kermesse », lui, peut s'appliquer à des festivités extrêmement courantes qui englobent toute une série d'activités qui vont du chamboule-tout à la tombola et qui, en général, se terminent par un bal qui va rassembler toutes les générations.



SCÉNARIMAGE



Voir le film.





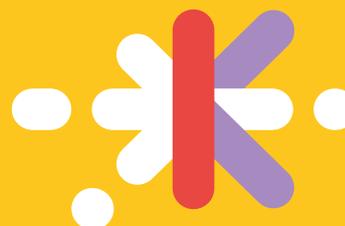
KERMESSE

PROJET PÉDAGOGIQUE

Organiser une kermesse

Niveau B1

- Comprendre une chronique radiophonique ; retrouver l'ordre des informations ; retrouver une définition précise.
- Développer sa compétence linguistique :
 - découvrir l'origine étrangère des mots ;
 - enrichir son vocabulaire dans le domaine de l'informatique.
- Réfléchir sur l'utilisation de mots étrangers dans une langue.
- Créer un poème.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Assemblez les consonnes et les voyelles dans le bon ordre pour retrouver le mot expliqué dans le film.

Comparez votre réponse avec celle de vos voisins.

Une KMRSS + EEE = Une KERMESSE

b) Regardez les images ci-après et à deux, imaginez la signification du mot retrouvé dans l'activité précédente (a). Avec tout le groupe, comparez vos réponses et mettez-vous d'accord sur une définition.

À l'origine, il s'agit de



où les gens



et



2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Visionnez le film avec le son pour remettre dans l'ordre d'écoute les informations principales proposées ci-dessous.

INFORMATIONS	ORDRE
La kermesse est une fête de village avec de nombreuses réjouissances.	
« La ducasse » est un synonyme de « kermesse ».	
Le mot « kermesse » condense deux mots : église et messe.	
L'usage du mot n'a pas grand-chose à voir avec son étymologie.	
La kermesse se termine par un bal qui rassemble toutes les générations.	
La kermesse n'est pas une affaire d'intérieur.	
Le peintre Bruegel a peint de nombreuses scènes de kermesses.	

b) Visionnez de nouveau le film avec le son et reliez les noms avec les adjectifs correspondants.

un mot	•	• religieuse
un usage	•	• germanique
le flamand*	•	• courantes
une origine	•	• laïque
la vie	•	• intéressant
la vie	•	• patronale
une fête	•	• ancien
des festivités	•	• actuel

* Dans ce cas, le nom est placé après l'adjectif.

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Écoutez la chronique audio. En vous aidant des informations retrouvées dans l'activité précédente (2b), complétez la définition proposée. Attention ! Les noms et les adjectifs sont parfois séparés par un autre mot.

Kermesse est, d'abord parce que qui est bien, n'a pas grand-chose à voir avec son étymologie. C'est un mot qui vient de et le « k » à l'initiale est souvent une bonne indication d'..... Elle se situe à la frange entre et : c'est de village [...]. Le mot kermesse, lui, peut s'appliquer à extrêmement

b) Écoutez à nouveau la chronique audio et cochez la bonne réponse.

- Le « k »...
 - à la finale
 - à l'initiale du mot
 ... est une bonne indication d'une origine germanique.
- Le radical « kerk », église, se retrouve...
 - en anglais et en allemand.
 - en français et en allemand.
- Pendant la kermesse, le village fête...
 - le saint qui le protège.
 - l'église qui le protège.
- Le mot « kermesse » est né dans le Nord de la France...
 - dans les Landes.
 - en Flandres.
- Les festivités de la kermesse englobent...
 - un chamboule-tout et de la peinture.
 - une tombola et un bal.

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Dans le film, le journaliste précise que le mot « kermesse » est d'origine germanique. En français, de nombreux mots sont issus d'autres langues. Lisez les mots proposés ci-dessous et à deux, retrouvez de quelle langue ils proviennent. Expliquez comment vous avez fait votre choix.

MOT	le nickel	une cafétéria	une merguez	un poncho	un graffiti	le judo	un kébab
ORIGINE							

b) De nombreux mots anglais sont utilisés couramment en français, notamment en informatique. Les défenseurs de la langue française ont donc décidé de franciser certains mots pour lutter contre ce qu'ils appellent « une invasion ». Lisez les mots proposés et retrouvez à quels mots anglais ils correspondent.

• un courriel =	• un bogue =	• télécharger =
• un pourriel =	• un fouineur =	• en continu =
• un cédé =	• le clavardage =	• la Toile =

5 S'EXPRIMER

Dans votre pays, les kermesses existent-elles ? Avez-vous déjà participé à ce genre de festivités ?

Si oui, comment se déroulent-elles généralement ? Que peut-on y faire, y manger ?

Si non, existe-t-il d'autres fêtes qui ressemblent à une kermesse ? Comment s'appellent-elles et comment se déroulent-elles ?

En France, les fêtes patronales actuelles n'ont plus tellement pour rôle d'honorer le saint qui protège le village. Elles mettent plus souvent à l'honneur un savoir-faire, une tradition gastronomique par exemple, comme « La fête du pain », « La foire à l'ail », « La fête de la myrtille ». Que pensez-vous de ce genre de fête ?

6 JOUER AVEC LES MOTS

En petits groupes, faites la liste de tous les mots français que vous connaissez qui se terminent par « esse ». Ensuite, utilisez certains d'entre eux pour rédiger un poème qui commencerait par « Tous à la kermesse ! » et donnerait envie aux gens de venir y participer. Les mots en « esse » doivent être en fin de phrase pour faire des rimes.

Une fois terminé, vous lisez votre poème à la classe.

7 PROJET : ORGANISER UNE KERMESSE

En France, de nombreuses écoles organisent des kermesses. C'est l'occasion de faire une grande fête où se retrouvent les enfants, les parents et le personnel de l'école. Partagez-vous le travail pour mieux organiser cette journée :

- un groupe réfléchit sur les spectacles montrés aux invités ou joués par les élèves ;
- un groupe prépare différents petits jeux avec des lots pour les participants ;
- un groupe organise les stands de nourriture et de boissons ;
- un groupe crée les affiches et choisit la musique de la kermesse.

Ensuite, avec l'accord de votre professeur, proposez votre projet au directeur de l'école et aux autres classes.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Murielle Bidault, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production/Coordination éditoriale/Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec
l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.





corrigés



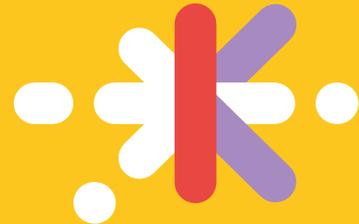
KERMESSE

PROJET PÉDAGOGIQUE

Organiser une kermesse

Niveau B1

- Comprendre une chronique radiophonique ; retrouver l'ordre des informations ; retrouver une définition précise.
- Développer sa compétence linguistique :
 - découvrir l'origine étrangère des mots ;
 - enrichir son vocabulaire dans le domaine de l'informatique.
- Réfléchir sur l'utilisation de mots étrangers dans une langue.
- Créer un poème.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Assemblez les consonnes et les voyelles dans le bon ordre pour retrouver le mot expliqué dans le film.

Comparez votre réponse avec celle de vos voisins.

Une KMRSS + EEE = Une KERMESSE

b) Regardez les images ci-après et à deux, imaginez la signification du mot retrouvé dans l'activité précédente (a). Avec tout le groupe, comparez vos réponses et mettez-vous d'accord sur une définition.

À l'origine, il s'agit de



où les gens



et



Exemple de réponse possible :

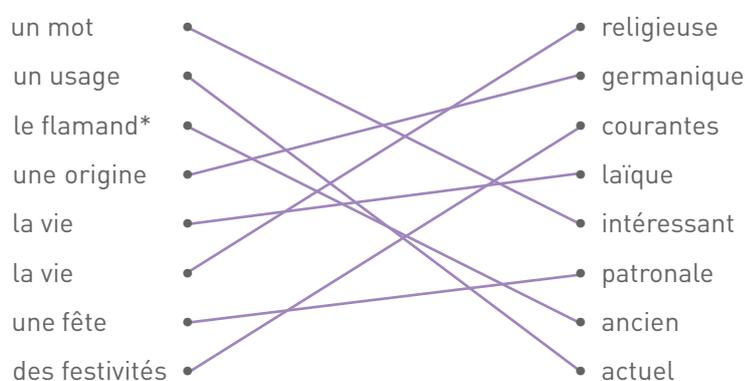
Une kermesse est une fête religieuse, organisée par l'église au cours de laquelle les participants peuvent jouer et danser.

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Visionnez le film avec le son pour remettre dans l'ordre d'écoute les informations principales proposées ci-dessous.

INFORMATIONS	ORDRE
La kermesse est une fête de village avec de nombreuses réjouissances.	6
« La ducasse » est un synonyme de « kermesse ».	5
Le mot « kermesse » condense deux mots : église et messe.	2
L'usage du mot n'a pas grand-chose à voir avec son étymologie.	1
La kermesse se termine par un bal qui rassemble toutes les générations.	7
La kermesse n'est pas une affaire d'intérieur.	3
Le peintre Bruegel a peint de nombreuses scènes de kermesses.	4

b) Visionnez de nouveau le film avec le son et reliez les noms avec les adjectifs correspondants.



* Dans ce cas, le nom est placé après l'adjectif.

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Écoutez la chronique audio. En vous aidant des informations retrouvées dans l'activité précédente (2b), complétez la définition proposée. Attention ! Les noms et les adjectifs sont parfois séparés par un autre mot.

Kermesse est un mot intéressant, d'abord parce que son usage qui est bien actuel, n'a pas grand-chose à voir avec son étymologie. C'est un mot qui vient de l'ancien flamand et le « k » à l'initiale est souvent une bonne indication d'une origine germanique. Elle se situe à la frange entre la vie religieuse et la vie laïque : c'est une fête patronale de village [...]. Le mot kermesse, lui, peut s'appliquer à des festivités extrêmement courantes.

b) Écoutez à nouveau la chronique audio et cochez la bonne réponse.

- Le « k »...
 - à la finale
 - à l'initiale du mot
 ... est une bonne indication d'une origine germanique.
- Le radical « kerk », église, se retrouve...
 - en anglais et en allemand.
 - en français et en allemand.
- Pendant la kermesse, le village fête...
 - le saint qui le protège.
 - l'église qui le protège.
- Le mot « kermesse » est né dans le Nord de la France...
 - dans les Landes.
 - en Flandres.
- Les festivités de la kermesse englobent...
 - un chamboule-tout et de la peinture.
 - une tombola et un bal.

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Dans le film, le journaliste précise que le mot « kermesse » est d'origine germanique. En français, de nombreux mots sont issus d'autres langues. Lisez les mots proposés ci-dessous et à deux, retrouvez de quelle langue ils proviennent. Expliquez comment vous avez fait votre choix.

MOT	le nickel	une cafétéria	une merguez	un poncho	un graffiti	le judo	un kébab
ORIGINE	allemand	anglais	arabe	espagnol	italien	japonais	turc

b) De nombreux mots anglais sont utilisés couramment en français, notamment en informatique. Les défenseurs de la langue française ont donc décidé de franciser certains mots pour lutter contre ce qu'ils appellent « une invasion ». Lisez les mots proposés et retrouvez à quels mots anglais ils correspondent.

• un courriel = un e-mail	• un bogue = un bug	• télécharger = to download
• un pourriel = un spam	• un fouineur = un hacker	• en continu = streaming
• un cédé = un CD	• le clavardage = le chat	• la Toile = Internet

5 S'EXPRIMER

Dans votre pays, les kermesses existent-elles ? Avez-vous déjà participé à ce genre de festivités ?

Si oui, comment se déroulent-elles généralement ? Que peut-on y faire, y manger ?

Si non, existe-t-il d'autres fêtes qui ressemblent à une kermesse ? Comment s'appellent-elles et comment se déroulent-elles ?

En France, les fêtes patronales actuelles n'ont plus tellement pour rôle d'honorer le saint qui protège le village. Elles mettent plus souvent à l'honneur un savoir-faire, une tradition gastronomique par exemple, comme « La fête du pain », « La foire à l'ail », « La fête de la myrtille ». Que pensez-vous de ce genre de fête ?

[Réponse personnalisée]

6 JOUER AVEC LES MOTS

En petits groupes, faites la liste de tous les mots français que vous connaissez qui se terminent par « esse ». Ensuite, utilisez certains d'entre eux pour rédiger un poème qui commencerait par « Tous à la kermesse ! » et donnerait envie aux gens de venir y participer. Les mots en « esse » doivent être en fin de phrase pour faire des rimes.

Une fois terminé, vous lisez votre poème à la classe.

Exemples de mots en « esse » : une tresse, une caresse, la gentillesse, la maladresse, la paresse, une adresse, la maîtresse, la presse, une princesse...

Exemple de poème : Tous à la kermesse ! Pour le spectacle, les filles auront des tresses. Nous jouerons sans maladresse. Nous discuterons avec gentillesse. Plus aucun souci pour la maîtresse. On en parlera dans la presse. Venez tous à la kermesse !

7 PROJET : ORGANISER UNE KERMESSE

En France, de nombreuses écoles organisent des kermesses. C'est l'occasion de faire une grande fête où se retrouvent les enfants, les parents et le personnel de l'école. Partagez-vous le travail pour mieux organiser cette journée :

- un groupe réfléchit sur les spectacles montrés aux invités ou joués par les élèves ;
- un groupe prépare différents petits jeux avec des lots pour les participants ;
- un groupe organise les stands de nourriture et de boissons ;
- un groupe crée les affiches et choisit la musique de la kermesse.

Ensuite, avec l'accord de votre professeur, proposez votre projet au directeur de l'école et aux autres classes.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Murielle Bidault, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production/Coordination éditoriale/Maquette et mise en pages :

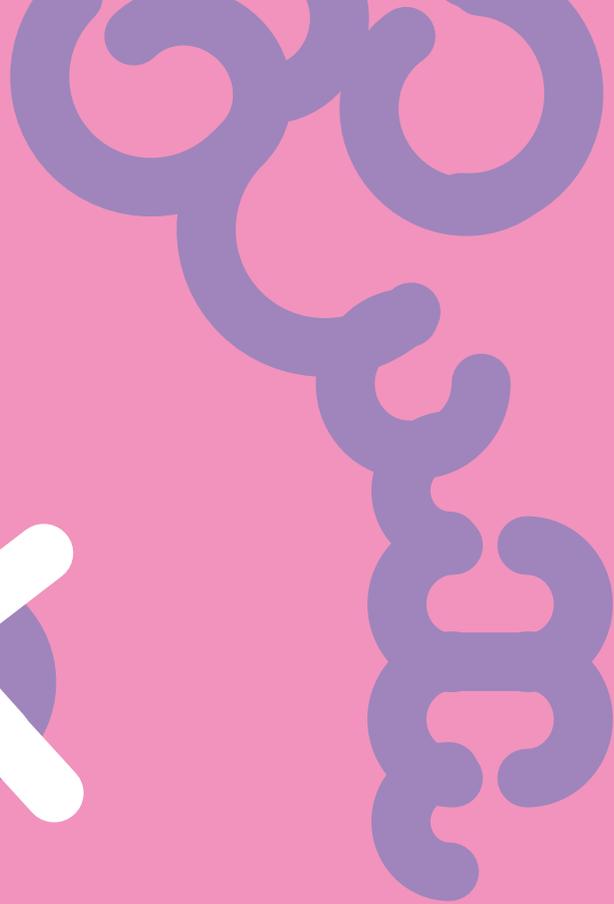
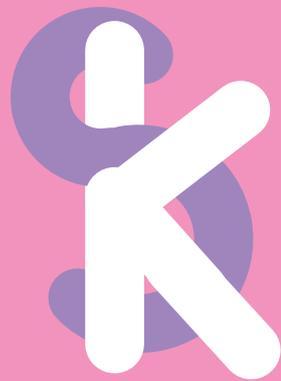
Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec
l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.



KITSCH



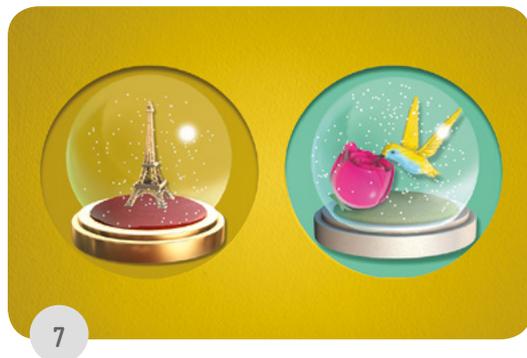
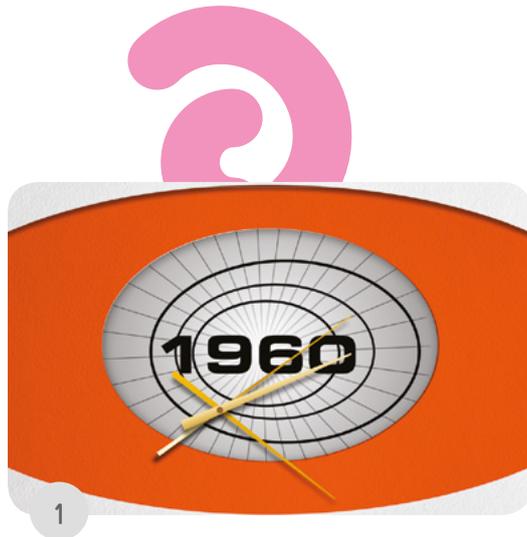
CHRONIQUE

KITSCH n'est pas un mot facile à définir parce qu'il représente tantôt un certain style, tantôt un jugement esthétique. Il apparaît en français au début des années soixante, une époque où le confort, les arts ménagers commencent à se répandre : voitures, télévisions, machines à laver... Et puis parallèlement, une certaine forme d'art apparaît en série ; et certains artistes, comme Andy Warhol aux États-Unis, considèrent plus l'art comme une production que comme une création : on consomme autant qu'on apprécie. Alors le kitsch, cela désigne d'abord ce rapport à un art de grande diffusion où la notion

d'œuvre originale n'a plus cours. Ce sens, aujourd'hui, il est un petit peu oublié, alors que le mot kitsch est encore très présent avec d'autres sens.

Le kitsch est associé à la mode rétro. On retrouve, on assemble des objets un peu désuets, on les recycle. Ce n'est pas que ces objets soient vraiment anciens, ils sont vieillots, ils sont datés. Et le kitsch consiste à se réjouir de cet aspect démodé, tout en évoquant autre chose d'ailleurs : le mauvais goût. C'est bien subjectif le mauvais goût. C'est lié à l'idée de clinquant : c'est faux, mais ça brille ! Eh bien, le kitsch, précisément, c'est une façon d'aimer la vulgarité

en connaissance de cause : on donne du prix à une œuvre parce qu'elle est bon marché ; on la goûte, parce qu'on en évalue le ridicule ! On encadre, on met en scène une certaine laideur qu'on dédaigne pour en faire un objet d'admiration. Donc il y a un retournement, on ne sait plus exactement ce qu'on admire : l'œuvre ou son côté décalé ? Et avec cette jubilation paradoxale et légèrement perverse, on est en face du « deuxième degré » considéré comme l'un des beaux arts.



SCÉNARIMAGE



Voir le film.



KITSCH

PROJET PÉDAGOGIQUE

Créer un musée sentimental du kitsch

Niveaux B1/B2

- Comprendre une chronique radiophonique.
- Définir un concept.
- Comprendre un paradoxe.
- Rédiger un paragraphe explicatif.
- Enrichir son lexique de mots d'origine allemande.
- Présenter une œuvre d'art.



ATTENTION !

« KITSCH »

peut aussi s'écrire :

« KITCH »

SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Regardez le film sans le son. Observez bien les objets montrés dans ce film. Trouvez six adjectifs différents pour les décrire de manière subjective.

Quelle est, selon vous, la particularité commune à tous ces objets ?

b) Regardez maintenant le film avec le son. Pourquoi ces objets sont-ils difficiles à décrire ?

c) Pourquoi le mot « kitsch » est-il difficile à définir ?

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Visionnez le film avec le son. Oralement, reconstituez, avec vos propres mots, la chronologie du mot « kitsch ». À quel moment apparaît-il ? Qu'est-ce qui apparaît en même temps ? Aidez-vous de la frise ci-dessous et des dates ou mots-clés.



b) Visionnez le film une nouvelle fois. Listez tous les adjectifs employés pour décrire les objets dits « kitsch » qui sont montrés dans le film.

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Visionnez le film une dernière fois pour compléter votre notion du mot « kitsch ». Quels sont les liens entre l'art et le mot « kitsch » ? Choisissez les concepts qui correspondent aux explications données dans le film.



b) Un paradoxe est une opinion, une proposition contraire à la logique, au sens commun. Rédigez un court paragraphe intitulé *Le kitsch est un paradoxe...*, définissant le concept de « kitsch » et son rapport avec l'art. Aidez-vous des informations et des adjectifs relevés dans les activités précédentes. Appuyez-vous sur les images ci-dessous pour illustrer votre explication.



4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Lisez la définition de Kitsch.

Kitsch, ou kitch, est un mot d'origine allemande devenu international. On relie les sources de ce mot au verbe allemand « verkitschen », qui signifie « brader », ou « vendre quelque chose à la place de ce qui avait été demandé ». On fait également remonter son origine au verbe allemand « kitschen », qui signifie « ramasser des déchets dans la rue ».

Source : www.wikipedia.fr

Les mots suivants sont aussi des mots allemands employés en français. À plusieurs, faites des hypothèses sur leur sens. Puis, cherchez leur définition dans un dictionnaire unilingue et proposez des exemples d'utilisations.

- Un vasistas :
- Un ersatz :
- Un leitmotiv :
- Le handball :

c) Et dans votre langue, quels mots ont été empruntés à d'autres langues ?

En groupe, faites une liste. Discutez ensuite de l'origine de ces mots et des contextes dans lesquels ils sont utilisés.

5 S'EXPRIMER

a) Découvrez une manière d'exprimer le style kitsch dans l'art contemporain avec l'artiste japonais Takashi Murakami.

Regardez la vidéo disponible sur le site de TV5MONDE :

www.tv5.org/cms/chaine-francophone/cultures/Tous-les-dossiers/Otto-le-gardien-de-l-art-contemporain/p-13182-Otto-le-gardien-de-l-art-contemporain.htm

(allez dans "chaînes francophones" → "cultures" → "Tous les dossiers" → "Otto le gardien de l'art contemporain").

b) Observez les œuvres de l'artiste japonais exposées à Versailles en 2010 :

www.tv5.org/cms/chaine-francophone/cultures/Tous-les-dossiers/Otto-le-gardien-de-l-art-contemporain/p-13178-Otto-Takashi-Murakami-a-Versailles.htm

(allez dans "chaînes francophones" → "cultures" → "Tous les dossiers" → "Otto Takashi Murakami à Versailles").

c) Que pensez-vous de cette citation du poète français Charles Baudelaire : « Le beau est toujours bizarre. » ?

Justifiez votre point de vue en donnant des exemples personnels d'œuvres, monuments ou objets que vous trouvez bizarres et beaux dans votre pays ou dans un autre pays.

6 JOUER AVEC LES MOTS

Dans l'émission « La minute d'Otto » de l'activité précédente, Otto décrit les œuvres en accumulant les adjectifs : « C'est bizarre, charmant, délicieux, audacieux, saugrenu... »

L'accumulation de mots autour du même sujet permet, ici, de donner de la valeur à l'œuvre d'art ou de montrer l'hésitation du spectateur face à une œuvre qu'il ne comprend pas très bien et la difficulté à décrire une œuvre d'art de manière précise.

À vous ! En groupes, montrez une photo d'œuvre d'art à un membre de l'autre groupe. Il a 1 minute pour décrire cette œuvre en accumulant un maximum d'adjectifs !

L'équipe gagnante est celle dont les membres auront été les plus productifs et rapides !

7 PROJET : CRÉER UN MUSÉE SENTIMENTAL DU KITSCH

Choisissez un objet qui est, selon vous, kitsch. Présentez cet objet comme une œuvre d'art pour en montrer toute la beauté et la valeur sentimentale. Enfin, jouez le rôle de guide d'un musée d'art kitsch !

1. Pour trouver un objet et bien le connaître, vous pouvez :

- chercher chez vous, chez des parents, chez des connaissances ;
- interroger le/la propriétaire de l'objet pour en connaître l'histoire et la valeur sentimentale ;
- prendre des photos...

2. Pour présenter votre œuvre, vous pouvez :

- rédiger la page du catalogue du musée concernant cette œuvre ;
- rédiger un panneau explicatif pour exposer l'œuvre (titre, auteur ou propriétaire, année, une phrase symbolique de cette œuvre...).

3. Pour garder une trace, une mémoire de toutes vos œuvres, assemblez les pages rédigées par tout le groupe pour constituer le catalogue du musée.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Stéphanie Bara, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec
l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.



corrigés



KITSCH

PROJET PÉDAGOGIQUE

Créer un musée sentimental du kitsch

Niveaux B1/B2

- Comprendre une chronique radiophonique.
- Définir un concept.
- Comprendre un paradoxe.
- Rédiger un paragraphe explicatif.
- Enrichir son lexique de mots d'origine allemande.
- Présenter une œuvre d'art.



ATTENTION !

« KITSCH »

peut aussi s'écrire :

« KITCH »

SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Regardez le film sans le son. Observez bien les objets montrés dans ce film. Trouvez six adjectifs différents pour les décrire de manière subjective.

Exemple de réponse possible : ces objets sont colorés, laids, démodés, vieux, désuets, bizarres...

Quelle est, selon vous, la particularité commune à tous ces objets ?

Exemple de réponse possible : ils sont kitsch. Ils sont d'une autre époque...

b) Regardez maintenant le film avec le son. Pourquoi ces objets sont-ils difficiles à décrire ?

Le kitsch consiste à se réjouir de l'aspect démodé et du mauvais goût. Or le mauvais goût est subjectif : il dépend de la sensibilité de chacun

c) Pourquoi le mot « kitsch » est-il difficile à définir ?

Le mot « kitsch » n'est pas facile à définir parce qu'il représente tantôt un certain style, tantôt un jugement esthétique.

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Visionnez le film avec le son. Oralement, reconstituez, avec vos propres mots, la chronologie du mot « kitsch ». À quel moment apparaît-il ? Qu'est-ce qui apparaît en même temps ? Aidez-vous de la frise ci-dessous et des dates ou mots-clés.



Dans les années 1960 : le mot « kitsch » apparaît à une époque où le confort et les objets ménagers commencent à être courants (les machines à laver, voitures, télévisions...). En même temps, l'art d'Andy Warhol se développe aux États-Unis. On considère l'art comme une production et on produit donc des objets en série. L'objet original et unique n'est plus aussi important.

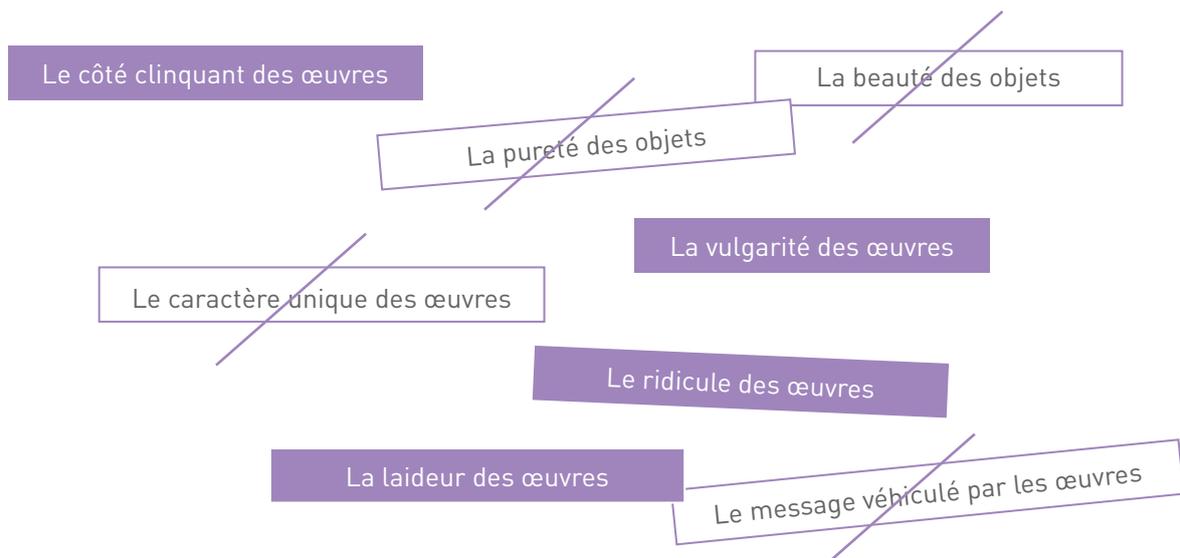
Aujourd'hui, un objet kitsch est associé à la mode rétro. Il s'agit de tous ces objets désuets, vieux et démodés que l'on aime justement parce qu'ils sont décalés. On sait qu'ils ne sont pas beaux et c'est pour cette raison qu'ils plaisent.

b) Visionnez le film une nouvelle fois. Listez tous les adjectifs employés pour décrire les objets dits « kitsch » qui sont montrés dans le film.

Désuet – ancien – vieillot – daté – démodé – clinquant – faux – ridicule – décalé.

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Visionnez le film une dernière fois pour compléter votre notion du mot « kitsch ». Quels sont les liens entre l'art et le mot « kitsch » ? Choisissez les concepts qui correspondent aux explications données dans le film.



b) Un paradoxe est une opinion, une proposition contraire à la logique, au sens commun. Rédigez un court paragraphe intitulé *Le kitsch est un paradoxe...*, définissant le concept de « kitsch » et son rapport avec l'art. Aidez-vous des informations et des adjectifs relevés dans les activités précédentes. Appuyez-vous sur les images ci-dessous pour illustrer votre explication.



Exemple de réponse possible :

Le kitsch est un paradoxe.

Le kitsch est une caractéristique esthétique d'un objet qui n'est pas nécessairement une œuvre d'art.

Cet objet peut être considéré comme une œuvre d'art et être admiré, mais il l'est rarement pour sa beauté. L'objet kitsch est en général plutôt laid et désuet. Il correspond bien actuellement à la mode rétro. Il s'agit en général d'objets clinquants, comme un nain de jardin coloré ou une boule à neige dorée ramenée du bout du monde.

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Lisez la définition de Kitsch.

Kitsch, ou kitch, est un mot d'origine allemande devenu international. On relie les sources de ce mot au verbe allemand « verkitschen », qui signifie « brader », ou « vendre quelque chose à la place de ce qui avait été demandé ». On fait également remonter son origine au verbe allemand « kitschen », qui signifie « ramasser des déchets dans la rue ».

Source : www.wikipedia.fr

Les mots suivants sont aussi des mots allemands employés en français. À plusieurs, faites des hypothèses sur leur sens. Puis, cherchez leur définition dans un dictionnaire unilingue et proposez des exemples d'utilisations.

- Un vasistas : une ouverture dans une fenêtre ou dans une porte, à hauteur des yeux.
- Un ersatz : un produit utilisé pour en remplacer un autre, parce qu'il est devenu rare ou trop coûteux.
- Un leitmotiv : thème, phrase ou slogan qui revient régulièrement dans une partition de musique, dans un discours, un écrit...
- Le handball : sport collectif où 2 équipes de 7 joueurs s'affrontent avec un ballon.

c) Et dans votre langue, quels mots ont été empruntés à d'autres langues ?

En groupe, faites une liste. Discutez ensuite de l'origine de ces mots et des contextes dans lesquels ils sont utilisés.
[Réponse personnalisée]

5 S'EXPRIMER

a) Découvrez une manière d'exprimer le style kitsch dans l'art contemporain avec l'artiste japonais Takashi Murakami. Regardez la vidéo disponible sur le site de TV5MONDE :

www.tv5.org/cms/chaine-francophone/cultures/Tous-les-dossiers/Otto-le-gardien-de-l-art-contemporain/p-13182-Otto-le-gardien-de-l-art-contemporain.htm

(allez dans "chaînes francophones" → "cultures" → "Tous les dossiers" → "Otto le gardien de l'art contemporain").

b) Observez les œuvres de l'artiste japonais exposées à Versailles en 2010 :

www.tv5.org/cms/chaine-francophone/cultures/Tous-les-dossiers/Otto-le-gardien-de-l-art-contemporain/p-13178-Otto-Takashi-Murakami-a-Versailles.htm

(allez dans "chaînes francophones" → "cultures" → "Tous les dossiers" → "Otto Takashi Murakami à Versailles").

c) Que pensez-vous de cette citation du poète français Charles Baudelaire : « Le beau est toujours bizarre. » ?

Justifiez votre point de vue en donnant des exemples personnels d'œuvres, monuments ou objets que vous trouvez bizarres et beaux dans votre pays ou dans un autre pays.

[Réponse personnalisée]

6 JOUER AVEC LES MOTS

Dans l'émission « La minute d'Otto » de l'activité précédente, Otto décrit les œuvres en accumulant les adjectifs : « C'est bizarre, charmant, délicieux, audacieux, saugrenu... »

L'accumulation de mots autour du même sujet permet, ici, de donner de la valeur à l'œuvre d'art ou de montrer l'hésitation du spectateur face à une œuvre qu'il ne comprend pas très bien et la difficulté à décrire une œuvre d'art de manière précise.

À vous ! En groupes, montrez une photo d'œuvre d'art à un membre de l'autre groupe. Il a 1 minute pour décrire cette œuvre en accumulant un maximum d'adjectifs !

L'équipe gagnante est celle dont les membres auront été les plus productifs et rapides !

[Réponse personnalisée]

7 PROJET : CRÉER UN MUSÉE SENTIMENTAL DU KITSCH

Choisissez un objet qui est, selon vous, kitsch. Présentez cet objet comme une œuvre d'art pour en montrer toute la beauté et la valeur sentimentale. Enfin, jouez le rôle de guide d'un musée d'art kitsch !

1. Pour trouver un objet et bien le connaître, vous pouvez :

- chercher chez vous, chez des parents, chez des connaissances ;
- interroger le/la propriétaire de l'objet pour en connaître l'histoire et la valeur sentimentale ;
- prendre des photos...

2. Pour présenter votre œuvre, vous pouvez :

- rédiger la page du catalogue du musée concernant cette œuvre ;
- rédiger un panneau explicatif pour exposer l'œuvre (titre, auteur ou propriétaire, année, une phrase symbolique de cette œuvre...).

3. Pour garder une trace, une mémoire de toutes vos œuvres, assemblez les pages rédigées par tout le groupe pour constituer le catalogue du musée.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Stéphanie Bara, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

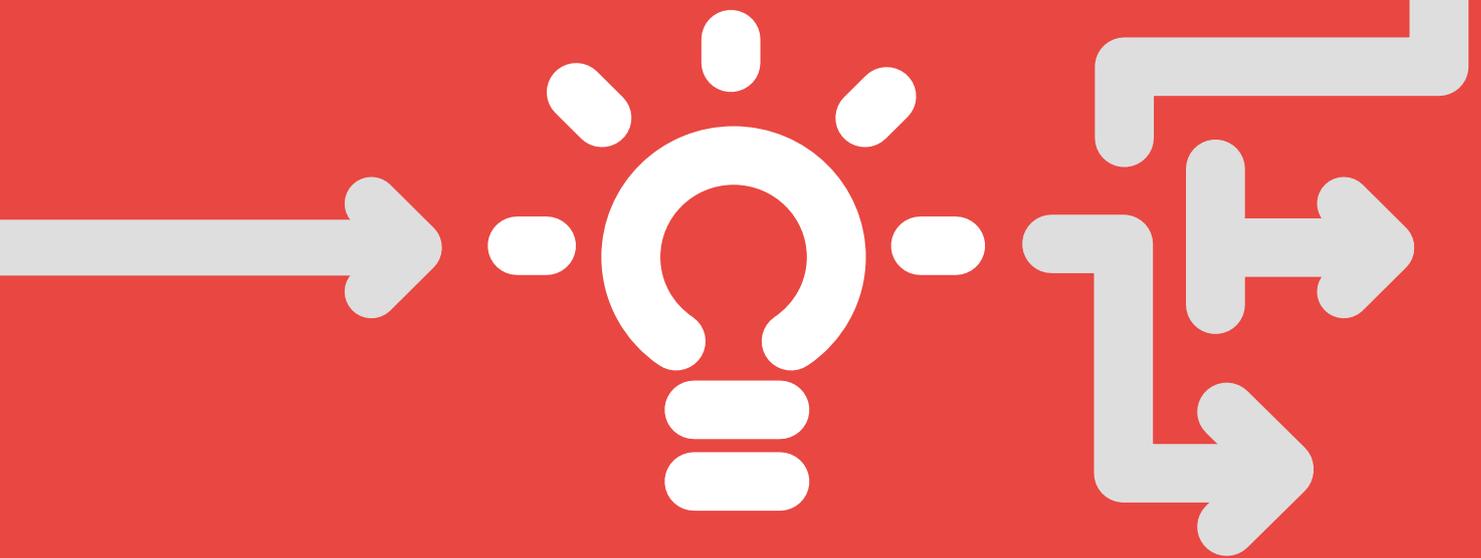
Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec
l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.

SÉRENDIPITÉ



CHRONIQUE

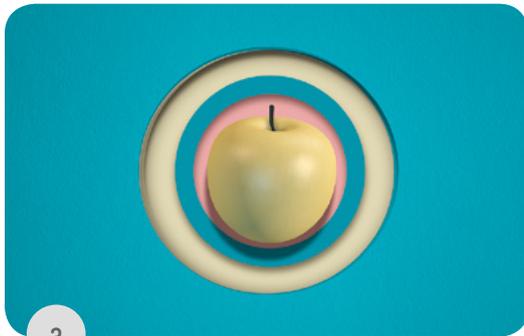
SÉRENDIPITÉ, en voilà un mot compliqué ! Mais justement, c'est pour ça qu'il plaît et qu'on s'en amuse. Son sens est facile à comprendre : il s'agit, lors d'une quête – en général une recherche scientifique – d'un hasard heureux, ou même d'une erreur fructueuse : on cherche quelque chose, on ne le trouve pas tout de suite, et puis voilà qu'on tombe sur ce qu'on ne cherchait pas... mais qui est une découverte beaucoup plus désirable. Encore faut-il savoir cueillir le fruit de cette errance providentielle : c'est à cela qu'on reconnaît le vrai chercheur, qui est disponible, improvisateur, ouvert à l'émerveillement.

D'où nous vient le mot « sérendipité » ? Eh bien, c'est un homme de lettres anglais, Horace Walpole, qui, le premier, a l'idée de l'utiliser au XVIII^e siècle. Il le tire d'un conte oriental, qui nous présente les trois princes de Serendip. Ils ont été envoyés par leur père pour découvrir le monde, et ils ne cessent, cherchant le bonheur, de le manquer mais en trouvant autre chose ! Alors le charme de cette histoire initiatique, ou en tout cas éducative, tempère d'une certaine sagesse l'esprit scientifique, et lui donne à la fois une perspective nouvelle et une couleur un peu fataliste. Quels exemples célèbres a-t-on de cette sérendipité ?

Le premier qui vient à l'esprit, c'est la découverte de l'Amérique par un navigateur qui ne cherchait rien d'autre qu'une nouvelle route pour les Indes ! Mais il y en a d'autres. Par exemple, la moisissure, les processus de pourrissement sont en général considérés comme peu souhaitables : ce qui est pourri, on le jette ! Et pourtant, ce sont des moisissures inattendues, produites par l'inattention ou par l'étourderie, qui ont mis sur la piste de la pénicilline d'un côté, et puis du fromage de Roquefort de l'autre. Mais encore une fois, l'étourderie ne suffit pas : il faut être assez malin pour en comprendre et en capitaliser les bénéfices.



SCÉNARIMAGE



Voir le film.



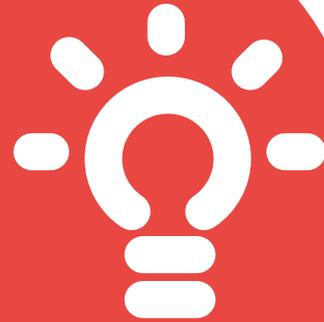
SÉRENDIPITÉ

PROJET PÉDAGOGIQUE

Présenter une invention ou une découverte

Niveaux B1/B2

- Comprendre une chronique radiophonique ; retrouver l'ordre des informations ; retrouver une définition précise.
- Développer sa compétence linguistique :
 - comprendre la signification d'un suffixe ;
 - utiliser les suffixes pour créer de nouveaux mots.
- Comprendre une charade.
- Exprimer son opinion.
- Découvrir le slam et en imaginer un.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Démarrage en charade. Lisez les indices suivants. Déchiffrez-les pour retrouver le mot mystère.

- Mon premier est la troisième lettre de l'alphabet.
- Mon deuxième est un synonyme de « redonne ».
- Mon troisième est un synonyme de « raconte ».
- Mon quatrième vaut 3,141 592...
- Mon cinquième est une boisson importée par les Anglais, comme le mot mystère.
- Mon tout est le mot expliqué dans le film.

Connaissez-vous ce mot ? À quoi vous fait-il penser ?

b) Regardez le film une première fois sans le son et proposez une explication du mot que vous venez de déchiffrer. Appuyez-vous sur les images.

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) *Écoutez attentivement le film ou lisez la chronique. Concentrez-vous sur sa structure. Par quels éléments le mot est-il présenté ?*

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Son genre (masculin ou féminin) | <input type="checkbox"/> Son origine |
| <input type="checkbox"/> Des synonymes et des contraires | <input type="checkbox"/> Sa définition |
| <input type="checkbox"/> Son contexte d'utilisation | <input type="checkbox"/> Des exemples |

b) *Parmi les propositions suivantes, quelles sont, d'après ce que vous avez entendu ou lu, celles qui sont synonymes du mot-mystère ?*

- | | |
|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Un malentendu | <input type="checkbox"/> La fortuité |
| <input type="checkbox"/> Un heureux hasard | <input type="checkbox"/> Un accident |
| <input type="checkbox"/> Un concours de circonstances | <input type="checkbox"/> Une erreur |

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) *Lisez les phrases suivantes et corrigez les informations fausses. Testez d'abord votre mémoire avant d'écouter la chronique une nouvelle fois.*

1. Le mot a été utilisé pour la première fois au XVII^e/XVIII^e siècle.
2. C'est un scientifique/homme de lettres qui a eu l'idée de l'utiliser.
3. Le mot vient d'une histoire vraie/un conte oriental.
4. Dans l'histoire, les trois princes cherchaient la richesse/le bonheur.
5. La découverte de l'Inde/Amérique est un exemple de cette « capacité ».

b) *En vous aidant de la chronique et des mots proposés, écrivez une définition pour le mot présenté dans le film.*
capacité - quête/recherche - hasard - erreur - providentiel(le)

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) *À deux ou trois, observez les mots suivants : agressivité, civilité, difformité, illégalité, nervosité, proximité, simplicité. Comment sont-ils construits ? Définissez-les et retrouvez le sens du suffixe « -ité ». Trouvez d'autres mots construits de la même façon.*

b) *Le mot présenté dans le film est parfois considéré comme un anglicisme ; il est même totalement absent de certains dictionnaires. En groupe, faites la liste des autres suffixes que vous connaissez et imaginez un nouveau mot « plus français » pour remplacer le mot présenté dans le film.*

5 S'EXPRIMER

a) Le journaliste dit : « En voilà un mot compliqué ! Mais justement, c'est pour ça qu'il plaît. » Qu'en pensez-vous ?
Ce mot vous plaît-il ? Expliquez pourquoi, en exprimant ce qu'il évoque en vous, ce à quoi il vous fait penser...

b) De manière plus générale, qu'est-ce qui, selon vous, peut faire aimer ou non un mot ?
Dites aussi quel est votre mot préféré en français et expliquez pourquoi.

6 JOUER AVEC LES MOTS

Ne trouvez-vous pas que le mot présenté dans le film est très musical ? Utilisez les mots de l'activité 4.a) pour écrire un petit slam. Si vous ne savez pas ce que c'est, découvrez sur Youtube un slam de Grand Corps malade intitulé Les Voyages en train.

7 PROJET : PRÉSENTER UNE DÉCOUVERTE OU UNE INVENTION

Lisez la liste suivante : le Coca-cola, la tarte Tatin, les bêtises de Cambrai, le Carambar, les chips, la pâte à tartiner, le Post-it, le four à micro-ondes, le stéthoscope, le McDonald's, le jacuzzi, le frisbee.
Ces « inventions » incontournables de notre quotidien sont toutes dues au hasard.

À deux ou trois, choisissez-en une et faites des recherches. Pensez à chercher :

- des informations sur les circonstances de la découverte, sur le « découvreur » ;
- des images ;
- des vidéos, etc.

Présentez ensuite votre travail au reste de la classe.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Hélène Emile, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec
l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.



corrigés



SÉRENDIPITÉ

PROJET PÉDAGOGIQUE

Présenter une invention ou une découverte

Niveaux B1/B2

- Comprendre une chronique radiophonique ; retrouver l'ordre des informations ; retrouver une définition précise.
- Développer sa compétence linguistique :
 - comprendre la signification d'un suffixe ;
 - utiliser les suffixes pour créer de nouveaux mots.
- Comprendre une charade.
- Exprimer son opinion.
- Découvrir le slam et en imaginer un.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Démarrage en charade. Lisez les indices suivants. Déchiffrez-les pour retrouver le mot mystère.

- Mon premier est la troisième lettre de l'alphabet.
- Mon deuxième est un synonyme de « redonne ».
- Mon troisième est un synonyme de « raconte ».
- Mon quatrième vaut 3,141 592...
- Mon cinquième est une boisson importée par les Anglais, comme le mot mystère.
- Mon tout est le mot expliqué dans le film.

Réponse : C - rend - dis - pi - thé = (la) sérendipité.

Connaissez-vous ce mot ? À quoi vous fait-il penser ?

b) Regardez le film une première fois sans le son et proposez une explication du mot que vous venez de déchiffrer.

Appuyez-vous sur les images.

Exemple de réponse possible : la sérendipité est liée à la science. C'est une capacité à faire une découverte ou à inventer quelque chose. Dans la vidéo, on voit l'exemple de Galilée (avec la pomme qui lui tombe sur la tête) et d'un navigateur, peut-être Christophe Colomb.

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Écoutez attentivement le film ou lisez la chronique. Concentrez-vous sur sa structure.

Par quels éléments le mot est-il présenté ?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Son genre (masculin ou féminin) | <input checked="" type="checkbox"/> Son origine |
| <input type="checkbox"/> Des synonymes et des contraires | <input checked="" type="checkbox"/> Sa définition |
| <input type="checkbox"/> Son contexte d'utilisation | <input checked="" type="checkbox"/> Des exemples |

b) Parmi les propositions suivantes, quelles sont, d'après ce que vous avez entendu ou lu, celles qui sont synonymes du mot-mystère ?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Un malentendu | <input checked="" type="checkbox"/> La fortune |
| <input checked="" type="checkbox"/> Un heureux hasard | <input type="checkbox"/> Un accident |
| <input checked="" type="checkbox"/> Un concours de circonstances | <input type="checkbox"/> Une erreur |

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Lisez les phrases suivantes et corrigez les informations fausses. Testez d'abord votre mémoire avant d'écouter la chronique une nouvelle fois.

1. Le mot a été utilisé pour la première fois au ~~XVII^e~~ **XVIII^e** siècle.
2. C'est un ~~scientifique~~ **homme de lettres** qui a eu l'idée de l'utiliser.
3. Le mot vient d'~~une histoire vraie~~ **un conte oriental**.
4. Dans l'histoire, les trois princes cherchaient ~~la richesse~~ **le bonheur**.
5. La découverte de l'~~Inde~~ **Amérique** est un exemple de cette « capacité ».

b) En vous aidant de la chronique et des mots proposés ci-dessous, écrivez une définition pour le mot présenté dans le film.
capacité - quête/recherche - hasard - erreur - providentiel(le)

Exemple de réponse : La sérendipité, c'est, dans une quête ou une recherche, le plus souvent scientifique, la capacité de découvrir de façon providentielle quelque chose par hasard, en cherchant autre chose, ou par erreur et surtout de reconnaître que cette découverte est peut-être plus importante que ce que l'on cherchait initialement.

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) À deux ou trois, observez les mots suivants : agressivité, civilité, difformité, illégalité, nervosité, proximité, simplicité. Comment sont-ils construits ? Définissez-les et retrouvez le sens du suffixe « -ité ». Trouvez d'autres mots construits de la même façon.

Exemple de réponse : ils sont construits avec un adjectif + -ité.

- L'agressivité est la « capacité » d'une personne ou d'un animal à être agressif.

- La civilité est la capacité d'une personne à être civil, c'est-à-dire à respecter les règles de savoir-vivre et de savoir-être.

Le suffixe -ité désigne la capacité, l'aptitude, le caractère, la qualité (au sens large), la propriété ou la fonction de quelque chose ou de quelqu'un.

Exemples de mots construits sur le même principe : passivité, complexité, vivacité, dangerosité...

b) Le mot présenté dans le film est parfois considéré comme un anglicisme ; il est même totalement absent de certains dictionnaires. En groupe, faites la liste des autres suffixes que vous connaissez et imaginez un nouveau mot « plus français » pour remplacer le mot présenté dans le film.

Exemple de réponse : -(it)ude, -age, -isme, -ance...

Proposition de mots : la découverte, la hasarditude, l'erreurisme...

5 S'EXPRIMER

a) Le journaliste dit : « En voilà un mot compliqué ! Mais justement, c'est pour ça qu'il plaît. » Qu'en pensez-vous ?
Ce mot vous plaît-il ? Expliquez pourquoi, en exprimant ce qu'il évoque en vous, ce à quoi il vous fait penser...

[Réponse personnalisée]

b) De manière plus générale, qu'est-ce qui, selon vous, peut faire aimer ou non un mot ?
Dites aussi quel est votre mot préféré en français et expliquez pourquoi.

[Réponse personnalisée]

6 JOUER AVEC LES MOTS

Ne trouvez-vous pas que le mot présenté dans le film est très musical ? Utilisez les mots de l'activité 4.a) pour écrire un petit slam. Si vous ne savez pas ce que c'est, découvrez sur Youtube un slam de Grand Corps malade intitulé Les Voyages en train.

[Réponse personnalisée]

7 PROJET : PRÉSENTER UNE DÉCOUVERTE OU UNE INVENTION

Lisez la liste suivante : le Coca-cola, la tarte Tatin, les bêtises de Cambrai, le Carambar, les chips, la pâte à tartiner, le Post-it, le four à micro-ondes, le stéthoscope, le McDonald's, le jacuzzi, le frisbee.
Ces « inventions » incontournables de notre quotidien sont toutes dues au hasard.

À deux ou trois, choisissez-en une et faites des recherches. Pensez à chercher :

- des informations sur les circonstances de la découverte, sur le « découvreur » ;
- des images ;
- des vidéos, etc.

Présentez ensuite votre travail au reste de la classe.

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Hélène Emile, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec
l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.

WIKI



CHRONIQUE

WIKI, nom masculin, est mentionné dans les principaux dictionnaires français, il est pourtant d'un usage relativement peu courant. Ah on l'entend beaucoup, c'est vrai, mais utilisé comme préfixe : on entend Wikipédia, on entend wiktionnaire. Quand on rencontre « wiki » isolé (« il faudrait fonder un nouveau wiki »), eh bien, on a l'impression qu'on est en face d'une abréviation. Cet objet linguistique, « wiki », il nous est familier, mais il vient de loin : il vient de l'anglais, mais l'anglais l'avait trouvé dans la langue hawaïenne. Et en 1995, alors que l'Internet disait à peine ses premiers mots, Ward Cunningham avait créé

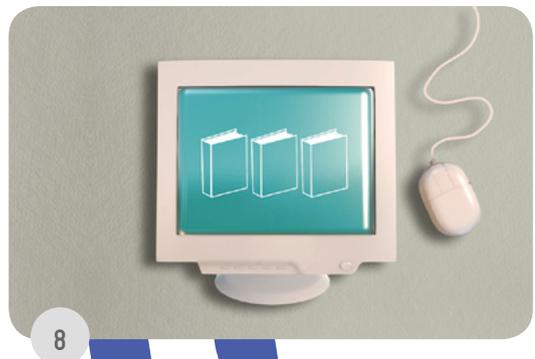
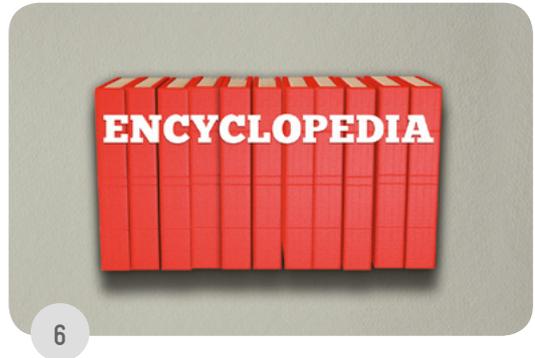
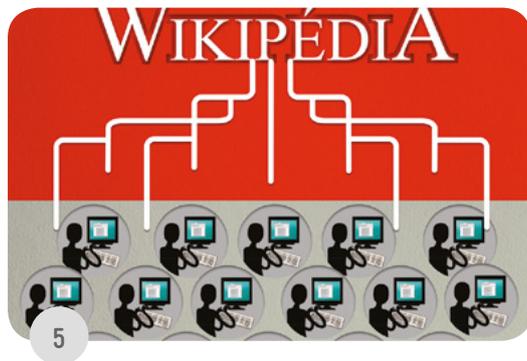
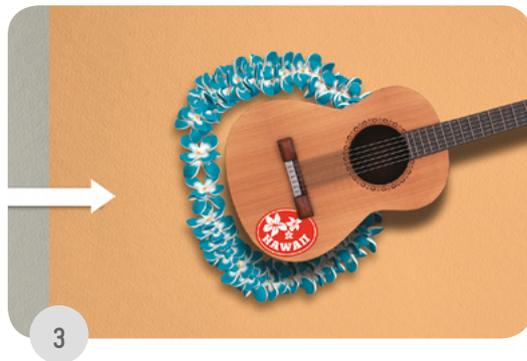
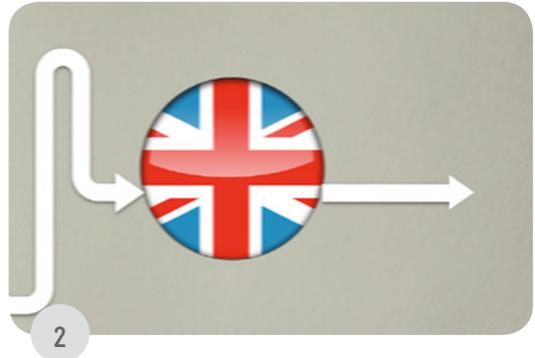
le site WikiWikiWeb, dont les trois W faisaient écho bien sûr à ceux du World Wide Web.

Mais évidemment, c'est Wikipedia qui installe le préfixe. Il s'agit d'un recueil d'articles sur des sujets extrêmement différents et qui sont écrits par les utilisateurs eux-mêmes qui mettent leurs connaissances à la disposition de tous : c'est ce qu'on appelle un site collaboratif. Wikipédia se décompose facilement : wiki, ça permet une consultation rapide donc, et -pédia parce que c'est la finale d'encyclopedia, un mot anglais qui correspond à « encyclopédie ».

Et cette nouvelle façon de procéder, qui est informelle

et gratuite, pourrait s'identifier à cette formule malicieuse, qui devient tout à fait productive : parce qu'on parle de wiktionnaire, on pense au dictionnaire. Et les lexicographes qui construisent ce dictionnaire se mettent en parallèle avec ceux qui, sous la Coupole, à l'Académie française, construisent patiemment leur grand Dictionnaire. Donc, on a des wikidémiciens, et aussi des wikisources et même des wikilivres, pour les ouvrages autoédités, qui suivent un peu le même chemin que ces fameux wiktionnaires.

SCÉNARIMAGE



Voir le film.





WIKI

PROJET PÉDAGOGIQUE

Participer à un wiki

Niveaux A2/B1

- Comprendre une chronique radiophonique.
- Définir un mot.
- Jouer avec les mots-valises.
- Parler de son utilisation d'Internet.
- Rédiger un article et le publier en ligne.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

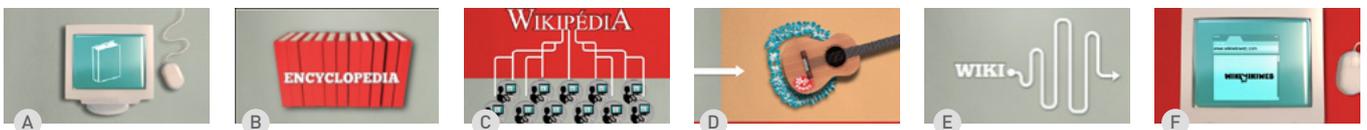
ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Observez l'image ci-dessous. Expliquez ou imaginez une explication : qu'est-ce que c'est, quelle est l'origine du nom ?



b) regardez le film sans le son et remettez les images dans l'ordre.



Ordre des images :

c) À votre avis, que raconte le film ?

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Regardez le film avec le son. Cochez les mots entendus au moment de ces images.



- objet linguistique
- objet informatique
- objet bureautique



- participatif
- coopératif
- collaboratif



- polynésienne
- hawaïenne
- tahitienne



- gratuite
- payante
- subventionnée



- 1975
- 1985
- 1995



- encyclopédie
- dictionnaire
- glossaire

b) Écoutez le film. Concentrez-vous sur les explications du mot « wiki ». Dites si les informations suivantes sont vraies ou fausses.

	VRAI	FAUX
1. Le mot « wiki » n'existe pas dans les dictionnaires.		
2. C'est un mot féminin.		
3. Le mot « wiki » fait penser à une abréviation.		
4. Le nom du premier « wiki » était « Wiki Wiki Web ».		
5. Dans le mot « wiki », il y a l'idée de « rapidité ».		

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Lisez les mots et expressions suivants. Certains sont utilisés dans la chronique pour présenter Wikipédia. Écoutez attentivement le film et retrouvez la deuxième partie des quatre caractéristiques du site. Attention, il y a trois intrus !

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> un recueil • des sujets • écrits par • mettre ses connaissances • | <ul style="list-style-type: none"> • extrêmement différents • les utilisateurs • des spécialistes • à la disposition de tous • de définitions • d'articles • peu différents |
|--|--|

b) Proposez une définition complète de « Wikipédia » à l'aide des activités précédentes.

Expliquez ce qu'est Wikipédia, l'origine du mot et sa signification, son histoire, son fonctionnement...

Utilisez vos propres mots !

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Observez les mots suivants : « wiktionnaire », « wikidémiciens », « wikilivres » et leur construction.

Expliquez pourquoi on les appelle des « mots-valises ».

b) Écrivez les mots-valises de l'activité précédente (a) à côté de leur définition.

- Une personne qui participe à la rédaction d'un wiktionnaire. →
- Un projet de rédaction collaborative de livres pédagogiques. →
- Un dictionnaire écrit en français, libre et gratuit, descriptif et que chaque internaute peut construire.
→

5 JOUER AVEC LES MOTS

En petits groupes, réfléchissez à tout ce qu'on peut trouver sur Internet.

Imaginez d'autres mots-valises à partir du mot « wiki ». Proposez une explication illustrée, en trois ou quatre vignettes, qui pourrait compléter le film.

6 S'EXPRIMER

Utilisez-vous beaucoup Wikipédia ? En petits groupes, expliquez pourquoi.

Cherchez les avantages et les inconvénients de ce nouvel outil de recherche.

7 PROJET : DEVENEZ REPORTERS !

Connaissez-vous le site Wikinews ? C'est un wiki qui permet aux internautes de devenir reporters et de publier par exemple des articles d'information sur leur ville.

En petits groupes, choisissez un événement qui a lieu chaque année (une fête traditionnelle, un festival, une compétition sportive, etc.) ou un événement qui a eu lieu récemment dans votre ville.

Écrivez un court article pour présenter cet événement. Soyez complets et précis : où, quoi, quand... ?

Vous pouvez écrire un article, une brève ou un sujet d'actualité.

Faites attention à respecter les règles de Wikinews :

- le sujet doit intéresser les internautes du monde entier ;
- l'article doit parler d'un seul sujet, être clair et les informations doivent être correctes ;
- l'article doit être informatif donc neutre ;
- l'article doit être collaboratif donc écrit à plusieurs.

Présentez votre article à la classe puis publiez-le sur : <http://fr.wikinews.org/wiki/Accueil> .

Entrez dans la « Salle de rédaction », choisissez le type d'article (nouvel article, brève ou sujets d'actualité), écrivez le titre de votre article et cliquez sur « Créer une page ».

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Hélène Emile, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec
l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.





corrigés



WIKI

PROJET PÉDAGOGIQUE

Participer à un wiki

Niveaux A2/B1

- Comprendre une chronique radiophonique.
- Définir un mot.
- Jouer avec les mots-valises.
- Parler de son utilisation d'Internet.
- Rédiger un article et le publier en ligne.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

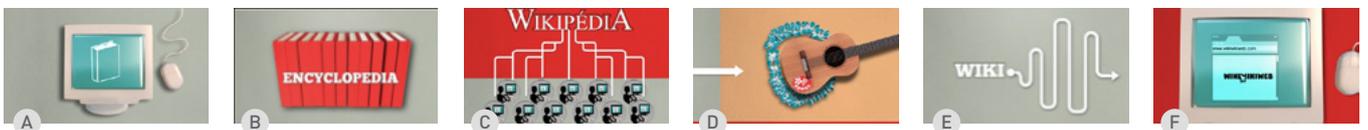
1 POUR COMMENCER

a) Observez l'image ci-dessous. Expliquez ou imaginez une explication : qu'est-ce que c'est, quelle est l'origine du nom ?



Exemple de réponse possible : Wikipédia, c'est comme une encyclopédie mais sur Internet. Ça finit comme « encyclopédie » mais je ne sais pas à quoi correspond « wiki ».

b) regardez le film sans le son et remettez les images dans l'ordre.



Ordre des images : 1-E ; 2-D ; 3-F ; 4-C ; 5-B ; 6-A.

c) À votre avis, que raconte le film ?

Exemple de réponse possible : Peut-être que Wikipédia est né à Tahiti ou à Hawaï, beaucoup de gens participent...

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE GÉNÉRALE

a) Regardez le film avec le son. Cochez les mots entendus au moment de ces images.



- objet linguistique
- objet informatique
- objet bureautique



- participatif
- coopératif
- collaboratif



- polynésienne
- hawaïenne
- tahitienne



- gratuite
- payante
- subventionnée



- 1975
- 1985
- 1995



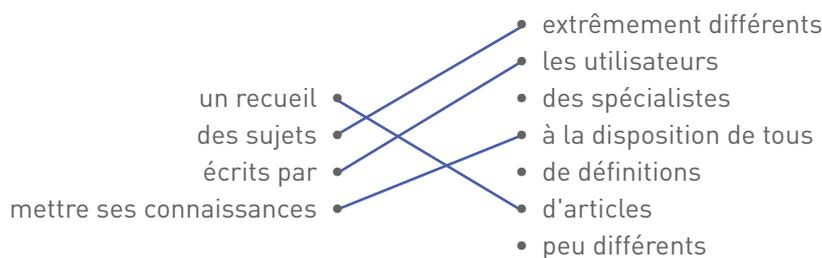
- encyclopédie
- dictionnaire
- glossaire

b) Écoutez le film. Concentrez-vous sur les explications du mot « wiki ». Dites si les informations suivantes sont vraies ou fausses.

	VRAI	FAUX
1. Le mot « wiki » n'existe pas dans les dictionnaires.		X
2. C'est un mot féminin.		X
3. Le mot « wiki » fait penser à une abréviation.	X	
4. Le nom du premier « wiki » était « Wiki Wiki Web ».	X	
5. Dans le mot « wiki », il y a l'idée de « rapidité ».	X	

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Lisez les mots et expressions suivants. Certains sont utilisés dans la chronique pour présenter Wikipédia. Écoutez attentivement le film et retrouvez la deuxième partie des quatre caractéristiques du site. Attention, il y a trois intrus !



b) Proposez une définition complète de « Wikipédia » à l'aide des activités précédentes.

Expliquez ce qu'est Wikipédia, l'origine du mot et sa signification, son histoire, son fonctionnement...

Utilisez vos propres mots !

Exemple de réponse possible : Wikipédia, c'est une sorte d'encyclopédie en ligne ; elle est composée de beaucoup d'articles ; et ce sont les internautes qui les écrivent. Le mot est composé de « wiki- » et de « -pédia ». « Wiki », ça veut dire « rapide » en hawaïen. Donc, c'est une encyclopédie qu'on peut consulter rapidement.

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Observez les mots suivants : « wiktionnaire », « wikidémiciens », « wikilivres » et leur construction.

Expliquez pourquoi on les appelle des « mots-valises ».

Exemple de réponse possible : les mots-valises sont des mots qui sont fabriqués à partir de deux mots qu'on a collés.

b) Écrivez les mots-valises de l'activité précédente (a) à côté de leur définition.

- Une personne qui participe à la rédaction d'un wiktionnaire. → Wikidémiciens
- Un projet de rédaction collaborative de livres pédagogiques. → Wikilivre
- Un dictionnaire écrit en français, libre et gratuit, descriptif et que chaque internaute peut construire. → Wiktionnaire

5 JOUER AVEC LES MOTS

En petits groupes, réfléchissez à tout ce qu'on peut trouver sur Internet.

Imaginez d'autres mots-valises à partir du mot « wiki ». Proposez une explication illustrée, en trois ou quatre vignettes, qui pourrait compléter le film.

Exemple de réponse possible :

- Un « wikiblog » est un blog collectif ; tous les internautes intéressés par le sujet du blog peuvent rajouter des articles et des photos.
- Une wikiTV est une mini-chaîne de télé en ligne ; les internautes peuvent faire des reportages vidéo et les publier en ligne.
- Une wikiradio est une mini-radio en ligne ; les internautes peuvent faire des reportages audio et les publier en ligne.

6 S'EXPRIMER

Utilisez-vous beaucoup Wikipédia ? En petits groupes, expliquez pourquoi.

Cherchez les avantages et les inconvénients de ce nouvel outil de recherche.

7 PROJET : DEVENEZ REPORTERS !

Connaissez-vous le site Wikinews ? C'est un wiki qui permet aux internautes de devenir reporters et de publier par exemple des articles d'information sur leur ville.

En petits groupes, choisissez un événement qui a lieu chaque année (une fête traditionnelle, un festival, une compétition sportive, etc.) ou un événement qui a eu lieu récemment dans votre ville.

Écrivez un court article pour présenter cet événement. Soyez complets et précis : où, quoi, quand... ?

Vous pouvez écrire un article, une brève ou un sujet d'actualité.

Faites attention à respecter les règles de Wikinews :

- le sujet doit intéresser les internautes du monde entier ;
- l'article doit parler d'un seul sujet, être clair et les informations doivent être correctes ;
- l'article doit être informatif donc neutre ;
- l'article doit être collaboratif donc écrit à plusieurs.

Présentez votre article à la classe puis publiez-le sur : <http://fr.wikinews.org/wiki/Accueil> .

Entrez dans la « Salle de rédaction », choisissez le type d'article (nouvel article, brève ou sujets d'actualité), écrivez le titre de votre article et cliquez sur « Créer une page ».

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Hélène Emile, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

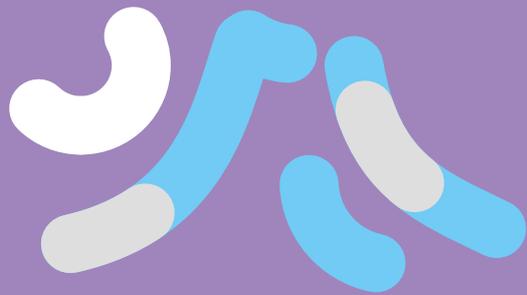
Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec
l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.

ZÉNITUDE



ZÉNITUDE ! Voilà un mot tout nouveau, qui est un vrai produit du monde contemporain qu'on se représente souvent comme monde de la vitesse, monde de l'angoisse.

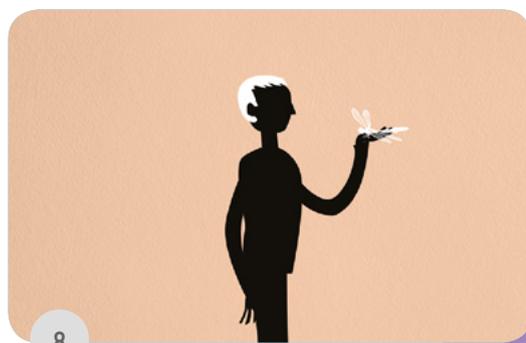
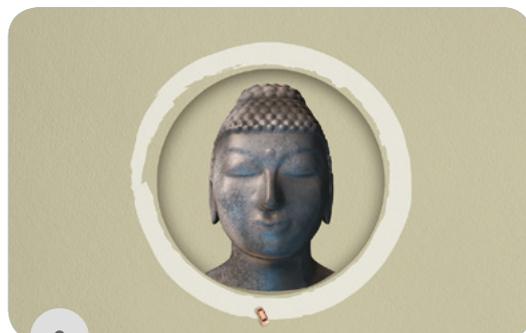
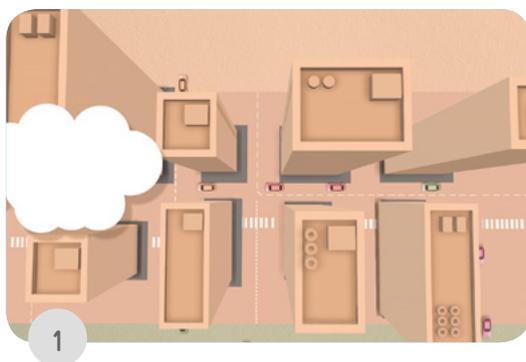
Alors, zénitude est formé sur un autre mot très ancien : le bouddhisme zen est une forme de religion qui est née en Inde, passée en Chine, puis au Japon. Et depuis les années 1960-1970, beaucoup de gens en Occident s'intéressent à cette pratique spirituelle, qu'on n'expliquera pas en deux mots, mais dont on retiendra une pratique du détachement : il faut prendre de la distance par rapport aux secousses de la vie.

Et cette recherche de sérénité, elle a plu à ceux qui se sentaient emprisonnés par la vie moderne et son stress. Alors, le mot « zen » s'est répandu dans le vocabulaire français au tournant des années 1980, d'abord comme adjectif (il faut savoir « rester zen ») et parfois même comme interjection : zen ! C'est-à-dire : ne cédon pas à la panique, à l'affolement, prenons du recul. Et cet usage, il est probablement bien galvaudé par rapport au sens d'origine, mais il s'est répandu dans une langue familière, on dit ça avec le sourire.

Ce qui permet d'inventer un autre mot : zénitude.

La terminaison indique bien son usage : à la fois un état de sérénité et une manière d'être. Ce suffixe -itude, il renvoie à deux mots sous-jacents, d'abord l'habitude : on pense à une tranquillité coutumière, et surtout l'attitude, c'est-à-dire un maintien, une posture, un état d'esprit, une disposition générale. La zénitude donc évoque une façon d'habiter son corps, d'évacuer les tensions, et de retrouver peut-être une paix intérieure.

SCÉNARIMAGE



Voir le film.



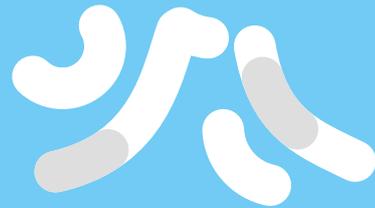
ZÉNITUDE

PROJET PÉDAGOGIQUE

Organiser une séance de relaxation

Niveaux B1/B2

- Comprendre une chronique radiophonique :
 - découvrir l'histoire d'un mot voyageur.
- Répondre à un test.
- Développer sa compétence linguistique :
 - pratiquer la dérivation lexicale via l'utilisation d'un suffixe ;
 - proposer des définitions.
- Créer des néologismes.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Évaluez votre niveau de stress. Pour chacune des situations suivantes, indiquez celle qui représente le mieux votre réaction en général.

Quand les tâches à accomplir s'accumulent :

- je ne suis pas perturbé(e) : une chose après l'autre...
- mon sommeil est légèrement perturbé.
- // je deviens très nerveux/nerveuse.

Quand j'ai peu de temps pour faire un travail :

- je me sens mal à l'aise.
- je reste calme.
- // je deviens agité(e) et irritable.

Quand j'ai du temps libre après avoir beaucoup travaillé :

- // il m'est difficile de me relaxer.
- j'ai besoin d'un certain temps pour me détendre.
- je suis capable de me détendre et d'oublier.

Quand quelque chose ne se passe pas comme je m'y attendais :

- je reste impassible. Ce sont des choses qui arrivent.
- je suis troublé(e) un moment mais je retrouve vite mes esprits.
- // je deviens très agité(e).

Quand je dois parler devant d'autres personnes :

- // j'ai un trac affreux.
- je suis un peu tendu(e).
- je garde mon sang-froid.

b) Lisez les résultats suivants pour déterminer votre profil puis complétez la description qui vous concerne.

VOUS AVEZ UNE MAJORITÉ DE ■	VOUS AVEZ UNE MAJORITÉ DE ●	VOUS AVEZ UNE MAJORITÉ DE //
Vous êtes plutôt « zen ». Vous... ----- ----- ----- -----	Vous êtes sur le fil. Vous... ----- ----- ----- -----	Vous êtes stressé(e). Vous... ----- ----- ----- -----

Dans tous les cas, la réalisation des activités suivantes vous aidera à conserver l'équilibre ou à aider les autres à retrouver le leur. Bon parcours !

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Visionnez la chronique sans le son. Définissez à l'aide de mots-clés ce que vous évoquent les deux environnements suivants.



.....

.....

b) Écoutez la chronique puis redonnez en quelques phrases les origines du mot « zen ».



3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Écoutez à nouveau la chronique puis associez chaque terme à sa nature ou à son contexte d'utilisation. Plusieurs définitions sont possibles.



- C'est une expression répandue dans le vocabulaire français dans les années 1980. →



- En France, c'est une interjection signifiant « Pas de panique ! ». →



- C'est un néologisme issu du monde contemporain. →



- C'est un état de sérénité, de paix intérieure. →

b) Retrouvez dans la grille les huit mots-clés utilisés dans la chronique pour définir la « zénitude » puis reformulez la définition du mot. Attention les mots peuvent être écrits dans tous les sens.

T	R	A	N	Q	U	I	L	L	I	T	E
M	H	S	N	O	I	S	N	E	T	N	T
A	N	A	X	V	C	M	D	P	D	K	M
I	Q	J	B	O	X	U	O	R	R	D	W
N	L	B	R	I	T	S	N	L	Z	K	Q
T	Y	P	Q	I	T	Z	T	X	T	P	N
I	S	W	T	U	B	U	I	R	Y	P	D
E	M	T	R	G	P	A	D	R	M	D	W
N	A	E	Q	J	P	T	N	E	Y	L	V

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Le suffixe *-itude*, issu du latin, sert à former des noms abstraits à partir d'adjectifs ou de radicaux verbaux.

Observez les mots suivants : « gratitude », « négritude », « longitude », « belgitude », « inquiétude », « branchitude ».
 Cherchez leur définition et retrouvez à quel domaine ils appartiennent.

1. État ou qualité morale :
2. Attitude revendiquée :
3. État d'enfermement imposé dans un groupe social :
4. Vocabulaire scientifique précis :

b) Proposez une définition pour chacun des néologismes suivants.

La positivitude :

La schtroumpfitude :

La tristitude :

5 JOUER AVEC LES MOTS

Soyez créatifs et créez en petits groupes d'autres néologismes en lien avec l'actualité et le monde contemporain. Faites vos propres mélanges à l'aide des suffixes grecs et latins les plus utilisés en français : -logie (science), -cide (qui tue), -manie (qui a une passion pour), -pathe (malade de), -phobie (inimitié ou peur), -vore (qui mange), etc. Soumettez ensuite vos créations aux autres membres du groupe sous forme de devinettes lexicales.

6 S'EXPRIMER

a) Une histoire de caillou...

« On ne peut marcher en regardant les étoiles quand on a un caillou dans son soulier. »

Racontez une anecdote inspirée par ce proverbe chinois.

b) Prenons de la hauteur...

En groupes, confectionnez un douillet nuage de mots, de proverbes, de mantras* et de sages citations pour vous élever vers la zénitude.

7 PROJET : DÉVELOPPEZ VOTRE ZEN ATTITUDE !

Organisez une séance de relaxation dans votre classe :

déterminez une heure, un lieu, une date et une durée ; désignez les animateurs ; choisissez quelques musiques relaxantes, apaisantes pour les diffuser en fond sonore ; rédigez des mantras ; faites des recherches pour proposer plusieurs activités (exercices de respiration, de relaxation, de visualisation, d'étirements musculaires, échanges).*

Conseil pour l'organisation de la séance : débiter en formant un grand cercle avec tous les participants debout, de façon à ce que chacun ait vraiment sa place, puisse s'exprimer...

*dans le brahmanisme et le bouddhisme, les mantras sont des formules incantatoires destinées à favoriser la concentration.
Pour les besoins de cet atelier, ce seront des phrases-clés visant à développer la confiance en soi et à redonner de l'énergie.
Par exemple : « À chaque jour suffit sa peine. », « Ce n'est pas aussi grave que ça en a l'air. », « Je m'aime parfaitement imparfait(e) ».

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Frédérique Treffandier, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.





corrigés



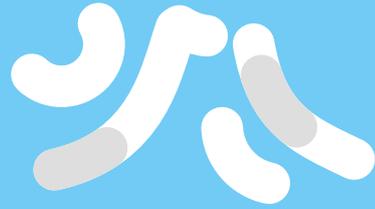
ZÉNITUDE

PROJET PÉDAGOGIQUE

Organiser une séance de relaxation

Niveaux B1/B2

- Comprendre une chronique radiophonique :
 - découvrir l'histoire d'un mot voyageur.
- Répondre à un test.
- Développer sa compétence linguistique :
 - pratiquer la dérivation lexicale via l'utilisation d'un suffixe ;
 - proposer des définitions.
- Créer des néologismes.



SUPPORTS

- Film animé avec chronique en voix off (téléchargeable).
- Chronique audio (téléchargeable et utilisable en baladodiffusion).
- Script de la chronique (imprimable).

ACTIVITÉS

1 POUR COMMENCER

a) Évaluez votre niveau de stress. Pour chacune des situations suivantes, indiquez celle qui représente le mieux votre réaction en général.

Quand les tâches à accomplir s'accumulent :

- je ne suis pas perturbé(e) : une chose après l'autre...
- mon sommeil est légèrement perturbé.
- // je deviens très nerveux/nerveuse.

Quand j'ai peu de temps pour faire un travail :

- je me sens mal à l'aise.
- je reste calme.
- // je deviens agité(e) et irritable.

Quand j'ai du temps libre après avoir beaucoup travaillé :

- // il m'est difficile de me relaxer.
- j'ai besoin d'un certain temps pour me détendre.
- je suis capable de me détendre et d'oublier.

Quand quelque chose ne se passe pas comme je m'y attendais :

- je reste impassible. Ce sont des choses qui arrivent.
- je suis troublé(e) un moment mais je retrouve vite mes esprits.
- ▧ je deviens très agité(e).

Quand je dois parler devant d'autres personnes :

- ▧ j'ai un trac affreux.
- je suis un peu tendu(e).
- je garde mon sang-froid.

b) Lisez les résultats suivants pour déterminer votre profil puis complétez la description qui vous concerne.

VOUS AVEZ UNE MAJORITÉ DE ■	VOUS AVEZ UNE MAJORITÉ DE ●	VOUS AVEZ UNE MAJORITÉ DE ▧
Vous êtes plutôt « zen ».	Vous êtes sur le fil.	Vous êtes stressé(e).
Vous... -----	Vous... -----	Vous... -----
-----	-----	-----
-----	-----	-----
-----	-----	-----

[Réponses personnalisées]

Dans tous les cas, la réalisation des activités suivantes vous aidera à conserver l'équilibre ou à aider les autres à retrouver le leur. Bon parcours !

2 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Visionnez la chronique sans le son. Définissez à l'aide de mots-clés ce que vous évoquent les deux environnements suivants.



- la foule
- l'agitation
- l'urbanisme
- le stress
- le bruit
- la vitesse



- la méditation
- la position du lotus
- le calme
- la sérénité
- flotter, nager, planer...
- la lenteur

b) Écoutez la chronique puis redonnez en quelques phrases les origines du mot « zen ».



Notes culturelles :

Le zen (japonais 禅, « méditation silencieuse ») ou chán (禪 / 禅) en mandarin, est une forme de bouddhisme mahâyâna qui insiste particulièrement sur la méditation, ou « illumination intérieure ». Le mot zen est la romanisation du mot japonais 禅, qui vient lui-même du mandarin 禪 chán, lui-même emprunté au sanskrit dhyâna, recueillement parfait.

3 COMPRENDRE DE MANIÈRE DÉTAILLÉE

a) Écoutez à nouveau la chronique puis associez chaque terme à sa nature ou à son contexte d'utilisation. Plusieurs définitions sont possibles.



• C'est une expression répandue dans le vocabulaire français dans les années 1980. → **Rester zen**



• En France, c'est une interjection signifiant « Pas de panique ! ». → **Zen !**



• C'est un néologisme issu du monde contemporain. → **Zénitude**



• C'est un état de sérénité, de paix intérieure. → **Zénitude**

b) Retrouvez dans la grille les huit mots-clés utilisés dans la chronique pour définir la « zénitude » puis reformulez la définition du mot. Attention les mots peuvent être écrits dans tous les sens.

	T	R	A	N	Q	U	I	L	L	I	T	E
M	H	S	N	O	I	S	N	E	T	N	T	
A	N	A	X	V	C	M	D	P	D	K	M	
I	Q	J	B	O	X	U	O	R	R	D	W	
N	L	B	R	I	T	S	N	L	Z	K	Q	
T	Y	P	Q	I	T	Z	T	X	T	P	N	
I	S	W	T	U	B	U	I	R	Y	P	D	
E	M	T	R	G	P	A	D	R	M	D	W	
N	A	E	Q	J	P	T	N	E	Y	L	V	

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4 RÉFLÉCHIR SUR LA LANGUE

a) Le suffixe *-itude*, issu du latin, sert à former des noms abstraits à partir d'adjectifs ou de radicaux verbaux.

Observez les mots suivants : « *gratitude* », « *négritude* », « *longitude* », « *belgitude* », « *inquiétude* », « *branchitude* ». Cherchez leur définition et retrouvez à quel domaine ils appartiennent.

1. État ou qualité morale : [gratitude](#), [inquiétude](#)
2. Attitude revendiquée : [branchitude](#)
3. État d'enfermement imposé dans un groupe social : [belgitude](#), [négritude](#)
4. Vocabulaire scientifique précis : [longitude](#)

b) Proposez une définition pour chacun des néologismes suivants.

Réponses possibles :

La positivitude :

C'est un mot-valise fabriqué avec l'adjectif « positif » et le nom « attitude ». C'est un état d'esprit qui consiste à voir toujours « le verre à moitié plein », en toutes circonstances...

La schtroumpfitude :

C'est un mot qui peut remplacer n'importe quel nom en *-itude* de la langue française (par ex. « attitude, multitude, solitude », etc.), lorsqu'on parle le schtroumpf (petit personnage bleu inventé par le dessinateur Peyo en 1958).

La tristitude :

Écoutez la chanson d'Oldelaf, *La Tristitude*, sur Youtube pour vous faire une idée...

5 JOUER AVEC LES MOTS

Soyez créatifs et créez en petits groupes d'autres néologismes en lien avec l'actualité et le monde contemporain. Faites vos propres mélanges à l'aide des suffixes grecs et latins les plus utilisés en français : *-logie* (science), *-cide* (qui tue), *-mane* (qui a une passion pour), *-pathe* (malade de), *-phobie* (inimitié ou peur), *-vore* (qui mange), etc. Soumettez ensuite vos créations aux autres membres du groupe sous forme de devinettes lexicales.

[\[Réponses personnalisées\]](#)

6 S'EXPRIMER

a) Une histoire de caillou...

« *On ne peut marcher en regardant les étoiles quand on a un caillou dans son soulier.* »

Racontez une anecdote inspirée par ce proverbe chinois.

[\[Réponses personnalisées\]](#)

b) Prenons de la hauteur...

En groupes, confectionnez un douillet nuage de mots, de proverbes, de mantras* et de sages citations pour vous élever vers la zénitude.

[\[Réponses personnalisées\]](#)

7 PROJET : DÉVELOPPEZ VOTRE ZEN ATTITUDE !

Organisez une séance de relaxation dans votre classe :

déterminez une heure, un lieu, une date et une durée ; désignez les animateurs ; choisissez quelques musiques relaxantes, apaisantes pour les diffuser en fond sonore ; rédigez des mantras* ; faites des recherches pour proposer plusieurs activités (exercices de respiration, de relaxation, de visualisation, d'étirements musculaires, échanges).

Les objectifs de l'atelier seront les suivants :

- permettre à chacun de se détendre, de retrouver de l'énergie, de la confiance en soi ;
- prendre conscience de son corps ;
- gérer ses émotions, son stress ;
- favoriser la concentration, l'attention ;
- développer l'écoute des sens ;
- offrir un lieu d'expression ;
- se respecter et respecter les autres.

Conseil pour l'organisation de la séance : débiter en formant un grand cercle avec tous les participants debout, de façon à ce que chacun ait vraiment sa place, puisse s'exprimer...

*dans le brahmanisme et le bouddhisme, les mantras sont des formules incantatoires destinées à favoriser la concentration. Pour les besoins de cet atelier, ce seront des phrases-clés visant à développer la confiance en soi et à redonner de l'énergie. Par exemple : « À chaque jour suffit sa peine. », « Ce n'est pas aussi grave que ça en a l'air. », « Je m'aime parfaitement imparfait(e) ».

CRÉDITS

Fiche pédagogique : Frédérique Treffandier, CAVILAM – Alliance française

Chronique audio : Yvan Amar, journaliste

Film animé : Davy Drouineau, réalisateur

Production / Coordination éditoriale / Maquette et mise en pages :

Canopé/direction de l'édition transmédia et de la pédagogie

© Canopé-CNDP — 2014

Fiche pédagogique conçue en partenariat avec l'Institut français et le CAVILAM – Alliance française.