



Joachim Du Bellay (1522-1560), poète célèbre de la Renaissance, composa des recueils de sonnets (*Les Antiquités de Rome, Les Regrets*) et contribua activement aux travaux de la Pléiade (*Défense et illustration de la langue française*). Il naquit au domaine de La Turmelière à Liré (Maine-et-Loire). De ce manoir, il ne reste que des ruines, mais un château a été construit dans le parc au XIXe siècle et un musée d'interprétation consacré au poète et à son époque a été créé dans le village de Liré.

Musée Joachim Du Bellay - Le Grand Logis
1 rue Pierre de Ronsard
49530 Liré
Tél. : 02 40 09 04 13
Fax : 02 40 09 00 87
Courriel : musee-du-bellay@wanadoo.fr
www.museedubellay.com
Responsables des activités pédagogiques :
Soizic Lherbier / Blandine Prot

LES MOTS VOYAGEURS

"Nouveau venu qui cherche Rome en Rome, et rien de Rome en Rome n'aperçoit"
Joachim Du Bellay

OBJECTIFS

- Familiariser les élèves avec la langue de du Bellay, le français du XVIe siècle.
- Faire découvrir l'évolution des mots dans le temps et leurs origines diverses.
- Faire percevoir la parenté des différentes langues, faire comprendre que la langue résulte d'un long métissage.
- Développer l'écoute mutuelle et l'esprit de groupe en jouant par équipes.

LIEU

Salle pédagogique du Musée.

NIVEAU

CE et CM. Cadre scolaire uniquement.

DUREE

1 heure.

EFFECTIFS

Pas plus de 26. (soit pas plus de 4 équipes)
Dédoulement des classes de plus de 26 élèves..



ENCADREMENT : 1 ou 2 enseignants accompagnateurs.

FOURNITURES : plateaux de jeux et cartes.

DESCRIPTIF

L'animation est divisée en 3 jeux.

Brève présentation générale de l'esprit des jeux et de ce que ces jeux vont permettre de découvrir. (Les mots voyagent dans le temps et entre les différentes langues).

- *Jeu 1 : les mots voyagent d'une langue vers l'autre*

Chaque équipe a un plateau représentant une carte du monde très simple (seuls les continents et quelques pays d'Europe sont indiqués) et une série de cartes. Sur chaque carte un mot du français d'aujourd'hui est inscrit. Les enfants doivent

placer ce mot sur le pays ou continent dont est originaire le mot. Exemple : le mot « clown » est un mot qui nous vient de l'anglais.

Lorsque chaque équipe a placé tous les mots, l'animateur corrige avec les enfants : Une équipe propose une réponse en la justifiant et l'autre équipe donne son avis.

Durée : 15 minutes

- Jeu 2 : les mots disparaissent et sont remplacés

Chaque équipe se voit remettre 2 séries de cartes, sur chaque carte un mot est inscrit. Sur la moitié des cartes c'est un mot du vieux français qui est inscrit, sur l'autre moitié de cartes c'est un mot du français moderne.

Les élèves doivent créer des paires qui associent un mot du vieux français à un mot du français moderne ayant la même signification. Parfois il est facile de découvrir les paires grâce à des indices, parfois seule l'intuition guide les enfants.

Exemple : ORTIER = PIQUER : origine du mot ortie. L'animateur donne des indices aux enfants au fil du jeu si ceux-ci sont bloqués.

Lorsque chaque équipe a créé toutes les paires, l'animateur corrige avec les enfants. Une équipe propose une réponse en la justifiant et l'autre équipe donne son avis.

Durée : 25 minutes

- Jeu 3 : les mots changent de sens au cours du temps

Ce dernier jeu s'effectue sous la forme d'un jeu que les enfants connaissent bien : le jeu du pendu. L'animateur donne comme indice un mot du XVI^e siècle, le but est de retrouver sa signification. Au tableau sont tracés les emplacements des lettres du mot actuel. Chaque équipe donne une lettre tour à tour et fait une proposition de mot si elle le souhaite.

Exemple : indice = barbier, mot à trouver en jouant au pendu = chirurgien.

Durée : 15 minutes

ACTIVITE ASSOCIEE

Visite du musée Joachim du Bellay.