

CHIMÆRA

LE LABORATOIRE GRÉCO-LATIN DES CRÉATURES IMPOSSIBLES

Jeu d'étymologie - latin et grec ancien - 2 à 5 équipes



VOTRE MISSION

- 1 Gagnez un étymon grec.
- 2 Gagnez un étymon latin.
- 3 Ajoutez un corps ou un pouvoir.
- 4 Baptisez votre chimère et expliquez son nom.

COMMENT JOUER

Une partie dure environ 25 à 35 minutes.

BUT DU JEU

Être la première équipe à forger deux chimères complètes.

Une chimère = 1 carte grecque + 1 carte latine + 1 carte Pouvoir.

1 PRÉPAREZ

Découpez les pages 4 à 7. Formez quatre piles : grec, latin, pouvoir et défi. Posez le plateau. Prenez un pion par équipe et un dé.

2 JOUEZ

À votre tour, lancez le dé et avancez dans le sens des numéros. Appliquez la couleur de la case. Si vous piochez une deuxième carte du même type, gardez-en une et défaussez l'autre.

3 FORGEZ

Sur une case ATELIER, réunissez vos trois cartes. Inventez un nom savant, expliquez les deux étymons en français et lisez la phrase latine de la carte Pouvoir.

4 GAGNEZ

Validez votre création sur la fiche de la page 8, puis défaussez les trois cartes. La première équipe qui valide deux créations remporte la partie.

LES CASES DU PLATEAU

GREC

Piochez un étymon grec.

LATIN

Piochez un étymon latin.

CORPUS

Piochez un corps ou un pouvoir.

DÉFI

Répondez. Juste : avancez de 2. Faux : restez.

ATELIER

Forgez si vos trois cartes sont réunies.

FORMULE À DIRE

1. **Nom** : *Hippocanis*

2. **Sens** : hippos = cheval ; canis = chien

3. **Latin** : *Hoc monstrum alas habet.*

4. **Verdict** : un cheval-chien ailé.

CARTES - ÉTYMONS LATINS

Huit animaux latins. Le génitif aide à décrire la chimère.

ANIMALIA LATINA

1



CANIS

chien

Étymon : can(i)-

Pour décrire :

caput canis

Trace française : canin, canidé

ANIMALIA LATINA

2



LUPUS

loup

Étymon : lup-

Pour décrire :

corpus lupi

Trace française : loup, lupin

ANIMALIA LATINA

3



URSUS

ours

Étymon : urs-

Pour décrire :

corpus ursi

Trace française : ursidé

ANIMALIA LATINA

4



AQUILA

aigle

Étymon : aquil-

Pour décrire :

caput aquilae

Trace française : aquilin

ANIMALIA LATINA

5



SERPENS

serpent

Étymon : serpent-

Pour décrire :

cauda serpentis

Trace française : serpent

ANIMALIA LATINA

6



PORCUS

porc

Étymon : porc-

Pour décrire :

corpus porci

Trace française : porc, porcin

ANIMALIA LATINA

7



TESTUDO

tortue

Étymon : testudin-

Pour décrire :

testa testudinis

Trace française : testudiné

ANIMALIA LATINA

8



RANA

grenouille

Étymon : ran-

Pour décrire :

crura ranae

Trace française : ranidé

CARTES - ÉTYMONS GRECS

Huit racines grecques encore visibles dans le français savant.

ΖΩΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

1



ἵππος
[hippos] - cheval

Étymon : hipp(o)-

Trace française :
hippique

ΖΩΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

2



ταῦρος
[tauros] - taureau

Étymon : taur(o)-

Trace française :
tauromachie

ΖΩΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

3



λέων
[léon] - lion

Étymon : léont(o)-

Trace française :
léonin

ΖΩΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

4



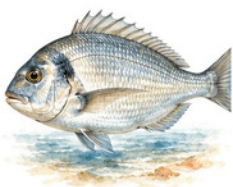
ὄφης
[ophis] - serpent

Étymon : ophi(o)-

Trace française :
ophiophobie

ΖΩΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

5



ἰχθύς
[ichthys] - poisson

Étymon : ichthy(o)-

Trace française :
ichtyologie

ΖΩΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

6



ὄρνις
[ornis] - oiseau

Étymon : ornith(o)-

Trace française :
ornithologie

ΖΩΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

7



κύων
[kyôn] - chien

Étymon : cyn(o)-

Trace française :
cynophile

ΖΩΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

8



χελώνη
[khélônê] - tortue

Étymon : chélon(o)-

Trace française :
chélonien

CARTES - CORPS ET POUVOIRS

Lisez la phrase latine lorsque vous forgez votre créature.

CORPUS ET VIRES

1



ALAE des ailes

Dis en latin :
Hoc monstrum alas habet.

grec pteron : aile

CORPUS ET VIRES

2



CORNUA des cornes

Dis en latin :
Hoc monstrum cornua habet.

grec keras : corne

CORPUS ET VIRES

3



CAUDA une queue de serpent

Dis en latin :
Hoc monstrum caudam serpentis habet.

latin cauda : queue

CORPUS ET VIRES

4



SQUAMAE des écailles

Dis en latin :
Hoc monstrum squamas habet.

latin squama : écaille

CORPUS ET VIRES

5



VOLAT il vole

Dis en latin :
Hoc monstrum volat.

latin volare : voler

CORPUS ET VIRES

6



NATAT il nage

Dis en latin :
Hoc monstrum natat.

latin natare : nager

CORPUS ET VIRES

7



CURRIT il court

Dis en latin :
Hoc monstrum currit.

latin currere : courir

CORPUS ET VIRES

8



SALTAT il saute

Dis en latin :
Hoc monstrum saltat.

latin saltare : sauter

CARTES - DÉFIS ÉTYMOLOGIQUES

Analysez le mot sans regarder le corrigé de la page 8.

PROVOCATIO

1

GREC

HIPPOPOTAME

Sépare les deux étymons grecs et donne le sens littéral du mot.



Réponse exacte : +2 cases

PROVOCATIO

2

GREC

DINOSAURE

Que signifient deinos et sauros ? Donne le sens littéral.



Réponse exacte : +2 cases

PROVOCATIO

3

GREC

RHINOCÉROS

Retrouve les idées de nez et de corne dans ce nom.



Réponse exacte : +2 cases

PROVOCATIO

4

GREC

TRICÉRATOPS

Trois étymons se cachent ici : tri-, keras et ops. Traduis-les.



Réponse exacte : +2 cases

PROVOCATIO

5

LATIN

AQUEDUC

Relie aqua et ducere. Que fait littéralement un aqueduc ?



Réponse exacte : +2 cases

PROVOCATIO

6

LATIN

QUADRUPÈDE

Décompose le mot à partir de quatre et de pied.



Réponse exacte : +2 cases

PROVOCATIO

7

LATIN

CARNIVORE

Que signifient caro, carnis et vorare ?



Réponse exacte : +2 cases

PROVOCATIO

8

LATIN

INSECTIVORE

Explique ce mot à partir de insectum et vorare.



Réponse exacte : +2 cases

FICHE DE FORGE

ATELIER DES CHIMÈRES

Choisissez vos matériaux, assemblez-les, puis donnez un nom à votre créature.

Nom : _____ Équipe : _____ Date : _____

1 LES MATÉRIAUX DE LA CRÉATURE

ÉTYMON GREC

Mot choisi : _____

Sens : _____

ÉTYMON LATIN

Mot choisi : _____

Sens : _____

CORPUS ANIMAL

Animal : _____

Partie retenue : _____

2 LE CORPS DE MA CHIMÈRE

Dessinez votre créature et annotez les éléments assemblés.

ESPACE DE DESSIN

3 LE NOM FORGÉ

Nom de la chimère : _____

Construction du mot : _____

Sens obtenu : _____

4 LA FORMULE LATINE

Présentez votre chimère en une phrase latine :

ASPECTA · CONIUNGE · NOMINA

11

Défi

10

Latin

12

Corpus

9

Grec

13

Grec

8

Corpus

14

Latin

7

Défi

15

Défi

6

Latin

16

Corpus

5

Grec

17

Grec

4

Corpus

18

Latin

3

Défi

19

Défi

2

Latin

20

Corpus

1

Grec



Ostium
chimaerarum