

Les mots ont une histoire

Règles du jeu et impression

Le but du jeu

Réunir le plus grand nombre de familles complètes. Le jeu contient **42 cartes : sept thèmes et six mots par thème**. Il n'y a ni dé ni pion.

La mise en place

De 2 à 6 joueurs. Mélangez les cartes ; distribuez-en six à chacun. Les autres restent face cachée dans la pioche. Posez d'emblée toute famille complète. Choisissez qui commence, puis jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un tour de jeu

Choisissez une personne qui a encore des cartes. Demandez-lui un mot que vous ne possédez pas, dans une famille dont vous avez déjà au moins une carte. Donnez toujours **le thème et le mot**.

Si la personne possède cette carte, elle doit vous la donner : vous rejouez. Sinon, piochez une carte et passez votre tour, même si c'est la carte demandée. Dès que vous réunissez les six mots d'un thème, posez la famille face visible.

Pour éviter les blocages

Sans carte au début de votre tour, prenez-en une dans la pioche et passez votre tour ; si la pioche est vide, vous ne jouez plus. Si personne d'autre n'a de carte, piochez-en une et passez également le tour. Quand la pioche est vide, une demande sans succès fait simplement passer le tour. Les familles posées sont retirées du jeu.

Fin de partie

La partie se termine lorsque les sept familles ont été posées. Comptez une famille pour un point. La personne qui en possède le plus gagne ; en cas d'égalité, les gagnants sont ex æquo.

Imprimer et découper

Imprimez le fichier du jeu en **A4, taille réelle / 100 %, recto-verso sur le bord long**, sans ajustement automatique. Les pages alternent recto et verso. Testez les pages 1 et 2 avant le tirage complet.

Les cartes mesurent 63 × 88 mm ; les espaces entre cartes mesurent 2 mm. Découpez sur les traits gris et retirez les bandes de 2 mm. Cinq feuilles suffisent pour les 42 cartes. Un léger décalage mécanique dépend de l'imprimante.

Les mots ont une histoire

Repères pédagogiques et petits défis

Une famille de jeu n'est pas une famille de mots

Les sept familles regroupent des **thèmes** : le corps, les animaux, la nature, la maison, la ville, les savoirs et les arts. Deux mots d'un même thème n'ont donc pas nécessairement une origine commune. « Mot cousin » indique un mot lié historiquement ; dans un composé, ils peuvent ne partager qu'un seul élément, comme *hippopotame* et *hippodrome*.

Trois chemins à distinguer

Latin : le français peut avoir hérité d'un mot en le transformant, ou l'avoir emprunté plus tard. Les formes *dens*, *dentis* et *pes*, *pedis* sont des formes de dictionnaire qui rendent le radical visible ; elles ne retracent pas toutes les étapes phonétiques.

Grec, via le latin : le latin a servi d'intermédiaire, par exemple pour *théâtre* ou *bibliothèque*.

Éléments grecs : certains mots sont des créations savantes plus récentes, comme *téléphone*, *dinosaure* ou *biologie*. Cela ne signifie pas que les Grecs anciens les employaient. D'autres langues ont parfois relayé ces formations.

Lire le grec et comprendre les sens

Les lettres grecques sont accompagnées d'une **transcription simplifiée**, qui n'est pas une transcription phonétique. Les accents et les esprits restent dans la graphie grecque. Le mot *λόγος* signifie notamment « parole, discours, traité » ; dans *zoologie*, *géologie* et *biologie*, l'élément *-logie* marque une étude. Le sens ancien éclaire le mot actuel, sans toujours le définir entièrement.

Deux manières de jouer pour apprendre

Découverte : après avoir reçu une carte, lisez son origine et son explication à voix haute.

Enquête : avant de poser une famille, choisissez deux cartes et expliquez le lien entre chaque mot et son mot cousin. Les autres joueurs complètent ; ce temps d'explication ne modifie pas le score.

Quatre défis, puis leur correction

1. Quel élément de *hippopotame* retrouve-t-on dans *hippodrome* ?
2. Pourquoi le mot *calcul* fait-il penser à de petits cailloux ?
3. *Porte* et *porter* appartiennent-ils ici à la même famille ?
4. *Téléphone* était-il déjà le nom d'un appareil dans l'Antiquité ?

Réponses : 1. *Hippo-*, « cheval ». 2. Le latin *calculus* désignait un caillou utilisé pour compter ; le mot passe par *calculer*. 3. Non : *porte* vient de *porta*, *porter* de *portare*. 4. Non : c'est une formation moderne sur des éléments grecs.

Références : TLFi, [-logie](#), [calculer](#), [porte](#), [porter](#), [téléphone](#).

Les mots ont une histoire

Chemins des mots et sources vérifiables

Chaque nom de mot ci-dessous est un lien vers sa notice d'origine : **TLFi / CNRTL** ou **Dictionnaire de l'Académie française**. Les explications du jeu sont des reformulations ; les graphies et les étapes sont précisées ici.

A LE CORPS

1. **dent**. Latin dens, dentis, notamment l'accusatif dentem, puis français dent.
2. **main**. Latin manus, puis français main ; manuel remonte à manualis, de manus.
3. **pied**. Latin pedem, accusatif de pes, pedis, puis français pied.
4. **crâne**. Grec κρανίον, latin médiéval cranium, puis français crâne.
5. **thorax**. Grec θώραξ, latin thorax, puis français thorax.
6. **squelette**. Grec σκελετός, latin sceletus, puis français squelette.

B LES ANIMAUX

1. **cheval**. Latin caballus, puis cheval ; cavalier vient de l'italien cavaliere, lui aussi rattaché à caballus.
2. **chien**. Latin canis, puis français chien ; canin vient du latin caninus.
3. **ours**. Latin ursus, puis français ours ; ourson est dérivé d'ours.
4. **hippopotame**. Grec ιπποπόταμος, composé de ἵππος et ποταμός, latin hippopotamus, puis français.
5. **dinosaure**. Grec δεινός et σαῦρος ; formation scientifique diffusée par le latin scientifique et l'anglais. Le mot n'est pas un nom antique.
6. **zoologie**. Formation savante à partir de zoo- et -logie ; comparer le latin scientifique zoologia. -logie remonte à λόγος.

C LA NATURE

1. **fleur**. Latin flos, floris, puis français fleur ; floral remonte à floralis.
2. **arbre**. Latin arbor, puis français arbre ; arboricole associe arbor et un élément issu de colere.
3. **mer**. Latin mare, puis français mer ; marin remonte à marinus.
4. **géologie**. Composition savante de géo- et -logie ; la forme geologia existe aussi en latin médiéval.
5. **atmosphère**. Formation moderne composée des éléments grecs ἀτμός et σφαῖρα.
6. **botanique**. Grec βοτανική, féminin de βοτανικός, dérivé de βοτάνη, puis français botanique.

D LA MAISON

1. **porte**. Latin porta, puis français porte. Portail est dérivé de porte ; porter appartient à une autre famille.
2. **fenêtre**. Latin fenestra, ancien français fenestre, puis fenêtre. Défenestrer conserve le groupe fenestr-.
3. **cuisine**. Latin coquina, bas latin cocina, puis français cuisine.
4. **téléphone**. Formation moderne sur τηλε et φωνή ; l'appareil n'existait pas dans l'Antiquité.
5. **thermomètre**. Formation moderne en therm(o)- et -mètre, à partir de θερμός et μέτρον.
6. **bibliothèque**. Grec βιβλιοθήκη, composé de βιβλίον etθήκη, latin bibliotheca, puis français.

Les mots ont une histoire

Chemins des mots et sources vérifiables

Chaque nom de mot ci-dessous est un lien vers sa notice d'origine : **TLFi / CNRTL** ou **Dictionnaire de l'Académie française**. Les explications du jeu sont des reformulations ; les graphies et les étapes sont précisées ici.

E LA VILLE

- 1. rue.** Latin classique *ruga*, « ride », puis bas latin *ruga*, « chemin bordé de maisons », par métaphore.
- 2. pont.** Latin *pontem*, accusatif de *pons*, *pontis*, puis français *pont*.
- 3. cité.** Latin *civitas*, puis français *cité* ; *citoyen* est dérivé de *cité*.
- 4. métropole.** Grec *μητρόπολις*, composé de *μήτηρ* et *πόλις*, bas latin *metropolis*, puis français.
- 5. stade.** Grec *στάδιον*, latin *stadium*, puis français *stade*. *Stadium* est un autre emprunt au latin.
- 6. pharmacie.** Grec *φάρμακον*, puis *φαρμακεία*, « emploi de médicaments », bas latin *pharmacia*, puis français.

F LES SAVOIRS

- 1. science.** Emprunt au latin *scientia* ; la famille remonte au verbe *scire*, « savoir ».
- 2. lecture.** Emprunt au latin médiéval *lectura* ; *lecture* et *lecteur* se rattachent au verbe latin *legere*.
- 3. calcul.** Latin *calculus*, puis *calulare*, français *calculer*, dont dérive le nom *calcul* au sens arithmétique.
- 4. philosophie.** Grec *φιλοσοφία*, formé sur *φιλεῖν* et *σοφία* ; latin *philosophia*, puis français.
- 5. biologie.** Formation savante moderne sur *βίος* et *λόγος* ; le TLFi signale l'intermédiaire allemand *Biologie*.
- 6. orthographe.** Grec *ὀρθογραφία*, latin *orthographia*, puis français *orthographe* ; éléments *ὀρθός* et *γράφειν*.

G LES ARTS

- 1. couleur.** Latin *color*, puis français *couleur* ; *colorer* remonte à *colorare*.
- 2. peinture.** Latin classique *pictura*, réfection populaire **pinctura*, puis *peinture*. L'astérisque signale une forme reconstruite.
- 3. image.** Latin *imagine*, accusatif de *imago*, puis français *image* ; *imaginer* vient de *imaginari*.
- 4. poésie.** Grec *ποίησις*, latin *poesis*, puis français *poésie* ; même famille que *ποιεῖν*, « faire, créer ».
- 5. musique.** Grec *μουσική*, sous-entendu *τέχνη*, latin *musica*, puis français *musique*.
- 6. théâtre.** Grec *θέατρον*, dérivé de *θεάομαι*, latin *theatrum*, puis français *théâtre*.

Périmètre de cette édition

Les cartes présentent 21 mots à repère latin et 21 à origine ou éléments grecs. Le classement sert le jeu et ne prétend pas épuiser l'étymologie de chaque mot. Les illustrations peintes sont des **repères de famille** créés pour cette édition, et non des documents antiques ni des schémas scientifiques. Les textes du PDF sont composés indépendamment des images.