La preuve par le latin

Départ



01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16

Arrivée



Le mémo des enquêteurs

J'essaie. Je vérifie avec l'indice. Je justifie mon choix.

1. AD- : une rencontre de consonnes

Dans les mots latins indiqués, le **d** peut prendre la forme de la consonne suivante :
ad + c : acc- ; ad + f : aff-
ad + l : all- ; ad + p : app-
ad + s : ass- ; ad + t : att-

Mais **ad- peut aussi rester ad-**. Dans un mot en **a-**, la consonne n'est pas toujours double. Observe l'indice exact.

2. IN- : construire un contraire

Le préfixe négatif d'origine latine signifie « **non** ». **Dans les mots étudiés :**
devant b, m, p : im-
devant l : il- ; devant r : ir-
dans les autres cas : in-

Garde le début du mot de base : deux lettres identiques peuvent se rencontrer. Pour un mot nouveau, **consulte un dictionnaire**.

3. Suffixes et finales

Dans les mots de ces cartes, les finales latines donnent des indices :
-tio : -tion ; -ssio : -ssion
-tas : -té ; -itas : -ité
-arius : -aire

Les suffixes de qualité **-té / -ité** s'écrivent sans e final. Le son seul ne suffit pas : **vérifie avec le mot latin fourni**.

4. Une lettre que l'on n'entend pas

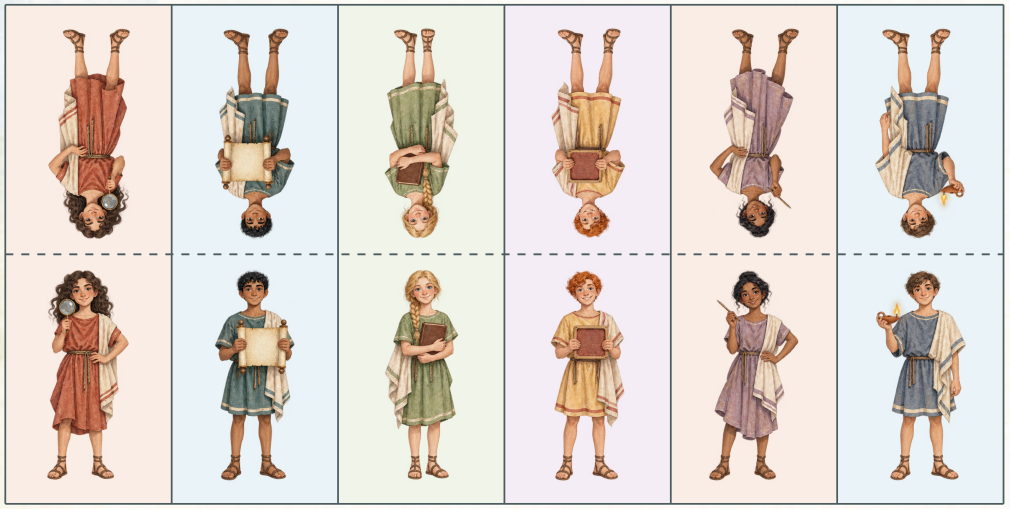
Observe le mot latin fourni et cherche quelle lettre aide à compléter le mot étudié.

Certaines lettres muettes **rappellent l'origine latine**. D'autres mots de la même famille peuvent aider à les retrouver.

Ne recopie pas tout le mot latin : il a parfois beaucoup changé !

Six enquêteurs à faire avancer

Six rectangles à découper, un pli par pion, aucun collage.



Trait plein : je coupe. Pointillés : je plie.

1. Découpez

Suivez les traits pleins : vous obtenez six rectangles. Gardez les deux faces de chaque personnage attachées.

2. Pliez

Pliez chaque rectangle au milieu, sur les pointillés. Les deux personnages doivent se voir à l'extérieur.

3. Posez

Ouvrez légèrement le chevalet à sa base. Placez le pion au Départ, puis avancez d'une case par point.

À égalité, plusieurs pions peuvent partager un numéro. Si besoin, regroupez-les près de la case et gardez le score sur l'ardoise.