

Fiche d'accompagnement pédagogique
S'enlivrer

S'enlivrer

↳ PLACE DE L'ÉPISODE DANS LA SÉRIE

C'est le septième épisode d'une série de dix :

Épisode précédent : Ouf

Épisode suivant : Timbré(e)

↳ PLACE DE L'APPRENTISSAGE DANS LES PROGRAMMES

Cycle 3 : L'acquisition du vocabulaire et la maîtrise du sens des mots au cycle 3 exige d'identifier le sens d'un mot dans son contexte. En CM1/CM2, les élèves doivent aussi reconnaître les différents niveaux de langue et l'utilisation du mot dans un contexte particulier. Connaître le néologisme « s'enlivrer », c'est être capable de le définir, de le comprendre et de l'utiliser à bon escient. Il est aussi nécessaire de s'intéresser à l'histoire de la langue, de développer des attitudes de curiosité pour mieux comprendre l'origine et la manière dont se forme ce mot-valise.

↳ POINTS DE BLOCAGE

- Difficulté à comprendre la signification d'un mot peu courant, un néologisme.
- Difficulté à s'exercer à des jeux de langue, à la dimension poétique du langage.
- Difficulté à comprendre l'évolution et la formation des mots, le cas particulier des mots-valises.

↳ OBJECTIFS VISÉS PAR LE FILM D'ANIMATION

- Expliquer le sens du mot « s'enlivrer ».
- Apporter des connaissances sur la formation du mot et le principe des mots-valises.

↳ MOTS-CLÉS

Néologisme, lecture, langue, s'enivrer, ivresse, ivre, léger, addiction, douce, plongé dans un roman, lire, vapeurs de la lecture, hypnose.

↳ ÉLÉMENTS STRUCTURANTS

Définition du mot comme un exemple de néologisme.

Récit des conditions de l'invention du mot.

Mise en évidence de la construction du mot-valise « s'enivrer + livre ».

Analyse de l'analogie entre l'ivresse et la lecture, états d'hypnose et de poésie.

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
Récit des conditions dans lesquelles un élève de CM2, ivre de lecture, a inventé le mot « s'enlivrer » : un élève a inventé ce néologisme lors d'une visite au Camion des mots.	Définition d'un néologisme et mode de création du mot-valise par la fusion de deux idées, avec deux termes : « s'enlivrer » et « lecture/livre ».	<p>Afficher l'image du mot au début de la vidéo sans le son et recueillir les hypothèses des élèves sur le sens du mot.</p> <p>Visionner la suite jusqu'à l'image de la valise et interroger les élèves sur les deux mots qui ont conduit à la formation du néologisme : « s'enivrer + livre » ou « s'enivrer + lecture ».</p> <p>Et si on avait choisi une autre paire de mots sur le même thème ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • liberté + livre = liberlivre • inventer + lecture = inventure • imaginaire + lire = imaginalire • poésie + lecture = poéture • rêve + lecture = rêvure, etc.

PHASE DE STRUCTURATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>L'ivresse correspond bien à la lecture qui est une addiction douce.</p> <p>Le film montre des personnages, des lieux qui nous entraînent dans l'univers des ouvrages qui sont lus.</p> <p>Plonger dans un roman, c'est entrer dans un état d'hypnose qui nous emporte en dehors de notre réalité quotidienne.</p> <p>Les illustrations montrent des représentations propices à différencier « saoul » et « ivre », « ivresse ».</p>	<p>Mise en évidence du parallèle entre les effets de l'ivresse et ceux de la lecture : légèreté, plaisir, douceur, émotions, déconnexion du réel, hypnose.</p> <p>Ainsi, être « enlivrer », c'est l'état dans lequel on se trouve lorsque l'on ne se rend plus compte de la réalité, tant on est pris par le récit lu.</p>	<p>Demander aux élèves d'écrire le plus de mots possible en rapport avec la lecture et la littérature : <i>histoires, contes, romans, évasion, personnages, péripétie, héros, aventure, émotions, sentiments, rêve, imaginaire, trépidant, suspens, etc.</i></p> <p>Interroger les élèves sur le rapport avec l'ivresse et les effets de l'alcool évoqués par le verbe « s'enivrer »</p> <p>Visionner la vidéo jusqu'à la fin pour valider les trouvailles des élèves.</p> <p>Écrire la définition de « s'enlivrer » en utilisant les mots suivants : <i>néologisme, mot-valise, ivresse, lecture.</i></p>

PHASE DE RÉINVESTISSEMENT/PROLONGEMENT

1. Script de l'animation

Voici le texte qui accompagne la vidéo. Des mots manquent. Les élèves doivent les retrouver et les écrire.

*Trouve-t-on le mot **s'enlivrer** dans le **dictionnaire** ? Non, en tout cas pas encore. Est-ce qu'on l'emploie couramment ? Pas encore non plus. Mais c'est un bel exemple de **néologisme** ! Il a été inventé récemment par un **élève** de CM2 qui était en visite au **Camion** des mots : il s'agit d'un vrai camion, un poids lourd de la **lecture**, qui sillonne la France en proposant jeux et animations et en aiguisant l'**appétit** des élèves pour la **langue** française.*

*S'enlivrer, c'est en tout cas un beau **mot-valise**, qui invite à **s'enivrer** de lecture. Et l'ivresse souvent est désirable.*

*« Être **saoul** », c'est toujours négatif et lourd ; « être **ivre** », en revanche, c'est souvent beaucoup plus léger : on peut être ivre de tant de choses, de liberté, de **joie**, d'action...*

*L'ivresse, en fait, correspond bien à la lecture qui est une **addiction** douce et légère : sait-on encore très bien qui on est quand on est **plongé** dans un roman ? On est d'Artagnan, on est Emma Bovary, on va aider **Harry Potter** ou combattre **Fantômas**... On a la tête qui bourdonne de dialogues cinglants ou de cliquetis **d'épées** et on frissonne quand nous frôlent les baisers de **l'amour** ou de la trahison. Tout cela en restant immobile : quand on ne se rend même plus compte qu'on lit, c'est là qu'on est vraiment **enlivré** !*

*Et la dernière **page** tournée, il faut un temps d'adaptation pour revenir à cette vie qu'on dit **réelle** ; les vapeurs de la lecture doivent se **dissiper** pour qu'on reprenne pied dans notre quotidien, qu'on s'éloigne de cette **hypnose** qui nous a saisi et qui ne demande qu'à nous reprendre !*

2. Mots-valises

La création de mots-valises permet un nombre illimité de combinaisons, jeu de langage qui a séduit les écrivains et les poètes. Dans *L'Écume des jours*, Boris Vian inventa ainsi le « pianocktail », un objet fantastique qui réunit l'ivresse de la musique et celle de l'alcool et que l'on retrouve dans le film récent *Gatsby le Magnifique* (voir le site web).

Les élèves doivent inventer des mots-valises et en rédiger une définition, illustrée ou non.

Exemples existants :

- *Aspivenin, d'aspirer et venin*
- *Bobo, de bourgeois et bohème*
- *Français, de français et anglais*
- *Tapuscrit, de taper et manuscrit*
- *Clavardage, de clavier et bavardage*
- *Courriel, de courrier et électronique*
- *Pourriel, de poubelle et courriel*

3. Jeu de mots

Mettre en place un challenge qui consistera à placer dans des activités de classe les mots travaillés. Pour valider la compréhension du sens, à l'oral ou à l'écrit, le mot devra être utilisé à bon escient. Chaque mot rapporte à son utilisateur (enseignant compris) 1 point. Le comptage des points peut s'établir de façon hebdomadaire pour entretenir l'émulation.