

Projet Mythologie

Rédaction

Voici la carte d'identité du griffon. Rédige-toi aussi la carte d'identité de ta créature fantastique.

| | |
|---|---|
| Griffon | Nom commun : griffon |
|  | Nom latin : Gryphus leonis CT |
| | Date et lieu de naissance : 3 000 ans avant J.C., en Egypte |
| | Signes distinctifs : corps de lion ailé à tête d'aigle, pattes aux griffes acérées. Jamais approché, ni capturé, toujours libre. |
| | Lieux de vie : Egypte, Grèce, Europe chrétienne |
| | Fonctions : <ul style="list-style-type: none">• Coursier des dieux• Gardien d'entrées de temples, de trésors, de vignobles• Image du diable pour les chrétiens |

Règles d'écriture à respecter

- Donner un titre à la carte d'identité pour la créature choisie : invente un nom pour ta créature fantastique
- Inventer un nom latin pour ta créature fantastique (en respectant les règles présentées ci-après)
- Donner des titres aux différentes rubriques après avoir choisi l'ordre de présentation (exe : signes distinctifs, lieux de vie, alimentation, reproduction, etc.)
- Ponctuer et renseigner les titres
- N'employer que des phrases non verbales.

Inventer le nom latin de mon animal fantastique.

C'est au cours de la seconde moitié du XVIIIème siècle que se poursuit l'œuvre des naturalistes classificateurs dont les plus illustres sont Buffon (1707-1788) et Linné (1707 -1778).

Le zoologiste Buffon et le botaniste Linné étaient contemporains, ils se sont illustrés par leurs travaux et leurs ouvrages : "Histoire naturelle" en 44 volumes pour le premier et "Systema naturae" pour le second. Linné entreprit de nommer les espèces végétales et animales en latinisant leurs noms et surtout en créant la nomenclature binomiale.

Chaque être vivant est donc désigné par un double nom : celui du genre et en second celui de l'espèce.

Ex : lion -> *Panthera leo* L.

Panthera : genre (avec une majuscule)

leo : espèce

L. : initiales du scientifique qui l'a décrit pour la première fois

Le nom de mon animal fantastique

| Rubriques | Genre (s'écrit avec une majuscule) | Espèce (s'écrit sans majuscule) | Initiales (les miennes) |
|---------------|------------------------------------|---------------------------------|-------------------------|
| Signification | | | |

Aides pour inventer le nom latin

Le nom de genre peut être votre **nom de famille** latinisé (avec une terminaison en O, A ou UM)
Ex : Pierre Magnol a donné son nom aux magnolias.

Termes mettant en valeur l'aspect attrayant d'un être vivant

La beauté : calos

Callicnemis : belle jambe
Callimorpha : belle forme, bel aspect
Callipterus : belles ailes
Calopteryx : belles ailes
Calosoma : beau corps (Col. Carabidés)
Hemerocallis : beauté d'un jour

La couleur

Aleurodes : farine de froment
Chrysis : doré
Leucaspis : bouclier blanc
Melasoma : corps noir,
Pyrrhosoma : corps couleur de feu

Caractères morphologiques les plus apparents

La tête : cephalus

Acrocephalus : tête pointue
Conocephalus : tête conique
Dracocephalum : tête de dragon
Stenocephalus : tête étroite

La langue : glossa

Aglossa : absence de langue
Cynoglossum : langue de chien
Macroglossum : grande langue
Ophioglossum : langue de serpent

L'œil: ops, opt

Aphaenops : sans yeux visibles
Cryptops : yeux cachés
Macropis : gros yeux

L'aile, la plume: ptera, pteryx

Hyalopterus : aile transparente
Isopteryx : ailes d'égales dimensions
Phanoptera : ailes visibles
Stenopteryx : ailes étroites

Les antennes : cera, cerus

Brachycerus : antennes courtes
Callicerus : belles antennes
Gomphocerus : antenne en massue
Orthocerus : antennes droites
Rhodocera : antennes

La queue : urus, queue ; siphum, tube

Anuraphis : sans queue
Cerura : queue cornue
Chelidura : queue d'hirondelle
Myosurus : queue de souris

Les préférences, ce que l'organisme vivant

préfère, ce qu'il recherche ou ce qu'il aime : phile

Ammophila : qui aime le sable
Carpophilus : qui aime les fruits
Coprophilus : qui aime les excréments
Geophilus : qui aime la terre
LimMphiJus : que l'on rencontre dans les marécages
SciaphiJus : qui ne peut se développer qu'à l'ombre

Les modes de vie, le comportement, la prise de nourriture : phago

Blastophagus : mangeur de pousses
Blitophaga : mangeur de betterave
Boletophagus : mangeur de fumier
Mycetophagus : consommateur de champignons
Sarcophaga : mangeur de viande putréfiée
Scatophaga : mangeur d'excréments
Xylophagus : mangeur de bois
BioIThim : qui vit dans les racines
Geotrupes : qui fouille (creuse) le sol avec la tête
Haematopota : qui boit le sang
Hemerobius : qui n'est actif que le jour
Lithobius : qui vit parmi les pierres
Necrophorus : qui "porte" les morts
Nemobius : qui vit dans les bois
Notonecta : qui nage sur le dos, ventre en l'air
Petrobius : qui vit sous les pierres
Tachydromia : qui court, se déplace rapidement