



## LEXIQUE : LÉGENDES DE CADIX

### LA MAISON DES MIROIRS

- **ABRITER** : Mettre quelqu'un, quelque chose à l'abri de quelque chose ; protéger.
- **CADEAU** : Chose qu'on offre à quelqu'un pour lui faire plaisir.
- **CHARMANT** : Qui plaît extrêmement ; plein de grâce, d'agrément.
- **COLÈRE** : État affectif violent et passager, résultant du sentiment d'une agression, d'un désagrément, traduisant un vif mécontentement et accompagné de réactions brutales.
- **DÉCÉDER** : Mourir
- **DÉCRÉPITUDE** : Dégradation, délabrement physique et intellectuel dû à une extrême vieillesse.
- **DÉVOILER** : Révéler, expliquer, porter à la connaissance de quelqu'un ce qui était caché ou qui n'était pas connu.
- **ÉBLOUISSANT** : Qui a une beauté éclatante ou qui brille, séduit par son intelligence, sa vivacité, une qualité poussée à un degré extrême.
- **EXALTATION** : État de surexcitation psychologique habituellement associé à l'euphorie.
- **FIERTÉ** : Sentiment d'orgueil, de satisfaction légitime de soi.
- **FOUINER** : Explorer les moindres recoins pour découvrir quelque chose.
- **GLACE** : Miroir, plaque de verre à l'étain qui reflète les images.
- **IMPRÉGNER** : Pénétrer une substance, un milieu, s'y répandre de façon diffuse.
- **JALOUSIE** : Sentiment fondé sur le désir de posséder la personne aimée et sur la crainte de la perdre au profit d'un rival.
- **MALADIE** : Altération de la santé, des fonctions des êtres vivants (animaux et végétaux), en particulier quand la cause est connue (par opposition à syndrome).
- **MEURTRIER** : Propre à causer la mort ; qui fait mourir beaucoup de monde.
- **MIROIR** : Objet constitué d'une surface polie qui sert à réfléchir la lumière, à refléter l'image des personnes et des choses.
- **PLAISIR** : État de contentement que crée chez quelqu'un la satisfaction d'une tendance, d'un besoin, d'un désir
- **PLEUR** : Action de verser des larmes en gémissant.
- **RAGE** : État d'irritation, de colère, de fureur qui peut porter à des actes excessifs.
- **RAPPORTER** : Apporter quelque chose avec soi, à l'intention de quelqu'un, en revenant d'un lieu ou au retour de quelque action.
- **RECOUVRIR** : Couvrir entièrement quelque chose, quelqu'un.

- **RENFERMER** : Contenir quelque chose en soi, comporter.
- **SE DÉROULER** : Avoir lieu, se passer, s'écouler

## **PARFOIS ON ENTEND DES COUPS DE CANONS...**

- **ASSAILLIR** : Attaquer quelqu'un en se jetant délibérément sur lui.
- **BIGOUDI** : Petit rouleau qui permet d'enrouler les mèches de cheveux pour faire une mise en plis ou une permanente.
- **BOULET** : Projectile plein, sphérique, lancé par les canons à âme lisse jusqu'au milieu du <sup>XIX</sup><sup>e</sup> s.
- **CANON** : Pièce d'artillerie non portative lançant des obus.
- **CHARIOT** : Plateforme simplement munie de roues pour servir à transporter des charges quelconques.
- **CHOISIR** : Faire des comparaisons entre plusieurs choses, exercer son jugement, user de son goût, etc., pour prendre, adopter quelque chose de préférence à quelque chose d'autre.
- **COIN** : Angle rentrant ou saillant de deux plans.
- **COMBATTANT** : Personne qui participe, se livre à toute espèce de combat.
- **DÉTROIT** : Bras de mer plus ou moins long et resserré entre les deux côtes qui le bordent, et mettant en relation deux étendues marines ou lacustres.
- **ÉCHANGE** : Action, fait d'échanger quelque chose, quelqu'un contre quelque chose, quelqu'un d'autre ; troc.
- **EMPLACEMENT** : Endroit, espace réservés à certains commerçants sur la voie publique ou dans certains centres commerciaux, halls d'exposition, etc.
- **ÉTONNEMENT** : Surprise causée par quelque chose de singulier, d'extraordinaire, d'inattendu ; stupéfaction.
- **KYRIELLE** : Grande quantité, suite interminable.
- **NANTI** : Personne à qui il ne manque rien ; richard (souvent péjoratif).
- **POINT DE MIRE** : personne ou chose sur laquelle se dirigent les regards, les convoitises.
- **RALENTIR** : Diminuer la vitesse d'un corps en mouvement, rendre plus lent un mouvement, le rythme d'un mécanisme.
- **REMARQUER** : S'aviser de quelque chose, en prendre conscience.
- **SACCAGER** : Mettre un pays, une ville à sac, les piller, les ravager.
- **TENTATIVE** : Action, démarche par laquelle on tente de faire réussir quelque chose.
- **VITESSE** : Grandeur qui mesure pour un mouvement, le rapport de la distance parcourue au temps écoulé.

## LA RUELE DU FARFADET

- **BOUCLE** : Mèche de cheveux roulée sur elle-même.
- **CAPTIVER** : Retenir l'attention de quelqu'un, le séduire par un intérêt puissant.
- **CLIN D' OEIL** : Mouvement rapide de la paupière qu'on abaisse ou relève subitement comme signe d'intelligence, de connivence ou comme appel discret.
- **CUL-DE-SAC** : Rue, chemin, passage, lieu sans issue ; impasse.
- **EMPREINDRE** : Marquer profondément quelque chose (de quelque chose).
- **ENLACER** : Tenir quelqu'un près de soi ou contre soi, le bras passé autour de la taille, des épaules, du cou.
- **ESPIÈGLE** : Personne vive, éveillée, malicieuse, mais sans méchanceté (se dit surtout des enfants).
- **FARFADET** : Démon familier, lutin, esprit follet.
- **FIANCÉ** : Jeune homme, jeune fille, engagés solennellement par une promesse de mariage, ou qui ont simplement la ferme intention de s'épouser.
- **FRINGANT** : Qui est vif, pétulant, d'une élégance coquette et un peu provocante.
- **RECOIN** : Coin caché, moins en vue.
- **REGARD** : Manière de regarder, expression des yeux.
- **RUELLE** : Petite rue étroite.
- **SAUVEGARDER** : Assurer la sauvegarde, la protection de quelque chose, le mettre à l'abri de toute atteinte.
- **TRAHISON** : Action de trahir son pays, sa patrie, une cause.

## LA LÉGENDE D'HERCULE ET DE GÉRIION À CADIX

- **ACCABLER** : Faire peser sur quelqu'un une charge si pénible qu'il a du mal à y faire face ; écraser.
- **ACCOMPLIR** : Réaliser, exécuter un projet, une action.
- **DEVENIR** : Passer d'un état à un autre.
- **DOTER** : Pourvoir quelqu'un d'une qualité, d'un avantage, gratifier.
- **DRAPEAU** : Pièce d'étoffe attachée à une hampe, servant autrefois d'enseigne militaire et devenue, depuis le XIX<sup>e</sup> s., l'emblème d'une nation, dont elle porte les couleurs.
- **FOU** : Personne dont le comportement ou le langage est extravagant, déraisonnable, insensé.
- **NAÎTRE** : Venir au monde.
- **TROUPEAU** : Ensemble d'animaux d'une espèce domestique présent sur une exploitation agricole.

- **TUER** : Causer la mort de quelqu'un de manière violente.
- **VACHER** : Personne qui garde, qui soigne les vaches, les bovins.
- **VOLER** : Prendre, s'approprier quelque chose qui est le bien d'autrui par la ruse ou par la force.

## **LA DAME DE CADIX**

- **BONHEUR** : État de complète satisfaction.
- **CHANTIER NAVAL** : Lieu de construction des navires.
- **CHERCHER** : Se déplacer, parcourir un lieu, faire des efforts pour trouver ou retrouver quelque chose ou quelqu'un qui se trouve à un endroit inconnu ou oublié
- **CREUSER** : Obtenir, pratiquer une cavité dans quelque chose dont on ôte de la matière.
- **DÉCHIFFRER** : Comprendre, deviner ce qui est caché, mystérieux, obscur.
- **JOIE** : Sentiment de plaisir, de bonheur intense, caractérisé par sa plénitude et sa durée limitée, et éprouvé par quelqu'un dont une aspiration, un désir est satisfait ou en voie de l'être.
- **MALHEUREUX** : Qui éprouve de la peine, du regret, de la tristesse.
- **RÊVE** : Représentation, plus ou moins idéale ou chimérique, de ce qu'on veut réaliser, de ce qu'on désire.
- **TROUVER** : Découvrir l'être ou la chose que l'on cherchait.
- **QUITTER** : Partir d'un lieu, en sortir.