

## LES JEUX D'ECRITURE

La maîtrise du langage se mesure en partie à la manière dont un enfant est capable d'établir des ponts entre les différentes approches : relations oral/écrit, combinatoire et orthographe, caractéristiques grammaticales... avec toujours en toile de fond, le sens. Il se trouve que les jeux linguistiques débouchent presque toujours sur un décloisonnement des « disciplines ». Même quand on peut les affecter d'une dominante (phonologique, morphologique, syntaxique, sémantique) on s'aperçoit très vite que leurs implications sont multiples. Le jeu linguistique est pluridimensionnel, il permet donc aux utilisateurs de circuler à travers différents niveaux de structuration de la langue.

### DE LA FORME AU SENS

A travers ces jeux sont abordées les notions suivantes :

- les sons ( phonèmes)
- les lettres ( graphèmes)
- les syllabes
- l'homonymie
- la formation des mots.

#### Les acronymes

Un acronyme est un terme formé par les initiales des mots composant une expression.

Ex : *la SNCF, le SMIG, EDF*

Le but est d'amener les enfants à détourner le sens des acronymes en proposant d'autres solutions.

Ex : *VTT : Vélo Tout Tordu*

*CNA : Carte Nationale d'Artiste*

#### Les anagrammes

Redistribution des lettres d'un ou plusieurs mots afin d'obtenir des unités de sens nouvelles.

Ex : *Marie : aimer*

*pâtissier : tapissier*

*signe : singe*

#### Les acrostiches

Pièce en vers dont les lettres initiales (des vers) forment un mot lisible de haut en bas

Ex : ***L**e garçon descend*

***L**e chat miaule*

***U**n hibou chante*

***U**n chien aboie*

***C**arine voit des ombres*

***C**'est la pleine lune*

#### Les mots valises

Fabriquer un mot nouveau par croisement de deux autres phonétiquement proche de son.

Ex : *Drôle et dromadaire devient un drolmadaire*

*Drolmadaire : m.n Chameau aimant bien s'amuser*

*Eléphant et fantôme deviennent un éléphantôme*

*Eléphantôme : m.n Gros animal aimant se déguiser avec un drap blanc.*

*Ratatouille et trouille deviennent ratatrouille*

*Ratatrouille : m.f plat que l'on mange la peur au ventre.*

Le travail sur la définition demande une étude des synonymes des mots utilisés.

Ce travail peut servir à la conception d'un dictionnaire particulier pour les autres classes de l'école (affiche, journal...).

On peut aussi faire repérer les mots-valises qui se sont lexicalisés :

Ex : eurovision (Europe + télévision), le franglais (français, anglais)

### Le pangramme

Utiliser dans une phrase, la plus courte possible, chacune des 26 lettres de l'alphabet. Naturellement la phrase doit être cohérente.

Ex : *Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume.*

Ex : *Au zoo. Là-bas, il y a des animaux merveilleux : des koalas, des wapitis, qui broutent, des zèbres, des yacks, des hippopotames, des girafes et de jeunes ours. A la sortie du zoo, il y a plein de souvenirs.*

Ce type d'exercice amène les enfants à rechercher les mots les plus « payants » dans un champ lexical particulier, ici le zoo.

### Pair-impair

Alterner des phrases contenant l'une des mots d'un nombre pair de lettres, la suivante des phrases à mots d'un nombre impair.

*Le dragon espérait manger la fillette. Cette malheureuse était ligotée à l'arbre*

CM

### Le poids d'un mot

A partir des lettres d'un mot rechercher le maximum de combinaisons ayant du sens

Ex : à partir du nom de l'école Paul Eluard

le , râte, rade, .....

### La boule de neige

Ecrire un texte, en français, en augmentant (ou en diminuant) chaque mot d'une lettre.

Ex : *A la mer nous avons trempé crûment quelques gentilles allemandes.*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Cet exercice est difficile. Une variante consiste à faire écrire un texte dont les mots ont le même nombre de lettres.

Ex : *Tout sera pâle gris*

*Tout sera trop long*

*Aube, soir, jour, mois*

*Faim, soif, rêve noir.*

### Le lipogramme

C'est le procédé qui consiste à ne pas faire usage volontairement d'une ou plusieurs lettres dans l'écriture d'un texte.

Ex : *un lipogramme sans « p »*

*Un chat dormait sur son coussin. Un souffle le réveilla. Il mangea une tranche de bœuf et se rendormit. Il rêva d'un monde où se trouvaient des saumons...*

### Le tautogramme

C'est une phrase, un vers, un texte, un poème dont tous les mots commencent par la même lettre.

Ex : *Michèle mange une mousse au marron. Moi, malgré mon mal, je mange des magrets.*

### Histoires en J, Histoires en S

Selon le son ou la lettre de référence, écrire une phrase avec le plus possible de « j ».

Ex : Ce soir, Julie a mis son joli pyjama jaune.

(Activité bien adaptée au CP et CE1 dans le cadre de l'apprentissage ou des révisions de sons).

### La charade

Ex : Mon premier vit dans les égouts .....rat

Mon second est le contraire de tard .....tôt

Mon tout sert au jardinier .....râteau

## Le calligramme

C'est un texte (souvent un poème) dont les lettres et les mots forment un dessin en relation directe avec le contenu du texte

Cet  
arbrisseau  
qui se prépare  
à fructifier  
te  
res  
sem  
ble



Poème de Max Jacob

## Le calembour

A la suite d'un travail sur les mots valises (4) il est facile d'aborder les calembours.

Ex : Aude Source, pharmacienne  
Nelly Coptère, aviatrice  
Lydie Moitou, Voyante  
Sabine Hette, jardinière.

**Variante 1 :** Calembour à base de noms de rues, places, boulevards, villes, pays ou professions...

Ex : Le Boulevard Icelle, l'impasse Tèque, Le Conte Haibon ... (CM2)

**Variante 2 :** En s'inspirant des calembours déjà trouvés, on peut aborder le jeu du cortège

Ex : Monsieur le baron Chonneur avec la Comtesse Tament  
Monsieur le boulanger Ologue avec l'avocate Astroff (CM1)

**Variante 3 :** Plus difficile

Construire des phrases en rapport avec le personnage.

Ex : Le boulanger Néral donnait des ordres à sa femme  
La fleuriste Oir de France vend ses fleurs pour la guerre.

**Variante 4 :** Ce jeu conduit tout droit au faire-part.

Ex : Mr et Mme Chope ont la joie de vous annoncer la naissance de leur fille Kate  
(Kate Chope / ketchup)

Mr et Mme Dusti ont le plaisir de vous faire part du mariage de leur fils Alain avec Melle Déborah Tatiné. (CE2)

## Un slogan pour l'école

Les spots publicitaires et les affiches nous bombardent de slogans. L'idée est d'aider les enfants à décrypter ces slogans pour mieux s'en amuser et mieux les maîtriser.

Après avoir lu de nombreux slogans, on pourra observer les procédés, utiliser et demander aux élèves d'en produire un pour l'école :

- A l'école Jules Ferry, on est paré pour la vie.
- A Saint Exupéry, on est vraiment ravi !

On peut lier à cette activité la confection d'un logo, la fabrication d'un pin's d'école (lien graphisme texte)

## A la manière de PEF

C'est remplacer le mot attendu par un mot qui diffère par un seul son (au début, au milieu ou à la fin d'un mot).

Le but est de construire des phrases à la manière de PEF


Ex : Aurais-tu une carte téléphonique ?  
Aurais-tu une *tarte* téléphonique ?  
Quand il fait chaud, c'est bon de se reposer dans une *fraise* longue



## Continuer un poème ou une comptine


Ex : Au château de Tuileplatte.

Poursuivre le poème avec d'autres animaux, en essayant de garder le rythme des trois syllabes.



**Le château de Tuileplatte**

Au château de Tuileplatte La révolution éclate	L'hirondelle Dans le sel.
J'ai trouvé Vrai de vrai	Le pigeon Dans le son.
Le poulet Dans le lait.	La tortue Dans le bahut.
Le lapin Dans le vin.	La grenouille Dans les nouilles.
Le cochon Dans le charbon.	La souris Dans le riz.
Le cheval Dans le bocal.	Et le chat Tra, la, la Dans le plat De rutabaga.
Le chevreau Dans le pot.	
Le dindon Dans l'édrédon.	



Charles Vildrac et  
Armand Got (sous le  
pseudonyme de Glysaine)

/doc/lemoniteur/lemoniteur.pdf

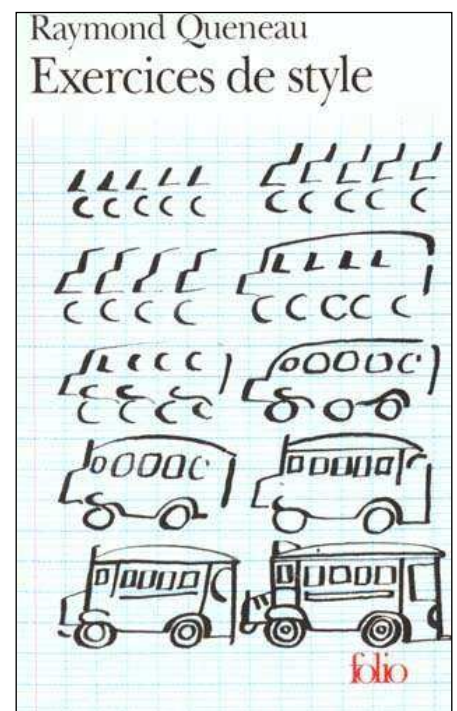
## Un grand classique des jeux de mots

Né au Havre en 1903 (et mort en 1976), Raymond Queneau est un écrivain et un poète qui aime beaucoup jouer avec les mots. Il est l'auteur du livre **Exercices de style** dans lequel il a écrit le même texte 99 fois avec des intentions différentes.

Dans l'S, à une heure d'affluence. Un type dans les vingt-six ans, chapeau mou avec cordon remplaçant le ruban, cou trop long comme si on lui avait tiré dessus. Les gens descendent. Le type en question s'irrite contre un voisin. Il lui reproche de le bousculer chaque fois qu'il passe quelqu'un. Ton pleurnichard qui se veut méchant. Comme il voit une place libre, se précipite dessus. Deux heures plus tard, je le rencontre cour de Rome, devant la gare Saint-Lazare. Il est avec un camarade qui lui dit : « Tu devrais faire mettre un bouton supplémentaire à ton pardessus. » Il lui montre où (à l'échancrure) et pourquoi.

### **Gastronomique**

Après une attente gratinée sous un soleil au beurre noir, je finis par monter dans un autobus pistache où grouillaient les clients comme asticots dans un fromage trop fait. Parmi ce tas de nouilles, je remarquai une grande allumette avec un cou long comme un jour sans pain et une galette sur la tête qu'entourait une sorte de fil à couper le beurre. Ce veau se mit à bouillir parce qu'une sorte de croquant (qui en fut baba) lui assaisonnait les pieds poulette. Mais il cessa rapidement de discuter le bout de gras pour se couler dans un moule devenu libre. J'étais en train de digérer dans l'autobus de retour lorsque devant le buffet de la gare Saint-Lazare, je revis mon type tarte avec un croûton qui lui donnait des conseils à la flan à propos de la façon dont il était dressé. L'autre en était chocolat".



## EXPLORER LE SENS

Ces jeux s'attachent à la structuration sémantique du lexique : définition des mots, polysémie, sens propre/sens figuré.

### Définition

A partir d'une grille de mots croisés complétée, trouver et inventer les définitions

### Les synonymes

Remplacer dans un texte le plus grand nombre de « mots » par leur(s) synonyme(s)

Ex : *L'albatros* *Ch Baudelaire*

*Souvent pour s'amuser, les hommes d'équipage  
Prennent des **albatros**, vastes oiseaux des mers*

..... pourrait devenir

*Fréquemment pour plaisanter, les marins  
Capturent des albatros, **grands oiseaux des espaces maritimes***

### Le vrai-faux dictionnaire

A partir de mots inconnus, inventer, comme dans le dictionnaire des définitions.

Ex : *Doucine : Piscine d'eau douce  
Douelle : Combat de deux dindons dodus.*

### La parodie

On donne le nom de parodie à un ouvrage en vers ou en prose dans lequel on détourne le sens initial.

Ex : *Original : Heureux qui comme Ulysse a fait un beau voyage  
Parodie : Peureux qui comme Ulysse a vu un beau carnage*

A partir de la chanson « En sortant de l'école » J Prévert

*Tout autour de mon frère  
Nous avons rencontré  
Ma mère qui se promenait  
Avec tout son maquillage  
Ses pulls abîmés  
Et puis ses beaux collages  
Et ses cartons ficelés....*

A partir d'une fable « Le loup et l'agneau » « La maison du moins fort est toujours la meilleure... »

### Les petites annonces

Rédiger, dans un style farfelu, une petite annonce. (type Pierre DAC)

Ex : *A vendre un lot de passoirs non percées pouvant servir de casseroles.  
A vendre faux rasoirs pour personnes portant de fausses barbes.*

### L'horoscope

Parodier l'horoscope publié dans la presse locale (ou autre).

Ex : *Horoscope des vampires  
Généralités : Pour vous, la vie aura du mordant. Chance : La lumière vous portera malheur.  
Plaisirs : Un petit verre de rouge tous les jours vous changera la vie.  
Santé : Si vous êtes trop gros une cure de liposuccion vous rendra plus beau.*

## Le mot mystère

Le jeu consiste à trouver le sens d'un mot inconnu et à en proposer une définition, en prélevant des indices dans un contexte. (cycle 3)

A partir de mots vraiment peu courants :

Ex : mirifique                      astragale                      échauguette

Les élèves doivent rechercher le sens de ce mot dans un des dictionnaires disponibles et reformuler clairement la définition. Ils devront écrire un petit texte (2 phrases maxi) qui emploie ce mot de telle manière que les autres élèves de la classe puissent deviner son sens même approximativement. Le texte doit donc donner des indices sans donner la solution.

*Elle m'a raconté de choses extraordinaires. Elle m'a fait des promesses mirifiques, mais je ne l'ai pas crue.*

## De quel mot s'agit-il ?

Cycle (3). Le jeu consiste à inventer des devinettes qui intègrent les différents sens d'un mot.

A partir d'une liste de mots courants polysémiques que l'enseignant aura préparée.

Ex : chaîne, feuille, mousse...

L'activité consiste alors à inventer pour ce mot une devinette qui intègre au moins deux sens différents.

- Fait de la musique.
- Accroche des feuilles.

*Réponse : le trombone*

Le problème est de doser la difficulté. Les « devineurs » ne doivent pas trouver trop vite, mais la devinette doit rester faisable.

## Les chers amis

Parfois appelé « amphigouri », il consiste à juxtaposer des antithèses, à unir des mots contradictoires.

Ex : *Une mendicante très riche allait chez un bon docteur incapable parce qu'elle était en pleine forme. CM*  
*Un gentil garçon méchant marchait en courant. CE*

## Jeux structuraux

Ce sont des jeux de détournements de structures données aux élèves.

### **Variante 1**

Ex : Avec comme départ

*Quand ...*

On propose aux enfants de se raconter à raison d'une phrase par année de vie.

Ex : d'un CE2                      Quand on a un an, on fait encore pipi dans ses couches  
  Quand on a deux ans, on commence à marcher debout  
  Quand on a trois ans, on va à la maternelle  
  Quand on a quatre ans on fait plein de bêtises et on ne vous dit rien ...

Beaucoup de tournures de phrases serviront de rampe de lancement :

« Il est important de », « Il est interdit de », « Si mon père », « Chaque fois que », « Quand j'étais petit », « Je déteste », « Pour faire un », « Quand je serai »,...

### **Variante 2** : Cette activité plaît beaucoup aux CP

**Le jeu de l'envers.** Il s'agit, à partir de « Au pays de l'envers » de demander ce qu'on peut imaginer d'un pays où tout serait le contraire du nôtre, au niveau espace mais aussi des habitudes, règles etc. Il faut exiger que les phrases produites précisent la pensée sans répétition du mot envers.

Ex : CP à Oudalle

Au pays de l'envers, les gens marchent sur les mains  
  on commence à manger par les desserts.  
  la pluie tombe du sol.  
  les maîtres disent de bavarder au lieu de travailler.  
  on marche sur le plafond.  
  on met le pantalon sur la tête, et le pull-over sur ses jambes.  
  les gens vivent la nuit et dorment le jour.

On imaginera d'autres situations de départ pour libérer la fantaisie et la réflexion logique.

Ex : Au pays des menteurs, Au pays du bonheur, Au pays des monstres, Au pays des jeux, Au pays des bêtises, Au pays des gens bizarres...

## Au pied de la lettre

Il s'agit de travailler sur les expressions figurées et de les prendre « au pied de la lettre »

Cette activité permet d'enrichir le vocabulaire des élèves d'un certain nombre d'expressions courantes. Aborder concrètement les notions de sens propre et de sens figuré.

Proposer des albums construits sur ce principe :

- Corentin et les grandes personnes (Rouge et Or)
- Maman m'a dit que son amie Yvette était très chouette (Rivages, 1996)
- Façon de parler (1 et 2) (Ed du Sorbier de Yvan Pommaux)

Constituer une « banque » d'expressions dans laquelle les élèves pourront ensuite puiser.

On pourra proposer une recherche systématique à partir des ouvrages suivants :

- De bouche à oreille. Le livre des images de la langue française chez Galimard
- « La monnaie de singe », ou comment reconnaître les expressions issues du Moyen âge. Chez Hatier. A partir de ce livre, les enfants peuvent choisir une expression et l'expliquer le lendemain matin à toute la classe. C'est une excellente activité orale.

Enfin chaque élève choisit une expression et prévoit l'illustration (dans l'esprit des albums observés avec une phrase en guise de légende). On peut bien sûr regrouper toutes les productions et en constituer un album que l'on laissera en BCD.

Exemples d'expressions :

- |                             |                          |                          |
|-----------------------------|--------------------------|--------------------------|
| - être dans la lune         | - ne pas mâcher ses mots | - tomber dans les pommes |
| - se creuser la tête        | - couper la parole       | - se mettre en quatre    |
| - avoir le cœur sur la main | - poser un lapin         | - tourner autour du pot  |

On pourra prolonger cette activité à partir des expressions qui font intervenir le nom d'un animal :

- |                             |                                |
|-----------------------------|--------------------------------|
| - donner sa langue au chat. | - avoir un chat dans la gorge. |
| - poser un lapin.           | - avoir une faim de loup.      |

On pourra construire des grilles de mots croisés à base d'expressions uniquement.

Enfin on pourra continuer sur le sens propre et le sens figuré des mots isolés (noms, adjectifs, verbes). Cette approche, plus abstraite que celle des expressions, s'en trouvera grandement facilitée.

Ex : Le *clou* que l'on plante / Le *clou* de la fête

*Dévor*er un sandwich / *Dévor*er un livre.

# HUMOUR ET GRAMMAIRE

On pourra aborder certaines notions de grammaire : classe de mots et groupes dans la phrase. Ces jeux créent des textes « décalés » donc drôles. Ils reposent sur des règles grammaticales très strictes.

## Le cadavre exquis

Faire circuler une feuille de papier entre quelques participants. Le premier écrit un substantif puis il replie la feuille et la passe au voisin qui écrit un ou deux qualificatifs, le troisième met un verbe .....etc. Le dernier déplie la feuille et fait les accords grammaticaux et lit le résultat.

*Ex : Le chien blanc chante les souris*

*La marionnette dont les cheveux sont noirs danse avec un navet.*

## Le cadavre exquis 2

Utiliser une phrase produite lors de la réalisation de « cadavres exquis » pour créer une histoire. On peut utiliser 1,2 ... phrases produites.

## Jeu de dés

On partage la classe en deux camps. Chaque camp jette le dé à tour de rôle et cherche un mot d'autant de lettres que le nombre de points obtenu. L'équipe essaie alors de combiner ce mot aux autres mots déjà trouvés pour produire des phrases.

On peut aussi lancer le dé un nombre de fois déterminé, noter les points obtenus par chaque équipe et ne commencer qu'alors à chercher mots et phrases. L'équipe gagnante, là encore, est celle à qui il reste le moins de points utilisés.

Exemple : Sur 15 lancements de dés.

1	2	3	4	5	6
2 fois	3 fois	4 fois	3 fois	2 fois	1 fois

L'équipe gagnante a trouvé : Moi, je suis belle. J'aime les pommes. Le roi a perdu sa pipe.

**Variante** : pour les CM

Donner à chaque face du dé une correspondance :

un : complément circonstanciel de lieu

deux : complément circonstanciel de temps

trois : sujet du verbe

quatre : complément d'objet du verbe

cinq : verbe

six : complément circonstanciel de manière.

On note les scores obtenus au fur et à mesure.

L'équipe qui a gagné est celle qui a achevé une phrase cohérente la première.

Ex : *En chine, un petit chinois a salué le président.*