

50
jeux de
langue pour
l'école

Henry Landroit
Communauté française de Belgique
Service de la langue française

"Les jeux des enfants ne sont pas des jeux,
et il les faut juger en eux
comme leurs plus sérieuses actions."
Michel Eyquem de Montaigne, ESSAIS

La réflexion de Montaigne qui figure en exergue nous introduit d'emblée au cœur du sujet abordé dans cette petite brochure.

Ces cinquante jeux de langue pour l'école ont en effet l'ambition - et aussi, nous l'espérons, le mérite - de stimuler le potentiel de créativité formatrice que chaque enfant recèle en lui et révèle aux autres.

Et peut-on imaginer une meilleure manière de valoriser ce potentiel que celle qui consiste à partager avec lui, sur un mode ludique, les mille et une richesses de la langue ?

Cette langue, on la qualifie souvent de "maternelle" et cela suffit à faire percevoir l'importance *fondamentale* qu'elle revêt dans le développement d'un individu. *Fondamentale*, c'est-à-dire : qui sert de fondement, qui constitue une base.

La langue que l'enfant acquiert progressivement est une part de lui-même. Elle l'accompagnera sa vie durant. Elle est certes son principal outil de socialisation et d'appropriation du monde. Mais à l'âge de tous les possibles, elle est en même temps une source intarissable de plaisir, d'émerveillement et de découverte.

Ce livret s'adresse bien sûr aux enseignants, qui y puiseront autant d'idées originales à exploiter en classe sans aucun matériel particulier. Une courte notice pédagogique et didactique clôt d'ailleurs la description de chaque jeu proposé.

Mais il s'adresse aussi à tous les adultes - parents ou non -, à tous ces vieux enfants qui ont perdu le contact intuitif et spontané avec l'univers fabuleux des mots, un univers en perpétuelle expansion.

Bref, il s'adresse à tous ceux qui ont trop tôt oublié que jouer avec la langue, c'est du sérieux !

Jean-Marie KLINKENBERG
Président du Conseil supérieur de la langue française

Introduction

Présentation

“ 50 jeux de langue pour l'école ” rassemble des jeux de langue qui ne nécessitent pas de matériel particulier, excepté le crayon, le papier et un ou plusieurs dictionnaires. Ce matériel de base se trouve dans toutes les classes, même les plus défavorisées.

Il existe une infinité de jeux de langue¹. Les jeux les plus connus ont été volontairement éliminés du présent fascicule. Ainsi, vous n'y trouverez pas de charades, de rébus, de mots croisés, de mots fléchés, de mots cachés, etc. Non point que ces jeux n'aient aucune valeur, bien au contraire. Mais ils sont à ce point répandus dans les écoles et dans les revues destinées aux élèves qu'il a paru inutile d'y revenir encore.

De même, beaucoup de jeux de société ont été construits à partir des jeux de langue et ont été diffusés sous forme de jeux matérialisés (souvent une boîte en carton et quelques accessoires). Enfin, l'électronique et l'informatique sont arrivées et des jeux très sophistiqués nécessitant soit un appareil spécifique soit un micro-ordinateur familial ont envahi le marché des jeux et jouets. Un relevé exhaustif de tous ces jeux a été effectué et une exposition leur est consacrée tous les ans à Bruxelles².

De ces deux sortes de jeux, dont l'absence ne met nullement en cause les qualités, pas de trace non plus dans cette brochure.

Les jeux présentés ici sont donc soit plus “ traditionnels ” (certains sont très anciens) soit résolument modernes, nouveaux parfois, mais ils ne font appel ni à un quelconque matériel ni aux technologies nouvelles. Plusieurs d'entre eux sont dus aux poètes, on ne s'en étonnera pas.

Jouer avec la langue, c'est sérieux

Jouer avec la langue n'est pas nouveau. De tout temps, les hommes ont créé des rébus, des charades, des langages codés, des jeux de mots, des calembours, des contrepèteries, etc.

De nombreux écrivains et poètes y ont pris du plaisir. Ne citons pour mémoire que Victor Hugo, Alphonse Allais, Raymond Queneau, Robert Desnos, Georges Perec. Les grands écrivains ont éprouvé le besoin, à un moment ou l'autre de leur travail littéraire, d'introduire le jeu dans leur rapport avec la langue. Serait-ce pour mieux la dominer ?

Le jeu et l'apprentissage

Jouez, jouez, il en restera toujours quelque chose ! Le jeu et l'apprentissage ont toujours été liés. De nombreuses méthodes intègrent le jeu dans leur panoplie de moyens pédagogiques. Parfois même, pour tromper l'adversaire. On a ainsi vu naître des manuels de “ Grammaire en jouant ” et autres attrape-nigauds.

Mais ici, c'est le jeu qui est prioritaire. L'enseignant ne va pas proposer à ses élèves d'apprendre telle ou telle notion de grammaire ou d'enrichir son vocabulaire, il va proposer aux élèves de *jouer*. Ceux-ci vont se laisser prendre au jeu (c'est le cas de le dire) et à cette

1 Quelques-uns de ceux-ci sont parus sous une forme simplifiée dans la page “ enfants ” du journal *Le Ligueur* il y a quelques années.

2 Voir “ Jeux de langue ”, exposition annuelle de la *Commission communautaire française - Service des ludothèques* à la *Maison de la Francité - rue Joseph II, 18 à 1000 Bruxelles*.

occasion, apprendre sans vraiment s'en apercevoir (parce que motivés par l'aspect ludique) une série de notions rébarbatives qui ont place dans les programmes scolaires. Jouez, jouez, le reste vous sera donné de surcroît.

Les jeux de langue ont un autre avantage. Contrairement à de nombreux autres jeux, ils ne développent pas une réelle compétition entre les participants. Le plus souvent, il ne s'agit pas en effet de *gagner*, mais bien de *trouver*. Les diverses trouvailles individuelles de la classe vont être versées dans un creuset commun et rebondir en quelque sorte sur le groupe en enrichissant chacun au passage.

Rassurons-nous : les élèves vont mordre très rapidement aux jeux de langue. Les enseignants et les parents devront peut-être d'abord se convaincre de leur bien-fondé. Un des meilleurs moyens est de s'y mettre soi-même. Pour bien mener ces séquences, il est nécessaire en effet d'avoir goûté à la joie d'un acrostiche réussi, d'une phrase abécédaire géniale. Les enseignants (et pourquoi pas les parents, lors d'une réunion spéciale) découvriront ainsi leur propre créativité dans ce domaine éternellement productif : leur propre langue.

Henry LANDROIT

A 8 h du mat, je suis à l'école où je fais de la géo, des math, de la gym. L'aprèm, je fais de la photo (je ferai de la pub plus tard). Le soir, je vais au ciné à vélo ou en auto à moins que j'regarde un film à la télé. Bientôt, j'irai à l'unif.

Qu'est-ce qu'il a d'extraordinaire, ce texte ?

Il est bourré d'abrév. (Comprenez : d'abréviations.)

Dans notre langue, elles ont tout envahi. Les pauvres frères Lumière, qui ont inventé le *cinématographe*, ne se doutaient pas qu'on allait bientôt estropier ce beau mot (qui voulait dire "écrire le mouvement" - du grec "kinèma") en *cinéma* puis en *ciné*. Au fait, pourquoi n'irions-nous pas au *ci* ?

Qui se souvient encore que *vélo* vient de *vélocipède* ? (qui signifie littéralement "pieds rapides" en latin) et *auto* de *automobile* ?

Recherchez-en d'autres. Notez-les. Certains en valent la peine.

Notes :

Beaucoup d'abréviations sont utilisées maintenant par les jeunes. De temps à autre, il est intéressant de se pencher avec eux sur ces mots réduits à leur plus simple expression. Certes, ils connaîtront sans problème la signification des dernières abréviations à la mode, mais auront parfois des difficultés à découvrir les mots cachés derrière celles que nous employons quotidiennement...

En les classant, des règles pourront être échafaudées : où les mots se "coupent"-t-ils le plus souvent ? Quelles sont les catégories de mots que l'on "estropie" le plus volontiers ?

Jeune
Etourdissant
Ambitieux
Nerveux

est un **acrostiche**³ de Jean.

Son caractère est traduit en utilisant des mots dont les premières lettres reproduisent son prénom dans l'ordre vertical.

Les acrostiches sont très anciens. On en trouve déjà dans la Bible. Ils permettent de "faire voir" un mot, une phrase, sans la dire vraiment. Les résistants les employaient durant la guerre pour faire passer des messages.

S'il s'agit d'une petite histoire, elle va faire comprendre autre chose par la lecture verticale de la première lettre de chaque ligne.

Ainsi ce chevalier amoureux, s'adressant à sa belle en ces termes, et qui ne se rend pas compte que la réponse de la dame se trouve en acrostiche :

Voyez comme je vous aime!
Oh ! que Diable m'emporte
Un jour, je viendrai même
Sonner à votre porte

Et partager un peu
Très peu, de vos moments
En regardant vos yeux
Si beaux et si brillants

Forts de ce petit jeu,
On ira promenant
Un soir, sous le ciel bleu.

Mais pour débiter, il suffira de vous exercer avec les prénoms de vos amis !

³ 1582 : du grec *akrostikhis*, de *akros* " extrême " et *stikhos* " vers "

Notes :

Au départ, la contrainte de l'acrostiche risque de ne pas paraître forte à l'enfant. L'enseignant sera exigeant en ce qui concerne le choix des mots : il ne suffit pas qu'ils commencent par la lettre recherchée, il est nécessaire aussi qu'ils soient en relation avec le thème choisi. Si l'acrostiche cherche à montrer un prénom, il faut que les mots expriment les qualités (ou les défauts !) de la personne concernée.

Cet exercice peut aussi nécessiter des recherches minutieuses dans le dictionnaire et favorise la découverte de nouveaux mots !

Qui ne s'est pas amusé à épier les plaques des voitures et à les lire de façon amusante ?

7 1 9 K C

se lira

"C'est un oeuf cassé"

ou encore

A L M - 1 9 9

"Ah ! elle aime un œuf neuf !"

Mais on peut jouer aussi avec l'alphabet :

A G L A R I T

se lira

"Âgée, elle a hérité !"

Le plus difficile sera de créer des phrases ou encore des textes entiers :

L I A V Q L I R S T L M 1 A B O Q P A C D 1 I D O P Y

cela donne :

"Elle y a vécu; elle y est restée, elle aime un abbé occupé à céder une idée au pays grec!"

Bon amusement !

Notes :

Ce jeu développe l'acuité auditive de l'enfant. Il est amené à distinguer clairement les sons engendrés par chaque lettre et à ne plus les employer comme il en a l'habitude :

- " r " et " i " ne font plus " ri " mais bien " éri " ;
- " m " remplace tout le mot " aime " .

Les découvertes seront présentées à la classe et leur pertinence discutée.

A M O R

R O M A

est un anacyclique⁴.

ATTENTION ! Vous pourriez le confondre avec un palindrome : OXO est un palindrome parce qu'il peut être lu indifféremment de gauche à droite et de droite à gauche tandis que ROMA - AMOR est un anacyclique car la lecture de droite à gauche donne un mot différent de celui obtenu par une lecture de gauche à droite !

Il y avait beaucoup d'anacycliques en grec et en latin et cela amusait les écrivains et leurs lecteurs.

Mais on en trouve aussi en français :

T R A C E = E C A R T

Cherchez, il y en a encore !

On peut aussi créer des phrases anacycliques, c'est-à-dire des phrases composées de mots. Ces phrases, lues de droite à gauche, donnent un autre sens que lues de gauche à droite :

*Souffrir sans amour, l'oublies-tu parfois ?
Parfois, oublies-tu l'amour sans souffrir ?*

Notes :

Voilà un exercice difficile car la langue française se prête moins à ce jeu que le latin ou le grec !

N'empêche. Les chercheurs aiguïseront leur regard sur les mots en découvrant des anacycliques. Les habitués des mots croisés ou du Scrabble seront probablement favorisés.

Les mots courts ont plus de chance d'en cacher que les mots longs.

Il faudra chercher aussi du côté des " formes fléchies ", c'est-à-dire les féminins, les pluriels des noms, des adjectifs et les formes conjuguées des verbes qui peuvent réserver des surprises intéressantes.

Les phrases anacycliques permettent d'attirer l'attention sur la structure interne des phrases et sur le rôle déterminant des adverbes et des prépositions (dans notre exemple, *parfois* et *sans* jouent un rôle essentiel).

⁴Anacyclique du grec *anakuklein* (retourner en sens inverse).

Boris Vian, un grand écrivain français, se plaisait à signer son courrier "Bison ravi" ou encore "Brisavion". Proust, un autre grand écrivain, aurait pu signer "Pur sot", mais il ne le fit jamais. Voltaire, en revanche, s'appelait en réalité Arouet L.J. (Le Jeune).

A son époque (le XVIII^e siècle), on écrivait facilement V au lieu de U et I au lieu de J, comme en latin, ce qui donne AROVET L.I. En employant ces lettres et rien que celles-là, notre écrivain se créa un nouveau nom qui lui plaisait mieux: VOLTAIRE.

Avez-vous compris ce qu'est une anagramme⁵ ?

Il s'agit de créer un autre mot (ou une autre phrase) à partir des lettres d'un mot ou d'une phrase.

Essayez donc avec votre nom et votre prénom ou ceux de vos proches.

Attention, vous ne pouvez employer que les lettres du mot ou de la phrase de départ:

R I O N S N O I R S

La plus célèbre des anagrammes est la suivante:

N A P O L E O N E M P E R E U R D E S F R A N C A I S
U N P A P E S E R F A S A C R E L E N O I R D E M O N

La deuxième phrase est constituée des lettres de la première et seulement d'elles, mais en plus, pour ceux qui s'intéressent un peu à l'histoire de France, cette phrase exprime quelque chose de très étonnant. A l'époque, on avait en effet reproché au pape d'avoir été "servile" en répondant trop facilement à l'appel de Napoléon, qui voulait être sacré empereur à Paris. Et Napoléon était considéré par certains comme un démon.

Mais peut-être existe-t-il une anagramme plus intéressante encore ?

En recherche !

Notes :

Les élèves commenceront par chercher des anagrammes dans ce qui leur est familier : les prénoms, les noms, les slogans, les proverbes.

Ils découvriront bientôt que les mots comportant plusieurs voyelles peuvent produire plus souvent des anagrammes intéressantes que les autres ou que l'absence de la lettre " e " est souvent un handicap (c'est la plus fréquente des voyelles). Ils se rendront compte que les mots longs ont plus de chances de produire des anagrammes que les mots courts. L'orthographe y trouvera son compte : des vérifications au dictionnaire seront souvent nécessaires afin de vérifier les hypothèses. Souvent, les élèves se heurteront aux doubles consonnes qui mettront leurs trouvailles à rude épreuve.

⁵ 1571; du grec *anagrammatismos*, d'après *monogramme*

Voilà encore un nom à l'apparence bien barbare et qui pourtant désigne tout simplement des noms communs qui se sont formés sur des noms propres.

Ainsi un ampère (unité d'intensité d'un courant électrique) fait référence à un physicien qui s'appelait Ampère (1775-1836), le nom poubelle doit son origine à un préfet qui inventa ce moyen pour délivrer la ville de Paris de ses ordures, l'alphabet morse fut inventé par Samuel Morse, le macadam par John McAdam et les fameuses montgolfières par les frères Montgolfier.

Mais il est des origines plus bizarres et même étonnantes.

Limoger, par exemple. Qui se souvient encore qu'il s'agit là d'un mot tout récent que les habitants de Limoges (en France) "inventèrent" lorsque le Maréchal Joffre leur envoya, en 1914, 134 officiers généraux qu'il jugeait incompetents ?

Saviez-vous que Rustin inventa les rustines, l'amiral anglais John Sandwich, le fameux sandwich, que la nicotine doit son nom à l'ambassadeur français au Portugal (Nicot) qui introduisit le tabac en France au 16e siècle ?

Mais arrêtons-nous là, car il faut laisser le plaisir de la recherche et de la découverte: il y a une petite centaine d'antonomases⁶ à recenser !

Notes :

Ce jeu va permettre aux enfants de relativiser l'origine des mots. Celle-ci est en effet toujours un peu mystérieuse : " Pourquoi une chaise s'appelle-t-elle *chaise* ? " est une question qu'on entend souvent chez les petits. Il est donc intéressant de savoir que quelques mots de notre langue sont issus de noms propres et sont souvent nés dans des circonstances amusantes.

Cela permettra aussi à l'enseignant d'aborder ou de revoir les notions de nom commun, nom propre et de montrer qu'elles sont parfois relatives. En devenant un nom commun, la *poubelle* a perdu sa majuscule dans l'aventure mais a aussi reçu le privilège de recevoir un " s " au pluriel !

⁶ 1634; du latin *antonomasia*, mot grec

A la mer, nous avons admiré souvent quelques nouvelles amourettes.

A
LA
MER
NOUS
AVONS
ADMIRÉ
SOUVENT
QUELQUES
NOUVELLES
AMOURETTES

A
LA
MER
NOUS
AVONS
ADMIRÉ
SOUVENT
QUELQUES
NOUVELLES
AMOURETTES

Cette phrase comporte un premier mot d'une lettre, un deuxième de deux, un troisième de trois et ainsi de suite. On peut la disposer comme dans l'exemple, de manière à bien voir l'évolution.

Une des variantes consiste à faire l'inverse et à commencer par un mot de dix lettres, mais apparemment, c'est plus difficile. Par exemple :

Inévitablement, découragement, avilissement proviennent absolument, carrément, finement, gaiment, trente-trois fois par km².

I N É V I TABLEMENT
DÉCOURAGEMENT
A V I L I S S EMENT
P R O V I ENNENT
A B S O L UMENT
C A R R ÉMENT
F I NEMENT
G A IMENT
T RENTE
T R OIS
F OIS
P A R
K M
2

I N É V I TABLEMENT
DÉCOURAGEMENT
A V I L I S S EMENT
P R O V I ENNENT
A B S O L UMENT
C A R R ÉMENT
F I NEMENT
G A IMENT
T RENTE
T R OIS
F OIS
P A R
K M
2

De jolis dessins, non ?

Notes :

Les textes " boule-de-neige " sont très exigeants. La phrase trouvée doit avoir un sens (même approximatif !).

C'est ici que la connaissance des formes fléchies (les pluriels, la conjugaison) s'avère fort utile ! C'est avec ces mots-là qu'on parvient à avoir une ou deux lettres en plus ou en moins.

L'aspect esthétique des réalisations n'est pas à négliger : certains élèves se passionneront..

Faires unne fôte d'ortografe a chaque mo, seu n'ais pa sit simple !

Sans se soucier d'homophonie (on devrait même chercher à l'éviter)- comme dans les "hommes aux faux nœuds" (voir ce jeu) - il s'agit cette fois d'introduire sciemment une faute dans chaque mot. L'objectif, c'est qu'aucun des mots employés ne puisse se retrouver dans le dictionnaire ! On fera peut-être une exception pour les lettres de l'alphabet employées seules (a par exemple).

Notes :

Cacographie⁷, s'écriront certains ! Procédé à proscrire car il met les élèves en relation avec des mots mal écrits, truffés de fautes. Ce procédé était fort employé dans les écoles au début de ce siècle.

Mais à condition de ne pas l'utiliser à tout propos, cette technique peut être bénéfique.

En pratiquant de la sorte, l'élève se soucie en effet de l'image de chaque mot en particulier et doit vérifier si une faute y est ancrée. En même temps, il imagine mentalement la forme correcte et est très conscient de manipuler des mots inexistantes.

⁷1579; du gr. *kakos* "mauvais" et *-graphie*

En laissant le hasard s'occuper des mots, on peut créer des textes poétiques ou drôles. C'est un jeu qui se joue à quelques-uns. Sur une feuille de papier pliée en accordéon, chacun(e) écrit en secret une partie de phrase. Il faut décider au départ de la structure de cette phrase :

N + V (nom et verbe)

N + V + N (nom, verbe et nom) - Le verbe doit pouvoir accepter un complément direct.

N + V + Prép. + N (nom, verbe, préposition et nom) - Le verbe n'accepte pas de complément direct mais seulement un complément indirect.

N + A + V + N (nom, adjectif, verbe et nom)

ou n'importe quelle autre structure de phrase suivant le degré de connaissances grammaticales des élèves.

Quand la feuille a fait le tour des joueurs, on la déplie et l'on peut obtenir des choses étonnantes :

Le ciel entier cache mon amour.

On peut procéder autrement: il faut répondre cette fois à la question "C'est quoi ?"

Le premier qui écrit doit écrire un nom. Le deuxième doit compléter la phrase "C'est..." sans connaître le nom qui a été écrit.

Quand on déplie la feuille, on peut obtenir des phrases bizarres mais qui peuvent aussi faire réfléchir :

Le bonheur, c'est un grand lac plein de crabes.

Une valise, c'est le moment de partir.

Une autre variante encore : ce sont les "conditions". Le premier joueur énonce une condition et le second écrit une phrase au conditionnel, sans connaître bien entendu la condition de départ.

Cela peut donner :

Si les poules avaient des dents,

les trains iraient plus vite.

Si j'étais riche,

les sens interdits n'existeraient pas.

Encore une précision : pourquoi "cadavre exquis" ? Ce jeu existait probablement déjà longtemps avant que des poètes célèbres ne le remettent à l'ordre du jour et la première phrase qu'ils obtinrent de cette façon fut

Le cadavre exquis boira le vin nouveau.

Notes :

Ce jeu est fait de surprises continuelles.

En remarquant que beaucoup d'éléments (et surtout pas ceux qu'on attend) peuvent tenir la place du complément direct ou indirect, les élèves se rendront mieux compte de leur spécificité.

De même, ces observations les introduiront peu à peu aux notions de *transitivité* et d'*intransitivité* du verbe.

En s'apercevant que de nombreux adjectifs s'accordent avec des noms même s'ils ne font pas partie des qualités généralement attribuées à ce nom, ils renforceront leur compréhension de l'accord de l'adjectif. Cet accord devra d'ailleurs à plusieurs reprises être rétabli puisque dans ce jeu, chaque joueur ignore ce qu'a écrit le précédent. Il s'agira donc alors d'un exercice classique d'accord, mais motivé par la situation vécue.

Enfin, ce jeu est une introduction simple à la poésie. Oser associer des mots qui habituellement ne vivent pas ensemble, c'est un premier pas à franchir aussi bien pour accéder à la création poétique que pour comprendre les poètes surréalistes.

*Maître corbeau, sur un arbre perché,
Tenait en son bec un fromage.
Maître Renard, par l'odeur alléché,
Lui tint à peu près ce langage :
Hé ! bonjour, monsieur du corbeau !*

Voilà, la célèbre fable de La Fontaine a été “ caviardée”. Vous l’aviez probablement reconnue au passage.

Des mots ont été supprimés, mais pas n’importe lesquels... Le texte a encore un sens. Essayez avec des textes célèbres (extraits des Fables de La Fontaine, des poèmes de Prévert, des chansons connues, etc.).

On peut s’astreindre à supprimer seulement certains types de mots : les adjectifs ou les noms propres ou encore les adverbes.

Si on “ caviarde ” outrageusement un texte, le résultat est différent : le sens premier a disparu, il a laissé place à un tout autre texte.

Texte original

LE DORMEUR DU VAL

C’est un trou de verdure où chante une rivière
Accrochant follement aux herbes des haillons
D’argent ; où le soleil, de la montagne fière,
Luit : c’est un petit val qui mousse de rayons.

Un soldat jeune, bouche ouverte, tête nue,
Et la nuque baignant dans le frais cresson bleu,
Dort ; il est étendu dans l’herbe, sous la nue,
Pâle dans son lit vert où la lumière pleut.

Les pieds dans les glaïeuls, il dort. Souriant
comme
Sourirait un enfant malade, il fait un somme :
Nature, berce-le chaudement : il a froid.

Les parfums ne font pas frissonner sa narine ;
Il dort dans le soleil, la main sur la poitrine
Tranquille. Il a deux trous rouges au côté droit.

Arthur RIMBAUD Texte caviardé

LE DORMEUR

C’est une rivière d’argent où le soleil luit.
Un jeune, tête nue, dort dans l’herbe.
Il fait un somme, chaudement.
Les parfums font frissonner sa narine.
Il dort dans le soleil, tranquille.

Notes :

En se permettant d'être iconoclaste par rapport à un texte célèbre tout en cherchant à lui garder un sens minimal, c'est-à-dire en le "caviardant", l'élève (re)découvre sa structure grammaticale simple puisque les mots qu'il élimine ne sont théoriquement pas essentiels à la compréhension du texte.

Mais bien entendu, il se rend compte en même temps, qu'il perd toute une série d'informations importantes.

Lorsque le caviardage va très loin (comme dans le second exemple), on peut aboutir à un texte qui a du sens mais plus le même que celui de départ ! Cette constatation est intéressante à faire, on pourra inviter l'auteur à analyser le mode de caviardage qu'il a employé pour aboutir à ce résultat. Dans l'exemple donné, il remarquera entre autres que durant le caviardage, il a donné au mot *jeune* un rôle qu'il n'avait pas dans "Le dormeur du val".

*Que votre règne arrive,
après des siècles d'esclavage.
Que vous êtes joli, que vous me semblez beau !*

Ce texte est un *centon* car il est composé d'extraits de trois textes différents :

1. le " Notre-père " ;
2. la *Brabançonne* ;
3. la fable " *Le corbeau et le renard* ".

En se servant de morceaux de textes existants (connus comme ceux de l'exemple ou moins connus comme ceux des règlements divers, des documents administratifs), on peut ainsi arriver à construire des textes nouveaux, amusants, comiques ou étonnants.

Notes :

Il est intéressant de se servir de textes connus de tous pour fabriquer des centons.

Néanmoins, dans la classe, les élèves peuvent travailler par groupes de deux ou de trois et chercher dans leur propre production de textes les morceaux, les paragraphes qui pourraient s'associer et former ainsi un texte nouveau.

En pratiquant de la sorte, l'élève mesure à quel point une phrase peut être vraiment liée au texte dont elle provient ou au contraire à quel point elle est " passe-partout ". Il s'aperçoit aussi que les phrases sont plus faciles à manipuler dans cet exercice que les paragraphes. Ceux-ci en effet expriment inévitablement des idées, des sentiments, des situations plus complexes et sont donc moins utilisables dans un autre contexte. Il s'agit là d'une bonne initiation à la notion de paragraphe.

Cacher sa date de naissance dans une phrase ?

Rien de plus facile ! Voici la mienne :

Mais avec moi, vous serez mieux loti !
Mais avec Moi, vous serez mieu XLotI!

Voilà, vous savez tout !

Un chronogramme⁸ est donc une phrase ou un mot qui cache un nombre dans ses lettres “numérales” (c’est-à-dire celles employées dans les chiffres romains).

On peut ainsi cacher des dates, des nombres, des heures, etc. Par exemple, imaginer une carte d’invitation à un anniversaire où les renseignements chiffrés sont cachés de cette façon.

Pour rappel :

1	I	20	XX
2	II	30	XXX
3	III	40	XL
4	IV	50	L
5	V	60	LX
6	VI	70	LXX
7	VII	80	LXXX
8	VIII	90	XC
9	IX	100	C
10	X	500	D
		1000	M

⁸ du grec *chrono-* (temps) et *-gramme*

Notes :

Non seulement ce jeu peut enseigner les chiffres romains et rappeler quelques règles de la numération de position (nous nageons là en pleine mathématique !) mais par les relations qu'il fait établir entre les chiffres et quelques lettres privilégiées de notre alphabet, il va obliger les participants

- à rechercher des mots contenant telle ou telle lettre (cela peut poser des problèmes pour les lettres plus rares comme **X** et surtout pour les combinaisons de lettres obligatoires comme **XL** (40) et que dire de **XXX** (30), probablement insurmontable !) ;
- à contrôler le sens de la phrase.

Jeux de langue

Les collages

Ces titres ressemblent étrangement aux titres d'un grand journal mais en fait ils n'ont jamais été publiés. Ils ont été réalisés par collages à partir des vrais titres de divers numéros.

Vous pouvez

- soit partir d'une idée et chercher les phrases, les bouts de phrase ou les mots qu'il vous faut, dans les magazines, les revues, les journaux ;

- soit vous laisser guider par votre "instinct" et choisir au hasard des mots, des expressions, des titres entiers dans la presse écrite, les assembler et voir ce que cela donne. On est parfois surpris de créer ainsi des textes poétiques avec des titres très réalistes...

Vous pouvez aussi choisir des phrases dans différents magazines, en caractères de couleur ou en noir, grands ou petits et les disposer sur une feuille. Cela donne de très jolis tableaux...à lire.

Notes :

Voilà encore un jeu qui provoque les élèves et qui les oblige à une recherche active dans un matériel de base (des magazines, des journaux). Oser associer des mots et des expressions qui d'habitude ne se côtoient pas est utile pour certains : cela stimule l'imagination et permet d'entrer de plain-pied dans la création avec un matériau concret que l'on peut manipuler, découper, sentir. Les associations peuvent facilement se tenter avant le collage. Tout (ou presque) est possible.

On peut faire perdre aux noms leurs marques du pluriel (*les chemins* devient *le chemin* en deux coups de ciseaux) ou au contraire, leur en faire acquérir (si possible dans la même police de caractères mais la fantaisie n'est pas exclue, elle est même souhaitée dans certains cas). A cette occasion, des notions importantes vont être abordées : *une cousine* devient *un cousin*, le sens général reste le même mais quand *une loupe* devient *un loup*, le sens du mot change.

Les accords entre les sujets et les verbes poseront parfois problème : lorsqu'on voudra associer un groupe sujet et un verbe, un nom et un adjectif, il faudra tenir compte des accords !

Les associations de mots sont bien entendu soumises à plusieurs lois grammaticales et syntaxiques qui pourront ainsi être découvertes dans le feu de l'action et donc mieux mémorisées.

Un travail en groupe permettra des confrontations et aussi la coopération entre les élèves.

On connaît ce livre-album de Raymond Queneau qui rassemble une série de dix poèmes composés de quatorze vers. Chacun de ces vers peut se combiner avec tous ceux des autres poèmes et cela donne la possibilité théorique de composer cent mille milliards de poèmes !

N'allons pas si loin...

Les élèves seront invités à construire un quatrain où les vers seront interchangeables ou un texte court où les phrases pourront être lues dans des ordres différents de celui proposé :

*Elle avait les cheveux roux. Le soleil brillait dans le ciel. Elle portait une robe lilas.
J'étrennais mon nouveau costume. Nous venions de commander un jus de fruit.*

peut se lire :

J'étrennais mon nouveau costume. Le soleil brillait dans le ciel. Nous venions de commander un jus de fruit. Elle portait une robe lilas. Elle avait les cheveux roux.

ou

Nous venions de commander un jus de fruit. Elle avait les cheveux roux. Elle portait une robe lilas. Le soleil brillait dans le ciel. J'étrennais mon nouveau costume.

etc.

Notes :

Il est intéressant de creuser avec les élèves les raisons qui font que les phrases de tel poème ou de tel texte peuvent être combinées différemment pour produire un autre poème ou un autre texte. Ils découvriront ainsi quelles sont leurs caractéristiques d'indépendance. Les enfants sont maintenant familiarisés avec une autre forme de combinatoire : il s'agit de ces romans " dont vous êtes le héros " qui permettent des lectures multiples.

En respectant les règles de trop près, on peut avoir des surprises.

Ainsi, lorsqu'on dit que le préfixe *in-* ou *im-* placé devant un adjectif ou un nom le transforme en son contraire ou son opposé, ça marche bien avec

complet α	<i>in</i> complet
possible α	<i>im</i> possible
capacité α	<i>in</i> capacité

mais

une ***im***pression, est-ce le contraire d'une *pression* ?

une ***in***fusion, est-ce le contraire d'une *fusion* ?

une ***in***fraction, serait-ce un *nombre entier* ? (Oui, puisque une *in*fraction n'est pas une *fraction*).

un élève ***in***terne, serait-ce un élève *brillant* ? (Oui, bien sûr, puisque cet élève n'est pas *terne*).

Et lorsqu'on affirme que les préfixes *dé* et *dis* expriment, associés avec un nom, un adjectif ou un verbe, la séparation, la négation, la privation comme dans *déboucher*, *décoller*, *décodé*, *démaquillant*, *dissemblance* et tant d'autres, peut-on dire que

démarrer, c'est *rendre triste* ?

un *dispositif*, c'est un *négatif* ?

disposer, c'est *retirer* ?

De même :

médire c'est *dire du mal de*

mais une *mémère*, est-ce une *mauvaise mère* ?

Quelqu'un d'*amoral*, c'est quelqu'un qui n'a pas de morale, mais

- *adorer* sa chambre, est-ce la peindre en n'importe quelle couleur, sauf en doré ?
- avoir un *atout* au jeu de cartes, est-ce n'avoir rien ?

Notes :

Appliquer une règle connue à des mots qui résistent ou ne la supportent pas met toujours en lumière la règle elle-même.

Ce jeu permettra aux élèves de découvrir qu'il existe de nombreux mots commençant

- par *in-* ou *im-*, par *dé-*, par *mé-*, qui ne sont pas des contraires mais que certains pourraient se prêter à ce petit jeu...
- par *a-* et qui n'indiquent ni la privation, ni la négation ;
- par *re-* ou *ré-* et qui n'expriment pas la répétition.

Ces observations permettront à l'enseignant de redéfinir la notion de préfixe et de bien faire isoler le nom ou le verbe d'origine.

Partir, c'est mourir un peu...

Martyr c'est pourrir un peu... (Jacques Prévert)

Elle était folle de moi.

Elle était molle de foi.

C'est dans le langage de tous les jours qu'apparaissent les " contrepèteries ".

Mais on peut en créer aussi :

- en intervertissant deux lettres correspondant à deux sons dans une phrase ;
- en intervertissant deux syllabes dans une phrase.

Ainsi

Toute peine mérite salaire.

deviendra

Toute laine mérite sa paire.

Notes :

Le mieux est de profiter d'un contrepèter spontané au cours d'une conversation dans la classe pour lancer la collecte aux contrepèteries. En inventer, certes aussi, mais c'est plus compliqué. Pour cela, il vaut mieux chercher des mots qui ne diffèrent que par un seul son (**l**atin, **m**atin ; **m**aison, **s**aison, etc.) puis de chercher à articuler une phrase autour d'eux. Ne pas se contenter de chercher les sons à intervertir au début des mots mais aussi parfois à l'intérieur (comme dans notre dernier exemple). Signalons enfin que les contrepèteries les plus célèbres sont souvent grivoises mais gageons que des pistes restent encore à défricher !

En ouvrant le dictionnaire au hasard, on tombe inévitablement sur des mots relativement peu employés dans notre langue de tous les jours et par conséquent presque inconnus...

Ainsi en est-il de "goule", "papule", "scion" collectés dans un simple dictionnaire. Alors, avant de regarder la définition du dictionnaire, il est parfois intéressant d'en inventer une !

Goule : visage plutôt désagréable ?
(en réalité, il s'agit d'une espèce de vampire)
Papule : il doit s'agir d'un petit pape !
(en fait, c'est une lésion de la peau...)
Scion : c'est sûrement quelqu'un d'embêtant !
(pas de chance, il s'agit d'un simple bourgeon...)

Il suffit de laisser aller son imagination et de capter les images que le mot-mystère évoque en nous...

Un autre exercice curieux consiste à donner de nouvelles définitions à des mots très connus. Ainsi

un coquelicot ne sera plus cette jolie petite fleur des champs mais deviendra un tout petit coq ;
l'infanterie : un magasin pour enfants ;
un dindon : une grosse cloche ;
la répercussion : un gros tambour ;
un renégat : un petit garçon qui s'appelle René...

Vous pouvez y aller. Dans ce domaine, l'imagination n'a pas de limites !

Notes :

Cette activité amène l'enfant à imaginer à partir des idées qu'évoquent des mots aux sonorités parfois inconnues. Il fait ainsi des associations entre certaines images auditives du mot (dans *renégat*, il entend *René* et *gars*, dans *goule*, il entend presque *gueule*), ce qui l'amène à créer sa définition.

En cherchant des mots inconnus dans le dictionnaire, il va enrichir son vocabulaire. En confrontant sa propre définition inventée avec la " vraie ", il retiendra mieux celle-ci.

Les diminutifs "-ette" et "-et" sont des petits malins.

Ils permettent de désigner des objets plus petits que les originaux :

un livre	α	un livret
un camion	α	une camionnette

Mais que dire alors

d'un gros jouet ? est-ce une joue ?
d'un grand couplet ? un couple ?
d'un grand banquet ? une banque ?
d'un énorme roquet ? un roc ?

d'une grosse chouette ? un chou ?
d'une petite douille ? une douillette ?
d'une grande coquette ? une coque ?
d'une petite université ? une facette ?
d'une grosse baguette ? une bague ?
d'un petit cou (chaud) ? une couette ?

La moisson n'est pas finie...

En recherche !

Notes :

En créant des diminutifs inexistantes, les enfants comprennent mieux la règle qui sert à les construire. En partant d'un mot qui a l'air d'être un diminutif (une baguette, par exemple), ils observent qu'on peut aboutir à un mot différent qui ne fait pas partie de la même famille lexicale (dans ce cas-ci " bague "). C'est le moment d'aborder cette notion avec les élèves : des classements s'opèrent, des mots apparaissent sous un autre jour et ils comprennent mieux pourquoi un *banquet* n'est pas une petite *banque*. Ils comprennent aussi pourquoi un *couplet* n'est pas un petit *couple* mais se rendent compte en même temps, paradoxalement, que le premier mot est quand même né du second ! C'est le moment de consulter un dictionnaire banal qui leur expliquera qu'un *couplet* était à l'origine un groupe de **deux** vers. C'est ainsi qu'on s'initie à l'étymologie sans le savoir !

Alors, Béatrice crut devoir emporter fiévreusement Guy. Heureusement, il jouait: képi, légos, machines n'occupaient plus que raisonnablement sa tanière (un vieux wallon xénophobe y zézayait).

Chacun des mots de cette phrase commence par une lettre dans l'ordre de l'alphabet. C'est relativement facile pour toutes les lettres sauf pour "k" (il n'existe que 190 mots courants commençant par k), pour "w" (50 mots), "x" (40 mots), "y" (40 mots), "z" (130 mots). Ces trois dernières lettres sont particulièrement difficiles vu qu'elles se suivent !

Vous pouvez aussi :

- tirer au sort quelques lettres de l'alphabet puis écrire une phrase dont les mots commenceront par ces lettres dans l'ordre où elles ont été tirées ;
- vous obliger à écrire une phrase suivant l'alphabet doublé ou triplé :

Arthur Amadou, bêtement bohème, compulsait couramment des dictionnaires en empruntant fort fiévreusement...

Notes :

Voilà une façon bien agréable d'apprendre ou de réapprendre l'alphabet ! Mais ce n'est pas le seul intérêt de ce jeu.

L'auteur doit obéir en effet non seulement à la contrainte abécédaire mais également aux contraintes de sens : sa phrase doit avoir un sens plus ou moins logique. Il cherchera donc non seulement un mot commençant par telle ou telle lettre mais également un mot qui soit un nom ou un verbe ou un adjectif afin que la syntaxe y trouve son compte.

Qui n'a pas chantonné : *Marabout, bout de ficelle, selle de cheval, valet de ferme, etc. ?*

Les enchainements peuvent faire l'objet de jeux à deux ou à plusieurs :

- le premier propose un mot ;
- le deuxième doit dire un nouveau mot commençant par la dernière syllabe (prise phonétiquement) du premier ;
- le troisième continue et ainsi de suite ;
- perd un point celui ou celle qui est incapable de continuer la chaîne.

Le jeu sera facilité si l'on autorise l'usage d'un dictionnaire.

Le jeu sera " corsé " si l'on exige le respect de l'orthographe de la dernière syllabe.

Notes :

Voilà un jeu qui a toujours beaucoup de succès auprès des petits et qu'ils pratiquent souvent spontanément.

Il développe l'acuité auditive et invite à sortir des sentiers battus, le mot proposé n'ayant en général pas (ou alors très peu) de rapport avec le précédent. Il faut faire preuve d'imagination (souvent) et oser (parfois) dire un mot peu connu ou tabou.

C'est un jeu qui est en grande vogue actuellement mais il n'est pas si nouveau. Il s'agit de produire des faire-part, des cartes de visite imaginaires.

- Les faire-part de naissance :

Monsieur et Madame Anthème ont un garçon. Comment vont-ils l'appeler ?
Chris.

Monsieur et Madame Tomie ont une fille. Comment vont-ils l'appeler ?
Anna.

- Les faire-part de mariage :

Monsieur Godefroid annonce son mariage avec Mademoiselle Bouillon.

- Les noms de famille en rapport avec les métiers :

Il y a la célèbre boucherie *Sanzot* dans Tintin, mais en voilà d'autres :

Monsieur Quenotte, dentiste.

Madame Molière tient un magasin de chaussures.

Notes :

Ce jeu fait appel à l'imagination, certes, mais il plonge aussi ses racines dans de multiples éléments culturels de la classe. C'est pourquoi il a intérêt à être joué en petits groupes puis présenté à l'ensemble de la classe.

Il faut en produire énormément pour découvrir une perle de temps à autre. Le vocabulaire s'enrichit et les connaissances historiques se précisent à l'occasion d'un tel jeu.

Jeux de langue

Les faux proverbes

*“ J'aime peu les proverbes en général
parce que ce sont des selles à tous chevaux;
il n'en est pas un qui n'ait son contraire ”.*
(Musset).

Rien ne sert de mourir, il faut partir à point.
(Rien ne sert de courir, il faut partir à point.)

Qui a bu boira, la chicorée ? pas ça !
(Qui a bu boira la chicorée Pacha.)

C'est en bûchant qu'on devient bûcheron.
(C'est en forgeant qu'on devient forgeron.)

Jamais deux sans toi !
(Jamais deux sans toi.)

Ces faux proverbes ont été réalisés à partir de vrais proverbes ou slogans. Ceux-ci se prêtent en effet souvent à ce genre de manipulations : ils sont tellement connus et expriment des idées tellement communes qu'il est facile de les contester ou de leur faire faire volte-face en ne changeant ne serait-ce qu'une lettre (comme dans un des exemples donnés).

Une variante de ce jeu peut consister à écrire un nouveau proverbe en se servant des moitiés de deux autres :

L'habit ne profite jamais.
Ce nouveau proverbe a été composé à partir de :
L'habit ne fait pas le moine.
Bien mal acquis ne profite jamais.

Notes :

Voilà une activité qui pourrait déjà être bien utile si elle aidait nos élèves à redécouvrir les proverbes (relativement abandonnés aujourd'hui) ! Mais elle a aussi l'avantage de remettre certains proverbes au goût du jour et pourquoi pas, d'être à l'origine d'un débat à l'intérieur de la classe. De nouveau, dans ce jeu, ce sont le pastiche ou l'homophonie qui vont faire aboutir la recherche.

C'est le frère de la sœur dont l'oncle a été assassiné dans une ville dont je ne me souviens plus du nom qui ressemblait pourtant à celui d'un roman que j'ai adoré dans mon enfance qui fut malheureuse mais bien moins que celle de cette fille du grand-père de ma tante qui avait épousé le beau-frère de mon père...

Avez-vous pu lire jusqu'au bout ?

Une histoire à tiroirs, c'est une histoire où tellement de choses sont dites les unes dans les autres qu'on ne s'y retrouve plus...

Ainsi au lieu de dire tout simplement "mon oncle", on dira "le frère du père de ma sœur".

On peut s'amuser à construire des "histoires à tiroirs" et voir à quel moment précis notre auditeur va décrocher...

En fait, théoriquement, une histoire de ce genre peut être aussi longue que l'on veut. Ce n'est que la patience de celui qui l'écoute qui déterminera sa longueur !

Faites-en l'expérience...

Notes :

En écrivant des "histoires à tiroirs", c'est-à-dire en faisant ce qu'il ne faut pas faire, les élèves peuvent véritablement sentir de l'intérieur les limites de la construction de la phrase. Une analyse de telles phrases peut parfois être utile pour faire sentir ce qui a été utilisé comme "système". Ainsi, les enfants comprendront qu'il s'agit le plus souvent de l'extension d'un groupe du nom (avec un effet "vache-qui-rit", comme dans la célèbre boîte de fromage). Les propositions ou les compléments s'imbriquent les uns dans les autres introduits soit par des prépositions, soit par des pronoms relatifs et noient le sens dans leur avalanche.

*Les poules du couvent couvent.
Son son est bon⁹.*

à distinguer de :

*Quand Caen sera-t-il atteint ?
Ils iront à Troyes à trois.*

Les deux premiers contiennent des homographes et les deux suivants, des homophones.

Avec les homophones (voir ce jeu), les homographes¹⁰ font partie des homonymes, c'est-à-dire des mots qui ont la même prononciation mais des sens différents.

Les homographes ont ceci de particulier qu'en plus, ils s'offrent le luxe de s'écrire exactement de la même façon !

Notes :

Les homographes sont bien entendu moins courants que les homophones. La chasse sera donc moins fructueuse, mais peut devenir passionnante. Ce sera le moment d'attirer l'attention sur le contexte dans lequel ces homographes évoluent (dans nos exemples, ils sont côte à côte, mais c'est rarement le cas lorsqu'on les rencontre).

⁹ on parle d'un chanteur d'opéra, bien entendu.

¹⁰ 1839; Du grec *homo-* (même) et *-graphein* (écrire)

Rassurez-vous tout de suite, il s'agit des "homophones"¹¹ c'est-à-dire les mots qui ont la même prononciation mais pas la même orthographe.

An franc c'est, ceux la ait cou rang.

"En français cela est courant", vous avez bien lu.

Ce petit jeu va donc vous amener à faire des fautes obligatoires mais avec des mots correctement orthographiés. C'est très difficile ! Des fautes, on en fait sans le savoir, mais faire des fautes volontairement, c'est plus compliqué, surtout à chaque mot !

*Mois, geai tout jour gare dé lors tôt graphe deux mais disant, quille et tes ex-sel lente.
Sait pour coi jeu suie deux venu institut heure. Fa si nez pare là craie hâtif y thé dès an faon,
jeu meuh suie jus ré deux léser dé a ah mai lit au ré constat ment l'heure père fort ment se
dent se do mais ne.*

Voilà. Avez-vous compris ? Le texte ci-dessus est composé uniquement de mots (noms, adjectifs, verbes conjugués, etc.) de la langue française qui, mis à la suite les uns des autres et lus à haute voix, donnent un autre texte qui a du sens.

Voici quelques créations d'enfants de 10-11 ans:

*Y lit a dès oie zoo. Est me tue là belle gît que ? Sas heure alla va rit sel. Mai jeu suie trait
baux. Ceux ma teint noue somme a rivé lèpre mi ai aller colle. Jeu noeud suie pas sein.*

(*Baux* est le pluriel de *bail* - *pas* est celui qu'on trouve dans l'expression "marcher au pas" - "gît" était employé sur les tombes: " Ici gît "...).

Pour l'anecdote, rappelons que les homophones peuvent nous jouer des tours dans les dictées :
N'écrivez pas

Les poules s'étaient enfuies du poulailler. Des cons leur avaient ouvert la porte.

Mais bien la phrase exacte ¹²:

Les poules s'étaient enfuies du poulailler dès qu'on leur avait ouvert la porte.

(Voir les notes pédagogiques et didactiques au verso)

Notes :

11 • 1827; gr. *homophônos*, de *phônê* " 2. son "

12 cité par Michel Audouard dans " Audouard raconte Pagnol " - Stock - 1973.

Voilà un bel exercice qui oblige à une attention de tous les instants !

- Il fait découvrir des mots peu usités et peu connus (dans les exemples donnés, *sas*, *baux*, *git*).
- Il oblige à faire des fautes sans en faire (!). En effet, tous les mots employés doivent être des mots (ou des formes fléchies) existants. Cela provoque une recherche motivée au dictionnaire.
- Il sensibilise à la notion d'homophone (des listes de mots peuvent ainsi être dressées) à distinguer de celle d'homographe (voir ce jeu).

Il montre que la langue pratique une forme d'économie et qu'elle ne rechigne pas à utiliser le même son pour des mots de sens différents.

Le plus célèbre des inventaires est celui de Jacques Prévert (avec le fameux raton-laveur).

On peut travailler par thèmes :

- l'inventaire des objets de ma cuisine ;
- l'inventaire de ce qui traîne dans mon grenier ou dans un grenier imaginaire ;
- l'inventaire des maris de ma tante...

En introduisant un objet inattendu (“ l'intrus ”) dans un inventaire, on aiguïsera l'attention de ceux qui écoutent.

Notes :

L'inventaire de Prévert peut être donné en exemple mais pas en modèle). En fait, en faisant créer des inventaires, on transgresse la fameuse règle qui demande d'éviter les répétitions, les litanies. Mais ici, comme on en fait une loi, une contrainte, l'interdit se transforme en jeu.

Ce jeu développe à la fois l'observation nécessaire pour décrire le contenu d'un sac de dames par exemple) mais aussi l'imagination dans les inventaires... inventés et lorsqu'on introduit un ou plusieurs intrus).

Ce jeu se joue à deux ou à plusieurs. Un joueur propose un mot de quatre ou cinq lettres. Le joueur suivant doit transformer le mot soit en remplaçant une des lettres par une nouvelle soit en changeant l'ordre des lettres, soit en pratiquant les deux opérations.

Exemples:

Le premier joueur propose **A V I O N**

Le deuxième propose **A V O N S** (il a introduit un S à la place du I et a changé l'ordre des lettres)

Le suivant propose **S A V O N**, le quatrième **S A L O N** et ainsi de suite. Perd celui ou celle qui reste à quia.

Notes :

Ce jeu propose d'agir sur les mots en pratiquant de petits changements subtils à chaque fois. Cette contrainte très forte (la tentation est souvent présente de remplacer *deux* lettres...) oblige les joueurs à fouiller dans leur mémoire ou dans les dictionnaires. Après un certain temps de familiarisation, l'enseignant pourra faire remarquer aux élèves (ou mieux, ceux-ci pourront découvrir) que les mots courts se prêtent mieux à ces manipulations.

L'utilisation de formes fléchies (les pluriels, les féminins, les formes conjuguées) rendra la recherche encore plus intéressante.

Quel mot barbare ! Rassurez-vous, le jeu est simple.

Le temps est merveilleux aujourd'hui, n'est-ce pas ?

Cette phrase vous paraît-elle bizarre ? Non ? Et pourtant il s'agit là d'un lipogramme¹³ en “ q ”, en “ b ”, en “ f ”, en “ g ”, en “ k ”, en “ w ”, en “ y ” et en “ z ”. Compris ? Cette phrase ne contient aucun “ q ”, “ b ”, “ f ”, “ g ”, “ k ”, “ w ”, “ y ” ni “ z ”.

Il s'agit tout simplement de s'obliger à écrire une phrase, un petit texte en n'utilisant pas certaines lettres.

Facile ? Ouais...

Voici un lipogramme en “ a ” :

Bonjour, comment vous nommez-vous ?

Voici un lipogramme en “ e ” :

Un gras cochon part pour Paris.

Et si on essayait un lipogramme en “ a ” et en “ e ” ?

Bonjour, gros cochon dodu du coin !

Ca y est ?

Voici un lipogramme en “ a ”, en “ e ” et en “ o ” :

Tu dis zut.

Pouvez-vous en faire un plus long ? C'est de moins en moins facile quand on augmente le nombre de lettres interdites !

Dans les mouvements de jeunesse, on joue parfois au jeu de “ Au marché de Padi-Pado ”. Il s'agit de produire des lipogrammes en -i et en -o, c'est-à-dire de préciser que dans ce marché, on vend des légumes mais pas de viande, des salades mais pas de kiwis, etc.

Attention, si vous voulez vous attaquer au lipogramme en e, il faut savoir qu'un écrivain est arrivé à écrire un roman de 312 pages sans employer la lettre "e". Il faut le faire !¹⁴

¹³ 1866; *leipogramme* 1620; du *gr. leipein* “ enlever ” et *gramma* “ lettre ”

¹⁴ Il s'agit de Georges PEREC qui a écrit “ La disparition ”.

Notes :

Quelques pistes :

- essayez d'écrire un lipogramme en *e* mais qui contienne au moins dix mots ;
- cherchez à cette occasion quelles sont les lettres les plus fréquentes dans notre langue ;
- présentez des lipogrammes en " e ", en " a ", en " i ", etc. à vos amis et demandez-leur s'ils n'ont rien remarqué d'anormal.

L'intérêt de la recherche des lipogrammes réside aussi dans le fait que des lettres interdites peuvent se trouver dans des mots où on ne les entend (et où on ne les attend) pas ! *Peine* par exemple ne pourra pas figurer dans une phrase lipogrammatique en " i ". Les élèves seront donc amenés à vérifier certaines de leurs hypothèses au dictionnaire. Ce sera aussi l'occasion d'attirer leur attention sur les sons et les lettres qui les représentent.

Jeux de langue

Les liponymies¹⁵

N'as-tu pas du chocolat ?

Cette phrase contient des mots lipogrammes (voir ce jeu) en *e*.

Les vagues s'écrasaient à nos pieds.

Le bruit était parfois assourdissant.

L'odeur nous prenait aux narines.

Les algues restaient accrochées à nos sandales.

Ce court texte en revanche parle de la mer sans que ce dernier mot soit prononcé.

Facile ? Oui, bien sûr mais comme toujours l'exigence peut devenir plus forte :

Écrire un texte sur la nature sans employer les mots *arbre, plante, pollution, vert*.

Annoncer une naissance à un ami sans employer les mots *enfant, bébé, fils, fille, parents*.

Notes :

Cette contrainte oblige les élèves à pratiquer la comparaison ou la " métaphore¹⁶ ". Elle oblige à sortir des sentiers battus de la rédaction

15 du grec *leipein* " enlever " et *ónumos* " nom "

16 Procédé qui consiste à employer un terme concret dans un contexte abstrait par substitution : au lieu de

traditionnelle et de ses stéréotypes. Elle contraint à la recherche dans les dictionnaires. Elle peut amener à produire des expressions originales pour traduire des idées, des sentiments communs. Écrire une lettre d'amour sans employer le mot *aimer* n'est pas si simple !

dire “ la vieillesse ”, on dira “ l'hiver de la vie ”.

Comment expliquer un mot sinon en regardant sa définition au dictionnaire ?
Mais qu'est-ce que ça donne quand on applique cette idée à tous les mots ?
Ainsi pour expliquer la phrase :

L'enfant lit un livre.

on cherche la définition du mot "enfant", du mot "lire" et du mot "livre" au dictionnaire et on obtient :

Le garçon ou la fille de moins de treize ou quatorze ans prend connaissance du contenu d'un assemblage de feuilles imprimées réunies en un volume relié.

Et on peut continuer: chercher de nouveau la définition de "garçon", "fille", "prendre connaissance", etc. de la phrase obtenue et en créer une nouvelle.

Vous pouvez aussi vous amuser à jouer aux devinettes. Par exemple, proposer cette phrase à vos amis et leur demander ce qu'elle veut dire :

L'organe reproducteur des végétaux de l'embranchement des phanérogames est dans un récipient de forme variable et servant à des usages divers.¹⁷

Notes :

Les enseignants verront tout de suite l'intérêt de ce jeu en ce qui concerne l'usage intensif et intelligent du dictionnaire. Les élèves auront même l'occasion de s'exercer à comparer les définitions de plusieurs dictionnaires (un exemplaire de poche et un autre plus volumineux par exemple) et de choisir la définition qui convient le mieux au contexte créé. En développant ainsi une phrase, en lui donnant de l'"expansion", ils percevront mieux sa structure de base et mesureront les limites de cette technique en s'y heurtant.

¹⁷ Réponse : La fleur est dans le vase.

Attention, un mot peut en cacher un autre ou plusieurs autres !
Ainsi avec les lettres composant le mot *adolescent*, fabriquons :
école, leçon, as, cent, dose, Laon, son, dent, dans, lac, solde, dose, taon, os, sol,
cône, Caen, ton, soc, lés, etc.
Attention, le logogriphe¹⁸ ne doit pas être confondu avec l'anagramme (voir ce jeu), car on n'est pas obligé d'employer toutes les lettres du mot de départ.

Mais pour corser le jeu, on peut le présenter comme une charade :

En voici une facile :

Je sers de monnaie en Angleterre
mais sans elle, c'est comme si j'avais trop bu.
(livre - ivre)

En voilà une compliquée :

En quinze lettres, j'adore embrouiller les choses.
En trois lettres, il n'est pas à faire en public.
Mais il est aussi très puissant.
En quatre lettres, on en joue toujours au théâtre.
On en a besoin journallement.
Il paraît qu'Adam en a perdu une.
J'y cuis mon pain tous les jours,
La France en a un au mois de juillet.
En six lettres, je le suis souvent par mon voisin.
Mais j'en ai beaucoup de le supporter.

Réponses :

1. emberlificoteur 2. rot 3. roi 4. rôle 5. fric 6. côte 7. four 8. tour 9. embêté 10. mérite.

Notes :

Ce jeu peut intéresser les enfants comme il a intéressé les hommes au cours des temps par son mystère. Il s'apparente aux codes secrets du langage.

Dans un mot, je peux en découvrir un autre ou plusieurs autres...

Ce jeu développe les facultés combinatoires de l'enfant : chaque mot nouveau est en effet le résultat de la combinaison de plusieurs lettres présentes dans le mot proposé.

Les plus futés remarqueront que plus le mot est court, plus le jeu se rapproche de l'anagramme.

Établir une liste de mots soit

- au gré de l'inspiration ;
- en les tirant au sort dans un dictionnaire ;
- en les tirant au sort dans un ensemble de mots écrits préalablement sur de petits cartons ;
- en demandant un mot à chaque élève.

Écrire une phrase ou un texte en utilisant les mots retenus.

Le jeu peut être corsé en exigeant que les mots soient utilisés dans le même ordre que celui où ils sont apparus (!).

Notes :

Devant sa liste de mots à utiliser obligatoirement dans sa phrase ou son texte, l'élève va devoir faire appel à la fois à son imagination et à la rigueur (un minimum de sens est exigé).

Il va se rendre compte que certains mots qu'il aurait crus jusque-là incompatibles peuvent devenir compagnons éphémères (le temps d'une phrase).

Les conditions de réalisation d'un texte cohérent pourront être analysées par la classe à l'occasion d'une comparaison des résultats différents obtenus par les élèves au départ des mêmes mots.

Renversons les règles !

Vous adorez les règles de grammaire.
Alors, vous connaissez certainement celle qui dit:

Le féminin d'un nom se forme en ajoutant un "e" au masculin.

(exemples: un fermier, une fermière ; le cousin, la cousine, etc.)

Et si on renversait la règle, qu'est-ce que ça donnerait ?

Par exemple, si on disait:

Le masculin d'un nom se forme en retirant un "e" au féminin.

Chouette, crient toutes les féministes, enfin une règle moins sexiste... Mais on ne bouleverse pas impunément une règle tellement bien établie :

une bergère	un berger
une plante	un plant
<i>(jusqu'ici, ça va)</i>	
une coupe	un coup
une case	un cas
une ponte	un pont
une sorte	un sort
la dose	le dos
la base	le bas
la gaze	le gaz
la France	le franc

Cherchez, il y en a encore de ces masculins terribles...

Notes :

Outre le plaisir bien connu d'appliquer les règles à l'envers, ce jeu permet de (re)découvrir - par l'absurde - des règles de fonctionnement du français et particulièrement en ce qui concerne la formation des masculins et des féminins.

Inévitablement, l'humour s'en mêle et la surprise est souvent au rendez-vous.

Des mots peu connus ou rares apparaissent, l'enrichissement du vocabulaire y trouve son compte.

Jeux de langue

Les métagrammes

On s'en sert quand on est sur l'eau □ □ □ □
Le chevalier se devait d'en avoir une □ □ □ □
Je la mets sur mon rasoir □ □ □ □
On en trouve plusieurs sur un arbre □ □ □ □

Si vous avez résolu cette espèce de charade, vous aurez compris ce qu'est un **métagramme** : ces quatre définitions donnent en effet successivement *rame* - *dame* - *lame* - *came*, quatre mots qui ne se différencient que par la première lettre.

Mais il est des métagrammes plus "subtils". Comment transformer par exemple un *homme* en *poule* en ne changeant qu'une lettre à la fois ? C'est très simple :

HOMME - POMME - POMPE - POUPE - POULE

On peut les présenter aussi sous la forme d'une énigme où les mots mis en évidence sont à remplacer par d'autres qui respectent la règle des métagrammes :

Lui et toi étiez déséquilibrés tandis qu'Albert et moi étions sans ressort et sans argent mais Albert, lui, toi et moi, nous étions heureux.

Cela donne, après remplacement :

Vous étiez fous tandis que nous étions mous et sans sous, mais tous, nous étions heureux.

VOUS - FOUS - NOUS - MOUS - SOUS - TOUS

Étonnant, non ?

Notes :

La contrainte ici est très forte : on ne peut remplacer qu'une lettre à la fois. Cette exigence limite à la fois le choix des mots (il semble que les mots courts et simples de quatre à six lettres se prêtent plus facilement au jeu) et la stratégie à employer : s'attaquer à la première lettre du mot est souvent le premier réflexe. Ce jeu va démontrer encore une fois à l'élève que la langue pratique l'économie et que souvent le changement d'une seule lettre correspondant à un seul son suffit à donner naissance à un mot nouveau.

*Elle étudie le matin.
Elle étudie le latin.*

Le cilice ayant chapitré tout l'étendard se typa fort dératisé quand la bistrouille fut vermoulue.

Vous avez tous reconnu le début d'une célèbre fable de ce bon Jean de La Fontaine. Et pourtant, quel massacre !

Que s'est-il passé ?

Tout simplement, chaque nom ou verbe ou adjectif a été remplacé par le septième nom ou verbe ou adjectif qui le suivait dans le dictionnaire. Ainsi sept noms plus loin que le nom "cigale", le mot "cilice" est apparu. Pour "chanter", sept verbes plus loin, "chapitrer". Et ainsi de suite.

Vous pouvez essayer avec d'autres textes très connus et demander à vos amis s'ils les reconnaissent.

Vous pouvez aussi inventer la méthode "S + 3" ou "S + 12"¹⁹.

Notes :

Comment se fait-il que l'on reconnait encore la fable après une telle manipulation ? C'est parce que d'une part, c'est un texte très connu dont la "musique" nous est restée dans l'oreille, elle nous est familière, et que d'autre part, tous les petits mots (*la, tout, fort, quand, etc..*) qui assurent les articulations dans le texte n'ont pas été changés. Si les enfants comprennent cela, ils seront sur la voie de la découverte de la structure de la phrase grâce aux prépositions, conjonctions, adverbes, etc.

Ils découvriront ainsi que, pour comprendre une phrase, l'ordre des mots (la syntaxe) est au moins aussi important que le vocabulaire.

¹⁹ Inventée par l'OULIPO (*Ouvroir de littérature potentielle*), groupe d'écrivains et de poètes (J. Bens, G. Perec, R. Queneau, etc.)

Jeux de langue

Les mots à rallonge

Les métagrammes (voir ce jeu) proposent de changer à chaque fois une lettre du mot de départ.

Les mots à rallonge proposent d'ajouter à chaque fois une lettre à celle de départ pour former des mots :

A
AS
CAS
CASE
CASER

CASERA
CASERAS

D
DU

DUR
DURE
DURES

B
BU
BUE
BUÉE
BUÉES

B
BU
BUS
BUSE
BUSER
BUSERA
ABUSERA
ABUSERAS

M
MU
MUR
MURE
MURET
MURETS

V
VA
VAL
VALU
VALUE
EVALUE
EVALUER

Notes :

Ce jeu offre de nombreuses variantes et permet d'aller dans toutes les directions. Les exigences de départ peuvent être " paramétrées " par les élèves eux-mêmes :

- la première lettre doit rester la même ou non ;
- les formes fléchies sont admises ou non.

Quand les formes conjuguées sont admises, c'est une excellente révision des formes verbales qui est entreprise.

S'agit-il de mettre des mots dans une valise ?

Non, pas vraiment !

Il s'agit de créer un nouveau mot composé de deux mots connus ou, plus exactement, de choisir deux mots existants et de les "marier" de telle façon qu'ils en forment un nouveau, insolite, amusant :

Un *éléphant* sera ainsi un animal qui se trompe parfois mais qui est toujours très sincère.
(*éléphant - franc*)

Une *coussine* deviendra une petite fille de la famille sur laquelle on adore piquer un petit somme.

Un *journal* n'apporte que de mauvaises nouvelles !

Dans votre école, il y a peut-être une *institutriste* ? C'est une enseignante qui n'a vraiment pas le moral.

Vous voyez, c'est simple, un peu d'imagination, deux mots à combiner et voilà des mots-valises.

Notes :

Du choc des mots jaillit la lumière ! C'est en acoquinant deux mots peu habitués à se rencontrer qu'on obtient les meilleurs mots-valises. C'est dire qu'il s'agit là d'une technique irrévérencieuse et créative.

Irrévérencieuse : les enfants peuvent donc avoir du mal au début pour "oser" tout simplement.

Créative : du jamais vu, des mots nouveaux, inattendus, sont au rendez-vous. L'humour aussi baigne les mots-valises.

Il s'agira pour l'enseignant d'une part de "débloquer" ses élèves et d'autre part d'analyser avec eux le pourquoi de la réussite d'un mot-valise.

“ *Aujourd’hui, il est en **retôt*** ”, lance un enfant de cinq ans en voyant arriver, pour une fois à l’heure, celui qui est toujours en retard.

“ *Regarde l’araignée, elle est **courantée*** ”, s’exclamait mon fils de six ans découvrant une araignée d’eau dans le courant d’une rivière.

Les néologismes fleurissent dans la langue quotidienne. Nous en créons nous-mêmes, parfois sans nous en apercevoir.

Alors pourquoi pas en créer consciemment ? La publicité utilise ce procédé depuis longtemps. A l’occasion des fêtes de fin d’année, sont apparues les *fonduettes*, petits fondus au fromage.

Les usagers d’une langue créent continuellement des mots nouveaux. C’est ainsi qu’une langue s’enrichit et peut répondre aux exigences de la modernité. Dans le domaine technique par exemple, les besoins de nouveaux mots désignant des réalités nouvelles sont importants. Des mots comme *géostationnaire, microprocesseur, archéodrome, logiciel* étaient inconnus au bataillon il y a quelques années. Les écrivains, les poètes en créent aussi et il est arrivé à chacun d’entre nous d’inventer un mot ou l’autre parce qu’il en avait besoin.

Notes :

Les enfants sont friands de néologismes. C’est normal : ils sont en pleine créativité langagière.

Alors plutôt que de les réprimander, encourageons-les à en produire et en tout cas, chaque fois qu’ils en produisent un, analysons-le avec eux.

Comment se fait-il que **retôt** ait pu naître ? Certes, il ne figure pas dans le dictionnaire, mais il est construit sur le modèle de **retard**. L’enfant, créateur de ce mot, a tout simplement appliqué ce qu’il croyait être une règle du français. Il ne s’est trompé qu’à demi : l’usage en effet n’a pas retenu cette règle-là mais il aurait pu.

Ce sera également l’occasion de chercher des synonymes à ces mots inventés.

Vous êtes-vous déjà amusés à écrire à vos amis en dissimulant habilement leur nom dans le texte ?

*Il y a longtemps déjà que je voulais t'écrire à propos du pont qui menace ruine. Que faire ?
N'entends-tu pas les voisins qui réclament (et aussi à propos du chêne) ?*

Dans cette courte lettre, j'écris à mes amis Jacques DUPONT et Fernand DUCHESNE.

Il est plus facile d'annoncer la couleur et, par exemple, de signaler que le texte suivant contient les noms de quelques hommes politiques français :

Il était complètement avachi. Raquant (1) une nouvelle barre, il en tira de la joie. Ni le soleil, ni les ampoules sur ses mains n'avaient raison de lui, il décida de se tenir droit comme un roc. Arquant ses bras, il se redressa.

Avez-vous reconnu Rocard, Lajoinie, Chirac, Barre ?

(1) *raquer*: acheter.

Notes :

Les " noms cachés " ont souvent du succès auprès des enfants. Ils s'apparentent aux codes secrets dont ils sont friands.

Le jeu met ici en route des démarches orthographiques (même si l'on n'exige pas que les noms soient orthographiés correctement dans le texte). Il fait appel aux homophones (voir ce jeu).

Parfois, il permet de s'attarder sur l'histoire des noms propres et leur étymologie : dans un des exemples donnés, les formes " DUPONT " et " DUCHESNE " peuvent avoir perdu pour eux leur évidence d'origine toponymique (liée à des noms de lieux).

Vous êtes-vous déjà amusés à écrire à vos amis en dissimulant habilement leur nom dans le texte ?

*Il y a longtemps déjà que je voulais t'écrire à propos du pont qui menace ruine. Que faire ?
N'entends-tu pas les voisins qui réclament (et aussi à propos du chêne) ?*

Dans cette courte lettre, j'écris à mes amis Jacques DUPONT et Fernand DUCHESNE.

Il est plus facile d'annoncer la couleur et, par exemple, de signaler que le texte suivant contient les noms de quelques hommes politiques français :

Il était complètement avachi. Raquant (1) une nouvelle barre, il en tira de la joie. Ni le soleil, ni les ampoules sur ses mains n'avaient raison de lui, il décida de se tenir droit comme un roc. Arquant ses bras, il se redressa.

Avez-vous reconnu Rocard, Lajoinie, Chirac, Barre ?

(1) *raquer*: acheter.

Notes :

Les " noms cachés " ont souvent du succès auprès des enfants. Ils s'apparentent aux codes secrets dont ils sont friands.

Le jeu met ici en route des démarches orthographiques (même si l'on n'exige pas que les noms soient orthographiés correctement dans le texte). Il fait appel aux homophones (voir ce jeu).

Parfois, il permet de s'attarder sur l'histoire des noms propres et leur étymologie : dans un des exemples donnés, les formes " DUPONT " et " DUCHESNE " peuvent avoir perdu pour eux leur évidence d'origine toponymique (liée à des noms de lieux).

ICI
ETE
RADAR
EN ROUTE JE TOURNE

Voilà quelques palindromes²⁰.
Vous n'avez rien remarqué ?
Alors en voilà quelques autres:

OXO
ELU PAR CETTE CRAPULE
KAYAK

Ça y est, cette fois ?

Un palindrome se lit indifféremment de gauche à droite et de droite à gauche.
Des palindromes de deux, trois ou quatre lettres, c'est relativement facile, on peut en trouver pas mal dans notre langue française, mais des phrases palindromes, c'est plus compliqué à imaginer !

Mais n'oubliez pas trop vite avoir battu un record, car Georges Perec, le même écrivain qui avait déjà écrit un roman-lipogramme en "e" de 312 pages, a écrit un palindrome de plus de 5000 lettres !

Bon courage quand même !

Notes :

Si les palindromes rencontrés au hasard des lectures amusent toujours beaucoup les enfants, en découvrir ou imaginer des phrases-palindromes est plus complexe !

Cet exercice met en jeu des démarches d'analyse fine de la constitution des mots, élargit le regard et l'observation en aval et en amont. La recherche de sens doit rester présente tout au long de la manipulation. Les échecs sont fréquents, une seule lettre suffit à mettre à bas l'édifice patiemment construit.

²⁰ 1765; du grec *palindromos* " qui court en sens inverse "

Il avait mangé de la choucroute, des tomates et un homard dans sa cabine. Il avait bu de l'alcool, du rhum, de la bière (achetée au bazar). Au cours d'une halte, il voulut faire la sieste près d'un bosquet. En caleçon, il avait l'air burlesque. Mais des canailles espiègles, des chenapans débarquèrent, lui tirèrent la cravate, salirent son costume, dessinèrent des tatouages sur sa peau et l'abandonnèrent à son chagrin. Quel cauchemar ! Mais providence ! un cavalier passa par là et, cravachant sa monture confortable, il l'emmena en villégiature.

Ce petit texte nous paraît bien français, mais attention...

75 % de ses noms et verbes sont en effet d'origine "étrangère".

L'allemand nous a donné: *chenapan, choucroute, cravacher, bière, halte.*

L'anglais : *cabine, providence, rhum, tatouage, confortable.*

L'arabe : *alcool.*

L'espagnol : *débarquer, cigare, tomate, sieste.*

L'italien : *canaille, cavalier, costume, villégiature, bosquet, caleçon, burlesque.*

Le persan : *bazar.*

Le slave : *cravate.*

Le turc : *chagrin.*

Le scandinave : *homard.*

Le néerlandais : *espiègle, cauchemar.*

Alors, gardons-nous désormais de critiquer quelqu'un en disant : "Il ne parle pas français..."

Notes :

A de nombreuses occasions, l'attention des élèves pourra être attirée sur l'origine des mots qu'il emploie ou qu'il rencontre. Les mots cités dans cet exemple ont été intégrés dans le français à diverses époques par un procédé d'assimilation commun à de nombreuses langues : pour que *hunnarr* (mot d'origine scandinave) ait une apparence bien de chez nous, la langue lui a fait subir des transformations ; pour que *tomate* s'adapte dans notre langue, il a fallu que le *-á* final de l'espagnol se transforme en *-e*.

L'élève, usager et apprenant, se rendra ainsi compte des nombreux emprunts que la langue française a faits aux autres langues au cours des siècles. Une recherche peut être lancée dans l'actualité : quels sont les mots étrangers (et sous quelle forme ?) qui pénètrent dans notre langue française ?

A la règle extrêmement répandue dans les écoles :

“ Pour mettre un nom au pluriel, il suffit d'ajouter un "s" au singulier ”

tout le monde connaît les fameuses exceptions des mots en -al, en -eau, etc. et les *cailloux* sur les *genoux* parmi les *choux*, etc.

Mais il y a bien d'autres pluriels cachés dans notre belle langue française. En effet, certains pluriels ont un air très singulier et pourtant quand on les y met (au singulier), ils révèlent enfin leur véritable personnalité. :

<i>l'essieu</i>	<i>le ciel</i>	<i>désespoir</i>	<i>un espoir</i>
<i>l'étang</i>	<i>le temps</i>	<i>désastre</i>	<i>un astre</i>
<i>l'étable</i>	<i>la table</i>	<i>désaveu</i>	<i>un aveu</i>
<i>l'égout</i>	<i>le gout</i>	<i>despote</i>	<i>un pote</i>
<i>l'émoi</i>	<i>moi</i>	<i>descendre</i>	<i>une cendre</i>
<i>désavantage</i>	<i>un avantage</i>	<i>dessous</i>	<i>un sou</i>

D'autres ont un comportement encore plus bizarre :

<i>des oeufs</i>	<i>un neuf</i>
<i>cinq oeufs</i>	<i>une queue</i>
<i>des "beuh..."</i>	<i>un boeuf</i>

Notes :

Ce jeu est basé à la fois sur la connaissance des pluriels, sur l'homophonie et sur l'emploi consciemment perverti des liaisons.

A chaque fois, l'invention d'un pluriel "singulier" relève au moins de l'un de ces trois axes.

L'élève sait qu'il n'est pas en train de créer de vrais pluriels.

Faut-il laisser jouer seulement oralement ? L'écriture apporte un plus dans certains cas.

Vous connaissez tous des gens qui font des tas de choses sans en avoir l'air.

Ainsi en est-il de la grenouille qui n'imité pas le bœuf, comme a voulu nous le faire croire ce gentil Monsieur de La Fontaine, mais plutôt le corbeau et la corneille car elle *croasse* sans en avoir l'air ! (La grenouille *coasse* tandis que le corbeau et la corneille *croassent*).

L'évolution, en revanche, n'en déplaît à Monsieur Darwin, est une *révolution* qui n'en a pas l'air...

Et la *bise*, n'est-elle pas en réalité une *brise* qui n'en a pas l'air ?

Et quand on *bâille*, ne *braille*-t-on pas sans en avoir l'air ?

Et quand on *bosse*, ne *brosse*-t-on pas sans en avoir l'air ?

Cherchez, il y en a encore...

Notes :

Parce que " *air* " et " *r* " sont homophones, ce jeu présente l'avantage de faire référence à l'expression " en avoir l'air " et d'introduire l'ambiguïté sur " en avoir l'air " et " en avoir l'-r ".

Comme les métagrammes (voir ce jeu), il permet de recenser les mots qui, perdant leur -r-, donnent naissance à de nouveaux mots. Il oblige donc à une observation sélective des mots.

Vous connaissez tous des gens qui font des tas de choses sans en avoir l'air.

Ainsi en est-il de la grenouille qui n'imité pas le bœuf, comme a voulu nous le faire croire ce gentil Monsieur de La Fontaine, mais plutôt le corbeau et la corneille car elle *croasse* sans en avoir l'air ! (La grenouille *coasse* tandis que le corbeau et la corneille *croassent*).

L'évolution, en revanche, n'en déplaît à Monsieur Darwin, est une *révolution* qui n'en a pas l'air...

Et la *bise*, n'est-elle pas en réalité une *brise* qui n'en a pas l'air ?

Et quand on *baille*, ne *braille*-t-on pas sans en avoir l'air ?

Et quand on *bosse*, ne *brosse*-t-on pas sans en avoir l'air ?

Cherchez, il y en a encore...

Notes :

Parce que " *air* " et " *r* " sont homophones, ce jeu présente l'avantage de faire référence à l'expression " en avoir l'air " et d'introduire l'ambiguïté sur " en avoir l'air " et " en avoir l'-r ".

Comme les métagrammes (voir ce jeu), il permet de recenser les mots qui, perdant leur -r-, donnent naissance à de nouveaux mots. Il oblige donc à une observation sélective des mots.

C'est avec... que j'ai reçu mon... que je n'avais ... vu depuis belle... Il est venu prendre un ... et nous avons évoqué mille... de notre...

Il s'agit d'un texte qui a séjourné longtemps dans le grenier et qui a été attaqué par les souris ! Des mots manquent, il faut les retrouver.

Le texte-gruyère est à l'opposé du texte caviardé (voir le jeu "Caviardages").

On peut

- soit partir d'un texte existant et plus ou moins connu (une fable, la Genèse, etc.) et supprimer des mots en invitant les joueurs à les retrouver ;
- soit créer un nouveau texte (comme dans l'exemple donné) en "oubliant" certains mots.

Notes :

Toute l'astuce de ce jeu consiste à bien choisir les mots que l'on va supprimer. Si les mots-clés du texte (ceux qui lui donnent sens) ont disparu, l'exercice est relativement aisé (c'est le cas dans l'exemple donné ci-dessus). Mais une consigne peut venir compliquer les choses : par exemple, ne supprimer que les mots-liens (prépositions, conjonctions) ou les adjectifs, ou les adverbes. Ce sera l'occasion de revoir ces classes de mots sans s'en apercevoir.

Un classement peut être opéré : qu'est-ce qui sera le plus difficile, un texte-gruyère dépourvu de ses verbes ou un texte-gruyère qui ignore les adjectifs ? Une réflexion sur les structures de phrases et sur le rôle des différentes classes de mots sera ainsi amorcée.

Laisse le hasard vivre dans tes textes.

Cette phrase a été construite sur un modèle déterminé par... le hasard.

Lancer le dé une première fois à deux reprises: supposons que cela donne 4 et 3.

La phrase que nous allons écrire comportera donc 7 mots.

Lancer le dé à nouveau pour chacun des mots. Le premier mot comportera 6 lettres, le deuxième 2, le troisième 6 et ainsi de suite (5-4-3-6).

S'obliger à construire une phrase en respectant ces impératifs décidés par le hasard.

“ Le hasard fait bien les choses ”. De petites perles peuvent naître avec ce procédé.

Notes :

Cette contrainte peut être très exigeante. Construire une phrase d'après une structure déterminée par le hasard peut réserver des surprises. Le nombre de mots importe peu, à condition qu'il soit supérieur à deux ! Certes “ Boum ! ” peut être considéré comme une phrase, mais... Le nombre de lettres de chaque mot a aussi son importance : si l'élève est obligé d'écrire un verbe en deux lettres, il n'a que “ va ” et “ as ” à sa disposition. C'est plus difficile que s'il est face à un article ou une conjonction, classes de mots en général composés de peu de lettres.

Cela se joue à deux. Les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de lettres que le mot à découvrir doit contenir.

Chacun cherche à trouver le mot de l'autre en proposant une lettre à chaque fois.

Le partenaire signale le nombre de lettres exactes sans préciser leur position.

Les informations reçues permettent d'ajuster le tir et de cerner peu à peu le seul mot possible.

On peut simplifier la recherche en précisant dans quelle classe (les animaux, les métiers) ou dans quelle catégorie (les noms, les verbes) le mot se situe.

Notes :

Voilà un jeu d'observation très pointue des mots, de leur orthographe et de leur composition interne.

Il oblige à la recherche dans le dictionnaire (si les joueurs se mettent d'accord sur son utilisation !), à la formation d'hypothèses et à leur vérification.

Table des matières

Jeux :

Abréviations	Faux proverbes
Acrostiches	Histoires à tiroirs
Alphabet parlant	Hommes aux faux nœuds
Anacycliques	Homographes
Anagrammes	Inventaires
Antonomasies	Lettre à introduire
Boules de neige	Lipogrammes
Cacographie	Liponymies
Cadavres exquis	Littérature définitionnelle
Caviardages	Logogripes
Centons	Logorallyes
Chronogrammes	Masculins nouveaux
Collages	Métagrammes
Combinatoire	Méthode S+7
Contraires	Mots à rallonge
Contrepèteries	Mots-valises
Définitions nouvelles	Néologismes
Demi-lettres	Noms cachés
Diminutifs	Oxymorons
Écriture abécédaire	Palindromes
Enchaînements	Pangrammes
Faire-part	Parlez-vous français ?
	Pluriels singuliers
	Sans en avoir l'air
	Slogans
	Textes-gruyère
	Textes-hasard
	Zygomar

Bibliographie sélective

YAGUELLO (Marina), *Alice au pays du langage*, Éditions du Seuil.

OULIPO, *La littérature potentielle*, coll. Idées, n° 289, Éditions Gallimard.

OULIPO, *Atlas de littérature potentielle*, coll. Idées, n° 439, Éditions Gallimard.

LACLOS (Michel), *Jeux de lettres, jeux d'esprit*, coll. Marabout service, Éditions Marabout.

COLIGNON (Jean-Pierre), *Guide pratique des jeux littéraires*, Éditions Duculot.

DUCHESNE (Alain), LEGAY (Thierry), *Petite fabrique de littérature*, Éditions Magnard.

DUCHESNE (Alain), LEGAY (Thierry), *Petite fabrique de littérature 2*, Éditions Magnard.

RIVAI (Yak), *Jeux de langage et d'écriture*, Éditions Retz.

ZIEGELMEYER (Pierre), THIRION (Jean-Benoît), *Le A nouveau est arrivé*, coll. Point-Virgule, n°12, Éditions du Seuil.

FINKIELKRAUT (Alain), *Petit dictionnaire illustré*, coll. Point-Virgule, n°2, Éditions du Seuil.

FOURNIER (Jean-Louis), *Grammaire française et impertinente*, Éditions Payot.

FASOLA (Pierre), LYANT (Michel), *Grammaire turbulente du français contemporain*, Éditions Ramsay.

DROIN (René), *Dictionnaire extraordinaire des mots ordinaires*, Éditions Belfond.

BRANDY (Daniel), *Motamorphoses - L'histoire des mots*, Éditions Casterman.