

## PARCOURS JEUX DE MOTS

### THÉMATIQUES ABORDÉES

Expression

### PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Ce parcours vise à :

Dans le domaine de l'expression, développer l'expression, stimuler l'imaginaire, exprimer des émotions.

Dans le domaine de la maîtrise de la langue, jouer avec les mots et leur sonorité, lire à voix haute sa production.

Dans le domaine des compétences sociales, écouter l'autre et respecter sa production, développer la confiance en soi et accepter le regard de l'autre.

### NOMBRE DE SÉQUENCES DU CYCLE

6 séances

### PUBLIC / AGE ET NOMBRE MINIMAL/MAXIMAL D'ENFANTS

Enfants du cycle 3 à partir de 8 ans. 10 à 12 enfants par animateur.

### PROGRAMME DES SÉANCES

Séance 1 : Marabout bout de ficelle

Séance 2 : Des mots valise

Séance 3 : Des acrostiches

Séance 4 : Jouons avec le dictionnaire

Séance 5 : Les cadavres exquis

Séance 6 : Jeux de lettres et jeux de mots



## CONSEIL(S) VALABLES POUR LES 6 SÉANCES

### **Posture éducative :**

L'atelier d'écriture doit permettre à l'enfant d'éprouver le bonheur de créer et de partager.

L'écriture doit être objet de plaisir et de jeu en permettant de s'éloigner le plus possible de l'exercice scolaire. Pour cela, la consigne de travail ne doit pas être paralysante mais être libératrice. Elle doit éloigner les angoisses liées au manque d'inspiration et à la peur de l'échec. Il n'est pas obligatoire d'avoir « quelque chose à dire » et de « savoir écrire correctement » pour produire un texte qui « sonne » bien.

L'atelier requiert la mise en place d'une atmosphère particulière, un climat favorable à l'expression. L'espace de parole doit y être libre, l'acte d'écrire dédramatisé. L'atelier cherche à valoriser le plaisir d'écrire, la joie de partager, l'humour et la créativité, l'imaginaire et le quotidien.

### **Les conditions à respecter pour mettre en place les ateliers :**

Tout au long de sa pratique des ateliers d'écriture, l'animateur veillera à :

Favoriser la création en installant un climat de calme et de détente. Lecture de poèmes, écoute musicale favoriseront l'installation d'une atmosphère poétique propice à la création.

A la bienveillance et au respect dans l'écoute des productions.

Ces moments sont à considérer comme des moments de plaisir, ils demandent souplesse et tolérance de la part de tous

Faire lire à chacun sa production à chaque séance pour éviter tout sentiment de frustration.

Valoriser, après la lecture des textes, les interactions, les échanges positifs et interdire les jugements négatifs, les commentaires moqueurs ou méprisants.

Encourager les enfants. Il y a toujours quelque chose de réussi dans chaque production !



## SÉANCE 1 : MARABOUT, BOUT DE FICELLE...

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Apprendre la chanson « 3 p'tits chats ».  
Créer une chanson sur le même modèle

### NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

1 animateur BAFA

### MATERIEL NÉCESSAIRE

Copies des textes  
Feuilles de brouillon et stylos  
Feuilles de couleurs  
Un dictionnaire pour 2

### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Préparer la salle en atelier ou petits groupes de travail.

### DURÉE TOTALE

1H30

### DÉROULÉ

#### **10 min - Présentation du parcours**

Se présenter et présenter le parcours et les règles de vie collective :  
« Nous allons être ensemble 7 séances pour jouer avec les mots et les lettres. »  
« Vous allez devenir des écrivains en herbe, drôles, imaginatifs. L'objectif est de faire rire et d'émouvoir vos lecteurs ! »  
« D'ailleurs, avez-vous déjà écrit des mots secrets, des lettres intimes, un journal ou toute autre chose ? »  
« Quel type d'écrit trouveriez-vous amusant de reproduire ? »

Laisser les enfants s'exprimer et énumérer ce qui leur passe par la tête

Distribuer le texte « Rituel d'entrée » de Bruno Coppens et Pascal Lemaître (bonus 1) et le lire avec les élèves

### CONSEILS PÉDAGOGIQUES

Théâtraliser la lecture du texte, en en faisant un moment drôle et plaisant.

#### **15 min - Découvrir « Marabout bout de ficelle »**

Leur demander s'ils connaissent la chanson « 3 p'tits chats » et leur chanter/leur faire écouter (bonus 2).

La chanter plusieurs fois avec les enfants afin qu'ils la mémorisent

Leur faire remarquer qu'elle est construite sur différentes expressions où la dernière syllabe d'une expression correspond à la première syllabe de l'expression suivante.

### CONSEILS PÉDAGOGIQUES

La chanter en ronde en faisant en sorte que chacun lance une expression à son voisin. Possibilité de leur donner les paroles photocopiées.

### 35 min - Création d'une « fanfarandole »

Demander à chaque enfant d'écrire son mot préféré  
Lui demander de dresser ensuite une liste de mots qui commencent par « la » puis de choisir celui qu'il préfère (exemple : lavabo). Lui demander de procéder de la même manière avec le mot lavabo et ainsi de suite.

Laisser les enfants avancer à leur rythme et chanter leur chanson sur le thème de « 3 p'tits chats ».

Quand un enfant a terminé, lui proposer de l'écrire au propre sur une feuille de couleur et de décorer son texte.

### CONSEILS PÉDAGOGIQUES

Possibilité de mettre les enfants par 2 ou 3 pour faciliter l'écriture et la recherche de mots. Leur fournir des dictionnaires.

### 10 min - Fin de la séance

Permettre à chaque enfant, sur la base du volontariat de chanter ou de réciter sa « fanfarandole » devant le reste du groupe.

Présenter les prochaines séances en expliquant que les séances commenceront toujours par un rituel : soit la chanson 3 petites chats, soit le poème de Bruno Coppens et Pascal Lemaître

« La prochaine fois, on inventera de nouveaux mots ! »

Ranger le matériel et nettoyer la salle avec les élèves

### BONUS

#### **Bonus 1** : Rituel d'entrée, Texte de Bruno Coppens et Pascal Lemaître

Jouons avec les mots  
Pour voir la vie en prose  
Et mener une vie de poème !

Mâchons nos paroles  
Pour goûter  
Au jus des mots !

Un jus savoureux ...  
Savoureux ?  
Ça vous ...  
Ça vous rend heureux !

Un jus qui soule  
Qui soulève  
Et vous donne des L  
De toute beau T !

Buvons ce jus de mots  
Pour devenir



Un poète  
Qui aurait un vers ....dans le nez !

Allez, c'est parti...

A la 3  
A la 2  
Aladin !

### Bonus 2

Trois p'tits chats. La musique peut se trouver sur Internet.

Trois p'tits chats, trois p'tits chats  
trois p'tits chats, chats, chats

Chapeau d'paille, chapeau d'paille  
chapeau d'paille, paille, paille

Paillason, paillason  
paillason, son, son

Somnambule, somnambule  
sommambule, bule, bule

Bulletin, bulletin  
bulletin, tin, tin

Tintamarre, tintamarre  
tintamarre, marre, marre

Marabout, marabout  
marabout, bout, bout

Bout d'ficelle, bout d'ficelle  
bout d'ficelle, celle, celle

Selle de ch'val, selle de ch'val  
selle de ch'val, ch'val, ch'val

Ch'val de course, ch'val de course  
ch'val de course, course, course

Course à pied, course à pied  
course à pied, pied, pied

Pied à terre, pied à terre  
pied à terre, terre, terre

Terre de feu, terre de feu  
terre de feu, feu , feu

Feu follet, feu follet



feu follet, let, let

Lait de vache, lait de vache  
lait de vache, vache, vache  
Vache de ferme, vache de ferme  
vache de ferme, ferme, ferme

Ferme ta bouche, ferme ta bouche  
ferme ta bouche, bouche, bouche

Bouche de loup, bouche de loup  
bouche de loup, loup, loup

Loup d'forêt, loup d'forêt  
loup d'forêt, rêt, rêt

Raie de ch'veux, raie de ch'veux  
raie de ch'veux, ch'veux, ch'veux

Ch'veux d'Jeanne D'arc, ch'veux d'Jeanne d'Arc  
ch'veux Jeanne d'Arc, d'Arc, d'Arc

Arc en ciel, arc en ciel  
arc en ciel, ciel, ciel

Ciel bleu, ciel bleu  
ciel bleu, bleu, bleu

Bleu blanc rouge, bleu blanc rouge  
bleu blanc rouge, rouge, rouge

Rouge sang, rouge sang  
rouge sang, sang, sang

Sang de guerre, sang de guerre  
sang de guerre, guerre, guerre

Guerre de Troie, guerre de Troie  
guerre de Troie, Troie, Troie

Trois p'tits chats, trois p'tits chats  
trois p'tits chats, chats, chats

Chapeau d'paille, chapeau d'paille  
chapeau d'paille, paille, paille



## **SÉANCE 2 : DES MOTS « VALISE »**

### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**

Créer des nouveaux mots.  
Développer l'imaginaire.  
Créer le dictionnaire de l'an 2092 !

### **NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS**

1 animateur BAFA.

### **MATÉRIEL NECESSAIRE**

Rituel photocopié (voir séance 1)  
Atlas, dictionnaire, livre sur les aliments, les moyens de locomotion, les objets  
Feuille de brouillon et stylos  
Feuille blanche et feutres s de couleurs

### **AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE**

Préparer la salle en atelier ou petits groupes de travail.

### **DURÉE TOTALE**

1H30

### **DÉROULÉ**

#### **10 min - Présentation de la séance**

Rappeler les règles de vie collective.  
Demander aux enfants s'ils ont chanté leur chanson à des proches.

Leur présenter les consignes de la séance :  
« Aujourd'hui, nous allons imaginer à quoi pourrait ressembler notre monde. Pour cela je vous propose d'imaginer des nouveaux habitants, des nouveaux animaux, des nouveaux objets, de nouveaux aliments».

Laisser les enfants s'exprimer et énumérer ce qui leur passe par la tête.

#### **10 min - Rituel et entrée dans l'activité**

Réciter le rituel choisi par le groupe (chanson ou poème de la séance 1).

« Savez-vous ce qu'est un chinépalais ? C'est un habitant vivant en Chine et au Népal ! »

« Savez-vous ce qu'est un lapintade ? C'est le petit d'un lapin et d'une pintade ! »  
A partir de ces exemples, demander aux enfants de trouver la clé de l'énigme de fabrication de ces nouveaux mots.

Les laisser chercher et comprendre par eux-mêmes en leur répétant les devinettes.  
La clé est de prendre des mots qui finissent et qui commencent par la même sonorité puis de les coller : Chine et Népal donnent Chi/Ne/Né/Pal donc Chi/ Né/Pal.  
L'habitant de ce nouveau pays est donc un chinépalais.



### 20 min - Création de mots « valise »

Faire 4 groupes suivant les thèmes choisis par les enfants :  
Atelier de création de nouveaux pays et habitants  
Atelier de création de nouveaux animaux  
Atelier de création de nouveaux objets  
Atelier de création de nouveaux aliments

Par atelier, inviter les enfants à écrire par groupe de deux.  
Distribuer atlas, dictionnaires, livres  
Demander aux enfants de dresser une liste de noms correspondant au thème choisi.  
Leur demander de créer des mots-valises et d'y associer une définition.

**CONSEIL PEDAGOGIQUE** : possibilité de changer le nombre d'ateliers suivant la motivation des enfants.

### 25 min - Création du dictionnaire de l'an 2092 !

Quand un mot valise est créé, leur demander de l'imaginer puis de le dessiner sur une page.  
A la fin, réunir toutes les pages de tous les élèves et les agraffer afin de constituer le dictionnaire 2092.

### 5 min - Fin de la séance

« La prochaine fois, on inventera de nouveaux mots ! ».  
Ranger le matériel et nettoyer la salle.





## SÉANCE 3 : ACROSTICHES

---

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Jouer avec les sonorités de son prénom  
Créer un acronyme à partir de son prénom.

### NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

1 animateur BAFA

### MATÉRIEL NECESSAIRE

Rituel photocopié (voir séance 1)  
Différents ouvrages : Atlas, dictionnaire, livre sur les aliments, les moyens de locomotion, les objets  
Feuille de brouillon et stylos  
Feuille blanche et feutres de couleurs

### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Préparer la salle en atelier ou petits groupes de travail.

### DURÉE TOTALE

1H30

### DÉROULÉ

#### **10 min - Présentation de la séance**

Rappeler aux enfants ce qui a été fait lors de la dernière séance.

Leur demander s'ils ont inventé d'autres mots pour le dictionnaire 2092.

« Aujourd'hui, nous allons écrire des acrostiches. »

« Savez-vous ce que c'est ? »

Laisser les enfants s'exprimer et énumérer tout ce qui leur passe par la tête.

#### **10 min - Rituel et entrée dans l'activité**

Réciter le rituel choisi par le groupe (chanson ou poème de la séance 1)

Leur réciter un acrostiche (cf. conseils)

A la fin du poème leur demander s'ils ont trouvé de qui il s'agissait et leur en lire un second.

Distribuer la feuille (bonus) et leur demander d'observer les premières lettres de chaque poème.

Définir les règles pour écrire un acrostiche.

#### **30 min - Création des acrostiches**

Demander à chaque enfant d'écrire son prénom de façon verticale puis d'écrire un vers commençant par chacune des lettres pour se décrire de façon humoristique.  
Laisser les enfants avancer à leur rythme et échanger sur leurs réalisations et idées.

**CONSEILS PÉDAGOGIQUES** : l'animateur est là pour aider mais ne doit pas prendre la plume à la place des enfants



**10 min - Edition de leur réalisation**

Quand un enfant a terminé, lui demander de le recopier au propre sur une feuille

**10 min - Fin de la séance**

Ranger le matériel et nettoyer la salle .

Présenter la séance suivante : « La prochaine fois, on jouera avec les dictionnaires. »

**BONUS**

Un acrostiche est un poème où la première lettre de chaque vers forme un mot que l'on peut lire de haut en bas.

**Exemple :**

Longues oreilles  
Avec de grandes dents  
Petit nez qui remue  
Il mange carottes et pain dur  
N'avez-vous pas trouvé ?

Pas un son ne sort de sa bouche  
Oh, non,  
Il fait des bulles  
Sans poils ni plumes  
Sans pattes non plus  
Œil rond  
N'est-ce pas qu'il brille ?

*Violette BORDON*

Ces deux poèmes sont des acrostiches.

Dans le premier, on peut lire le mot LAPIN en prenant la première lettre de chaque vers.

Quel mot peut-on lire dans le deuxième poème ?

A ton tour !

Ecris ton prénom verticalement en plaçant une lettre sur chaque petit pointillé.

Invente un petit poème dans lequel chaque vers commence par la première lettre de la ligne.



## SÉANCE 4 : JOUONS AVEC LE DICTIONNAIRE

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

S'amuser avec les mots et leur définition.  
Utiliser le dictionnaire comme outil de jeu.

### NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS

1 animateur BAFA

### MATÉRIEL NECESSAIRE

Rituel photocopié (voir séance 1)  
Feuilles de brouillon et stylos  
Un dictionnaire pour 2

### AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Préparer la salle en atelier ou petits groupes de travail.

### DURÉE TOTALE

1H30

### DÉROULÉ

#### **10 min - Présentation de la séance**

Se rappeler ce qui a été fait lors de la séance dernière.  
« Aujourd'hui, nous allons jouer avec le dictionnaire. »  
Commencer par le rituel choisi par les enfants (séance 1).

#### **20 min - Un drôle de code secret : le code S +7**

Réciter la phrase suivante aux enfants :

«Le cilice ayant chapitré tout l'étendard se tyra fort dératissé quand la bistrouille fut vermoulue. »

Laisser les enfants réagir et s'exprimer sur la signification de cette phrase qui semble issue de la Fable de La Fontaine «La cigale et la fourmi »

Laisser les enfants essayer de trouver le procédé utilisé. .

La technique utilisée est la suivante : remplacer chaque nom, verbe ou adjectif par le 7<sup>ème</sup> mot le suivant dans le dictionnaire.

Inventer d'autres phrases à traduire et leur réciter. On peut aussi utiliser des phrases connues (Bonus 1) et leur demander de percer le « code secret »

**CONSEIL PEDAGOGIQUE :** faire de ce moment un moment de rire et de plaisir car le dictionnaire est souvent perçu comme un outil rébarbatif à utiliser !

#### **20 min - Des drôles de devinettes**

Donner aux élèves la phrase « L'enfant lit un livre » puis remplacer les mots principaux par leur définition donnée dans le dictionnaire. Ce qui donne « Le garçon ou la fille de moins de 14 ans prend connaissance du contenu d'un assemblage de feuilles imprimées réunies en un volume relié ! »

Donner d'autres phrases à traduire aux enfants par groupe de 2 ou 3.



Lorsque tout le monde a terminé, chacun énonce sa phrase. Les autres essaient de retrouver la phrase initiale.

**Phrases possibles :**

- Le jardinier tond la pelouse
- Le vent souffle dans les arbres
- Ma mère achète du pain chez le boulanger
- L'hiver est froid cette année
- Le canard nage sur la mare
- Mon frère se déplace en vélo

**20 min - Le jeu du dictionnaire**

Mettre les enfants par équipe de 3.

Prendre un mot inconnu par tous (exemple : goule, papule, scion, ...)

Une équipe doit chercher la vraie définition et l'écrire sous forme simple.

Les autres équipes inventent une définition et l'écrivent.

Toutes les définitions sont mises dans un panier, mélangées puis lues.

Chaque équipe se prononce et choisit la définition qui lui semble juste.

2 possibilités : soit on marque un point si l'on a trouvé la vraie définition, soit on marque un point si sa définition a été la plus choisie.

**CONSEIL PEDAGOGIQUE** : n'hésitez pas à encourager les enfants à écrire les définitions les plus farfelues possibles !

**10 min - Fin de la séance**

Ranger le matériel et nettoyer la salle (à faire tous ensemble).

Présenter la prochaine séance : « Les cadavres exquis ! »

**BONUS 1**

Phrases célèbres à traduire avec la méthode S+7

« Arriver comme un cheveu dans la soupe »

« Changer d'avis comme de chemise »

« Donner sa langue au chat »

« Mettre les pieds dans le plat »

« Les murs ont des oreilles »

« En avoir l'eau à la bouche »

« Avoir le cœur sur la main »

« Prendre le taureau par les cornes »

« Ne pas être né de la dernière pluie »

« Ce n'est pas la mer à boire »

« Rien ne sert de courir mais il faut partir à point »

« On ne voit bien qu'avec le cœur, l'essentiel est invisible pour les yeux »

« Le bonheur est une petite chose que l'on grignote, assis par terre au soleil »



## **SÉANCE : 5 LES CADAVRES EXQUIS**

### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**

Créer des cadavres exquis en respectant les règles éditées par les surréalistes eux-mêmes.

Ecrire à la plume comme avant.

Les réunir pour faire un album ou une affiche.

### **NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS**

1 animateur BAFA

### **MATÉRIEL NECESSAIRE**

Rituel photocopié (voir séance 1)

Porte-plume (1 par enfant)

Encre pour écrire à la plume

Chiffon pour essuyer la plume

Buvard

Feuilles de brouillon

Feuilles de couleurs pour écrire

### **AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE**

Préparer la salle en atelier ou petits groupes de travail.

### **DURÉE TOTALE**

1H30

### **DÉROULÉ**

#### **25 min - Présentation de la séance**

Se rappeler ce qui a été fait lors de la séance précédente.

« Aujourd'hui, nous allons jouer à créer des cadavres exquis. »

Commencer par le rituel choisi par les enfants (séance 1)

#### **25 min - Création des cadavres exquis**

Mettre les enfants par groupe de 3 et expliquer le déroulement de l'activité (Bonus 1).

Bien vérifier avant de commencer que tout le monde ait compris le procédé.

#### **20 min - Ecriture à la plume**

A la fin de l'activité, lire toutes les productions.

Après une discussion collective, choisir démocratiquement tous les cadavres exquis qui sont drôles et qui fonctionnent bien.

Chaque enfant doit en choisir au minimum.

Comme les poètes surréalistes, leur proposer de recopier ce cadavre exquis à la plume.

La technique du porte-plume nécessite des essais au préalable sur brouillon.

Quand les enfants sont prêts, leur faire choisir le morceau de feuille sur lequel ils veulent déposer leur phrase à l'encre

Utiliser le buvard pour sécher l'encre au fur et à mesure des mots écrits.

Découper ensuite de façon originale les cadavres exquis recopiés et composer une belle affiche en les collant dans tous les sens.



**CONSEILS PÉDAGOGIQUES**

Si l'utilisation du porte-plume est trop compliquée pour certains, leur proposer de les recopier au feutre en mélangeant les couleurs.

**10 min - Fin de la séance**

Ranger le matériel et nettoyer la salle (à faire tous ensemble).

Présenter la prochaine séance : « Jouons avec des journaux ! »

**BONUS 1**

Les cadavres exquis

Déroulement

Les enfants sont répartis par groupes de 3.

Le 1er enfant écrit un groupe sujet dans le haut d'une grande feuille, sans le montrer aux autres. Il cache soigneusement ce qu'il a écrit en pliant la feuille qu'il passe au deuxième enfant. Ce dernier écrit un groupe verbal de la même manière, et en cachant ce qu'il vient d'inventer. Le 3ème enfant agit de même avec un groupe circonstanciel.

Chaque groupe renouvelle l'opération une dizaine de fois en changeant les rôles: Chaque enfant doit avoir à inventer au moins une fois un groupe de chaque nature. On déplie la feuille. Ce faisant, on découvre dix phrases insolites ou cocasses dont on va évaluer l'intérêt (Sont-elles vraiment surprenantes ? Sont-elles drôles ?...) ainsi que la validité syntaxique (Sont-elles bien construites ? Fonctionnent-elles bien ?...). Cette évaluation collective peut donner lieu à un débat.

**Remarques**

Pour que le jeu fonctionne, il faut inciter les enfants à sortir des mots quotidiens pour rechercher des formulations originales et inattendues et il faut que les groupes syntaxiques soient détaillés par la présence d'adjectifs ou de compléments du nom :



## **SÉANCE 6 : JEUX DE LETTRES ET JEUX DE MOTS !**

### **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES**

Découvrir des jeux de lettres et y jouer.

### **NOMBRE ET COMPÉTENCES DES INTERVENANTS**

1 animateur/animatrice BAFA

### **MATÉRIEL NÉCESSAIRE**

Un jeu de Scrabble

Un jeu de Taboo

Un jeu de Boggle

Des feuilles et des stylos pour les jeux du Pendu et du Petit Baccalauréat

### **AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE**

Préparer la salle en atelier ou petits groupes de travail.

### **DURÉE TOTALE**

1H30

### **DÉROULÉ**

#### **5 min - Présentation de la séance**

Se rappeler ce qui a été fait lors de la séance dernière. « Aujourd'hui, c'est la dernière séance. »

« Pour vous amuser je vous propose de jeux de société utilisant les mots qui n'ont plus de secret pour vous ! »

#### **55 min - Ateliers Jeux**

Présenter les jeux aux enfants

Si certains les connaissent, leur demander d'expliquer les règles aux autres.

Organiser un atelier Scrabble, un atelier Boggle, un atelier Taboo et un atelier Pendu (bonus 1) et Petit Baccalauréat (bonus 2).

Permettre aux enfants de s'essayer à plusieurs jeux.

#### **10 min - Fin de la séance**

Ranger le matériel et nettoyer la salle (à faire tous ensemble).

Faire le bilan du parcours avec les enfants sur ce qu'ils ont aimé, moins aimé, .....

### **BONUS**

#### **Bonus 1**

Le jeu du pendu

Le jeu du pendu se joue avec une simple feuille de papier et un crayon.

Quelqu'un pense à un mot.

Il dessine la potence et une rangée de tirets, autant que de lettres dans le mot.

Un enfant annonce une lettre.

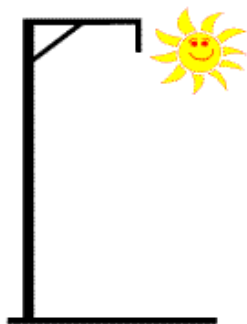
La lettre fait-elle partie du mot ?

Si oui, la lettre est inscrite à sa place, sur un tiret, autant de fois que la lettre se trouve dans le mot.

Si non, on dessine le premier trait du pendu.



On continue le jeu jusqu'au moment où :  
 Quelqu'un gagne la partie en trouvant toutes les lettres du mot ou en le devinant  
 correctement.  
 La partie est gagnée par celui qui faisait découvrir le mot en complétant le dessin du  
 pendu.  
 Comment dessiner les traits du pendu ?



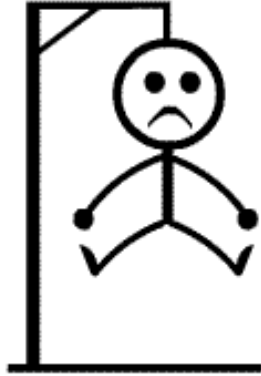
Au début on dessine la potence.

<p>1<sup>ère</sup> erreur.</p>	<p>2<sup>ème</sup> erreur.</p>	<p>3<sup>ème</sup> erreur</p>
<p>4<sup>ème</sup> erreur</p>	<p>5<sup>ème</sup> erreur</p>	<p>6<sup>ème</sup> erreur</p>





A là 7ème erreur on est pendu...



### **BONUS 2**

Le jeu du petit baccalauréat

Le jeu du petit bac se joue à deux ou plus avec une feuille de papier pour chacun et un crayon.

Choisir des thèmes (animaux, prénoms, pays, légumes...).

Un joueur choisit une lettre.

Chacun doit trouver un mot pour chaque thème commençant par cette lettre.

Dès qu'un joueur a terminé, il dit « stop ».

Si tous les joueurs bloquent sur un ou plusieurs mots, ils peuvent décider de compter leurs points et de tirer une nouvelle lettre.

Tout le monde s'arrête et on compare les réponses.

Le joueur qui a un mot qu'aucun autre joueur n'a écrit marque 2 points.

Si plusieurs joueurs ont trouvé le même mot, chacun marque 1 point.

Celui qui n'a rien trouvé marque 0 point.

Chacun fait ensuite son total pour cette lettre.

Un autre joueur choisit une lettre... et la partie recommence.

Celui qui gagne est celui qui a le plus de points au total de toutes les lettres.

#### **Exemple de thèmes :**

Fruit ou légume

Ville ou pays

Prénom masculin / féminin

Animal (on peut préciser des types d'animaux : oiseau, insecte, race de chien, de chat...)

Fleur ou plante

Arbre

Ecrivain ou cinéaste

Objet du quotidien

Personnage historique

Acteur ou actrice

Sport

Vêtement

Plat

Epice

Fromage

Dessert  
Boisson  
Couleur  
Métier  
Fleuve ou rivière  
Jeu ou jouet  
Instrument de musique  
Partie du corps  
Groupe de rock  
Monnaie  
Qualité ou défaut  
Etc.

### **VARIANTE**

La lettre choisie doit apparaître en deuxième position dans les mots.  
Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a trouvé 5 mots dans chaque colonne.  
Le jeu cesse dès qu'un joueur a trouvé un mot par rubrique.

