

COMMUNIQUER

Parcours jeux de mots



CITOYENNETÉ

Auteur

 La ligue de
l'enseignement

—

Public

 À partir
de 8 ans

—

Nombre
de participants
Entre 10 et
12 enfants

—

Nombre
de séances
6

—

Durée

 Moyenne
de 1 h 15
par séance

—

Temps
de préparation
🕒 🕒

—

Présentation générale

Ce parcours vise à :

- développer l'expression, stimuler l'imaginaire, exprimer des émotions (expression) ;
- jouer avec les mots et leur sonorité, lire à voix haute sa production (maîtrise de la langue) ;
- écouter l'autre et respecter sa production, développer la confiance en soi et accepter le regard de l'autre (compétences sociales).

Programme des séances

Séance 1 : « Marabout, bout de ficelle »

Séance 2 : les mots-valises

Séance 3 : les acrostiches

Séance 4 : jouons avec le dictionnaire

Séance 5 : les cadavres exquis

Séance 6 : jeux de lettres et jeux de mots

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 plutôt 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 » ni 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 et écoute musicale favoriseront l'installation d'une atmosphère poétique propice à la création ;
- instaurer un climat propice à 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

👤 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 1 h 10



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Copies des textes, feuilles de brouillon et stylos, feuilles de couleurs, un dictionnaire pour 2 enfants.



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Préparer la salle en atelier ou petits groupes de travail.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION DU PARCOURS

⌚ 10 min

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 (annexe 1) et le lire avec les enfants.

DÉCOUVRIR « MARABOUT, BOUT DE FICELLE »

⌚ 15 min

Demander aux enfants s'ils connaissent la chanson « Trois petits chats » et la leur chanter/faire écouter (annexe 2).

La chanter plusieurs fois avec eux, afin qu'ils la mémorisent.

Leur faire remarquer qu'elle est construite sur différentes expressions, et que la dernière syllabe de l'une correspond à la première syllabe de la suivante.

CRÉATION D'UNE « FANFARANDOLE »

⌚ 35 min

Demander aux enfants de dresser une liste de mots qui commencent par « la », puis de choisir celui qu'il préfère (exemple : lavabo). Leur demander ensuite, à partir de ce mot préféré, d'écrire une liste de mots de trois syllabes qui suivra le même principe que celui de la chanson.

Laisser les enfants avancer à leur rythme et chantonner leur texte sur l'air de « Trois 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.

FIN DE LA SÉANCE

🕒 10 min

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 qu'elles commenceront toujours par un rituel : soit la chanson « Trois p'tits 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 enfants.

CONSEILS

- Théâtraliser la lecture du texte, en faisant un moment drôle et plaisant.
- Chanter la chanson « Trois p'tits chats » en ronde, en faisant en sorte que chacun lance une expression à son voisin. Possibilité de leur donner les paroles photocopiées.
- Pour l'écriture de la chanson, il est possible de mettre les enfants par 2 ou 3 pour faciliter l'écriture et la recherche de mots. Leur fournir des dictionnaires.

SÉANCE 2

Les mots-valises

👤 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 1 h 10



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Rituel photocopié (voir séance 1), atlas, dictionnaires, livres sur les aliments, les moyens de locomotion, les objets, feuilles de brouillon et stylos, feuilles blanches et feutres de couleur.



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Préparer la salle en atelier ou petits groupes de travail.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION DE LA SÉANCE

⌚ 10 min

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.

RITUEL ET ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

⌚ 10 min

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

Posez-leur ensuite le genre de devinettes suivantes :

- « 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. »

À 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.

CRÉATION DE MOTS-VALISES

⌚ 20 min

Faire 4 groupes selon 4 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 groupes de 2.

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.

Donner aux enfants la possibilité de changer le nombre d'ateliers suivant leur motivation.

CRÉATION DU DICTIONNAIRE DE L'AN 2092

🕒 25 min

Quand un mot-valise est créé, leur demander de l'imaginer puis de le dessiner sur une page.

À la fin, réunir toutes les pages de tous les enfants et les agraffer, afin de constituer le dictionnaire 2092.

FIN DE LA SÉANCE

🕒 5 min

Ranger le matériel et nettoyer la salle avec les enfants.

Présenter la séance suivante : « La prochaine fois, on inventera de nouveaux mots. »

SÉANCE 3

Les acrostiches

👤 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 1 h 10



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Rituel photocopié (voir séance 1), différents ouvrages : atlas, dictionnaires, livres sur les aliments, les moyens de locomotion, les objets, feuilles de brouillon et stylos, feuilles blanches et feutres de couleur.



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Préparer la salle en atelier ou petits groupes de travail.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION DE LA SÉANCE

⌚ 10 min

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.

RITUEL ET ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

⌚ 10 min

Réciter le rituel choisi par le groupe (chanson ou poème de la séance 1).
Leur réciter un acrostiche (cf. annexe 3).
À la fin du poème, leur demander s'ils ont trouvé de qui il s'agissait et leur en lire un second.
Distribuer la feuille (annexe 3) et leur demander d'observer les premières lettres de chaque poème.
Définir les règles pour écrire un acrostiche.

CRÉATION DES ACROSTICHES

⌚ 30 min

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.

ÉDITION DES RÉALISATIONS

⌚ 10 min

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

FIN DE LA SÉANCE

⌚ 10 min

Ranger le matériel et nettoyer la salle avec les enfants.
Présenter la séance suivante : « La prochaine fois, on jouera avec les dictionnaires. »

CONSEIL

L'animateur est là pour aider mais ne doit pas prendre la plume à la place des enfants.

SÉANCE 4

Jouons avec le dictionnaire

👤 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 1 h 20



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Rituel photocopié (voir séance 1), feuilles de brouillon et stylos, un dictionnaire pour 2 enfants.



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Préparer la salle en atelier ou petits groupes de travail.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION DE LA SÉANCE

⌚ 10 min

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).

UN DRÔLE DE CODE SECRET : LE CODE S +7

⌚ 20 min

Réciter la phrase suivante aux enfants : « Le cilice ayant chapitré tout l'étendard se typa fort dératisé quand la bistrouille fut vermoulue. »

Laisser les enfants réagir et s'exprimer sur la signification de cette phrase qui semble issue de la fable *La Cigale et la Fourmi*, de Jean de La Fontaine.

Laisser les enfants essayer de trouver le procédé utilisé.

La technique utilisée est la suivante : remplacer chaque nom, verbe ou adjectif par le 7^e mot qui le suit dans le dictionnaire.

Inventer d'autres phrases à traduire et leur réciter. On peut aussi utiliser des phrases connues (annexe 4) et leur demander de percer le « code secret ».

DES DRÔLES DE DEVINETTES

⌚ 20 min

Donner aux enfants 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 groupes 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.

LE JEU DU DICTIONNAIRE

🕒 20 min

Rassembler les enfants par équipes 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.

Deux 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.

FIN DE LA SÉANCE

🕒 10 min

Ranger le matériel et nettoyer la salle avec les enfants.

Présenter la prochaine séance : « Les cadavres exquis ! »

CONSEILS

- Faites de ce moment un moment de rire et de plaisir car le dictionnaire est souvent perçu comme un outil rébarbatif à utiliser !
- Pour le jeu du dictionnaire, n'hésitez pas à encourager les enfants à écrire les définitions les plus farfelues possibles !

SÉANCE 5

Les cadavres exquis

👤 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 1 h 20



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Rituel photocopié (voir séance 1), porte-plumes (un par enfant), encre pour écrire à la plume, chiffons pour essuyer la plume, buvards, feuilles de brouillon, feuilles de couleur pour écrire.



AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Préparer la salle en atelier ou petits groupes de travail.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Créer des cadavres exquis en respectant les règles éditées par les surréalistes.
- Écrire à la plume comme avant.
- Les réunir pour faire un album ou une affiche.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION DE LA SÉANCE

⌚ 25 min

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).

CRÉATION DES CADAVRES EXQUIS

⌚ 25 min

Rassembler les enfants par groupes de 3 et expliquer le déroulement de l'activité (annexe 5).

Bien vérifier avant de commencer que chacun a bien compris le procédé.

ÉCRIRE À LA PLUME

⌚ 20 min

À 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 un.

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 écrire 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.

FIN DE LA SÉANCE

⌚ 10 min

Ranger le matériel et nettoyer la salle avec les enfants.

Présenter la prochaine séance : « Jeux de lettres et jeux de mots ! »

CONSEIL

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

SÉANCE 6

Jeux de lettres et jeux de mots

👤 1 animateur niveau BAFA | ⌚ 1 h 10



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.

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Découvrir et jouer à des jeux de lettres.

PRINCIPE ET DÉROULEMENT

PRÉSENTATION DE LA SÉANCE

⌚ 5 min

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

« Aujourd'hui, c'est la dernière séance. Je vous propose des jeux de société qui utilisent les mots. »

ATELIERS JEUX

⌚ 55 min

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 (annexe 6) et Petit Baccalauréat (annexe 7).

Permettre aux enfants de s'essayer à plusieurs jeux.

FIN DE LA SÉANCE

⌚ 10 min

Ranger le matériel et nettoyer la salle avec les enfants.

Faire le bilan du parcours avec les enfants, en leur demandant d'exprimer ce qu'ils ont aimé et ce qu'ils ont moins aimé.

Annexes

ANNEXE 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 soûle
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...

À la 3
À la 2
Aladin !

ANNEXE 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

Vache de ferme, vache de ferme
vache de ferme, ferme, ferme

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

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

Paillason, paillason
paillason, son, son

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

Somnambule, somnambule
sommambule, bule, bule

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

Bulletin, bulletin
bulletin, tin, tin

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

Tintamarre, tintamarre
tintamarre, marre, marre

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

Marabout, marabout
marabout, bout, bout

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

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

Ciel bleu, ciel bleu
ciel bleu, bleu, bleu

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

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

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

Rouge sang, rouge sang
rouge sang, sang, sang

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

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

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

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

Terre de Feu, Terre de Feu
Terre de Feu, Feu, Feu

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

Feu follet, feu follet
feu follet, let, let

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

Lait de vache, lait de vache
lait de vache, vache, vache

ANNEXE 3

Les acrostiches

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

Exemples

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 ?

Ces deux poèmes de Violette Bordon 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 ?

À ton tour !

Écris ton prénom verticalement, en majuscules.

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

ANNEXE 4

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
- 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, 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

ANNEXE 5

Les cadavres exquis

DÉROULEMENT

Les enfants sont répartis par groupes de 3.

Le premier 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, et la passe au deuxième enfant. Celui-ci écrit un groupe verbal de la même manière, et en cachant ce qu'il vient d'inventer. Le troisième 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.

ANNEXE 6

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.

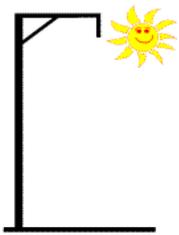
Si non, on dessine le premier trait du pendu.

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.

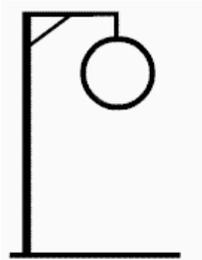
Si personne n'a trouvé le mot avant que le dessin du pendu soit complet, c'est celui qui fait découvrir le mot qui gagne.

Comment dessiner les traits du pendu ?

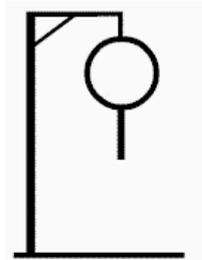
Au début,
on dessine la potence :



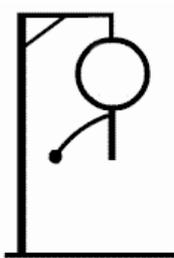
1^{er} erreur :



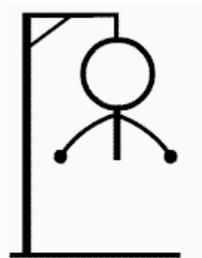
2^e erreur :



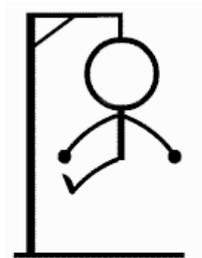
3^e erreur :



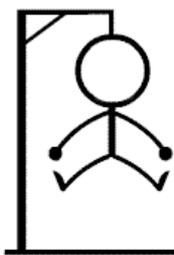
4^e erreur :



5^e erreur :



6^e erreur :



7^e erreur :
on est pendu !



ANNEXE 7

Le jeu du petit baccalauréat

Le jeu du petit bac se joue à deux ou plus, chacun muni d'une feuille de papier et d'un crayon. Réaliser un tableau dont les titres des colonnes seront autant de thèmes qui auront été choisis (animaux, prénoms, pays, légumes...), et une colonne finale pour inscrire le total des points gagnés, à chaque ligne.

Un joueur choisit une lettre.

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

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.

Pour chaque case, 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, qu'il inscrit dans la colonne des points.

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
- Écrivain ou cinéaste
- Objet du quotidien
- Personnage historique
- Acteur ou actrice
- Sport
- Vêtement
- Plat
- Épice
- 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.

VARIANTES

- La lettre choisie doit apparaître en deuxième position dans les mots.
- Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a trouvé 5 mots sur sa ligne.
- Le jeu cesse dès qu'un joueur a trouvé un mot par case.