

# ANIMATION PEDAGOGIQUE

## JEUX DE LANGUE

### I / Infos

T. F. L. /adresse et présentation du site

Manuels ; choix de manuels renvoyer à l'ouvrage

Lecture au CP :guide pour choisir un manuel ( sous la direction de Valérie Neveu)

SCEREN/CRDP Académie de Paris

### II / Jeux de langage

#### Introduction

Expliquer le pourquoi du sujet : jouer avec les mots, se jouer des mots.

« Je me demande si je ne suis pas en train de jouer avec les mots.

Et si les mots étaient faits pour ça » (Boris Vian)

Jouer pour lire, jouer pour écrire, jouer pour le plaisir des mots

#### Temps collectif

Quelques vers de cortège, Prévert (panneau collectif)

Acrostiche, en présenter deux à partir de prénom, en faire rechercher à partir du nom des participants.

Anagramme, Boris Vian, Paul Verlaine

Jeu du corbillon

Jeu du caillou dans l'eau

Quelques contre pétries

*C'est un ministre décent*

*C'est un sinistre dément*

*C'est long comme lacune*

*C'est con comme la lune*

*Quel champ de coton*

*Quel temps de cochon*

*De Desnos*

*Le mépris des chansons / ouvre / la prison des méchants*

*Le plaisirs des morts, / c'est / de moisir à plat*

*Aimable souvent / est / sable mouvant*

#### Travail en ateliers et en groupe de trois quatre personnes

A partir d'une poésie, d'un jeu de langage

\* produire un travail au niveau adulte : pour lecture de l'original

pour lecture de la production du groupe

\* Réfléchir à quelle utilisation possible avec des CP-CE 1 et avec quels objectifs

Temps collectif de mise en commun des différentes productions en étendant aux diverses utilisations en classe

Donner les références bibliographiques et les coordonnées des sites internet

## LISTE DE ATELIERS

### **Autour de la syntaxe**

#### **Groupe 1 : comptines**

Travail sur des structures spécifiques

Exemples : question / réponse      Que faites-vous là ?  
  Qui se cache ?  
  Qu'y a-t-il dedans ?  
  Qu'as-tu dans ta poche ?

Autre type de structure    phrase..... mais....

#### **Groupe 2 : jeux poétiques**

Les porteurs, les permutations (remplacer les substantifs, les verbes...)

On propose des structures porteuses que l'on reproduit. Chaque vers commence par cette même structure

Exemples :      Crapaud s'il te plait      phrase négative  
  Si j'étais      .....

  Quand.....      je serai (ferai).....

#### **Groupe 3 : jeux poétiques**

Cadavre exquis

Variante : le jeu des conditions, structure    Si ....., .....conditionnel .....

### **Autour des sons**

#### **Groupe 4 : rimes**

Jeu de la roue des rimes, jeu du corbillon

La roue des rimes : fabrique d'une roue avec 6 ou 8 mots, cartes avec des mots rimant avec ceux de la roue. Chacun son tour, tirer une carte et repérer avec quel mot de la roue, la carte rime. Faire une phrase dans laquelle on utilise en premier le mot de la roue et en dernier le mot de la carte tirée. En cas de difficulté, on peut avoir une pioche de cartes comportant des verbes. Ecrire les phrases constituées, faire une lecture à haute voix.

(Le même jeu peut se faire à partir d'images pour des élèves plus jeunes).

Jeu du corbillon

Dans mon corbillon, je mets des bonbons.

  corbilli,                      des colibris.

  Corbillu,                      des tutus.

#### **Groupe 5 : allitérations et assonances**

Allitérations : répétition des mêmes sonorités à l'initiale de plusieurs syllabes ou mots

Ex : « pour qui sont ces serpents qui sifflent sur vos têtes » Racine

Par extension, jeu de sonorités sur des consonnes

**Didon dina dit-on**

**De dix dos dodus**

**De dix dindons dodus**

As-tu tata ton tutu tout en tulle ?

Ton thé a-t-il ôté ta toux ?

Trois tortues trottaitent sur trois étroits trottoirs.

Assonances : répétition à la fin de deux ou plusieurs vers d'une même voyelle accentuée.

Ex : le requin, les hiboux de Desnos, le toucan, le petit chat gris

Allitérations : choisir un son consonne, rechercher une douzaine de mots commençant par ce son, écrire une histoire à partir de ces mots.

Assonances : écrire chacun deux mots sur deux morceaux de papier, chaque mot se termine par le son choisi. Mettre sur la table l'ensemble des mots « retournés ». L'un après l'autre, tirer deux mots et faire une courte phrase comportant ces deux mots. Ecrire au fur et à mesure les phrases, faire une lecture de l'ensemble.

### **Groupe 6 : l'articulé**

Virelangue et formulette de volubilité

Apprendre à articuler en jouant.

Classement en quatre catégories selon les mécanismes verbaux et sonores mis en œuvre

Jeu sur la répétition d'un son (cf. groupe 5)

Des jeux pour tromper l'oreille de l'auditeur

Des formulettes pour mettre en difficulté le locuteur en utilisant des mots avec des sons voisins (à répéter le plus rapidement possible, jusqu'à l'erreur)

Des historiettes de comédiens pour travailler l'articulé : historiettes de volubilité

Exemples :

Panier piano

Angèle et Gilles en gilet se gèlent

Six souris sous six lys sourient sans souci de six chats

Si tu m'eusses cru, tu te fusses tu. Te fusses-tu tu, tu m'eusses plus cru.

Suis-je chez ce cher Serge ?

Trente trois gros crapauds gris dans trente trois gros trous creux

Un pêcheur a pêché sous un pêcher ? Le pêcher empêchait le pêcheur de pêcher.

Natacha n'attacha pas son chat Pacha. Cela fâcha Sacha qui chassa Natacha.

Les tautogrammes

Un tautogramme est une histoire ou une phrase constitué de mots débutant par la même lettre.

Ex :

Voici venir vingt vampires verts ! six sorcières sifflantes suivent ! deux dragons déchaînés dégoûillent des déchets dégoûtants ! Attention aux affreux assaillants ! Courez, car cinquante crapauds crachent cents cancrelats caoutchouteux. (Yak RIVAIS)

Pour travailler avec des élèves plus jeunes, il peut être intéressant de lister de façon collective les mots connus en s'appuyant sur les textes de lecture avant de chercher les phrases.

## **Autour des lettres**

### **Groupe 7 : les anagrammes et les comptines**

Les anagrammes

Une anagramme est un jeu qui consiste à modifier l'ordre des lettres du mot pour obtenir un mot de sens différent.

Ex : rien-nier ; aigle-agile ; gare-rage ; grenat-argent ;

laurent-naturel ; marie-aimer ; annie-naine ; carine-racine

A partir des prénoms des élèves trouver d'autres mots, possible de travailler avec des étiquettes lettres

L'acrostiche

Autre jeu à partir des prénoms : lettres du prénom en vertical et associé un mot commençant par chacune des lettres en s'appuyant par ex., sur une description de la personne (qualité, caractère, physique)

Comptines pour mémoriser l'alphabet

ABCD le chat s'est décidé EFGH a saisi une hache IJKL pour couper la ficelle MNOP où le jambon salé QRST est pendu tout l'été UVW le jambon est tombé XYZ tout juste sur son « pet » Et nous avons le temps de redire A présent notre alphabet sans lui ABCD.....VWXYZ	ABC qui a vu voler DEFG un oiseau léger HIJ bien loin de son nid KL qui bat des ailes MNO qui monte haut PQR dans les airs STU l'as-tu vu ? VW as-tu remarqué XY son bec comme un Z ?
---	---

### **Groupe 8 : les calligrammes, les acrostiches**

Les calligrammes

Lecture et observation de calligrammes de Guillaume Apollinaire

Le texte est agencé de façon à évoquer le sujet du poème ou de la phrase

Pour les plus jeunes, exercice graphique en suivant un dessin donné.

Autre possibilité, chaque élève écrit une phrase sur un animal donné, puis avec cette phrase évoque la forme de l'animal (serpent, escargot, oiseau, papillon sont des formes simples facilement exploitables)

Les acrostiches

Un acrostiche est une petite pièce poétique dont on peut lire le thème, le nom de l'auteur, le nom du destinataire ou un mot caché en regroupant les premières lettres de chaque vers.

Il permet de faire voir un mot, une phrase sans jamais la dire vraiment .

Ex : Jeune

Etourdissant

Ambitieux

Nerveux

est un acrostiche de JEAN

### **Groupe 9 : les syllabes manquantes, l'alphabet qui parle**

Premier jeu : donner un mot monosyllabique et chercher d'autres mots en rajoutant une syllabe

Ex ; **rat**                    **ra**-teau ;    **ra**-dis ;    **ra** - pe ;    **ra**- ssi    **ra** -plapla

Une variante : trouver la syllabe qui produira de nouveaux mots si on l'ajoute à une liste

Autre variante : retrouver de mots se terminant par la même syllabe (peut se faire par tri de mots au départ puis par recherche d'autres mots)

Deuxième jeu : l'alphabet qui parle

Permet de travailler l'acuité auditive, on utilise le son des lettres, par exemple « m » remplace le mot aime.

Exemple de phrase : 719kc se lit c'est un œuf cassé.

Possibilité de lecture de phrases ou de création de phrases

## **AUTOUR DES MOTS**

### **Groupe 10 : le mot-valise**

Le mot-valise est un mot inventé formé de deux mots connus

Exemple : éléphant- franc    un éléphrant ; pachiderme qui se trompe parfois mais qui est toujours sincère.

Possibilité d'inventer des mots et de chercher les définitions correspondantes ; possibilité de dessiner le mot valise

Possibilité de faire un travail croisé entre deux groupes, l'un proposant des mots-valises et l'autre cherchant les définitions et inversement.

Poème de BORIS VIAN

Complainte du progrès

Ah... Gudule...Excuse-toi...

Ou je reprends tout ça

Mon frigidaire

Mon armoire à cuillères

Mon évier en fer

Et mon poêle à mazout

Mon cire- godasses

Mon repasse-limaces

Mon tabouret à glace

Et mon chasse-filou

La tourniquette à faire la vinaigrette

La ratatine-ordures et le coupe-friture

### **Groupe 11 : la contrepèterie**

La contrepèterie consiste à écrire une phrase qui, si l'on permute au moins deux des lettres ou des syllabes qui la composent, produit une autre phrase de sens différent et si possible coquin.

Exemple :

Le **m**ot **y**ache devient le **y**eau **m**âche

J'ai lavé mon **c**ol dans la **b**uvette et aussi mon **b**ol dans la **c**uvette

Un **m**ot de **v**ous et un **m**ou de **y**eau

Si la construction de contrepèteries reste difficile avec des élèves de cycle 2, des jeux de recherche en lecture peuvent être menés.

### **Groupe 12 : travail autour du poème de PREVERT cortège**

Un vieillard en or avec une montre en deuil

.....

Un serpent à café avec un moulin à lunettes

Un chasseur de corde avec un danseur de têtes

.....

Un professeur de porcelaine avec un raccommodeur de philosophie

....

.....

Ce poème « cortège » est extrait du recueil de Prévert intitulé « Paroles »

observation de la structure, par groupe, trouver chacun un nom avec un complément de nom, puis intervertir à la façon de Prévert, noter les vers ainsi obtenus, s'entraîner à lire le poème pour présentation aux autres groupes.

## QUELQUES REFERENCES

Anthologie de poésies et jeux poétiques (cycle 2 et 3), poésies du monde pour l'école,  
Hachette éducation

J.H. MALINEAU , PEF, les trésors de virelangues françaises,Dix dodus dindons, Albin  
Michel jeunesse, 2003

J. MARTIN, R. Le GOISTRE, la vie des mots, l'ami des veaux, Albin Michel jeunesse, 1999

P.CORAN, G. LEFEBVRE, comptines pour jouer avec les mots, Casterman jeunesse,2001

<http://membres.lycos.fr/clo7/grammaire/jeux.htm>

<http://www.crdp.ac.creteil.fr/telemaque/comite/langue-jeu-bibli.htm>

<http://www.crdp.ac.creteil.fr/telemaque/comite/langue-jeu.htm>

<http://www.franccparler.org/fiche/alliteration.htm>

<http://www.ecole-freres-grimm.de/activites/0304/alliterations.htm>

<http://www.bienlire.education.fr/02-atelier/imprimer.asp?id=1107&imprimer=1>

[http://www.ac-grenoble.fr/savoie/mat/group\\_de/outils/creation.htm](http://www.ac-grenoble.fr/savoie/mat/group_de/outils/creation.htm)

<http://www.collectionscanada.ca/abc/t20-1000-f.html>

<http://www.csdm.qc.ca/fseguin/classe/janinevirelangues/demarche.htm>

<http://www.ac-nancy-metz.fr/petitspoetes/HTLM>

(rubrique sallesdejeuxautogrammes)

<http://www.ecole-plus.com/droite/comptine.htm>