

Suggestions de jeux de mots



A NOTER

- ♣ Rappelez-vous que l'enfant doit s'amuser et qu'il faut éviter les situations d'échec.
- ♣ Chaque jeu peut être adapté aux capacités de l'enfant ; les règles peuvent donc être modifiées !
- ♣ Souvenez-vous également que lorsqu'on parle avec l'enfant, on développe aussi son vocabulaire.
- ♣ L'enfant aimera sûrement vous aider à trouver des jeux nouveaux... Nous serons fiers de les ajouter à ce document !
- ♣ Prévoyez une enveloppe que vous nommerez : "Enveloppe à mots" ou "Cachette à mots". Dans cette enveloppe, l'enfant pourra conserver tous les cartons que vous lui donnez.



JEU DE MÉMOIRE

On a besoin de cartons. Choisissez 5 mots tirés de la lecture que vous venez de faire. Vous pouvez aussi utiliser des mots que l'enfant choisit. Écrivez ces mots deux fois sur des cartons pour avoir des paires de mots. Mêlez les 10 cartons en les retournant face contre table. Pour jouer, l'enfant tourne un carton et ensuite un autre. Il lit chacun des mots. Si ce sont deux mots identiques, il garde la paire et recommence. Sinon, il replace les cartons et c'est au tour de l'autre personne à jouer. Celui qui ramasse le plus de paires de mots gagne.

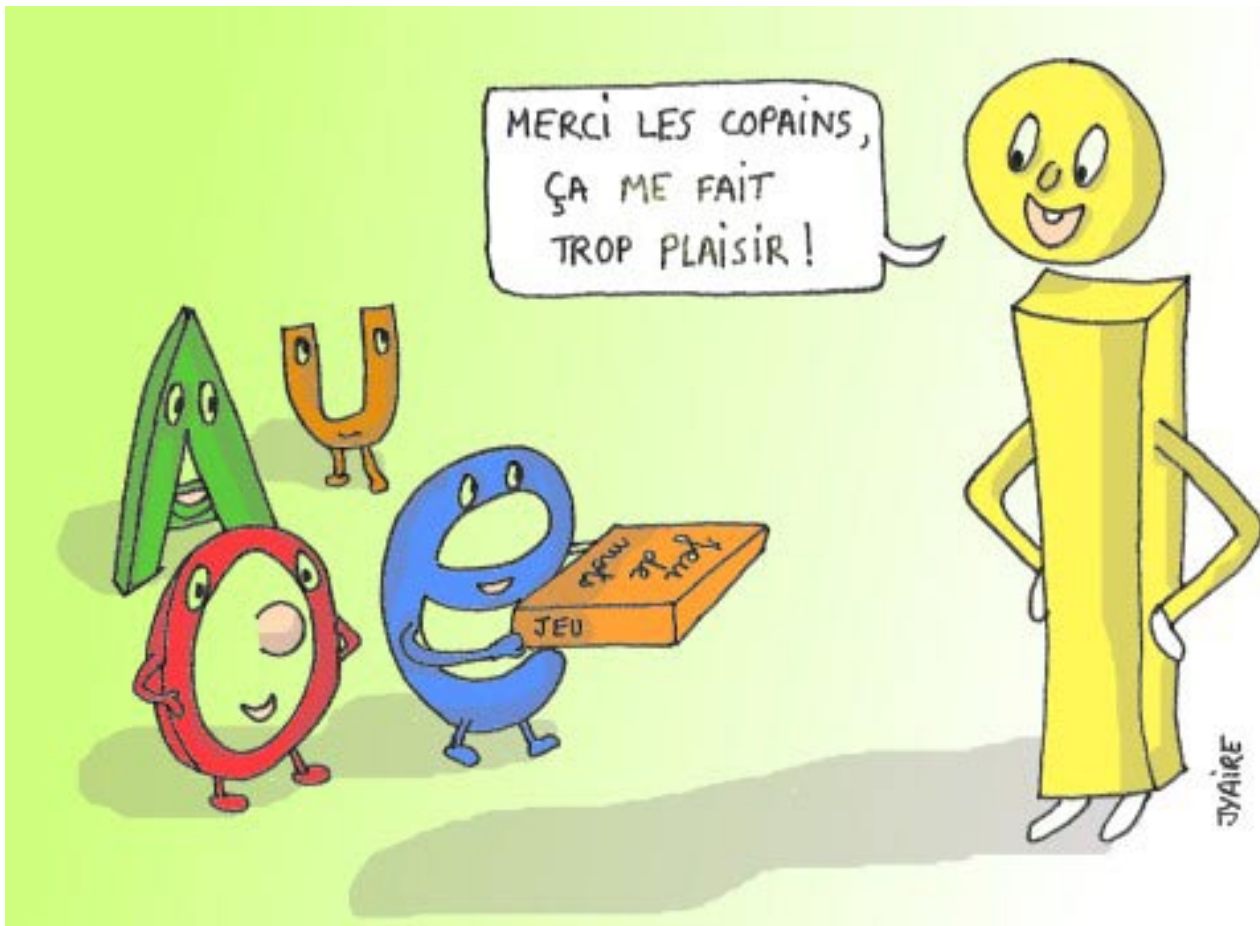
JEU "AU VOLEUR"

Choisissez 5 mots et écrivez-les sur des cartons. Placez-les sur la table et demandez à l'enfant de les lire. Assurez-vous qu'il les reconnaît tous. Demandez à l'enfant de se retourner. Enlevez un mot et cachez-le derrière votre dos. L'enfant devra vous dire lequel vous avez volé.

LE SERPENT

On peut par exemple lui demander de chercher 5 noms d'animaux ou de fleurs et de les écrire dans le serpent. L'enfant pourrait aussi choisir un mot dans son livre (ex : Pinocchio), l'écrire dans le serpent, puis trouver un mot débutant par la dernière lettre du mot précédent (ex : oublier) et ainsi de suite.





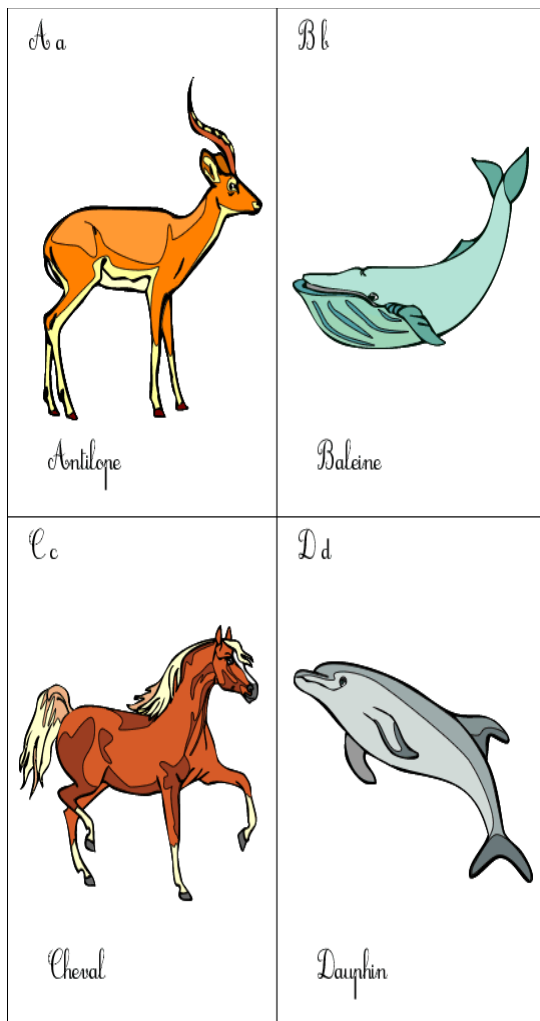
JEAN-FRANÇOIS ANTICIPE

Le lecteur lit son histoire comme d'habitude. Soudain, il avertit l'enfant qu'il va lui jouer un tour i.e. changer un mot. Il faut que le mot inventé soit dans le même sens que la phrase. Pour un lecteur habile, c'est facile. L'enfant doit essayer de trouver l'erreur. L'enfant se prend facilement à ce jeu. Très souvent, il veut lui aussi essayer mais ce n'est pas très facile pour lui. Il doit anticiper le sens de la phrase tout en lisant, trouver un synonyme à un mot et le remplacer tout en ne changeant pas le rythme de la lecture. C'est une façon interactive de varier la lecture pour les enfants plus vieux.

LES PHRASES DÉCOUPÉES

Inventez des phrases ou choisissez une phrase tirée de l'histoire que vous venez de lire. Écrivez-la sur des cartons mot par mot. Mêlez les cartons et demandez à l'enfant de reconstruire la phrase.

Ex: JE POMME NOUS UNE VOULONS MANGE ROSE
 Je mange une pomme
 Nous voulons une rose
 Rose mange une pomme, etc.



NÉOLOGISMES (inventer des mots)

Écrivez sur des cartons des noms d'animaux ou de personnes. Après les avoir mélangés, pigez-en deux et en interchangeant des syllabes, vous pouvez inventer des noms nouveaux et originaux !

Ex: un éléphant et un alligator peuvent devenir un élégator ou un alliphant

un lion et une girafe peuvent devenir une lirafe ou un giron

Raymonde et Jennifer donnent Jennimonde

Louise et Mathieu peuvent donner Malou

JEU DES CARTES DE SOUHAITS

Conserver les dessus de cartes de souhaits et écrire au verso un titre de conte ou une courte phrase ou une expression ou encore une devinette et sa réponse. Ensuite, découper la carte en deux morceaux ou trois au maximum et avec des formes différentes. On demande à l'enfant de rassembler les morceaux de puzzle pour relire les phrases ou discuter sur l'image

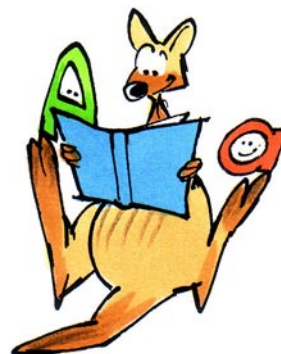
Vous pouvez mêler plusieurs cartes ensemble pour les enfants les plus habiles et leur faire découvrir les devinettes ou les phrases drôles que vous aurez écrites.

Ce jeu est intéressant car il coûte très peu de sous et d'efforts et permet aux enfants de manipuler des cartons plus intéressants que de simples cartons de couleur.

LES ASSOCIATIONS

Écrivez les cartons suivants avec titres de livres préférés :

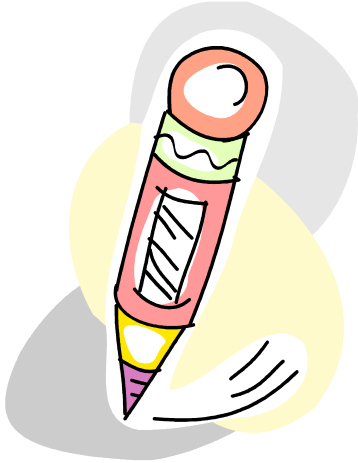
Les trois	chaperon rouge	chatte	caneton
La belle	et les sept nains	vache	chaton
des Bois	canard	poussin	botté
Le petit	petits cochons	poule	veau
Le chat	et la bête	Robin	Blanche-Neige



On peut associer ces mots, ou un mot et une image, un mot et sa définition, associer des contraires ou des mots qui riment, etc.

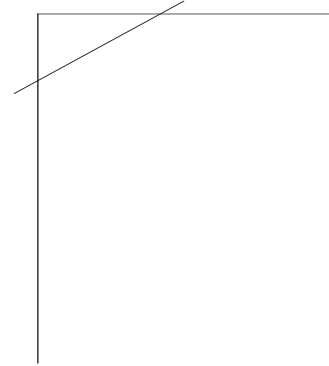
JEU DU PENDU

Choisissez un mot tiré de la lecture. Écrivez la première lettre et autant de tirets que le nombre de lettres restantes, ex : pour Citrouille



C _ _ _ _ _

Dessinez le pendu



L'enfant nomme une lettre. Si la lettre est dans le mot, on l'écrit (s'il y en a plus d'une, on les écrit toutes). Si elle n'est pas dans le mot, on commence à dessiner le pendu : tête, corps, bras, bras, jambe et jambe.

On a donc droit à 5 erreurs avant d'être pendu. On peut deviner le mot n'importe quand. L'enfant apprend vite à ce jeu et doit retenir son alphabet.

Demandez à l'enfant de commencer par nommer les voyelles.

On peut se faire un jeu en carton, sur du papier, jouer avec un tableau effaçable ou un tableau avec une craie, avec des crayons de couleur, etc.

SCRABBLE (Les enfants adorent jouer à ce "jeu d'adultes")

Prenez la feuille quadrillée de Scrabble et demandez à l'enfant de choisir un long mot dans son livre, citrouille par exemple. Il l'écrit sur la feuille puis il choisit une lettre de ce mot au hasard, le o par exemple. Il doit alors trouver un mot dans le livre qui contient la lettre O, cornemuse, et ensuite hibou et ainsi de suite.

	C				C	H	I	E	n
	I					I			
	T					B			
	R			S		O		P	
C	O	R	N	E	M	U	S	E	
	U			R				R	
	I			P				E	
	L			E					
	L			N					
	E			T					

DONNE-MOI UN MOT QUI COMMENCE PAR...

Pigez une lettre de l'alphabet au hasard et puis trouvez le plus rapidement possible un mot commençant par cette lettre. C'est un peu comme le jeu de bataille aux cartes et le premier qui l'a remporte les deux cartes. Après 5 minutes de jeu, celui qui a le plus de cartes gagne.

On peut aussi convenir, avant de commencer à jouer, d'un mot qui contient la lettre ou encore d'un mot qui commence par la lettre, ET qui correspond à un thème choisi à l'avance :

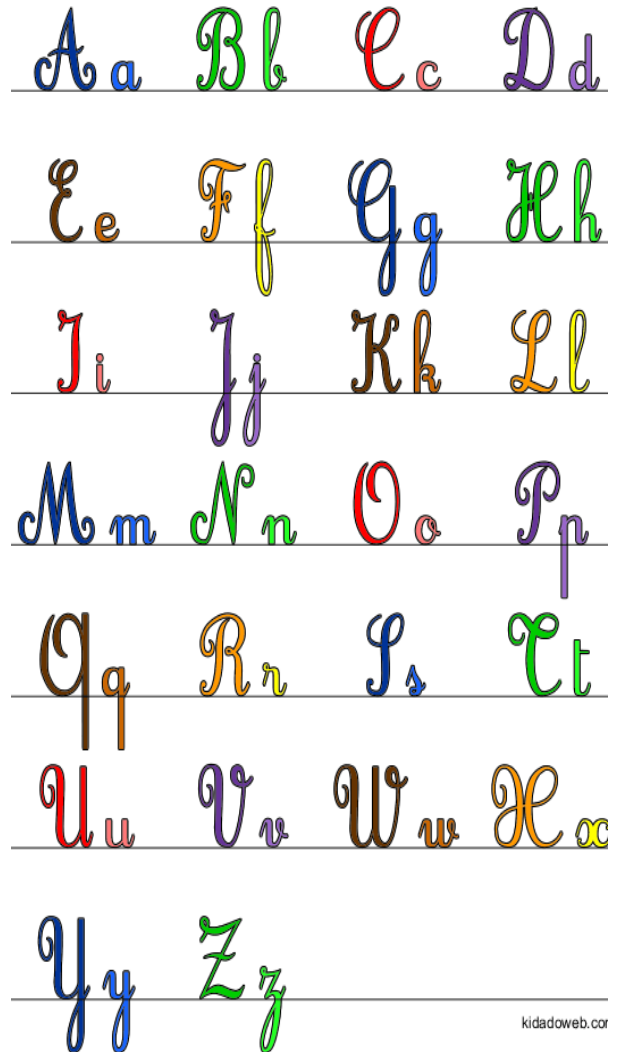
Ex: un prénom, un animal, quelque chose de bleu, une ville, etc.

Vous pourrez vous servir de votre alphabet plastifié pour ce jeu.

LA BATAILLE DE L'ALPHABET

Avec votre alphabet plastifié

- ♣ Celui qui dit le mot le plus long débutant avec sa lettre l'emporte
- ♣ Le premier qui dit un prénom commençant avec sa lettre peut les prendre toutes les deux et les mettre dans sa pile
- ♣ Le premier qui dit un mot contenant les deux lettres tournées sur la table l'emporte, etc.



AVEC UN MOT LONG, ON TROUVE DES MOTS PLUS COURTS

Choisissez un mot très long dans le dictionnaire ou dans un livre (ex : portefeuille) et trouvez le plus de mots possibles, plus courts avec les lettres de ce mot : porte, feuille, pore, fouille, fleur, forte, fille, etc. Vous pouvez également prendre toutes les lettres du prénom de l'enfant et du vôtre et faire de même avec toutes ces lettres.

TROUVEZ L'ERREUR

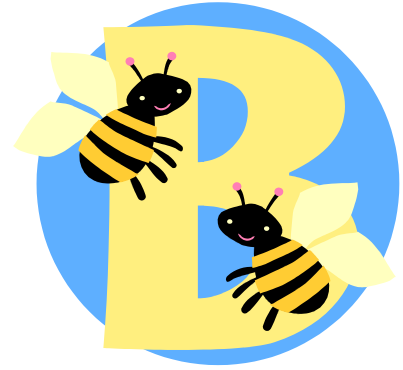
Écrivez des mots en oubliant des lettres ou en mettant une ou deux de trop. L'enfant doit trouver l'erreur.

JE VAIS AU MAGASIN

La phrase de base est "Je vais au magasin pour acheter..." On choisit au hasard une lettre de l'alphabet soit avec des lettres de plastique si vous en avez ou en carton.

Ex : La lettre "B" est choisie

- 1- Je vais au magasin pour acheter une bicyclette
- 2- Je vais au magasin pour acheter une bicyclette et une banane
- 3- Je vais au magasin pour acheter une bicyclette, une banane et...



Continuez de cette manière jusqu'à ce que quelqu'un oublie de répéter un mot ou ne sache plus quoi dire. On peut alors recommencer avec une nouvelle lettre.

Choisissez des lettres faciles et invitez les parents à participer à ce jeu. Si on est plus nombreux, c'est plus amusant !

N.B.: On peut également jouer à ce jeu avec la phrase de base suivante :
Je pars en voyage et dans ma valise j'apporte...

LA CARTE D'IDENTITÉ

Choisissez une personne (ex : oncle David) ou un personnage (un extra-terrestre) et faites sa carte d'identité avec photo. Vous pouvez écrire toutes sortes d'informations (ex : nom, repas préféré, âge, animal préféré, ce qu'il n'aime pas faire, plus belle qualité, plus gros défaut, etc.

Une variante de ce jeu est de faire un livre accordéon sur ce thème. On peut raconter la vie de la personne choisie, ses préférences, etc.



LES MESSAGES CODÉS

Faites déchiffrer un message à l'enfant ou aidez-le à en créer en utilisant un code spécial.

Ex: A=1 B=2 C=3 D=4, etc.

$\frac{\quad}{2} \frac{\quad}{18} \frac{\quad}{1} \frac{\quad}{22} \frac{\quad}{15} = \text{BRAVO}$

JE FAIS DE LA PUBLICITÉ

Choisissez un jouet, un film ou encore une fête spéciale et faites une publicité vantant ce jouet ou film, etc. Vous pouvez aussi faire un dessin.

NOUS INVENTONS UN CHEF-D'OEUVRE !

Ceci peut devenir le projet de toute une année que de fabriquer page par page un petit livre où on invente une histoire, où on colle des trésors, où on ramasse les textes des chansons qu'on chante. Bien sûr, ces activités répondent aux talents et aux intérêts des enfants comme des lecteurs. Pour illustrer le livre, on procède par collage ou dessins et on y met tout notre cœur.

Ensemble inventez une belle histoire. L'enfant peut dire la première phrase, l'écrire puis c'est à votre tour d'inventer la phrase suivante. Alternez de cette façon jusqu'à ce que l'histoire soit terminée. N'oubliez pas de signer votre chef-d'oeuvre !

Vous pouvez également inventer une histoire en laissant des trous et l'enfant ajoutera lui-même des mots pour créer une histoire drôle.

JE DESSINE MON HISTOIRE



Pour les enfants qui aiment le dessin, il est possible d'illustrer une histoire que l'on a inventée. On peut aussi demander à l'enfant de faire l'illustration de l'histoire qu'on vient de lire.

DEVINE À QUOI JE PENSE



Pensez à un mot sans le dire à l'enfant. Vous lui écrivez des indices qu'il lira lui-même jusqu'à-ce-qu'il devine le mot auquel vous pensez. Le but est évidemment de le découvrir le plus rapidement possible. Pour que ce soit plus facile, on peut s'entendre pour choisir des mots tirés de l'histoire que vous avez lue précédemment.






JEU DE JACQUES









Chaque participant pense à un mot de 4 lettres et plus. On tire à pile ou face pour savoir qui commence. Celui qui commence nomme sa 1^{re} lettre. Le deuxième doit s'ajuster et nommer une deuxième lettre en pensant à un mot de 4 lettres et plus. Ainsi, chaque joueur ajoute une lettre à la précédente de façon à former un mot mais en évitant cependant, de le terminer. C'est à partir de la quatrième lettre que ça devient intéressant. Lorsqu'on ne peut plus ajouter de lettre, le dernier joueur gagne. On alterne à chaque jeu, celui qui est le premier à commencer le jeu.

EXEMPLE: Premier : A B
Deuxième: AV BR 
Troisième: AVE BRA
Quatrième: AVEC BRAV N.B. On peut arrêter à BRAS
Cinquième: BRAVO On peut arrêter à BRAVO
 Sixième: BRAVOU
Septième: BRAVOUR
Huitième: BRAVOURE 




Pour toute contestation de l'existence d'un mot, on n'a qu'à consulter le dictionnaire.




Une autre façon de jouer à ce jeu est de faire découvrir les multiples conjugaisons des verbes en allongeant les mots. Après l'ajout de la quatrième lettre, si le mot peut se transformer afin d'en faire un verbe, on a beaucoup de possibilités.

EXEMPLE: Premier : C
Deuxième: CL   
Troisième: CLO
Quatrième: CLOU
Cinquième: CLOUÉ 
Sixième: CLOUER
Septième: CLOUERA 
Huitième: CLOUERA I 
Neuvième: CLOUERA IS

LES ACROSTICHES (Le pantin accordéon)

Prenez le nom d'une personne et inscrivez-le à la verticale. Trouvez des qualités débutant par chacun des lettres.

Ex: M agnifique 
I maginatif
C urieux 
H 
E
L

LE TÉLÉGRAMME IMPROVISÉ



On choisit 10 lettres ou moins de l'alphabet, au hasard ou encore on peut faire choisir l'enfant. Toutes les alternatives sont permises.

On inscrit les lettres choisies en colonne puis on se donne un temps pour rédiger le message. Ensuite on lit à haute voix le message. Cela peut donner lieu à des télégrammes très drôles.



Lettres	Première Solution	Deuxième Solution	Troisième Solution
A	Attention,	Assez	Avec
C	chien	crié,	Céline,
M	méchant !	maintenant	Marc
F	Fermez	faut	fera
L	la	laisser	lavage.
B	barrière	bébé	Bon
Q	quand	qui	quand
V	vous	veut	Véronique
P	partirez !	parler	pas là !



BINGO/TIC TAC TOE

Choisissez 9 mots.

Chacun les écrit sur la grille à l'endroit où il veut

Écrivez également ces mots sur des bouts de papier et pliez-les en deux.

Chacun à son tour, pigez un mot et lisez-le.

Trouvez-le sur votre carton et encerclez-le.

Le premier qui a un tic tac toe gagne.



Grille de l'enfant



piano	bateau	baleine
chien	matin	château
neige	maman	main



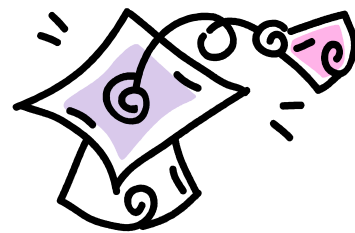
Votre grille

main	château	chien
bateau	piano	maman
baleine	matin	neige



AUTRES PETITES SUGGESTIONS DE JEUX

- ♣ Changez une lettre à un mot pour en créer un nouveau, exemple : lire - tire
- ♣ Jeu minuté : écrire le plus de noms de fruits en 2 minutes ou le plus de mots commençant par la lettre C par exemple. L'enfant doit toujours essayer de battre son record.
- ♣ Pointez 2 mots au hasard dans le livre lu et faites la phrase la plus longue possible en utilisant ces deux mots.
- ♣ Écrivez un message au professeur ou au meilleur ami... (St-Valentin, Noël, Anniversaire...)
- ♣ À partir d'un mot ou un son, ex : OU, Trouvez des mots qui riment et inventez une comptine.
- ♣ Trouvez des mots dans un livre qui commencent par b-d, j-z, p-b, m-n, l-t, etc.
- ♣ Écrivez une série de syllabes avec lesquelles l'enfant doit former le plus de mots possibles.



Notez bien que pour rendre les périodes de jeux le plus agréable possible :

- ♣ N'essayez pas de trop faire de choses à la fois
- ♣ Ne passez pas trop de temps sur quelque chose qui contrarie l'enfant
- ♣ Si l'enfant est fatigué ou peu intéressé, ne faites pas quelque chose de nouveau ou de compliqué
- ♣ Riez, amusez-vous, vous pouvez même tricher !
- ♣ Ayez du plaisir est la seule consigne ! L'enfant s'amusera et pratiquera sa lecture sans s'en rendre compte grâce à vous.

Tant que l'enfant s'amuse et qu'il doit minimalement faire un peu de lecture, toute activité est acceptable.