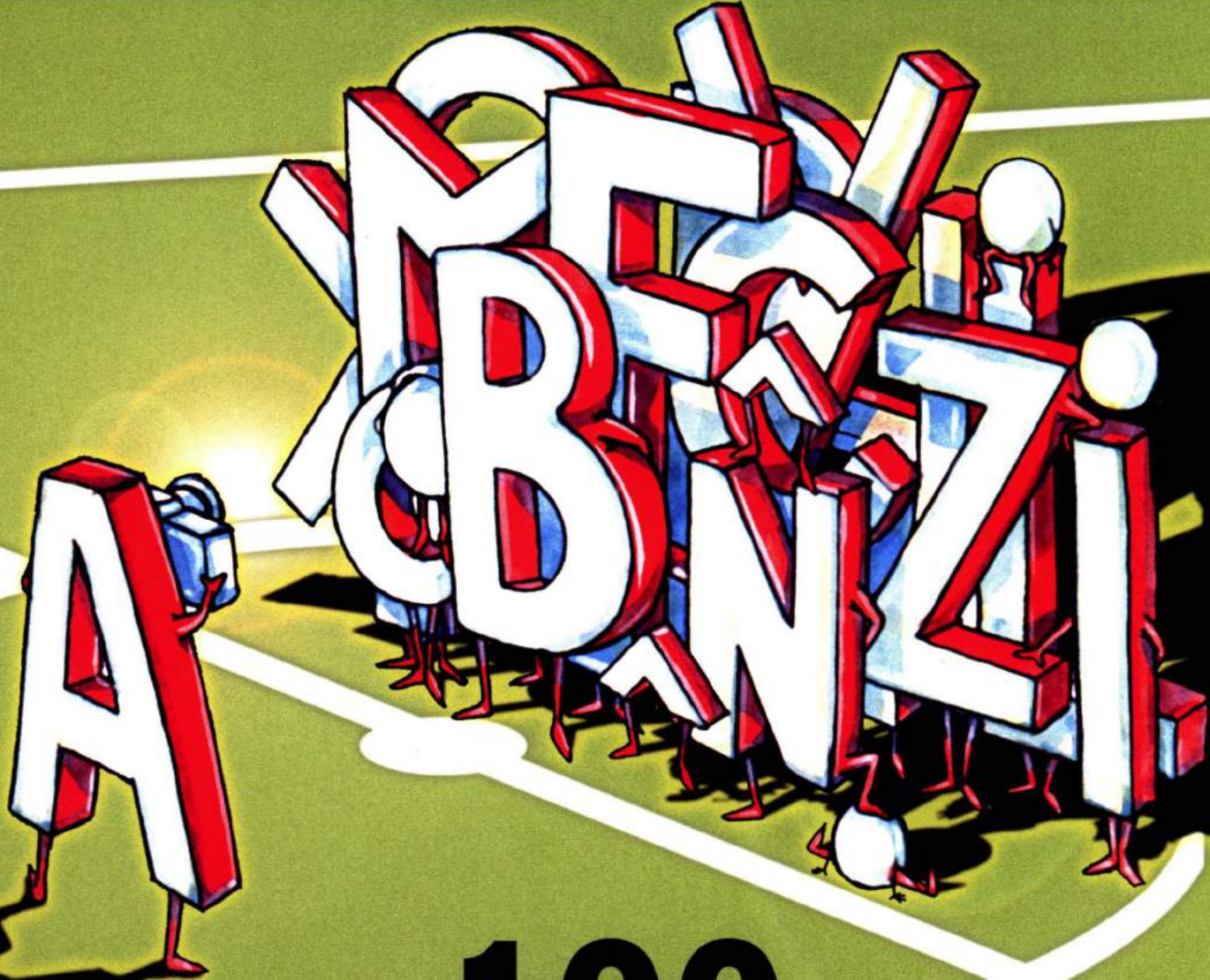


PAMA



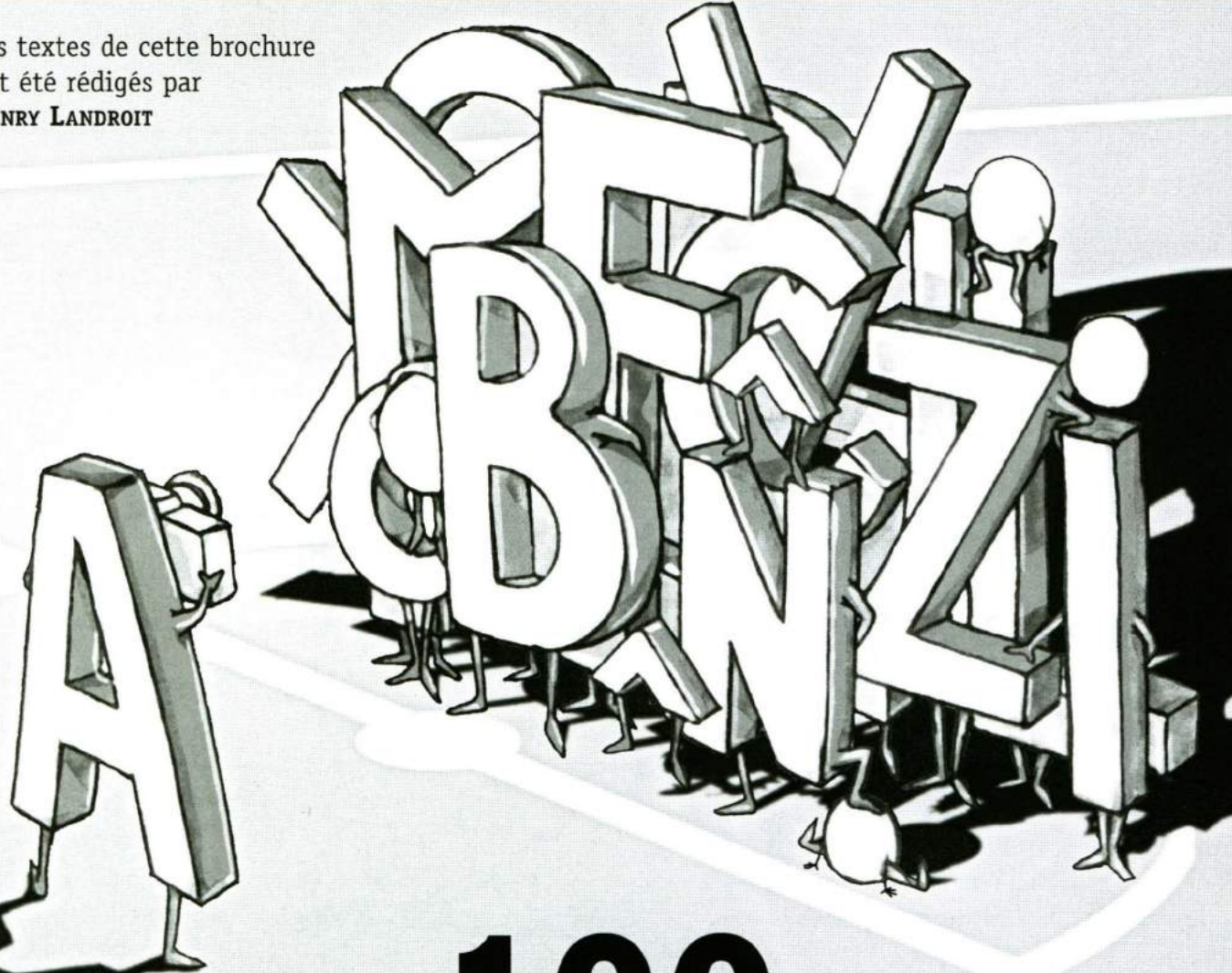
100 JEUX DE LANGUE

à l'école et ailleurs



CULTURE
LANGUE FRANÇAISE

Les textes de cette brochure
ont été rédigés par
HENRY LANDROIT



100 JEUX DE LANGUE

à l'école et ailleurs



CULTURE
LANGUE FRANÇAISE

À QUOI
TU
JOUES ?...



JE NE JOUE PAS !...
!!Z-AVEZ PAS LU MONTAIGNE ?



PRÉFACE

« 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

QUELLE occupation plus grave que le jeu ?
Jouer, c'est chercher une médiation, toujours hasardeuse et fragile, entre le hasard et la nécessité. C'est élaborer une maquette du monde. C'est prendre des risques sans les courir. C'est s'affranchir des règles, tout en créant d'autres règles.

On comprend dès lors que l'homme ne cesse de jouer, même s'il s'en dissimule, et qu'il investisse autant de passion dans le jeu.

Le jeu de langage n'échappe pas à ces règles.

La langue, en effet, n'est pas qu'une affaire de règles grammaticales, ni une simple technique de communication. Elle est bien d'autres choses encore, choses que nous ne voyons pas car la langue nous paraît aussi naturelle que les battements du cœur ou la respiration : c'est par exemple notre principal moyen de nous approprier

le monde, que nous pensons et percevons à travers elle. C'est elle qui fonde le plus solidement nos identités. Par elle aussi se manifestent les structures de notre société. Et c'est à travers elle que se nouent les relations de pouvoir.

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

Oui, la langue est importante. Et, importante, elle est bien ambiguë. Meilleure et pire des choses, elle est en même temps un corset et un instrument qui libère.

Ce corset, ne faut-il pas parfois le faire sauter ? C'est en tout cas ce que font ceux qui jouent avec la langue. Car elle est aussi un instrument de créativité. De la même manière que la couleur est le matériau de la peinture, le son celui de la musique et le corps celui de la danse, la langue est un matériau que de nombreux arts vien-

ment modeler : littérature, chanson, bande dessinée, opéra, cinéma, publicité (voire peinture, puisque ce mode d'expression fait de plus en plus souvent appel à des signes linguistiques). Mais il existe mille autres façons de se libérer de la langue : le lapsus, l'insulte, l'argot, la poésie, les mots croisés, la chanson (avec sa variété dernière-née, le rap).

On comprend mieux la puissance du jeu sur la langue, et les vertus dont on l'a toujours paré (jusqu'à en faire une pratique religieuse) : c'est que le jeu tend un miroir à notre société, en décrivant les rêves qui l'habitent. Mais en même temps, il nous permet de nous libérer des lois de cette société. Il permet de résoudre des contradictions, ou d'expérimenter des solutions à différents problèmes. Il le fait de manière ludique et exploratoire, ce qui est bien de nature à produire un plaisir qui s'ajoute à celui de la résolution du problème communicatif qu'il propose.

Dans cette course à la créativité, la langue française n'est pas trop mal placée. Ses particularités et ses difficultés ouvrent un champ immense à la créativité. Par exemple, les nombreuses homonymies qu'elle offre et ses aberrations orthographiques permettent le calembour et l'à-peu-près : comment traduire dans une autre langue le titre "Le mur du çon" que retrouvent hebdomadairement les lecteurs du Canard enchaîné ? Dans la littérature française court ainsi une tradition, qui va de Rabelais au Nouveau roman, en passant par Mallarmé, Apollinaire, Valéry, Roussel et les lettristes. Un peu comme si les contraintes qui pèsent sur le francophone, plus que sur les usagers de toute autre langue, devaient être rachetées par de vastes exercices de libération, et comme si, poussée à son comble, la contrainte ne pouvait déboucher que sur un suprême anarchisme verbal. Au long de cette tradition, les plus grands — de Hugo à San Antonio en passant par Jarry et Allais — n'ont pas craché sur le calembour.

Foisonnement généreux : ce ne sont pas moins de cent jeux de langue qu'Henry Landroit a réuni dans ce petit livret. Le lecteur retrouvera ainsi de vieux amis, comme la contrepèterie ou l'anagramme. Mais il fera aussi la connaissance de techniques moins familières, comme le lipogramme. Foisonnement stimulant, aussi : pour arriver à ce chiffre, l'auteur n'a pas craint d'inventer, et d'apporter ainsi son ingénieuse contribution à l'histoire déjà riche des divertissements langagiers.

Cette boîte de jeux réunis a l'ambition de stimuler le potentiel de créativité formatrice que chaque usager recèle en lui et révèle aux autres. Elle pourra évidemment servir aux enseignants, qui y puiseront autant d'idées originales à exploiter en classe, sans aucun matériel particulier. Mais elle s'adresse à tous ceux, et ils sont nombreux, qui sont fascinés par l'univers fabuleux des mots, un univers en perpétuelle expansion.

Le jeu langagier permet de mieux comprendre les mécanismes de la langue. De concevoir celle-ci comme un objet

concret, que l'on peut d'autant mieux manipuler qu'on le montre arbitraire par rapport aux choses qu'elle nomme, et riche de multiples potentialités. Le jeu permet aussi l'apprentissage de la liberté, puisqu'il offre au participant, actif, la maîtrise du champ où il a rassemblé ses pièces.

Oui, jouer avec la langue, c'est du sérieux !

MARC WILMET



Président
du Conseil supérieur de la langue française

JEAN-MARIE KLINKENBERG



Vice-Président
du Conseil supérieur de la langue française

SOMMAIRE

PRÉFACE	6	JEUX AVEC DES MOTS	37	JEUX AVEC LES PHRASES	65
PRÉSENTATION	8	24. La liponymie, 38		50. La pub, 66	
MODE D'EMPLOI	10	25. Le logogriphe, 39		51. Le collage, 67	
JEUX AVEC DES LETTRES	11	26. Le logorallye, 40		52. Le répondeur, 68	
1. Le métagramme, 13		27. L'abécédaire thématique, 41		53. Le télégramme, 69	
2. Le mot à rallonge, 14		28. Les abréviations, 42		54. Le faire-part, 70	
3. À lignes égales, 15		29. L'enseigne pourrie, 43		55. La fausse citation, 71	
4. La boule de neige, 16		30. L'affiche arrachée, 44		56. Le faux proverbe, 72	
5. La contrainte du prisonnier, 17		31. Jamais le même mot, 45		57. L'à-peu-près, 73	
6. La contrainte du clavier, 18		32. La méthode S + 7, 46		58. L'adresse imaginaire, 74	
7. L'anagramme, 19		33. Les mots imposés, 47		59. Le cadavre exquis, 75	
8. Sans en avoir l'air, 20		34. Le mots-valise, 48		60. La définition nouvelle, 76	
9. La double consonne, 21		35. Parlez-vous français ?, 49		61. Les vœux, 77	
10. L'alphabet parlant, 22		36. L'antonomase, 50		62. Le carton de Jourdain, 78	
11. Le message codé, 23		37. L'aptonyme, 51		63. La station imaginaire, 79	
12. Le palindrome, 24		38. Du plus court au plus long, 52		64. Le paradoxe de Richard, 80	
13. L'anacyclique, 25		39. Le diminutif, 53		65. Le pataquès, 81	
14. Les demi-lettres, 26		40. L'écriture abécédaire, 54		66. L'oxymoron, 82	
15. L'acrostiche, 27		41. L'enchaînement, 55		67. Le zeugme, 83	
16. La contrepèterie, 28		42. Le néologisme, 56			
17. Le zygomar, 29		43. Les noms cachés, 57			
18. L'okapi, 30		44. La littérature définitionnelle, 58			
19. L'écritures alternée, 31		45. Le contraire, 59			
20. La lettre à introduire, 32		46. La virelangue, 60			
21. Le lipogramme, 33		47. Caramel et combinaison, 61			
22. Le pangramme, 34		48. Le forgeron, 62			
23. Le chronogramme, 35		49. La monosyllabe, 63			

JEUX AVEC LES TEXTES	85	JEUX AVEC L'ORTHOGRAPHE ET LA GRAMMAIRE	111	JEUX GRAPHIQUES	119
68. La lettre de refus, 86		92. La cacographie, 112		98. L'ambigramme, 120	
69. La fable express, 87		93. Le pluriel singulier, 113		99. Le calligramme, 121	
70. Le fait divers, 88		94. Le masculin nouveau, 114		100. L'eximpression, 122	
71. Le haïku, 89		95. L'homme au faux nœud, 15			
72. L'histoire à tiroirs, 90		96. L'homographe, 116		INDEX	123
73. Le pastiche, 91		97. L'homosyntaxisme, 117		A. Index alphabétique, 124	
74. La parodie, 92				B. Index par niveau de difficulté, 125	
75. Le détournement, 93				C. Index des jeux qui se jouent seul ou à plusieurs, 126	
76. Le texte gruyère, 94				D. Bibliographie, 127	
77. Le texte hasard, 95					
78. Le texte contrarié, 96					
79. Le texte escalier, 97					
80. Le texte gigogne, 98					
81. Le canular, 99					
88. Le caviardage, 100					
83. Le charabia, 101					
84. Les exercices de style, 102					
85. La grille productive, 103					
86. L'inventaire, 104					
87. Le centon, 105					
88. La combinatoire, 106					
89. Le pantoum, 107					
90. Les phrases-clés, 108					
91. Le poème monorime, 109					

PRÉSENTATION



« 100 jeux de langue » 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 langue. 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, dans les revues destinées aux élèves et aux adultes 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 Bruxelles ¹.

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. Il est parfois conseillé d'approfondir la matière abordée par le jeu proposé sur l'internet mais cela n'est bien sûr pas indispensable.

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,

¹ Il s'agit de l'exposition itinérante « Jeux de langage » réalisée par la Maison de la Francité, rue Joseph II, 18 à 1000 Bruxelles.

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 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 ou du groupe vont être versées dans un creuset commun et rebondir en quelque sorte sur l'ensemble des participants en enrichissant chacun au passage.

Ces jeux sont donc utilisables dans différents milieux : le milieu scolaire bien sûr mais pas seulement. Ainsi les clubs divers, les mouvements de jeunesse, les seniors, la famille et bien entendu l'individu pourront en tirer profit.

À l'école, 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

MODE D'EMPLOI



Les cent jeux de langue qui composent cette brochure sont présentés en six chapitres :

- des jeux avec des lettres ;
- des jeux avec des mots ;
- des jeux avec des phrases ;
- des jeux avec des textes ;
- des jeux qui concernent l'orthographe et la grammaire ;

- des jeux graphiques.

Des index permettent de repérer un jeu suivant d'autres critères :

- les jeux classés par ordre alphabétique;
- les jeux classés par niveau de difficulté;
- les jeux classés selon qu'ils se jouent seul ou à plusieurs.

Chaque fiche comporte des icônes indiquant

- le **niveau de difficulté**

très facile



facile



difficile



très difficile



- le **nombre de joueurs**



le jeu se joue seul



le jeu se joue à deux



le jeu se joue à plusieurs



le jeu se joue seul ou à plusieurs

- des références à **l'internet**

souvent des sites internet traitant du même sujet sont signalés. Il est en général conseillé de ne les consulter qu'après avoir cherché soi-même. En effet, comme ces sites sont souvent créés par des passionnés, ils sont particulièrement complets et épuisent parfois le sujet. On risque de se priver du plaisir de la recherche et de la découverte.

- la nécessité de recourir à un **matériel particulier** (des ciseaux, de la colle, des dictionnaires).

Cette classification est relative. Il peut notamment arriver qu'un jeu répertorié comme « solitaire » puisse se jouer à deux ou être présenté à la famille ou à un groupe et rebondir, c'est-à-dire provoquer de nouvelles créations.

Jeux avec des lettres

1. LE MÉTAGRAMME
2. LE MOT À RALLONGE
3. À LIGNES ÉGALES
4. LA BOULE DE NEIGE
5. LA CONTRAINTE DU PRISONNIER
6. LA CONTRAINTE DU CLAVIER
7. L'ANAGRAMME
8. SANS EN AVOIR L'AIR
9. LA DOUBLE CONSONNE
10. L'ALPHABET PARLANT
11. LE MESSAGE CODÉ
12. LE PALINDROME
13. L' ANACYCLIQUE
14. LES DEMI-LETTRES
15. L'ACROSTICHE
16. LA CONTREPÈTERIE
17. LE ZYGOMAR
18. L'OKAPI
19. L'ÉCRITURE ALTERNÉE
20. LA LETTRE À INTRODUIRE
21. LE LIPOGRAMME
22. LE PANGRAMME
23. LE CHRONOGRAMME



J'AI CONFIE
LES LETTRES A
UN "SPECIALISTE" !

Sardou.



Notes

La contrainte (on ne peut remplacer qu'une lettre à la fois) 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 démontre 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.

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

RAME
 DAME
 LAME
 CAME

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, soit *vous*, *fous*, *nous*, *mous*, *sous*, *tous*.

Étonnant, non ?



Le jeu des métagrammes (voir page 14) consiste à changer à chaque fois une lettre du mot de départ.

Le jeu des mots à rallonge consiste à ajouter à chaque fois une lettre à celle de départ pour former des mots :

Notes

Ce jeu offre de nombreuses variantes en fonction des contraintes imposées. 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.

A
AS
CAS
CASE
CASER
CASERA
CASERAS

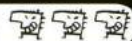
B
BU
BUE
BUÉE
BUÉES

B
BU
BUS
BUSE
BUSER
BUSERA
ABUSERA
ABUSERAS

D
DU
DUR
DURE
DURES

M
MU
MUR
MURE
MURET
MURETS

V
VA
VAL
VALU
VALUE
EVALUE
EVALUER



Notes

Certes, nos ordinateurs nous proposent déjà la formule du « texte justifié » mais il ne s'agit pas de la même chose. En effet, les textes produits ici ne sont pas justifiés artificiellement (par l'introduction de blancs entre les mots) et utilisent des polices dites « non-proportionnelles », c'est-à-dire qui donnent la même valeur d'espace à un « i », un « m », un blanc, à tous les caractères.

La production de tels textes posera des questions intéressantes telles que :

- quelle est l'utilité des signes de ponctuation ? Si j'ajoute une virgule là, afin d'obtenir le nombre de caractères désiré, le sens change-t-il ?
- réaliser un texte de lignes égales à 40 caractères, cela paraît possible mais qu'advient-il quand on passe à 30, 20 ou 10 caractères ? Pourquoi cela devient-il plus compliqué ?

Dans les mots à rallonge, il s'agit de trouver des listes de mots contenant à chaque fois une lettre de plus (et une seulement) que le terme précédent. Écrire un texte dont chaque ligne a le même nombre de caractères que la précédente et la suivante pourrait être une des variantes de cet exercice. Ces lignes-ci respectent, que vous le voyiez ou non, la contrainte demandée.

Il s'agit donc, vous l'aurez compris, d'écrire un texte dont les lignes seront de même longueur.

Il faudra fixer au préalable le nombre de signes (caractère, blanc, signe de ponctuation) et préciser que l'on respecte les règles généralement admises en typographie française :

- espace après le point, la virgule, les trois petits points ;
- espace avant et après le point-virgule, les deux-points, le point d'interrogation, le point d'exclamation, les guillemets.

@ Nicolas Graner a approfondi cette contrainte qu'il a baptisée les lignes isocèles.

Après l'avoir bien travaillée, allez voir www.graner.net/nicolas/OULIPO/exp-isocèle.html



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

À	À
LA	LA
MER	MER
NOUS	NOUS
AVONS	AVONS
ADMIRÉ	ADMIRÉ
SOUVENT	SOUVENT
QUELQUES	QUELQUES
NOUVELLES	NOUVELLES
AMOURETTES	AMOURETTES

Notes

Les textes « boules 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.

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.

Exemple :

Inévitablement, découragement, avilissement surviennent absolument, carrément, finement, gaïment, trente-trois fois par km². De jolis dessins, non ?

INÉVITABLEMENT	INÉVITABLEMENT
DÉCOURAGEMENT	DÉCOURAGEMENT
AVILISSEMENT	AVILISSEMENT
SURVIENNENT	SURVIENNENT
ABSOLUMENT	ABSOLUMENT
CARRÉMENT	CARRÉMENT
FINEMENT	FINEMENT
GAÏMENT	GAÏMENT
TRENTE	TRENTE
TROIS	TROIS
FOIS	FOIS
PAR	PAR
KM	KM
2	2



Que fait le prisonnier-écrivain qui ne peut compter que sur un crayon par trimestre ?

Il économise sa mine.

Et pour cela, il écrit des textes sans majuscules ni jambages :

nous serons vaincus mais nous aurons vécu.

Variante :

Le contraire, c'est s'astreindre à écrire un texte où chaque mot comportera une majuscule ou une lettre à jambages, comme cette phrase :

Nous profiterons aujourd'hui de l'expérience de votre dernière visite.

Notes

Ce jeu exige à la fois une observation globale et analytique des mots.

Certes, à l'occasion, une liste des lettres comportant des jambages peut être dressée, mais une recherche plus intuitive, moins « technique » sera certainement plus productive.





Notes

Il s'agit donc de lipogrammes (voir page 33) très contraignants qui éliminent parfois des lettres très utiles (comme les voyelles) mais qui en laissent toujours un peu à disposition. Cette contrainte peut développer la créativité.

Une analyse plus complète des productions réalisées sous ces contraintes permettra de répondre à des questions du genre : vaut-il mieux « perdre » la moitié gauche ou la moitié droite de son clavier ? Pourquoi ? Quand on n'a qu'une lettre sur deux à disposition, quelle partie est préférable ?

Imaginons un journaliste ou un écrivain dans les ruines d'une ville assiégée et qui n'a plus qu'une moitié du clavier de son ordinateur opérationnelle. Il s'agit cette fois d'écrire un texte en n'utilisant que certaines parties de son clavier :

- par exemple la première rangée (on a toutes les voyelles à disposition et quelques consonnes seulement) ;
- ou bien la moitié seulement du clavier (sans tenir compte des signes spéciaux et de ponctuation) :
 - soit la partie gauche :
azert, qsd fg, wx c (on n'a que les voyelles *e* et *a*)
 - soit la partie droite :
yuiop, hjklm, vbn ;
- ou bien une lettre sur deux : *aetuoqdgjllwcb* ou *zryipsfhkmxvn*.



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.

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 XVIIIe 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 anagramme ?

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 : *rions* devient *noirs*

le commandant Cousteau devient *tout commença dans l'eau*

La plus célèbre (et probablement la plus longue) des anagrammes est la suivante : *Napoléon empereur des français* devient *un pape serf a sacré le noir démon*

La seconde phrase est constituée des lettres de la première (sans tenir compte des accents ni de la cédille) 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. À 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 ?

@ Après avoir beaucoup travaillé sur ce thème, allez jeter un coup d'œil sur www.barbery.net/anagram/index2.htm
www.users.skynet.be/bd/anagrammes/vob
www.dicoweb.levillage.org/Anagrammes.htm



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 page 13), 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 croasse 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

C'est un jeu qui exerce à la fois l'acuité visuelle et auditive. En effet, certaines consonnes se voient mais ne s'entendent guère, certaines ont des jambages, d'autres pas.

La contrainte est dure et exigera la consultation des dictionnaires mais surtout, il faudra veiller à ce qu'un minimum de sens persiste.

Écrire une histoire en s'obligeant à n'écrire que des substantifs, des verbes, des adjectifs, des adverbes comportant deux fois la même consonne est un exercice qui ne manque pas de piquant.

Les articles, pronoms, prépositions, les mots-liens sont donc admis sans contrainte. Ce jeu a été inventé par Élisabeth Chamontin qui s'est attaquée à l'alphabet (textes en *bb, cc, dd, ff*, etc.).

Exemple :

Bambine, Babette babillait, biberonnée par une babysitteuse.

Variante :

Le thème du texte peut être annoncé et l'on peut tenter d'écrire 26 textes différents (gare aux *ww, xx, zz* !) sur le même thème.

@ Après vous être exercé, voyez le site www.chamontin.nom.fr



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 œuf cassé.*

ou encore

A L M - 1 9 9 se lira *Ah ! elle aime un œuf neuf !*

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.

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

Bon amusement !





Notes

Les écoliers ont souvent utilisé ce jeu pour « coder » des messages secrets.

L'utilisation d'hiéroglyphes ou d'icônes inventés peut engendrer des recherches intéressantes sur la fréquence des lettres. Ainsi, il y a fort à parier que le déchiffrement d'une phrase présentée en icônes commence par le repérage de la lettre « e » (la lettre la plus fréquente en français).

Il s'agit d'inventer un nouvel alphabet, d'écrire un texte en l'utilisant et de le proposer aux autres.

Exemple :

3 5 14 5 19 20 16 1 19 21 14 10 5 21 4 9 6 6 9 3 9 12 5

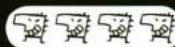
vos amis n'auront aucun mal à reconnaître *ce n'est pas un jeu difficile*.

C'est le code le plus connu. Les nombres correspondent aux lettres de l'alphabet :

1 = a, 2 = b, etc.

Mais bien entendu des codes plus complexes peuvent être imaginés :

- mathématiques (ordre alphabétique + 1, -3, etc.) ;
- hiéroglyphiques (chaque lettre est un petit hiéroglyphe inventé) ;
- iconographiques (chaque lettre est représentée par un icône ou un symbole inventés) etc.



Voilà quelques palindromes ² :

ICI

ETE

RADAR

EN ROUTE JE TOURNE

Vous ne remarquez rien ?

Notes

Si les palindromes rencontrés au hasard des lectures amusent toujours beaucoup les enfants, en rechercher 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.

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 fabriquer !

Il semble que le mot palindrome le plus long soit, dans la langue finnoise :

saippuakalasalakauppias (marchand au marché noir de savon de poisson)

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 (voir page 33), a écrit un texte palindrome de plus de 5000 lettres !

Bon courage quand même !

Des musiciens comme Bach, Haydn, Mozart ont écrit des palindromes musicaux, des bédésistes se sont lancés dans la bande dessinée palindrome.

@ Allez voir www.fatrazie.com/palindromes.htm

² du grec *palindromos*
« qui court en sens inverse »



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 leur structure interne et sur le rôle déterminant des adverbes et des prépositions (dans notre exemple, parfois et sans jouent un rôle essentiel).

AMOR = ROMA
est un anacyclique ³.

Attention ! Vous pourriez le confondre avec un palindrome (voir page 24) : 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 :

TRACE = ECART
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 ?*

³ du grec *anakuklein*
« retourner en sens
inverse »



Ceci est un jeu de langage

Eh oui, quand on cache la moitié inférieure des caractères d'imprimerie, on arrive encore à lire facilement ce qu'il est écrit.

En revanche, si l'on cache la moitié supérieure, c'est le brouillard ! Jugez-en :

C'est vraiment le brouillard

Notes

Voilà un petit jeu apparemment sans intérêt mais qui peut développer le sens de l'observation chez les enfants et particulièrement chez les petits en période d'apprentissage fondamental.

Avec eux, il faut bien sûr proposer des mots courts (prénoms, mots faisant partie de leur environnement habituel) sous les deux formes (moitié supérieure cachée puis le contraire) de manière à ce qu'ils enregistrent bien les caractéristiques de chaque lettre.

L'imprimerie a fait beaucoup de progrès ces cinquante dernières années et l'on peut imaginer que nous sommes tellement habitués aux caractères que nous serions en mesure désormais de lire tous les textes écrits seulement avec des « demi-lettres ».

Moitié inférieure cachée :

*Il se fait que les lettres de notre alphabet
sont plus reconnaissables par leur moitié
supérieure que par leur moitié inférieure
Mais nous aussi nous reconnaissons bien
plus facilement nos amis en regardant la
dessous plutôt que le dessus !*

Moitié supérieure cachée :

*Il se fait que les lettres de notre alphabet
sont plus reconnaissables par leur moitié
supérieure que par leur moitié inférieure.
Mais nous aussi, nous reconnaissons bien
plus facilement nos amis en regardant le
dessus plutôt que le dessous.*

Et si l'on proposait aux journaux de réduire leurs frais de réalisation de 50 % : il suffit pour cela d'écrire avec la moitié supérieure des caractères. On économiserait ainsi en papier et en encre !

En attendant, tirez un de vos textes sur l'imprimante, cachez la moitié supérieure ou inférieure des lettres et faites-les lire à vos copains. Notez leurs réactions.



*Jeune
Etourdissant
Ambitieux
Nerveux*

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 !

est un acrostiche ⁴ 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 !

⁴ du grec *akros*
« extrême » et *stikhos* « vers »



Notes

Le mieux est de profiter d'un contrepet 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 établir une liste de mots qui ne diffèrent que par une seule lettre (latin, **m**atin ; **m**aison, **s**aison, etc.) puis 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 !

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**

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.

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.

Exemple :

Chacun a choisi un mot de six lettres. Le premier *amours*, le second *violon*.

Le premier propose *o*, le second précise que cette lettre se trouve deux fois dans « son » mot. Le second propose *l*. Cette lettre n'est pas présente dans le mot du premier. Et ainsi de suite. Est déclaré gagnant celui qui a découvert le premier de quel mot il s'agit.

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

La contrainte est forte. Certes, il existe beaucoup de mots qui répondent à celle de l'« okapi » mais réussir à écrire un texte même court et ayant du sens en la respectant n'est pas donné du premier coup !

Chez les plus jeunes, c'est l'occasion de revoir la distinction voyelle - consonne et de préciser le statut un peu particulier de « y » (lettre qui peut se révéler très utile dans ce jeu mais que l'on considèrera comme une voyelle à part entière).

Le jeu de l'okapi consiste à écrire suivant une contrainte : celle qui régit justement la composition du mot okapi : voyelle-consonne-voyelle-consonne-voyelle (VCVCV) et ainsi de suite.

Des mots, vous allez en trouver assez facilement mais des phrases, ce sera plus difficile. Quant à ceux qui veulent se lancer dans un texte, bonne chance !

Une banane, ça ne se lave pas avec une petite cuve.

Et il en élimina la petite mare.





Notes

Ce jeu amènera très vite les chercheurs à constater que certaines suites ne sont pas possibles, que notre langue ne supporte pas plus de quatre consonnes consécutives et que les mots contenant cinq consonnes consécutives sont d'origine étrangère.

De même, quatre voyelles consécutives, c'est toujours possible, mais à partir de cinq, on ne trouve que des formes fléchies (conjuguées).

D'autres structures que celle de l'alternance consonne-voyelle (voir page 30) peuvent être proposées comme :

...CCVCCVCCV... : *Grande, grasse, blette, trop...*

...CVVCVVCVVC... : *Si on aime...*

...VVVCVVVCVV... :

...CCCVCVVCCV... :

ou par tirage au sort : attention aux *brrrr...* et aux *aaaah !*



Notes

Ce jeu propose d'agir sur les mots en pratiquant de petits changements subtils à chaque fois. Cette contrainte 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. Attention, la tentation est souvent présente de remplacer deux lettres.

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.

Exemple :

Le premier joueur propose *avion*. Le deuxième propose *avons* (il a introduit un *s* à la place du *i* et a changé l'ordre des lettres). Le suivant propose *savon*, le quatrième *salon* et ainsi de suite. Perd celui ou celle qui reste à quia.





Notes

Voici 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 leurs hypothèses au dictionnaire. Ce sera aussi l'occasion d'attirer leur attention sur les sons et les lettres qui les représentent.

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 lipogramme⁵ en *q, b, f, g, k, w, y, z*. Compris ? Cette phrase ne contient aucun *q, b, f, g, k, w, y, 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, e, 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 que Georges Perec est arrivé à écrire un roman⁶ de 312 pages sans employer la lettre *e*.

Il faut le faire !

⁵ du grec *leipein*
« enlever » et *gramma* « lettre »

⁶ « La disparition »



Pangramme, c'est joli, non ?

En voici quelques-uns :

Si sa sœur Sophie savait seulement sauter sans sa sucette, Simon serait satisfait.

La longue ligne longe le local loué.

Le premier est un pangramme en *s*, le second en *l*.

Notes

Produire du sens dans ce type de contrainte est un exercice qui oblige à une recherche approfondie dans le dictionnaire, à la confrontation entre les mots, à débusquer les lettres qu'on n'entend pas mais qui sont pourtant bien là !

L'humour est une fois de plus au rendez-vous.

On peut aussi s'obliger à écrire une phrase en employant le maximum de lettres imposées : *a, e, i* par exemple, mais pas *o* ni *u*.

Le pangramme est donc comme le contraire du lipogramme (voir page 33).

Zoé zozote quand Zorro zézaye est un pangramme en *z*.

Dans *Comme elle est belle, elle est souvent bien fardée !*, chaque mot comporte au moins un *e*.

Essayez, ce n'est pas si facile !

Le pangramme le plus difficile est celui où on s'oblige à employer toutes les lettres de l'alphabet.

Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume est une phrase qui contient au moins une fois toutes les lettres de l'alphabet. Elle est souvent employée pour tester traitements de texte et pour se faire une idée d'une police de caractères.

On peut aussi chercher des phrases qui comportent le nombre le plus élevé possible de lettres différentes de l'alphabet.



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 contrôler le sens de la phrase et 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 !).

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 mieux Loti !

Voilà, vous savez tout !

Un chronogramme⁷ 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

⁷ du grec *chronos*
 « temps » et *gramma*
 « lettre »



Jeux avec les mots

24. LA LIPONYMIE
25. LE LOGOGRIPE
26. LE LOGORALLYE
27. L'ABÉCÉDAIRE
THÉMATIQUE
28. LES ABREVIATIONS
29. L'ENSEIGNE POURRIE
30. L'AFFICHE ARRACHÉE
31. JAMAIS LE MÊME MOT
32. LA MÉTHODE S + 7
33. LES MOTS IMPOSÉS
34. LE MOT-VALISE
35. PARLEZ-VOUS
FRANÇAIS ?
36. L'ANTONOMASE
37. L'APTONYME
38. DU PLUS COURT AU
PLUS LONG
39. LE DIMINUTIF
40. L'ÉCRITURE
ABÉCÉDAIRE
41. L'ENCHAÎNEMENT
42. LE NÉOLOGISME
43. LES NOMS CACHÉS
44. LA LITTÉRATURE
DÉFINITIONNELLE
45. LE CONTRAIRE
46. LA VIRELANGUE
47. CARAMEL ET
COMBINAISON
48. LE FORGERON
49. LA MONOSYLLABE



Notes

Cette contrainte oblige les élèves à pratiquer la comparaison ou la métaphore². Elle oblige à sortir des sentiers battus de la rédaction 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 !

N'as-tu pas du chocolat ?

Cette phrase contient des mots lipogrammes (voir page 33) 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, comme par exemple écrire un texte sur la nature sans employer les mots arbre, plante, pollution, vert ou encore annoncer une naissance à un ami sans employer les mots enfant, bébé, fils, fille, parents.

¹ du grec *lôipein*
« enlever » et *ónumos*
« nom »

² Procédé qui consiste à employer un terme concret dans un contexte abstrait par substitution : au lieu de dire « la vieillesse », on dira « l'hiver de la vie »



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.

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 logogriphe ne doit pas être confondu avec l'anagramme (voir page 19), 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 journellement
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*

EMBERLIFICOTEUR
ROT
ROI
RÔLE
FRIC
CÔTE
FOUR
TOUR
EMBÊTÉ
MÉRITE

³ du grec *logos* « parole » et *griphos* « énigme »



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.

Établir une liste de mots (autres que des déterminants, prépositions, articles, conjonctions) 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 (!).

En 2003, la Délégation générale à la langue française a proposé au public d'écrire un texte en se servant de dix mots choisis dans l'œuvre de Raymond Queneau.

On peut imaginer chaque année un logorallye en s'inspirant de l'actualité littéraire (un premier travail d'importance sera déjà d'établir la liste !).





Réaliser un abécédaire thématique, c'est écrire une sorte de petit dictionnaire où chaque lettre de l'alphabet est illustrée par un seul mot, agrémenté par une définition (nouvelle si possible). Ce dictionnaire comportera donc 26 mots sur un thème unique. L'humour peut être bien entendu au rendez-vous.

Notes

Ce jeu exige évidemment beaucoup de recherches. Il peut s'effectuer en groupe et ainsi profiter des apports de chacun. Les contraintes de départ doivent être à chaque fois annoncées et bien claires. Son principal mérite sera de développer l'imagination et d'explorer quelques mots rares notamment ceux qui commencent par les lettres « w », « x », « y », « z ».

Exemples :

Si vous choisissez l'école comme thème, vous pourriez commencer ainsi :

Attention, école : panneau que l'on trouve en général aux abords des écoles et signalant la dangerosité de ces lieux.

Bon point : vieille technique pédagogique traditionnelle remplacée depuis belle lurette par les points tout court.

Cour(s) : en général, les élèves le préfèrent sans s.

Dalle (avoir la) : gargouillements pittoresques qui s'entendent dans les salles de classe vers 10 h 30.

Enseignement : faute d'orthographe lorsque ce mot est écrit par un élève mais preuve de syndicalisme lorsqu'il est écrit par un prof.

Etc.

Variantes :

- au lieu d'un mot « ordinaire », on peut créer un mot-valise (voir page 48) puis le définir ;
- la définition peut elle-même répondre à une contrainte (tous les mots commencent par la lettre concernée, par exemple) ;
- on ne donne que la définition et la première lettre. On demande de trouver le mot.

@ Quelques autres exemples en naviguant sur www.users.skynet.be/Landroit/abcdaires.html



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-ils le plus souvent ? Quelles sont les catégories de mots que l'on « estropie » le plus volontiers ?

À 8 h du mat, je suis à l'école où je fais de la géo, des math, de la gym. L'après-m, 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 « kinema ») 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

Ce jeu rappellera aux enseignants comme aux élèves que nous avons tous une perception globale de beaucoup de mots, souvent familiers ou proches de nos intérêts personnels.

Il sera intéressant de s'attarder sur certains aspects : reconnaissons-nous plus rapidement des mots dont

- la lettre initiale est proposée ?
- ou la lettre finale ?
- ou une consonne double ?
- ou un suffixe ?

Imaginez-vous dans une ville sortant d'une attaque nucléaire ou abandonnée depuis des décennies aux abords du désert. Les enseignes des commerces sont rongés par la rouille, le vent et la pluie ont fait leur œuvre :

_ ar _ os _ er _ e

_ o _ f _ eu _

De quelle enseigne s'agit-il ?

Reconstituez-les puis inventez-en avant de les proposer à des amis.

Avec la même enseigne, l'on peut proposer plusieurs types de présentations, de disparitions de lettres et les classer de la plus facile à la plus difficile.



Le jeu des affiches arrachées est une variante du jeu des enseignes pourries (voir page 43). En voici une vraie, photographiée dans ma rue :

Notes

Ce jeu permettra aux participants de se rendre compte des limites de la communication. Une affiche présentant quelques mots seulement donnera lieu probablement à une série d’interprétations diversifiées tandis qu’une affiche à laquelle il ne manque qu’un coin laissera moins de place à l’imagination et aux solutions différentes.

À posteriori, une analyse plus fine pourra aussi être entreprise :

- est-il plus facile de remplacer un verbe qu’un nom ?
- à quels moments les difficultés ont-elles été les plus importantes ? Pourquoi ?



Qu’annonçait-elle ?

Les hypothèses peuvent fleurir, beaucoup de solutions sont possibles dans ce cas précis, étant donné que quelques mots seulement ont échappé au massacre.

Plusieurs points de départ sont possibles :

- collectionner de « vraies » affiches, en déchirer un morceau et les proposer à la sagacité de vos interlocuteurs ;
- créer des affiches imaginaires annonçant des événements importants (des pièces de théâtre mais aussi des manifestations, des réunions, des débats, etc.), en omettre des morceaux choisis et demander de les compléter.

Variantes :

- au lieu de déchirer, on peut découper l’affiche en puzzle et proposer celui-ci incomplet ;
- au lieu de déchirer, on peut noircir ou découper des mots ou des phrases entières et demander de les retrouver.



Notes

La difficulté va résider dans la non-répétition des déterminants articles et des mots liens (prépositions, conjonctions). D'où prise de conscience de leur importance et de leur rôle.

Pour le reste, l'usage des synonymes sera recommandé ! Mais comme aucun mot n'est vraiment le synonyme strict d'un autre, la question des nuances va se poser parfois dans toute son acuité.

Jamais le même mot !

Écrire un texte où chaque mot ne se retrouve qu'une seule fois.

Pour le texte que vous venez de lire, c'est déjà raté !

La difficulté va évidemment consister non seulement à éviter la répétition de mots associés au thème traité mais surtout à n'utiliser certains mots très fréquents dans la langue française qu'une seule fois (un, une, la, le, de, etc.). L'exercice ne devient difficile qu'à partir d'un certain nombre de lignes (quatre ou cinq).

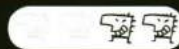
Écrivez un texte répondant à cette exigence et proposez-le à la lecture en demandant aux auditeurs ou aux lecteurs de découvrir la contrainte.

Exemple :

Je ne crois pas que vous puissiez tenir le coup !

Cette activité épuise généralement son homme.

*Commencez seulement si de bonnes conditions sont réunies
sinon l'échec est au bout du chemin.*



Notes

Comment se fait-il que l'on reconnaît 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, adverbess, etc. Ils découvriront ainsi que, pour comprendre une phrase, l'ordre des mots (la syntaxe) est au moins aussi important que le vocabulaire.

Le cilice ayant chapitré tout l'étendard se typa fort dératissé 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 !

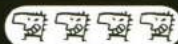
Que s'est-il passé ?

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 »⁴.

⁴ Inventée par l'OULIPO (ouvroir de littérature potentielle), groupe d'écrivains et de poètes (J. Bens, G. Perec, R. Queneau, etc.)



En partant du principe des logorallyes (voir page 40), on peut s'imposer des contraintes plus fortes :

- rassembler cinquante mots de vocabulaire « de spécialité » ;
- déterminer la longueur du texte ;
- écrire ce texte en y intégrant les cinquante mots.

Les mots de vocabulaire auront été récoltés dans un dictionnaire spécialisé : dictionnaire de médecine, dictionnaire d'informatique, dictionnaire juridique, dictionnaire des termes de la psychologie, dictionnaire des termes de la linguistique.

Notes

Choisir dix mots ou cinquante, ce n'est pas la même chose ! La première contrainte par rapport aux logorallyes est d'augmenter le nombre de mots et de limiter la longueur des textes.

Il s'agira ensuite de composer un texte rigoureux et cohérent.

@ La banque de données terminologique du Service de la langue française peut constituer une ressource bien utile. De nombreux domaines y sont répertoriés. N'hésitez pas à la consulter : www.cfwb.be.franca/bd/bd.htm





Notes

Du choc des mots jaillit la lumière ! C'est en accolant 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.

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

À de nombreuses occasions, l'attention de l'élève 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 « a » 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 ?

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... »

À défaut de dictionnaire étymologique, la plaquette « Quelques mots français venus de loin » éditée par le Service de la Langue française (secr.lngfr@cfwb.be) en 2000 peut fournir quelques ressources.



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 !

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.

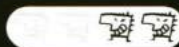
Ainsi un *ampère* (unité d'intensité d'un courant électrique) fait référence à un physicien qui s'appelait Ampère (1775-1836), le nom *poubelle* doit son origine à un préfet qui inventa ce moyen pour délivrer la ville de Paris de ses ordures, l'alphabet *morse* fut inventé par Samuel Morse, le *macadam* 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 XVIe 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'antonomases à recenser !



Notes

Ce jeu amusant développera certainement l'imagination des jeunes quand il s'agira d'inventer des aponymes mais aussi et surtout leur sens de l'observation lors de la recherche d'aponymes réels.

Commençons dans la classe et dans l'école, il y a fort à parier que des aponymes sont à découvrir parmi les noms des élèves, des professeurs et des parents.

Un aponyme, c'est un nom propre qui prête à rire parce qu'on y retrouve une relation avec le métier exercé.

Par exemple, en analysant l'annuaire des téléphones en France, l'on tombe sur plusieurs kinésithérapeutes dont le patronyme est Crampe. Cela ne doit pas être facile à porter.

Il y a des *chirurgiens* dont le nom est Boucher.

Non loin de chez moi, Monsieur Dufour *vend des poêles*.

Monsieur Michel Creusé a écrit un livre intitulé *Construction des bâtiments, gros œuvre. Technique du bâtiment* (Delagrave).

À Verviers, a existé la maison Tricot-Chaussette, *mercerie* et Monsieur Faux, *posticheur*.

On peut en chercher, mais en inventer aussi.

Ainsi ce *Monsieur Vicaire, curé à Cures, rue de la Cure*.

@ Avant d'aller voir sur l'internet les sites qui répertorient les aponymes, cherchez-en !
www.uqtr.quebec.ca/~bougaiief/Aptonyme/
www.fatrazie.com/aptonymes.htm



À, un des mots les plus courts.

Anticonstitutionnellement, le mot le plus long.

Mais si l'on cherche parmi les noms propres, on découvre des noms de villages qui battent ce record.

Notes

Cette recherche va inévitablement mener les élèves vers les dictionnaires, les encyclopédies, les catalogues, les sites internet, etc. Elle entraîne l'œil à visualiser les mots et à les classer par ordre de grandeur sans nécessairement compter les lettres, compétences bien utiles dans les mots croisés, fléchés, le scrabble, etc.

Prenez au hasard une suite de mots dans le dictionnaire. Classez-les par ordre progressif, d'abord intuitivement, ensuite en vérifiant le nombre de lettres.

Classez des mots de deux lettres, de trois, de quatre, etc.





Notes

En créant des diminutifs inexistants, 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 une « banquette » 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 !

Les diminutifs *ette* et *et* sont des petits malins. Ils permettent de désigner des objets plus petits que les originaux :

un *livre* devient un *livret*
un *camion* devient 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

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.

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 !

Variantes :

- 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 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.

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

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

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.

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.

À 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 « 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 page 115).

Parfois, il permet de s'attarder sur l'histoire des noms propres et leur étymologie : dans un des exemples donnés, les noms 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 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.

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 mots et expressions de la phrase obtenue tels que *garçon*, *fille*, *prendre connaissance*, etc. et créer une nouvelle phrase.

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.*
La fleur est dans le vase.



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 de redéfinir la notion de préfixe et de bien faire isoler le nom ou le verbe d'origine.

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 devient *incomplet*
possible devient *impossible*
capacité devient *incapacité*

mais :

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

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

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

un *élève interne*, 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

Ce jeu pourrait apparaître, à première vue, comme ne mettant en jeu que la prononciation. Certes, il le fait et le meilleur test à faire passer aux trouvailles sera celui-là. Mais l'orthographe, la grammaire ne sont pas absentes. Une bonne virelangue intrigue aussi bien par le son que par l'image graphique. Mais les deux doivent s'associer.

Qui n'a tenté de prononcer de plus en plus vite :

Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches ?

Une virelangue est une phrase qui est difficile à articuler rapidement.

Ainsi, *Angèle et Gilles en gilet gèlent.*

La liste est bien plus longue et l'on peut en créer.

C'est l'objet de ce jeu.

@ Quand vous croirez avoir épuisé le sujet, jetez donc un coup d'œil dans le livre de Jean Hugues Malineau et Pef intitulé « Dix dodus dindons » (Albin Michel) et sur le site www.uebersetzung.at/twister/fr.htm qui en a répertorié cent-vingt-cinq.



Qui ne se souvient de la chanson de Serge Gainsbourg *L'ami Caouette* ?

Notes

Ce jeu exerce la discrimination auditive, les rapports entre la phonétique et l'orthographe, l'orthographe elle-même.

Une recherche des raisons qui font que telle ou telle (et particulièrement « ca ») première syllabe est plus productive peut être intéressante.

Qu'a Caouette ?

Qu'a Noé ?

Qu'a Ramel ?

Il y a près de 1000 mots commençant par la syllabe *ca*. La recherche peut donc continuer !

La contrainte est plus forte si la recherche explore les pistes suivantes :

Par et Zon sont très excités aujourd'hui. *Qu'ont Par et Zon ?*

Bine et Zon son abbatus. *Qu'ont Bine et Zon ?*

D'autres premières syllabes se prêtent-elles au jeu ?



Notes

Les proverbes tel que

« C'est en forgeant qu'on devient forgeron » ont toujours provoqué des « détournements ».

C'est la technique qui est proposée ici et qui peut déboucher sur l'à-peu-près (par exemple « C'est en l'aidant qu'on devient laideron »...).

Les recherches aboutiront entre autres à mettre en relation des suffixes divers « ant », « eur » qui déterminent des catégories grammaticales. Elles permettront aussi d'aborder la dérivation (« forger » donne « forgeron », « battre » donne « batteur », etc.).

C'est en forgeant qu'on devient forgeron mais est-ce en *buchant* qu'on devient *bucheron* ? en *tachant* qu'on devient *tacheron* ? et en *l'aidant* qu'on devient...

D'autres terminaisons se prêtent-elles à des manipulations semblables ?

C'est en *battant* qu'on devient *batteur* mais est-ce en *massant* qu'on devient *ma sœur* ?



Encore un texte à contrainte : écrire une phrase dont les mots ne comportent qu'une syllabe *Il ne faut pas que tu sois trop bon !*

Notes

Pour les plus jeunes, c'est une bonne manière d'aborder la notion de syllabes. Les plus grands se coltineront avec les autres contraintes qui les obligeront à décortiquer les mots. Tout bénéfique pour l'orthographe !

Certaines syllabes sont longues. Il se peut que les personnes à qui vous présenterez un texte écrit de cette façon éprouvent quelques difficultés à découvrir la contrainte utilisée.

Variantes :

- écrire un texte en alternant des mots de une syllabe et des mots de deux syllabes : *La lampe est vraiment la seule ;*
- en alternant des mots d'une, deux et trois syllabes : *Un autre déjeuner vous attend aujourd'hui ;*
- en alternant des mots de une, deux, trois et quatre syllabes ;
- en alternant des mots de une, une, deux, deux, trois, trois syllabes et ainsi de suite.



QU'EST-CE QUE TU CHERCHES ?

UNE FORMULE D'INSURE ORIGINALE...

...POUR MES VŒUX AU CONTRÔLEUR DU FISC !

Santini

Jeux avec des phrases

50. LA PUB
51. LE COLLAGE
52. LE RÉPONDEUR
53. LE TÉLÉGRAMME
54. LE FAIRE-PART
55. LA FAUSSE CITATION
56. LE FAUX PROVERBE
57. L'À-PEU-PRÈS
58. L'ADRESSE IMAGINAIRE
59. LE CADAVRE EXQUIS
60. LA DÉFINITION
NOUVELLE
61. LES VOEUX
62. LE CARTON DE
JOURDAIN
63. LA STATION IMAGINAIRE
64. LE PARADOXE DE
RICHARD
65. LE PATAQUÈS
66. L'OXYMORON
67. LE ZEUGME



Notes

Rédiger des messages publicitaires met en œuvre de multiples compétences : la grammaire, la syntaxe, l'orthographe, le sens, la gestion des ambiguïté. En créant de la publicité, l'on devient plus conscient des mécanismes qu'utilisent les publicitaires et par conséquent moins vulnérable devant son écran de télévision ou les encarts dans la presse. Écrire des slogans oblige à se centrer sur les qualités (souvent), les défauts (parfois) de ce qu'on veut défendre, puis de chercher les mots qui vont convenir et interpeller les lecteurs. Souvent rimés, mais pas toujours, les slogans amènent à faire des recherches dans les dictionnaires et particulièrement dans les dictionnaires de rimes. C'est l'occasion d'aborder des notions comme les rimes riches, masculines et féminines, les relations entre celles-ci et l'orthographe, leur succession, etc. La comparaison avec les multiples slogans de la publicité sera bénéfique.

Si la publicité nous agace parfois, il arrive qu'elle nous fasse rire.

Les enfants adorent imiter les publicités mais ce n'est pas qu'un jeu d'enfant...

Pour pouvoir produire de bonnes publicités, il faut en analyser plusieurs et décortiquer les mécanismes qui les animent.

En famille ou en classe, on peut passer un bon moment à créer des pubs pour des personnes, pour des événements importants de la vie familiale (un anniversaire, le nouveau frigo, la grande sœur en âge de se marier, etc.) mais aussi imaginer une publicité négative pour un produit vanté par la radio mais dont on a pu expérimenter les limites, imaginer des pubs et des contre-pubs pour des produits adulés par les uns et critiqués par les autres, etc.

Écrire des slogans pour vanter tel ou tel produit, pour attirer du monde à la prochaine fête de l'école, pour vanter les mérites des élèves qui se présentent comme candidats au Conseil d'école, etc. Les occasions sont multiples de se pencher sur ce monde fascinant.

Avec Marcel, la vie sera belle !

Avec les bonbons Friandise, pas de surprise !

Venez au Conseil, on s'y réveille !



**Notes**

Voilà un jeu qui oblige les élèves à une recherche active dans un matériel de base (magazines, 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 tester 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). À cette occasion, des notions importantes vont être abordées. Quand « 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 !

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.

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.

le grand jour veut être à l'heure partout

l'espoir de paix n'attend plus

La Belgique tombe aux antipodes

Promenons-nous dans le grand jour

la parole est à bout de souffle



Notes

Certes, il faut de l'imagination pour créer des messages de répondeur originaux. Mais c'est surtout l'occasion de revisiter l'œuvre d'un écrivain célèbre et de chercher à utiliser les caractéristiques les plus frappantes ou pourquoi pas, peu connues.

La rédaction du message sortant provoque nécessairement des recherches littéraires, historiques tandis que celle du message entrant pourra déclencher le rire en actualisant les références à l'auteur.

Imaginez ce que dirait le répondeur téléphonique de Chateaubriand :

Ici, c'est une voix d'outre-tombe qui vous répond. J'ai préféré l'enregistrer car je n'ai pas de mémoire.

Ou celui de Victor Hugo ?

Excusez-moi, je suis allé retrouver Esméralda à Notre-Dame de Paris.

Exercez-vous à imaginer le contenu du répondeur téléphonique d'écrivains actuels, célèbres pour leur ton provocateur ou, au contraire, pour leur discrétion.

À la suite du message, rédigez celui que vous lui laisseriez :

Bonjour, Émile. Je te donne rendez-vous au café Germinal.

Devinez quels écrivains se cachent dans ces exemples :

Ici, Jean-Jacques, je suis absent.

Bonjour, Jean-Jacques, comment va Émile ?

Ici, Louis. Enregistrez votre message après le bip sonore.

Bonjour Louis, comment va Elsa ?



Notes

On peut adopter la méthode suivante :

- établir d'abord une liste d'expéditeurs et de destinataires ;
- discuter de sa validité ;
- proposer à plusieurs petits groupes de travailler soit sur le même thème puis de confronter les résultats, soit sur des sujets différents.

Cette activité permet entre autres de tester la valeur de la communication écrite lorsqu'on s'astreint à n'utiliser que les mots « principaux » et de redécouvrir les techniques utilisées par ce mode de communication (abréviations, utilisation de mots-clés, suppression des mots-liens, etc.).

Construire des télégrammes imaginaires ravit toujours les participants. On se souvient du sketch de Fernand Raynaud, entre autres.

Exemples :

Imaginez

- celui de Clovis au porteur du vase de Soissons : *Suis désolé – stop – fleurs suivent – stop ;*
- celui que Napoléon envoie à son épouse le soir du 18 juin 1815 : *Ne m'attends pas ce soir – stop – Prie Sainte Hélène pour moi – stop ;*
- celui de Cambronne au soir de la bataille de Waterloo ;
- celui de Mitterrand à Giscard le soir des élections présidentielles françaises en 1981 ;
- celui de Chirac à Le Pen le soir des élections présidentielles françaises en 2002.





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 des élèves. 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.

C'est un jeu qui a eu ses moments de gloire.

Il s'agit de produire des faire-part, des cartes de visite imaginaires.

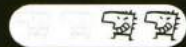
Les faire-part de naissance :

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.



Notes

C'est l'occasion de revisiter les citations célèbres et d'utiliser les dictionnaires de citations.

Délocaliser (utiliser une citation asiatique pour un occidental) ou « détemporiser » (mettre une citation du XVI^e siècle dans la bouche d'un contemporain) peut permettre de mieux comprendre celles-ci, d'en mesurer mieux l'impact et la signification.

Inventer des phrases historiques vraisemblables exige beaucoup de soin et de recherches. La presse est toujours à l'affût de ce qu'a pu dire telle personnalité politique, tel ou telle artiste et met en exergue une phrase, souvent en dehors de son contexte.

Le jeu des fausses citations consiste

- soit à attribuer des citations célèbres à des personnalités qui ne les ont jamais prononcées :

Zut alors ! (Maréchal Cambronne)

Si je suis élu président, je créerai les restos du cœur... (Coluche)

- soit à imaginer une citation pour une personnalité, en fonction de son caractère, de ses manières ou parce qu'elle lui « colle » bien dans l'actualité :

Je m'suis fait tout petit devant une poupée. (Bill Clinton)

Je rappelle à Monsieur Arafat que jamais nous n'abandonnerons le Kosovo. (G.W. Bush)

Si j'ai bu, c'était à l'insu de mon plein gré. (Renaud)



« 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

Notes

Voilà une activité qui pourrait déjà être bien utile si elle aide les jeunes à redécouvrir les proverbes (relativement abandonnés aujourd'hui) !

Mais elle a aussi l'avantage de remettre certains proverbes au gout du jour et pourquoï 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.

Qui a bu boira, la chicorée ? pas ça !

Qui a bu boira la chicorée Pacha.

C'est en buchant qu'on devient bucheron.

C'est en forgeant qu'on devient forgeron.

Jamais deux sans toit !

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

Contrairement aux apparences, l'art de l'à-peu-près n'est pas si simple.

Dans un premier temps, il sera utile d'observer l'environnement et de repérer des à-peu-près dans la presse écrite mais surtout audio-visuelle. Dans les journaux parlés, dans les séquences mettant en scène des non-professionnels, la télévision nous en offre parfois de remarquables. Ensuite, viendront les créations. Mais prudence, tout est dans la nuance...

Pourquoi y a-t-il des mouvements rebelles en Côte d'Ivoire ?

Parce que le président, i'voit rien...

L'Académie : *quarante appelés, peu de lus.*

C'est ce qu'on appelle de l'à-peu-près.

Les à-peu-près sont parfois involontaires. Par méconnaissance, quelqu'un écrira *Il est vraiment mal en poing*. Cela déclenchera des rires s'il parle d'un boxeur malchanceux.

En voici d'autres :

Il vit le lit vide et le devint.

Combien fus-je épaté de fois (Bobby Lapointe).

Je t'aime, aujourd'hui plus qu'à Hyères et bien moins qu'à Denain. (San Antonio)

Je t'enlacerai. Tu t'en laisseras. (Louise de Vilmorin)



Notes

Cet exercice oblige l'élève non seulement à s'interroger sur les traits à mettre en valeur chez les victimes qu'il s'est choisies mais également à faire preuve d'imagination et de recherche dans le choix des termes adaptés d'une part à une adresse postale et d'autre part à une adresse électronique.

Imaginez l'adresse postale d'une personnalité

- en utilisant une adresse existante :

*Sa Majesté
rue du Trône, 2
1050 Bruxelles*

- en utilisant une adresse qui évoque son statut, son caractère ou ses manies :

*Elio di Rupo
rue du Papillon rouge, 1210
7000 Mons*

Imaginez l'adresse électronique de personnalités en trouvant un nom de serveur correspondant au métier exercé, au caractère de la personne :

*jeanpaul2@paradise.it
justine.henin@racket.be*



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 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.

En laissant le hasard s'occuper des mots, on peut créer des textes poétiques ou drôles. C'est un jeu qui se joue à plusieurs. Sur une feuille de papier pliée en accordéon, chacun 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 participants.

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 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

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.

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

La rédaction de vœux humoristiques va mettre en œuvre les astuces révélées par les autres jeux (dans le dernier cas, les « zeugmes »).

On peut aussi utiliser les acrostiches, les anagrammes, les homophones, la parodie et d'autres jeux de cette brochure.

Imaginez les vœux que l'on a coutume d'échanger durant la première quinzaine de janvier :

Ceux de votre médecin : *Meilleurs vœux de bonheur et de mauvaise santé ;*

Ceux de votre garagiste : *Et que ça roule ! ;*

Ceux de votre horloger : *Meilleurs vœux de bonne heure.*

Et quels sont ceux que vous adresseriez :

à votre cardiologue ? : *Mes vœux les plus cordiaux ;*

à votre neurologue : ... ;

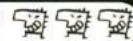
à votre professeur d'histoire : ... ;

à votre professeur de musique : ... ;

à votre professeur de gymnastique : ... ;

à votre voisin : *Comme l'année précédente se clôture, merci de la réparer.*

(voir le zeugme page 83).



Notes

Il semble difficile de créer de nouveaux cartons de Jourdain. Par contre, pousser la logique dans ses retranchements est possible en utilisant le recto et le verso comme dans l'exemple cité à propos de l'incendie. La création de telles fiches fera percevoir les limites de l'incompréhension ou des ambiguïtés de la communication.

Le carton de Jourdain utilise doublement le paradoxe de Richard (voir page 80).

Exemples :

Prenez une fiche. Sur la face recto, écrivez : *Ce qui est écrit au verso est vrai.*

Sur la face verso, écrivez : *Ce qui est écrit au verso est faux.*

Laissez-le trainer négligemment dans votre environnement. Il y a fort à parier pour qu'il provoque de belles discussions dans votre entourage ! La logique sera à l'honneur !

Prenez une fiche. Sur la face recto, écrivez : *À retourner en cas d'incendie.*

Sur la face verso, écrivez : *Mais enfin, il est écrit : « en cas d'incendie » !*

Cherchez d'autres situations où vous pourrez exploiter le carton de Jourdain ou l'autre formule.



Les noms des futures stations de métro et d'arrêts de tram, de bus d'une ville existante, imaginaire ou à construire peuvent mener à des recherches passionnantes.

Notes

Ce jeu obligera les participants à faire des recherches d'ordre historique, géographique, littéraire. Dans le quartier de Liège où est né Simenon, la station de métro a de fortes chances de s'appeler « Maigret ».

En demandant de respecter la contrainte d'intégration du nom dans le texte, on pratiquera l'homophonie qui peut donner lieu également à des trouvailles intéressantes (voir page 115).

Quelques pistes :

- imaginer le nom des stations de métro, de bus de la ville de Rome (en tenant compte de son caractère latin) ;
- créer la suite des noms de station de métro, de bus d'une ville imaginaire en prenant comme thème la photographie (*Nicéphore Niepce, Positif, Réflex, etc.*).

En demandant d'intégrer le plus possible les noms des stations dans un texte d'apparence banale, on se donne une contrainte supplémentaire.

La Société des transports intercommunaux bruxellois (STIB) a proposé un concours d'écriture sur ce thème. Voici des extraits de textes lauréats :

Approchez *Artistes* de tous bords, voici les *Fruits* de votre *Labeur*, venez élire les cinquante *Vainqueurs* de notre *Grand-Prix*.

Depuis que ma *Louise* est partie avec *Albert*, je n'ai qu'une envie, rejoindre *Stéphanie* à Monaco.

On peut faire la même chose avec d'autres villes francophones ou proposer des noms de stations à des métros du futur (celui de Liège, par exemple) ou au prochain RER de Bruxelles.



Court est un mot court mais *long* l'est plus encore.

Exceptionnellement est un mot long mais *long* ne l'est pas.

Le critère ici est plutôt d'ordre mathématique (le nombre de lettres). C'est Jules Richard, mathématicien (1862-1956) qui a mis en lumière ce paradoxe dans le domaine mathématique « Huit comporte quatre caractères ».

Notes

Nous touchons là au domaine de la logique. Créez des paradoxes de Richard après en avoir découvert

quelques-uns amène les apprenants à être plus attentifs lors de la construction de phrases affirmatives ou négatives.

Comprendre les tenants et les aboutissants de ce paradoxe est utile lors de la création de définitions, lors de la construction d'une démonstration ou d'une argumentation.

On peut appliquer ce paradoxe dans la langue française :

Je hais l'amour.

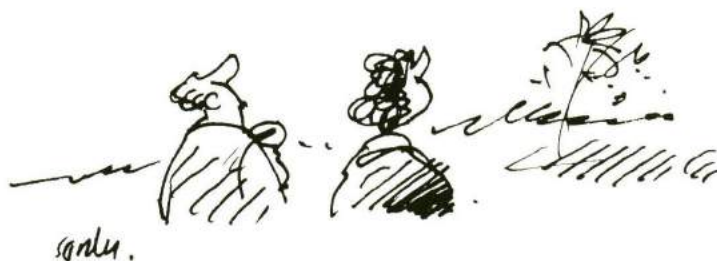
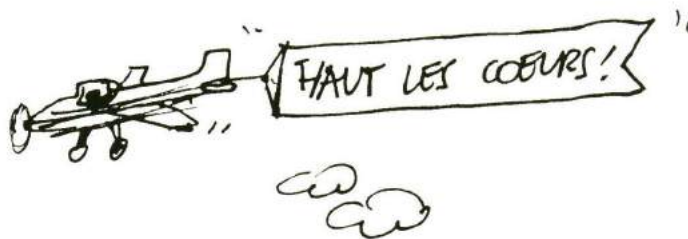
Vive la mort !

Mort à la vie !

Le critère ici est plus d'ordre sémantique (opposition entre la haine et l'amour, la mort et la vie, etc.).

Une étude a montré que 58 % des statistiques sont fausses. (Quelle est alors la valeur de cette étude ?).

Créez ou relevez dans le langage courant des phrases qui illustrent ce paradoxe.





Notes

Bien sûr, il ne faut pas encourager les pataquès comme il ne faut pas encourager les cacographies (voir page 112).

Mais les faire utiliser consciemment peut avoir un effet bénéfique : l'apprenant prend conscience des liaisons permises ou non permises, de celles qui provoquent le rire, de celles que nous pouvons tous faire à l'occasion, emportés par le lyrisme.

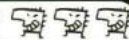
Ce n'est pas-t-à moi, je ne sais pas-t-à qui est-ce serait à l'origine du mot pataquès.

Il s'agit donc de liaisons vicieuses effectuées involontairement.

Actuellement, par exemple, malgré l'existence de l'euro depuis le 1er janvier 2002, on entend encore couramment *cent-s-euros*.

Si le pataquès désigne une faute involontaire, il a souvent été imité par les chansonniers, les humoristes. Le comédien Luc Moreau qui eut son heure de gloire en imitant le lieutenant de gendarmerie chargé des émissions d'éducation routière sur la R.T.B.F. en a fait un des moteurs de l'humour verbal qu'il pratiquait.

On pourra donc trouver du plaisir à relever les pataquès entendus dans les conversations de salon, à la télévision et à la radio mais on en trouvera sans doute plus en inventant des pataquès et en les attribuant qui à son prof, qui à son chef de bureau, qui un homme ou une femme politique, etc.



Notes

Paradoxalement, reconnaître et pratiquer les contradictions dans la langue aident à mieux les percevoir et à les éviter dans les lectures et les productions ultérieures.

Encore une fois, c'est en faisant ce qu'il ne faut pas faire, mais consciemment que les élèves arrivent à dominer les difficultés.

Cette pratique les amène à vivre de l'intérieur les contradictions qui peuvent s'introduire dans notre discours sans que nous nous en apercevions.

L'absurde n'est pas toujours perceptible la première fois. Le travail de groupe autour des oxymorons permettra de les débusquer rapidement.

Sans dire un mot, il lui dit : « Comment vas-tu ? ».

Un jour qu'il faisait nuit,...

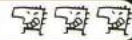
Les yeux fermés, nous regardions la scène.

Voilà une série d'oxymorons ¹.

Il s'agit donc de phrases ou de textes où, volontairement, on introduit une contradiction entre des mots. Parfois, on obtient un effet poétique : Victor Hugo a écrit *Un affreux soleil noir d'où rayonne la nuit*.

Pour innover, rien de tel que de travailler sur des thèmes d'actualité (les grands événements, les sujets de couvertures de magazine, etc.).

¹ du grec *oxumôron*, de *oxus* « aigu » et *môros* « sot, fou »



Notes

Ce jeu permet d'aborder intelligemment les notions parfois difficiles des sens propre et sens figuré.

Quand on dit : « Elle prit le micro et la parole », on associe au verbe « prendre » un complément concret (le micro) et un autre plus abstrait (la parole). De plus, l'expression « prendre la parole » est une expression figée (les trois mots qui la composent sont moins indissociables que dans prendre le micro).

Qui ne connaît le célèbre vers de Victor Hugo :
Vêtu de probité candide et de lin blanc

Ce vers a eu de nombreux émules :

Il prit la porte et son chapeau.

Il vivait de son métier et d'eau fraîche.

Il jeta son regard et sa cigarette par la fenêtre.

Les zeugmes sont en effet souvent construits sur la confusion entre les deux sens. Certains mots, évidemment, sont très productifs. Il est intéressant d'en dresser la liste avec les élèves.

JE VAIS VOUS
LIRE TOUS LES
"C4"
QUE J'AI REÇUS..

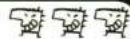
AH OUI !
..C'EST
IMPAYABLE,
COMME
TEXTES !



sorry.

Jeux avec des textes

68. LA LETTRE DE REFUS
69. LA FABLE EXPRESS
70. LE FAIT DIVERS
71. LE HAÏKU
72. L'HISTOIRE À TIROIRS
73. LE PASTICHE
74. LA PARODIE
75. LE DÉTOURNEMENT
76. LE TEXTE GRUYÈRE
77. LE TEXTE HASARD
78. LE TEXTE CONTRARIÉ
79. LE TEXTE ESCALIER
80. LE TEXTE GIGOGNE
81. LE CANULAR
82. LE CAVIARDAGE
83. LE CHARABIA
84. LES EXERCICES DE
STYLE
85. LA GRILLE PRODUCTIVE
86. L'INVENTAIRE
87. LE CENTON
88. LA COMBINATOIRE
89. LE PANTOUM
90. LES PHRASES-CLÉS
91. LE POÈME MONORIME



Notes

Ce genre de jeu amènera les participants à faire de multiples recherches sur les œuvres et les personnages concernés, à les resituer dans leur temps ou au contraire à les fondre dans l'actualité.

Le style des lettres de refus est particulier, parfois nuancé. S'y exercer permettra de tester certaines formules ainsi qu'une écriture « diplomatique ».

Umberto Eco (écrivain italien) s'est beaucoup amusé à imaginer des lettres de refus d'éditeurs à qui l'on avait soumis des chefs-d'œuvre.

Plus sérieusement, des livres ayant eu leur heure de gloire ont été effectivement refusés par des éditeurs à qui l'on avait soumis leur manuscrit en changeant seulement les premières phrases.

Le jeu consiste à imaginer la lettre de refus d'un éditeur à qui l'on a envoyé, par exemple, la *Bible* (livre le plus vendu au monde tous genres confondus) ou *Harry Potter* (comme cela est arrivé dans un premier temps), etc.

Exemple :

Monsieur Jean SAINT et ses frères Luc, Marc et Matthieu,

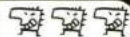
Nous avons bien reçu votre manuscrit dit « de la mer morte » racontant la vie, l'enseignement et la mort d'un certain Jésus au début de notre ère.

Nous sommes au regret de vous informer que nous ne pouvons risquer son édition étant donné l'in vraisemblance des faits racontés (miracles divers, résurrection, etc.). Nous serions très étonnés qu'un tel livre soit l'objet d'un succès de librairie.

Veuillez croire...

Variante :

On peut également s'attaquer à l'écriture de lettres de refus adressées par des employeurs à Victor Hugo demandant un poste de journaliste au journal *Le Monde* ou à Georges Simenon postulant pour une place de détective, etc.



Notes

La difficulté de ce jeu ne réside pas dans sa brièveté. Au contraire, faire court ne pose pas beaucoup de problèmes.

Par contre, la moralité doit être en accord avec le contenu et le calembour doit être réussi.

On ne réussira pas du premier coup, on testera beaucoup de ses fables-express auprès de ses copains, mais quel plaisir quand l'une d'entre elles déclenchera le sourire tant attendu...

*Dans Aire-sur-la-Lys, il advint une fois
Qu'un voyageur manquât son train. C'est une affaire
Qui n'a rien d'extraordinaire
Il s'était attardé : tant pis pour lui, ma foi !*

Moralité :

*Si tu ne vas pas à la gare d'Aire,
La gare d'Aire n'ira pas à toi.
(Alphonse Allais)*

*Tous deux, ils poireautaient depuis des lustres
Sur leur lit de douleur.
Un jour qu'ils allaient un peu mieux,
Ils décidèrent de passer la nuit dans un hôtel de luxe.
Incapables de se lever, ils s'y firent conduire dans leur lit.
À leur grand étonnement, ils entrèrent sans problèmes.*

Moralité :

*Les personnes alitées sont bien accueillies partout.
(Henry Landroit)*

La fable express est une fable courte dont la moralité (à l'instar de celles de La Fontaine) comporte un calembour.



Notes

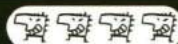
Cette activité exige une recherche de faits divers dans la presse. Les élèves s'apercevront vite que certains journaux sont spécialisés dans ce domaine et exploitent cette filière. Comparer la façon dont le même fait divers est traité par des journaux différents peut être très utile et mettre en lumière les styles employés. On pourra aussi s'exercer à traiter le même fait divers en adoptant des points de vue différents (celui de la police, celui des victimes, celui des témoins, etc.).

Les faits divers envahissent nos journaux et nos écrans. Tragiques souvent, émouvants parfois, il leur arrive aussi d'être drôles et de prêter à rire.

On peut s'amuser à en repérer dans la presse écrite et audiovisuelle mais on peut aussi en inventer :

- le plus tragique possible ;
- le plus émouvant ;
- le plus poétique ;
- le plus « fleur bleue » ;
- le plus mélodramatique ;
- etc.





Le haïku est un court poème japonais de trois lignes qui « dure le temps d'une respiration ». Il est donc bref. Trois lignes lui suffisent : la première comporte 5 syllabes, la deuxième 7 et la troisième à nouveau 5. Ceci pour les puristes car les haïkus occidentaux sont moins contraignants.

Pas de rime mais une référence à la nature, aux sentiments, aux émotions.

En voici trois japonais authentiques :

Notes

La contrainte est relativement forte : trois vers courts, l'émotion, la nature...

On veillera à bien distinguer les faux haïkus des autres :

« Un gros camion
Frôle la voiture.
Quelle chance ! »
est-il un haïku ?

Concision, expression, créativité sont au rendez-vous.

*Un papillon
vole au milieu
de la guerre froide*
(Nakamura Kusatao)

*Rivière d'été
le bout d'une chaîne rouge
pend mollement dans l'eau*
(Yamaguchi Seishi)

*Soir d'automne
la marée emporte
les restes d'un grand poisson*
(Saito Sanki)

Une variante consiste à transformer en haïku un texte existant, mais c'est un exercice difficile.

@ Vous pouvez découvrir d'autres haïkus sur les sites
www.perso.club-internet.fr/leonicat/haiku/haiku.htm
www.henouville.org/haiku/index.php3



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 propositions, soit par des pronoms relatifs et noient le sens dans leur avalanche.

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 ?

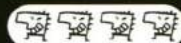
Une histoire à tiroirs, c'est une histoire où tellement de choses sont dites les unes dans les autres qu'on ne s'y retrouve plus...

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...



De tout temps, les textes célèbres ont été pastichés. Le pastiche se distingue de la parodie (voir page 92) par son aspect sérieux et littéraire. Le pastiche n'est pas non plus un plagiat, en effet, il « imite » un texte ou une œuvre mais ne la copie pas.

Il n'est plus guère utilisé aujourd'hui mais a eu ses heures de gloire. La Bruyère s'est amusé à pasticher Montaigne et Proust a réalisé des pastiches de Flaubert, de Balzac.

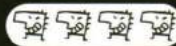
Notes

Pour pasticher, il faut évidemment bien connaître l'œuvre de l'écrivain que l'on veut imiter ou du moins avoir été en contact avec ses productions les plus significatives. Cela postule donc un contact antérieur prolongé avec l'auteur. Un adolescent amoureux de l'œuvre d'Antoine de Saint-Exupéry, par exemple, sera en mesure d'écrire un texte utilisant son style, son vocabulaire, ses expressions.

Le pasticheur écrira donc un texte « à la manière de... » en imitant le style, les recettes qu'utilise un écrivain ou un poète. Il lui rend un hommage en quelque sorte. Parfois, le pastiche peut devenir inconscient. Jean Ferrat, par exemple qui a mis en musique de nombreux poèmes d'Aragon, a été influencé par le poète dans la production de ses propres chansons.

On pourra donc pasticher des écrivains contemporains mais aussi des documents administratifs (attention, le faux doit ressembler au vrai !), des affiches annonçant une manifestation (qui doit rester dans l'ordre du vraisemblable).





Notes

Parodier n'est pas plus simple que pasticher... Ici aussi, il faut bien connaître l'œuvre de sa victime pour réussir.

D'autre part, on ne parodie pas n'importe quel texte. Si vous vous attaquez à un texte connu de vous seul, vous avez peu de chance d'être entendu et compris par vos auditeurs ou lecteurs...

La parodie, comme le pastiche, va mettre en lumière le style et le lexique employés par l'auteur, mais d'autre part, elle va également faire rire ou sourire par la caricature en faisant découvrir la vacuité de telle proposition ou l'absurdité du raisonnement.

De tout temps, les textes célèbres ont été parodiés.

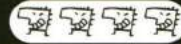
La parodie se distingue du pastiche (voir page 91) parce qu'elle utilise l'ironie, la caricature. C'est une contrefaçon qui peut aller jusqu'à relever du burlesque.

Par exemple, réécrire *Le petit chaperon rouge* en faisant de l'héroïne de ce conte une féministe convaincue produira une parodie. Le lecteur reconnaîtra le conte de départ mais l'histoire, les personnages et les intentions de Perrault auront été parodiés.

Le texte de *la Genèse*, dans *la Bible*, a été parodié de nombreuses fois.

Les fables de La Fontaine n'ont pas échappé à la parodie. Elles continuent à constituer une réserve inépuisable.

La célèbre *tirade des nez* d'Edmond Rostand dans *Cyrano de Bergerac* attire la parodie.



Notes

Détourner un texte officiel, une notice, etc. suppose qu'on en ait bien compris le sens, la portée sociologique, économique ou politique.

Une analyse s'impose donc avant de tenter un détournement.

Les bons détournements mettent en lumière les caractéristiques du document original : s'agit-il d'un mode d'emploi, d'une loi, d'une injonction, d'une simple information ? Emploie-t-il la forme impérative ?

Utilise-t-il la menace ? etc.

Les modes d'emploi des appareils électriques, ménagers, audiovisuels sont une source inépuisable.

Sur le principe de la parodie (voir page 92), on peut également s'attaquer à des textes officiels : une information syndicale, une affiche annonçant un évènement, un programme de radio ou de télévision, un discours politique, un mode d'emploi, un règlement peuvent être détournés avec profit.

Voici deux exemples particulièrement réussis de Laurent d'Ursel, lœuvrettiste :

- le détournement d'une notice pharmaceutique (extrait)

... *Normatyl est un neuromogénéiseur à large spectre de la classe des bêtamimétiques, médicaments hypnotiques puissants qui s'attaquent aux compulsions multidéviantes, jugulent les flambées égo-dynamiques et relâchent les sphincters révoltés, ou les rendent inoffensifs...*

- le détournement d'un texte législatif (extrait)

... *Répression de la bêtise. Article premier. § 1er. Quiconque est trouvé dans un lieu public proférant une bêtise est puni : pour la première infraction d'une amende de 15 à 25 francs ; en cas de récidive dans l'année depuis la première condamnation, d'une amende de 26 à 50 francs et d'une réclusion de vingt-quatre à trente-six heures dans son domicile après confiscation pendant ladite période de tout récepteur à images décérébrantes ...*

@ Retrouvez parmi d'autres, ces exemples complets en naviguant sur <http://users.skynet.be/Landroit/Dursel.html>



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.

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 page 100).

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

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.

Laisse le hasard vivre dans tes textes.

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

Voici comment procéder :

- 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 5 et ainsi de suite ;
 - 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 activité permet de bien cerner la notion d'antonyme et de constater rapidement que certains mots n'en ont pas.

Lesquels ? À quelles catégories grammaticales appartiennent-ils ?

Si je m'attaque à « La cigale et la fourmi », par exemple, je ne trouverai pas de mots pour remplacer les deux principales protagonistes. Dans ce cas, mieux vaut les conserver et appliquer la contrainte aux autres mots et concepts que la fable propose.

Que se passe-t-il lorsqu'on remplace les noms, les verbes, les adjectifs et les adverbes d'un texte, d'un poème, d'une chanson, d'un texte célèbre par leurs antonymes ?

Si j'écris :

Sœurs animales qui après nous mourez,

N'ayez la raison contre nous adoucie

Reconnaissez-vous le début de la *Ballade des pendus* ?

Et que diriez-vous d'une chanson qui s'intitulerait *Quand on n'a que la haine* d'un certain Lerb ?

À la fin, Diable supprima la terre et le ciel...

Diable se tut : Que l'ombre disparaisse et l'ombre disparut.

Vous aurez reconnu sans peine le début de la *Genèse*.

Au passage, la contrainte a provoqué un oxymoron (voir page 82).



Les textes escaliers sont composés de lignes comportant une syllabe puis deux puis trois, etc.

Exemple :

Il

Était

Une fois

Un grand géant

Qui ne voulait pas

Recevoir de cadeaux

De la part des gens du coin

etc.

Il faut cependant bien s'arrêter (des lignes de 15 à 20 syllabes semblent être la limite).

On peut alors redescendre l'escalier...

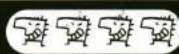
Se créent ainsi des formes géométriques dont on peut tirer profit.

On se rapproche des calligrammes (les plus célèbres sont ceux d'Apollinaire) dans lesquels les textes évoquent un dessin ou proposent des symétries (voir page 121).

Notes

Chez les petits, l'intérêt de ce jeu est évidemment de découvrir la notion de syllabe.

Les plus grands seront sensibles aux aspects esthétiques. On pourra augmenter la contrainte en exigeant que l'ensemble soit un poème rimé.



C'est un texte qui, à la manière des poupées russes, en contient d'autres ! Celui-ci, par exemple, dévoile une autre signification lorsqu'on le lit en laissant tomber une ligne sur deux :
Mademoiselle,

***Je m'empresse de vous écrire pour vous déclarer
que vous vous trompez beaucoup si vous croyez
que vous êtes celle pour qui je soupire.***

*Il est bien vrai que pour vous éprouver,
je vous ai fait mille aveux. Après quoi
vous êtes devenue l'objet de ma raillerie. Ainsi*

ne doutez plus de ce que vous dit ici celui

qui n'a eu que de l'aversion pour vous, et

qui aimerait mieux mourir que de

se voir obligé de vous épouser, et de

changer le dessein qu'il a formé de vous

haïr toute sa vie, bien loin de vous

aimer, comme il vous l'a déclaré ; soyez donc

désabusée, croyez-moi ; et si vous êtes encore

constante et persuadée que vous êtes aimée,

vous serez encore plus exposée à la risée

de tout le monde et particulièrement de

celui qui n'a jamais été et ne sera jamais

Votre serviteur, À..... (auteur inconnu)

Notes

L'exercice est périlleux : dans le premier cas, il s'agit d'aller à la ligne au bon endroit et dans le second de tenir compte de chaque « hémistiché » (demi-vers). Ce sera l'occasion d'observer, à chaque fois, ce qui détermine la césure : apparition d'un complément direct, d'un attribut, d'un complément du nom, etc. et de revoir éventuellement ces notions.

Durant l'occupation allemande, en France, ce poème se tailla un beau succès. Ici, le procédé consiste à couper le texte verticalement. En lisant le texte entier ou seulement la partie droite ou la partie gauche, on se trouve devant trois textes différents :

Aimons et admirons le chancelier Hitler

L'Éternelle Angleterre est indigne de vivre

Maudissons, écrasons le peuple d'outremer

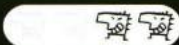
Le nazi sur la terre sera seul à survivre

Soyons donc le soutien du führer allemand

De ces navigateurs la race soit maudite

À eux seuls appartient ce juste châtime

La palme du vainqueur répond au vrai mérite



Notes

Des canulars de ce genre peuvent être réalisés dans diverses circonstances : une fausse circulaire dans la salle des profs d'une école, une information administrative dans un bureau, un curriculum vitae, etc.

Certes, cette technique est à manipuler avec attention.

Il faut savoir annoncer le canular au moment propice, s'il n'a pas été repéré.

Sa rédaction va mettre en œuvre plusieurs compétences.

Écrire une phrase « qui ne veut rien dire » n'est pas donné à tout le monde... Il faudra maîtriser la syntaxe, bien sûr, mais aussi le vocabulaire. La construction de mots composés est souvent révélatrice. Ainsi dans l'exemple ci-dessus, une pédagogie eurythmique est vraisemblable tandis qu'une pédagogie eurythmico-hédoniste l'est beaucoup moins.

Le jeu consiste à écrire un texte dont l'apparence sérieuse cache la vacuité. Testez-le auprès de personnes qui sont spécialistes du sujet. Vous serez étonnés.

Exemple :

Ce texte a été proposé comme thème d'une formation à un mouvement d'enseignants qui a été à deux doigts de le programmer dans un stage. En voici quelques extraits :

Partir de zéro

(La pédagogie eurythmico-hédoniste)

Basée sur les dernières recherches inter-universitaires de pointe, cette pédagogie apparaît de plus en plus comme la référence obligée en ce début du vingtième siècle.

Elle vise principalement à prendre conscience aussi bien aux apprenants qu'aux enseignants de leurs socles d'appétences, paliers essentiels pour une mise en perspective génético-déductive.

...

Une idée simple sous-tend cette pédagogie : tout apprentissage s'articule autour d'une unité linguistico-mathématique de niveau zéro. L'on comprendra aisément que cette conception postule l'abandon de la séparation traditionnelle de l'enseignement en matières.

Bibliographie :

- « Les socles d'appétences » — Professeur Nadrilot – Éditions Odile Jacob.

Ce texte ne veut strictement rien dire. La bibliographie est fautive (le nom de l'auteur est une anagramme). Cependant, il peut retenir l'attention de spécialistes de l'enseignement, soucieux peut-être de ne rien rater parmi le foisonnement de nouvelles méthodes.



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 ».

Maître [] sur un arbre []
 Tenait [] un fromage.
 [] Renard,
 tint [] ce langage :
 bonjour, monsieur []

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 (A. Rimbaud)
 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.

Texte caviardé

Le dormeur (A. Rimbaud)
 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

Ce jeu va mettre en exergue la mauvaise connaissance du français chez les concepteurs de ces textes (il va falloir imiter leurs « fautes » de français, ce qui n'est pas facile).

On s'attaquera au mode d'emploi d'un aspirateur, d'une voiture ou d'un appareil simple comme un presse-fruits par exemple.

Au départ, on peut rassembler plusieurs exemples de ces horreurs et les analyser : classer les erreurs que ces textes véhiculent (lexicales, syntaxiques, etc.), dénicher les formes d'humour involontaires, les réécrire en français correct, etc. En travaillant concrètement avec l'objet à présenter, on facilitera le travail.

Si les efforts que fait un étranger pour parler notre langue nous paraissent toujours sympathiques, même si le résultat n'est pas à la hauteur des espérances, par contre la manière désinvolte dont des multinationales « traduisent » en français des modes d'emploi ou des lettres de promotion a de quoi inquiéter.

Voici les extraits d'une d'entre elles, reçue par votre serviteur dans sa boîte aux lettres électronique :

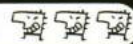
C'est une honneur savoir votre société par la toile.

Nous sommes un grand exportateur que dont se spécialise dans l'exportation de tous genres de cordons d'alimentation, les bouchons, corsets, les rallonges, les douilles, et ainsi de suite. Maintenant nous avons l'intention d'incorporer nos activités d'affaires dans votre marché, et nous serons beaucoup de pour votre introduction un la plupart des importer fiable qui contrôle ce champs. Nous avons exporté une grande quantité de cordons d'alimentation à beaucoup de pays, et apprécier une haute réputation par la qualité et le prix excellente. Nous croyons que vous avez une grande demande de cordons d'alimentation, s'il vous plaît n'hésiter pas pour nous contacter si vous êtes intéressé dans.

(absolument authentique)

Le jeu consiste à imiter cette façon de faire, non pour la justifier, mais pour la tourner en dérision.

@ On pourra également tirer beaucoup de profit en testant des sites qui proposent des traductions automatiques, tel que www.tradifax.com/ta.htm



Les célèbres « exercices de style » de Raymond Queneau peuvent trouver une nouvelle application en écrivant volontairement un texte farci de (d') :

Notes

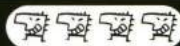
Ce jeu mettra en lumière, de façon concrète, l'utilisation des niveaux de langue et fera prendre conscience de leur impact.

L'emploi de l'argot et l'intégration des anglicismes pourront être facilités par les dictionnaires spécialisés.

- français, d'anglicismes ;
- belgicismes ;
- argot ;
- helvétismes ;
- québécois ;
- francismes ;
- verlan.

Variantes :

- proposer un même texte (comme dans les « Exercices de style » de Queneau) et le faire traiter différemment par des groupes. Confronter les réalisations ;
- proposer un sujet à traiter et choisir le style le plus adapté, le moins adapté (par exemple faire parler une comtesse en argot...).



Vous devez faire un discours à l'Amicale des collectionneurs de timbres de Bastogne et vous ne savez que dire ?

Aidez-vous d'une grille productive, c'est-à-dire d'un outil conçu pour composer un discours ou alimenter une conversation en parlant, en écrivant, en jargonnant, bref, pour ne rien dire.

Voici, par exemple, une grille pour salles des profs (mais que les profs se rassurent, les garagistes, les plombiers, les médecins, les techniciens de surface sont capables d'en faire autant) :

Notes

Voilà un jeu qui donnera l'occasion de manipuler son public et de prendre conscience de ce qui, dans un texte, fait véritablement sens. Cela dépend certes du vocabulaire, mais la syntaxe y trouve sa part.

(composition : H. Landroit)	<i>Les progrès de la pédagogie permettent de se rendre compte aujourd'hui</i>	<i>que ce n'est certainement pas la relation fusionnelle qui diminuera le pouvoir</i>	<i>des apprenants surtout pré-occupés par leur progrès personnel.</i>
	<i>Certes, il est notoirement admis par la communauté scientifique et scolaire</i>	<i>que les substrats naturels d'acquisition se développent souvent à l'insu</i>	<i>du corps enseignant lui-même, insuffisamment préparé à cette tâche.</i>
	<i>Durant le siècle écoulé, il a été démontré à plusieurs reprises et occasions</i>	<i>que l'avenir appartient à celui ou celle qui se lève tôt et cela au bénéfice</i>	<i>de la classe même si celle-ci n'est composée que de cancrs reconnus.</i>
	<i>Nous ne pouvons qu'affirmer à la lumière de récentes découvertes</i>	<i>que la contrainte est créatrice et qu'elle suscite finalement le plaisir</i>	<i>de la personne concernée elle-même, qu'il s'agisse de l'enfant ou de l'adulte.</i>

Cette grille vous permet de construire tout un texte de haute tenue pédagogique en puisant successivement et indifféremment dans la première, la deuxième, la troisième colonne. Essayez !

Des inventaires de mots concernant le domaine traité peuvent aussi être établis et servir de base de données pour la construction d'un texte apparemment construit mais qui en réalité doit plus au hasard qu'à la réflexion...



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).

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

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.

*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 :
le *Notre-père* ;
la *Brabançonne* ;
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 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.

À l'heure actuelle, les enfants sont familiarisés avec d'autres formes de combinatoire : il s'agit de ces romans « dont vous êtes le héros » qui permettent des lectures multiples et de certains jeux vidéos.

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 joueurs 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.

Exemple :

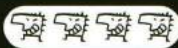
Elle avait les cheveux roux. Le soleil brillait dans le ciel. Elle portait une robe lilas. J'étais mon nouveau costume. Nous venions de commander un jus de fruit.

peut se lire :

J'étais 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'étais mon nouveau costume.
etc.



D'origine malaise, les pantoums sont des poèmes dont la contrainte consiste à croiser les rimes (le deuxième et le quatrième vers sont repris par le premier et le troisième vers de la strophe suivante).

Charles Baudelaire s'y est essayé :

*Voici venir les temps où vibrant sur sa tige
Chaque fleur s'évapore ainsi qu'un encensoir ;
Les sons et les parfums tournent dans l'air du soir ;
Valse mélancolique et langoureux vertige !*

*Chaque fleur s'évapore ainsi qu'un encensoir ;
Le violon frémit comme un cœur qu'on afflige ;
Valse mélancolique et langoureux vertige !
Le ciel est triste et beau comme un grand reposoir.*

*Le violon frémit comme un cœur qu'on afflige,
Un cœur tendre, qui hait le néant vaste et noir !
Le ciel est triste et beau comme un grand reposoir ;
Le soleil s'est noyé dans son sang qui se fige.*

*Un cœur tendre, qui hait le néant vaste et noir,
Du passé lumineux recueille tout vestige !
Le soleil s'est noyé dans son sang qui se fige...
Ton souvenir en moi luit comme un ostensor !
(Harmonie du soir, extrait du recueil *Les Fleurs du Mal*)*

On ne s'obligera pas nécessairement à écrire des alexandrins mais à composer des poèmes (même libres) où cette contrainte sera respectée.

Notes

Ce qui sera intéressant, dans cet exercice, c'est évidemment de constater que plusieurs conditions doivent être réunies et de les analyser. Pour que les vers puissent s'intégrer sans mal dans les strophes successives, ils doivent répondre à certains critères. Aux participants de les découvrir.



Notes

Le nombre des phrases-clés peut varier de trois à six. Avec moins de trois phrases-clés, le jeu n'a guère d'intérêt. Au-delà de six, la contrainte n'a plus guère d'intérêt.

Ce jeu exige de se soucier de la « grammaire du texte », de son ordonnancement, et de créer les phrases manquantes en conséquence. Si l'on travaille sur des textes existants, il sera intéressant de comparer les productions et les originaux.

Le jeu consiste à reconstruire un texte à partir de quelques phrases-clés (deux, trois ou quatre).

Ces phrases-clés peuvent être

- soit inventées ;
- soit tirées réellement d'un texte existant.

Ces phrases pourront être présentées dans l'ordre ou le désordre (cette façon de faire augmente bien entendu la difficulté).

Exemple :

Reconstruire un texte en tenant compte des phrases-clés suivantes présentées dans le désordre :

Lorsqu'une maison éclairée apparut, il poussa un soupir de soulagement.

Il n'en pouvait plus de pousser cette charrette.

Le ciel était bas et chargé.



Un poème tire une partie de son charme de ses rimes diverses et alternées.
Mais qu'en est-il des poèmes monorimes ?

Notes

La monorime oblige le poète en herbe à une recherche poussée de mots terminés par la rime choisie. Elle remet à l'honneur, en passant, la prosodie et redonne le plaisir de « compter les pieds » en construisant des vers. La redécouverte des alexandrins peut se faire à cette occasion.

*Je l'ai rencontrée sous un if
Et notre amour fut excessif
À défaut d'être expéditif
J'en fus plus de vingt ans captif
Puis elle me quitta sans motif !*

Évidemment, on ne peut pas dire que voilà de la poésie de haut vol.
De telles productions vont faire rire.

Mais si la rime unique choisie est *é* ou *a*, on pourra se permettre un travail plus sérieux.

Il sera intéressant d'explorer des rimes rares (donc difficiles) comme *ergue*, *atre*, etc.




PFFFFUI ! LOURD,
CE CARTABLE !...

... SI JE POUVAIS DÉJÀ
ENLEVER LES 2 KILOS
DE FRANÇAIS...

Seules...

Jeux avec l'orthographe et la grammaire

- 
- 92. LA CACOGRAPHIE
 - 93. LE PLURIEL SINGULIER
 - 94. LE MASCULIN NOUVEAU
 - 95. L'HOMME AU FAUX
NOEUD
 - 96. L'HOMOGRAPHE
 - 97. L'HOMOSYNTAXISME



Notes

Cacographie ¹, 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 du vingtième 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 inexistants.

Faires une fête d'ortografe a chacque 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 page 115), 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).



¹ du grec *kakos* « mauvais » et *graphein* « écrire »



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.

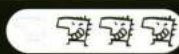
À la règle extrêmement répandue dans les écoles « Pour mettre un nom au pluriel, il suffit d'ajouter un s au singulier », tout le monde connaît les fameuses exceptions des mots en *al*, en *eau*, etc. et les *cailloux* sur les *genoux* parmi les *choux*, etc.

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 œufs</i>	<i>un neuf</i>
<i>cinq œufs</i>	<i>une queue</i>
<i>des "beuh..."</i>	<i>un bœuf</i>



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.

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*

jusqu'ici, ça va

une coupe *un coup*

une case *un cas*

une ponte *un pont*

une sorte *un sort*

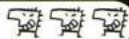
la dose *le dos*

la base *le bas*

la gaze *le gaz*

la France *le franc*

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



Notes

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 page 116).

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.

Rassurez-vous tout de suite, il s'agit des homophones² 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 git 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 næud suie pas sein. Baux est le pluriel de bail ; le terme pas est celui qu'on trouve dans l'expression marcher au pas ; git était employé sur les tombes : Ici git...

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

² du grec *homoios*
« même » et *phoné*
« son »



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).

Les poules du couvent couvent.

*Son son est bon*⁴.

à distinguer de :

Quand Caen sera-t-il atteint ?

Ils iront à Troyes à trois.

Les deux premiers contiennent des homographes⁵ et les deux suivants, des homophones.

Avec les homophones (voir page 115), les homographes 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 !

⁴ on parle d'un chanteur d'opéra, bien entendu

⁵ du grec *homoios* « même » et *graphein* « écrire »



Notes

Cet exercice va évidemment mettre en évidence les catégories grammaticales. Suivant l'avancement des participants, les exigences de départ seront plus ou moins définies. Ainsi, l'exemple donné ci-contre ne tient pas compte du genre.

Chez les plus jeunes, on pourra se contenter de structures simples reprenant plutôt les fonctions :
Sujet – Verbe – Complément direct par exemple.

Deux phrases sont dites homosyntaxiques lorsqu'elles utilisent la même structure grammaticale.

Exemple :

Les oiseaux se cachent pour mourir est une phrase dont la structure peut se résumer comme suit : Déterminant article – nom – verbe pronominal – préposition – infinitif.

La phrase *Des jumelles se cherchent pour chanter* a la même structure grammaticale. C'est un homosyntaxisme.

Certes, certaines phrases sont plus faciles à imiter que d'autres.

Que faire, par exemple, avec *Mieux vaut tard que jamais* ou encore *Au diable l'avarice* ?



JEUX GRAPHIQUES...

STYLO?...

...OU PINCEAU?

sardes.

Jeux graphiques

- 
- 98. L'AMBIGRAMME
 - 99. LE CALLIGRAMME
 - 100. L'EXPRESSION



Notes

Les ambigrammes ouvrent la porte à un monde merveilleux mêlant graphisme et langue. Les recherches peuvent être longues et difficiles mais le résultat enchante les participants. Ce jeu attirera bien sûr l'attention sur les ressemblances et différences fondamentales des lettres de l'alphabet, permettra de classer les critères qui les distinguent (rondeur, jambages, accents, cédilles, etc.) et d'utiliser un vocabulaire lié à la calligraphie et la typographie.

Les ambigrammes sont à mi-chemin entre le jeu de langue et le graphisme. Voici, par exemple, un ambigramme de mon prénom (travail manuscrit) retravaillé avec une police de caractères :

(merci à Gilles Esposito-Farese)

Si vous regardez la page à l'envers, vous observerez que mon prénom est toujours à l'en-droit, ce qui pour moi, est un comble...

@ Sur l'internet, voici quelques adresses qui vous en donneront une idée :

www.almaleh.com/ambi.htm

www.graner.net/nicolas/selcoiu/tau.jauejb/:dttt

www.iap.fr/users/esposito/ambigallery.html



L'objectif est d'écrire un texte sous forme de dessin. Le dessin aura une relation avec le contenu du texte. C'est le poète Apollinaire qui a baptisé cet exercice « calligramme » mais avant lui, beaucoup d'autres l'avaient utilisé. On a même retrouvé des textes grecs conçus de cette façon. Les adolescents et les adultes seront en mesure d'aborder le calligramme plus abstraitement.

Voici le plus célèbre des calligrammes d'Apollinaire :

Douces figures pourvuées
 MIA Chères lèvres fleuries
 YETTE MAREYE
 ANNIE et toi MARIE
 ou étes-
 vous à
 jeunes filles
 MAIS
 près d'un
 jet d'eau qui
 pleure et qui prie
 cette colombe s'extasie

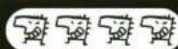
Tous les souvenirs de Ruybal Billy Daloz
 O mes amis partis de l'Europe ? Ou sont-ils mélancoliques
 baillissent vers le firmament. Dont des pas dans une splendeur
 Et vos regards en l'eau dominant Comme s'engageaient
 Mea non mélancolique fleur Où est son-ils morts déjà
 Où sont-ils Broque et Max Jacob Peut-être mon âme est plonge
 Derrain aux yeux gris comme l'aube De souvenirs mon âme est plonge
 Le jet d'eau pleure sur ma peine

CEUX QUI SONT PARTIS A LA GUERRE AU NORD SE BATTENT MAINTENANT
 Le soir tombe O sanglante mer
 Jardins où saigne abondamment le laurier rose leur souffrerie

Notes

Aux jeunes enfants, on proposera d'abord de réaliser des calligrammes simples comme un texte à propos de la pomme prenant la forme du fruit, un texte à propos d'un animal et montrant le dessin de celui-ci.

@ Voir par exemple www.scolagora.com/ecolbrazey/calli1.htm
www.yclady.free.fr/calligrammes_america.html



Notes

L'intérêt de la pratique des eximpressions sautera aux yeux des enseignants.

Elle associe graphismes et écriture, provoque la recherche, laisse la place à la créativité et à l'humour. La recherche peut s'opérer dans les proverbes évidemment, dans les expressions toutes faites, figées, qu'il s'agira de distinguer des autres.

Les *eximpressions* (néologisme créé par Grégory Jusserand) sont des rébus particuliers qui jouent beaucoup avec le graphisme.

Exemples :

L'important c'est la rose (G. Jusserand)

Avoir des trous dans ses chaussettes (H. Landroit)

Partir au bout de monde (G. Jusserand)

Compter sur les autres (H. Landroit)

marguerite tulipe
iris **ROSE** bleuet
bégonia jonquille

chaussettes

MONDEPARTIR

1, 2, 3, 4,...

les autres

@ Après en avoir fait beaucoup, allez jeter un coup d'œil sur le site de G. Jusserand www.jusserand.com

Index

100 jeux de langue

- A. INDEX ALPHABÉTIQUE
- B. INDEX PAR NIVEAU
DE DIFFICULTÉ
- C. INDEX DES JEUX QUI SE
JOUENT SEUL OU À
PLUSIEURS
- D. BIBLIOGRAPHIE

INDEX ALPHABÉTIQUE

- Abécédaire thématique, 41
Abréviation, 42
Acrostiche, 27
Adresse imaginaire, 74
Affiche arrachée, 44
À lignes égales, 15
Alphabet parlant, 22
Ambigramme, 120
Anacyclique, 25
Anagramme, 19
Antonomase, 50
À-peu-près, 73
Aptonyme, 51
Boule de neige, 16
Cacographie, 112
Cadavre exquis, 75
Calligramme, 121
Canular, 99
Caramel, 61
Carton de Jourdain, 78
Caviardage, 100
Centon, 105
Charabia, 101
Chronogramme, 35
Collage, 67
Combinatoire, 106
Contrainte du clavier, 18
Contrainte du prisonnier, 17
Contraire, 59
Contrepèterie, 28
Définition nouvelle, 76
Demi-lettres, 26
Détournement, 93
Diminutif, 53
Double consonne, 21
Du plus court au plus long, 52
Écriture abécédaire, 54
Écriture alternée, 31
Enchaînement, 55
Enseigne pourrie, 43
Exercices de style, 102
Eximpression, 122
Fable express, 87
Faire-part, 70
Fait divers, 88
Fausse citation, 71
Faux proverbe, 72
Forgeron, 62
Grille productive, 103
Haïku, 89
Histoire à tiroirs, 90
Homme au faux nœud, 115
Homographe, 116
Homosyntaxisme, 117
Inventaire, 104
Jamais le même mot, 45
Lettre à introduire, 32
Lettre de refus, 86
Lipogramme, 33
Liponymie, 38
Littérature définitionnelle, 58
Logogriphe, 39
Logorallye, 40
Masculin nouveau, 114
Message codé, 23
Métagramme, 13
Méthode S+7, 46
Monosyllabe, 63
Mot à rallonge, 14
Mots imposés, 47
Mot-valise, 48
Néologisme, 56
Noms cachés, 57
Okapi, 30
Oxymoron, 82
Palindrome, 24
Pangramme, 34
Pantoum, 107
Paradoxe de Richard, 80
Parlez-vous français ?, 49
Parodie, 92
Pastiche, 91
Pataquès, 81
Phrases-clés, 108
Pluriel singulier, 113
Poème monorime, 109
Pub, 66
Répondeur, 68
Sans en avoir l'air, 20
Station imaginaire, 79
Télégramme, 69
Texte contrarié, 96
Texte escalier, 97
Texte gigogne, 98
Texte gruyère, 94
Texte hasard, 95
Virelangue, 60
Vœux, 77
Zeugme, 83
Zygomar, 29

INDEX PAR NIVEAU DE DIFFICULTÉ

très facile

Abréviation, 42
Adresse imaginaire, 74
À-peu-près, 73
Boule de neige, 16
Cacographie, 112
Centon, 105
Charabia, 101
Calligramme, 121
Collage, 67
Définition nouvelle, 76
Demi-lettres, 26
Du plus court au plus long, 52
Enchaînement, 55
Enseigne pourrie, 43
Faire-part, 70
Histoire à tiroirs, 90
Jamais le même mot, 45
Lipogramme, 33
Liponymie, 38
Littérature définitionnelle, 58
Message codé, 23
Mot à rallonge, 14
Néologisme, 56
Okapi, 30
Pub, 66
Texte escalier, 97

Texte gruyère, 94
Texte hasard, 95
Zygomar, 29

facile

Abécédaire thématique, 41
Acrostiche, 27
Affiche arrachée, 44
Alphabet parlant, 22
Anagramme, 19
Aptonyme, 51
Cadavre exquis, 75
Canular, 99
Caramel, 61
Caviardage, 100
Chronogramme, 35
Combinatoire, 106
Contrainte du prisonnier, 17
Contraire, 59
Diminutif, 53
Double consonne, 21
Écriture abécédaire, 54
Écriture alternée, 31
Fausse citation, 71
Faux proverbe, 72
Forgeron, 62
Homographe, 116

Homosyntaxisme, 117
Inventaire, 104
Lettre à introduire, 32
Logogriphe, 39
Logorallye, 40
Méthode S+7, 46
Monosyllabe, 63
Mot-valise, 48
Noms cachés, 57
Pangramme, 34
Pataquès, 81
Phrases-clés, 108
Répondeur, 68
Sans en avoir l'air, 20
Station imaginaire, 79
Télégramme, 69
Texte contrarié, 96
Virelangue, 60
Vœux, 77

difficile

À lignes égales, 15
Anacyclique, 25
Antonomase, 50
Carton de Jourdain, 78
Contrainte du clavier, 18
Contrepèterie, 28
Exercices de style, 102

Fable express, 87
Fait divers, 88
Homme au faux nœud, 115
Lettre de refus, 86
Masculin nouveau, 114
Métagramme, 13
Oxymoron, 82
Paradoxe de Richard, 80
Parlez-vous français ?, 49
Pluriel singulier, 113
Poème monorime, 109
Zeugme, 83

très difficile

Ambigramme, 120
Détournement, 93
Eximpression, 122
Grille productive, 103
Haïku, 89
Mots imposés, 47
Palindrome, 24
Pantoum, 107
Parodie, 92
Pastiche, 91
Texte gigogne, 98

INDEX DES JEUX QUI SE JOUENT SEUL OU À PLUSIEURS

seul

Abréviation, 42
Acrostiche, 27
Adresse imaginaire, 74
À lignes égales, 15
Alphabet parlant, 22
Ambigramme, 120
Anacyclique, 25
Anagramme, 19
Antonomase, 50
Aptonyme, 51
Boule de neige, 16
Cacographie, 112
Calligramme, 121
Canular, 99
Caramel, 61
Carton de Jourdain, 78
Caviardage, 100
Charabia, 101
Chronogramme, 35
Collage, 67
Contrainte du clavier, 18
Contrainte du prisonnier, 17
Contraire, 59
Contrepèterie, 28
Définition nouvelle, 76
Demi-lettres, 26
Détournement, 93

Diminutif, 53
Double consonne, 21
Du plus court au plus long, 52
Écriture abécédaire, 54
Écriture alternée, 31
Enseigne pourrie, 43
Eximpression, 122
Fable express, 87
Faire-part, 70
Fausse citation, 71
Faux proverbe, 72
Forgeron, 62
Haïku, 89
Histoire à tiroirs, 90
Homme au faux nœud, 115
Homographe, 116
Homosyntaxisme, 117
Inventaire, 104
Jamais le même mot, 45
Lettre de refus, 86
Lipogramme, 33
Liponymie, 38
Littérature définitionnelle, 58
Logogriphe, 39
Masculin nouveau, 114
Métagramme, 13
Méthode S+7, 46
Monosyllabe, 63
Mot à rallonge, 14

Mot-valise, 48
Néologisme, 56
Okapi, 30
Oxymoron, 82
Palindrome, 24
Pangramme, 34
Pantoum, 107
Paradoxe de Richard, 80
Parodie, 92
Pastiche, 91
Pataquès, 81
Pluriel singulier, 113
Poème monorime, 109
Répondeur, 68
Sans en avoir l'air, 20
Station imaginaire, 79
Télégramme, 69
Texte contrarié, 96
Texte escalier, 97
Texte gigogne, 98
Texte gruyère, 94
Texte hasard, 95
Vœux, 77
Zeugme, 83

à deux

Zygomar, 29

à plusieurs

Cadavre exquis, 75
Enchaînement, 55
Lettre à introduire, 32
Virelangue, 60

seul ou à plusieurs

Abécédaire thématique, 41
Affiche arrachée, 44
À-peu-près, 73
Centon, 105
Combinatoire, 106
Exercices de style, 102
Fait divers, 88
Grille productive, 103
Logorallye, 40
Message codé, 23
Mots imposés, 47
Noms cachés, 57
Parlez-vous français ?, 49
Phrases-clés, 108
Pub, 66

BIBLIOGRAPHIE

- 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.
- DUCHESNE (Alain), LEGAY (Thierry), Les petits papiers, Éditions Magnard.
- RIVAS (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.
- ABACLAR (Camille), Je suis le ténébreux, 101 avatars de Nerval, Éditions Quintette.
- DURAND (Gérard), Palindromes en folie, Éditions Les dossiers d'Aquitaine
- ANGELINI (Éric), LEHMAN (Daniel), Mots en forme, Éditions Quintette.
- PEREC (Georges), La disparition, Éditions Gallimard.



HENRY!... C'EST TOI QUI
AS PRIS LE JOURNAL
D'AUTOURD'HUI, POUR TES
JEUX DE
COLLAGES...?

Serdar

Cette publication est une version revue et augmentée de la brochure « 50 jeux de langue pour l'école »
éditée en 1995 par le Ministère de la Communauté française, Service de la langue française.

Ministère de la Communauté française
Direction générale de la Culture
Service général des Lettres et du Livre
Service de la Langue française
Bd Léopold II, 44
1080 Bruxelles
Tél. : 02 413 32 74
Mel. : secretariat.lngfr@cfwb.be

Coordination générale : Nathalie Marchal

Rédaction des textes : Henry Landroit
Couverture : Pierre Dallapalma
Dessins : Serdu

Graphisme : Françoise Hekkers
Direction Communication, Presse & Protocole
Secrétariat général

Remerciements : Chantal Livémont, Michel Trousson, Jean-Marie Klinkenberg, Marc Wilmet, Denis Fierens

Edition mars 2004
D/2004/9108/1
Prix de la publication : 3 €

Éditeur responsable : Henry Ingberg, 44 Bd Léopold II, 1080 Bruxelles

