

# jouer avec des lettres

FICHES  
DE  
JEUX

série n°1

1.-Plusieurs séries de jeux paraîtront dans CHANTIERS PEDAGOGIQUES DE L'EST.

Voici la première de ces séries: DES JEUX AVEC DES LETTRES.

Les séries suivantes seront consacrées à: des jeux avec des formes, des jeux avec des mots, des jeux avec des grilles, des jeux avec des chiffres, rébus et devinettes.

2.-Les fiches de jeux doivent permettre à l'enfant, après lecture des explications et des exemples, d'effectuer des recherches, de construire des jeux semblables, de les présenter à ses camarades de classe, à ses correspondants,....

3.Plan adopté pour la présentation de chaque jeu

au recto:

titre, explications, exemples, propositions de recherches

au verso:

des pistes de travail, difficultés, recherches de même type.

4.-Ces fiches pourront rejoindre le F.T.C. (Fichier de Travail Coopératif-voir catalogue de la C.E.L.)

Pour cela recopier les jeux sur des fiches vierges (disponibles à la C.E.L.) identiques aux fiches du F.T.C.

Pour protéger les fiches les recouvrir d'adhésif transparent ou utiliser des pochettes transparentes.

5.-Dans les petites classes se pose le problème de la graphie correcte des mots. Je demande à mes élèves, quand c'est possible, de me montrer le mot avant d'effectuer des recherches.

Le problème de la connaissance parfaite de l'alphabet se pose également.

On utilisera uniquement les majuscules d'imprimerie.

On proposera aux élèves la fabrication de "réglettes alphabet" en carton.

Les noms sont toujours écrits au singulier.

6.-On orientera les recherches dans de multiples directions: prénoms, noms d'animaux, de plantes, de fleurs, d'arbres, de fruits, de métiers, d'outils, d'objets courants (robinet, porte, ...), vocabulaire technique (voiture, avion,...), noms de pays, noms de villes, capitales, mobilier, instruments de musique, de cuisine, de couture, vocabulaire abstrait, sentiments, sensations, qualités physiques des objets, verbes, mots invariables, .....

.../...

7.-On peut trouver de nombreuses idées de jeux dans des publications telles que Tintin, Spirou, Okapi, albums Fleurus, dans des hebdomadaires féminins (Felles d'aujourd'hui, Elle vacances, ....) Il existe également de nombreux ouvrages spécialisés.

8.-Certaines fiches sont à compléter, à transformer... faites nous part de vos remarques, des trouvailles de vos élèves.  
Aidez nous également à préparer les autres séries de jeux (ces séries sont annoncées sous le n°1 ci-dessus)  
Faites vos envois à

Roland Bolmont  
école de garçons  
68490 Ottmarsheim

Michel Bonnetier  
école Karine  
67200 Strasbourg

CETTE PREMIÈRE SÉRIE PROPOSE

# 10 JEUX

POUR JOUER AVEC LES LETTRES

Remarque:

*Pour des raisons de mise en page et d'économie de place, nous ne donnons pas les fiches sous une présentation recto-verso qui de toute façon ne correspondrait pas aux dimensions du F.T.C. ou des fiches déjà en usage dans vos classes.*

*Par contre, pour faciliter la transcription sur fiches, nous indiquons chaque fois ce qui doit figurer au recto et ce qui est destiné à être porté au verso.*

jeu n° 1 LETTRES EN DESORDRE

au recto de la fiche:

1

1. comment jouer:

voici une série de mots: ITREG, ALPNI, GISEN

ils sont assez difficiles à lire et apparemment, ils ne veulent rien dire.

en réalité, ces mots cachent des noms d'animaux, les lettres de ces noms ont été écrites en désordre.

2. ITREG donne TIGRE

ALPNI donne LAPIN

GISEN donne SINGE

3. trouve les réponses pour: INECH, OILN, NARCAD, OUPL, TCAH

4. les noms sont écrits au singulier.

au verso de la fiche du jeu n°1

Pistes

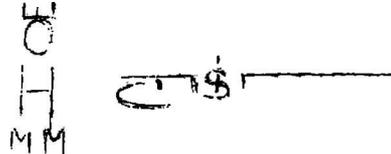
1. tu peux présenter un tel jeu, avec des noms de fleurs, des noms de pays, des noms de villes, ...
2. ce jeu peut se présenter sous des formes différentes:  
au lieu de placer les lettres sur une même ligne, tu peux mélanger les lettres:

dans une surface



COLMAR

ou faire des dessins



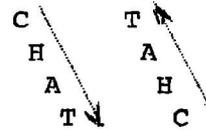
HOMME

FUSIL

3. tu peux aussi écrire des noms dans des sens différents:

exemple: CHAT

TAHC



jeu n°2 **UNE LETTRE CHANGE TOUT**

au recto de la fiche:

1. il s'agit de trouver la première lettre d'un mot

2. -> OULE      -> ALLE      -> ACHE

COULE

SALLE

CACHE

FOULE

BALLE

TACHE

3. trouve les mots

-> APIN

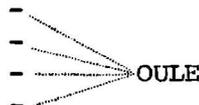
-> ANGE

-> OLLE

-> ERME

-> OSE

4. mais il y a parfois plus de deux réponses



au verso de la fiche:

Pistes:

1. tu peux présenter ce jeu à l'aide de dessins



SAPIN → LAPIN



BOL → COL

2. tu peux aussi faire le jeu contraire: connaissant la première lettre, cherche les autres lettres des mots.

M	MAIN
N ...	→ NAIN
P	PAIN

un de ces mots est petit.

F	FOIN
L , ...	→ LOIN
S	SOIN

un de ces mots est "herbe sèche"

donne chaque fois une indication pour faciliter la recherche.

3

## jeu n° 3 MOTS COMMENÇANT PAR LA MÊME LETTRE

recto de la fiche:

1. le but du jeu consiste à trouver le plus rapidement possible différents mots commençant par la même lettre.
2. dans un tableau, voici des mots commençant par la lettre "C"

nom d'animal	COQ
nom de fleur	
nom d'arbre	CHENE
nom de pays	CHINE
nom de ville	COLMAR
prénom de garçon	CHRISTIAN
prénom de fille	CAROLINE

3. le jeu se joue à 2, 3, 4 joueurs. Chacun désigne à son tour la lettre qui fixe les recherches, par exemple: "L", "P", "S", ...  
les recherches s'arrêtent lorsqu'un joueur dit "STOP" aussitôt qu'il a terminé sa liste.  
le vainqueur est celui qui marque le plus de points (1 point par mot écrit correctement)

au verso de la fiche:Pistes

1. la liste des mots commençant par la même lettre peut être plus longue.  
tu peux chercher des noms d'outils, des noms de meubles, des mots techniques se rapportant à la voiture, ...  
tu peux aussi chercher des verbes, des mots invariables, ...

4

## jeu n° 4 CHANGER DE LETTRE - CHANGER DE MOT

recto de la fiche seulement:

1. il s'agit, à partir d'un mot de 5 lettres, de fabriquer une liste de mots de 5 lettres.  
pour passer d'un mot à l'autre, on ne peut changer qu'une seule lettre.

2. exemple:

```

ROUTE
↓
COUTE
↓
COULE
↓
POULE
↓
MOULE

```

3. continue la série
4. le vainqueur du jeu est celui qui a réalisé la plus longue liste.
5. on ne peut écrire un mot qu'une seule fois.

5

## jeu n° 5 JEU DES CONSONNES ET DES VOYELLES

recto de la fiche:

1. au départ on choisit 4 consonnes et 4 voyelles. A l'aide de ces 8 lettres, on essaie de construire le plus grand nombre de mots ayant 1 lettre ou 2 lettres ou 3 ou 4 ou 5 ou 6 ou 7 ou 8.

.../...

2. Hervé a choisi R L P T  
U E I A

voici quelques-unes de ses découvertes:

1	2	3	4	
A	LU	LUI	RAIL	5
	LE	LIT	PURE	TUILLE
	LA	RAT	PRIT	TAPIR

3. il y a d'autres mots à trouver, tu peux compléter la liste.  
choisis 8 autres lettres, fais des recherches, contrôle si les mots  
sont écrits correctement.

au verso de la fiche:

Pistes:

- en utilisant des lettres d'un mot, refais d'autres mots.  
exemple: à partir du mot DICTIONNAIRE, on peut faire DONNE, ANTOINE,  
etc...
- tu peux aussi rechercher des mots sans A CHIEN  
des mots sans O CHAT  
des mots sans E COCHON  
des mots sans I CHEVAL  
  
et aussi des mots sans A et sans E  
des mots sans O et sans I, etc.....
- tu peux aussi essayer d'utiliser toutes les lettres de l'alphabet  
dans une phrase.



jeu n° 6 JEU DE L'ALPHABET

recto de la fiche:

- voici deux cadres qui contiennent un certain nombre de lettres. En u-  
tilisant une réglette-alphabet, cherche les lettres qui ne figurent  
pas dans les cadres.  
utilise ces lettres manquantes pour faire 2 mots (noms d'animaux)

Q	U	P	F	X
		W		L
T	B			J
	D	O		K
I	R	G	N	
Z			M	S

VACHE

V	R		I	J	Y
	U		Z		K
B		C			
S	T	X	F	L	
	G				
M	D	W	E	H	Q

PAON

- donne des indications sur la recherche:  
ce sont des noms de métiers,  
des noms d'outils,  
des noms d'instruments de cuisine etc...



jeu n° 7 LETTRES BIZARRES

recto de la fiche seulement:

- voici une série de lettres:  
F A C, K C, O Q P, A B C, D C D, .....
- en lisant et en séparant les lettres de chaque groupe, on dit cer-  
tains mots:  
  
.../...

F A C devient effacer  
 K C                   casser  
 O Q P               occuper  
 A B C               abaïsser  
 D C D               décédé

2. fais des recherches
3. utilise parfois des chiffres  
 par exemple: SACHO7 devient sa chaussette

## jeu n° 8 LES LETTRES ONT DES POINTS

### recto de la fiche:

1. utilise une règle-alphabet  
 numérote les lettres ainsi A = 1, B = 2, C = 3, ..... Z = 26  
 le numéro a valeur de point.  
 dans ta recherche, la lettre A vaudra 1 point, la lettre B vaudra  
 2 points, ...la lettre J vaudra 10 points, etc.....
2. choisis un thème: par exemple, les métiers  
 il s'agit de trouver le nom de métier qui "vaudra" le plus de points.  
 exemple:  
 CHAUFFEUR = 3+8++1+21+6+6+5+21+18  
 = 89 points

### au verso de la fiche:

#### Pistes:

1. voici différents thèmes
 

les prénoms	les personnages histor.	les outils
les noms de ville	les champions	les instru. de cuisine
les noms de pays	les fleurs	les meubles
les capitales	les fruits	objets courants de la
les fleuves	les arbres	maison
		la ville etc..

## jeu n° 9 LETTRES AU HASARD

### recto de la fiche:

1. prépare des cartons de format 5cm/5cm  
 sur chaque carton, tu traceras une lettre  
 écris: 4 fois toutes les voyelles  
 2 fois toutes les consonnes
2. tu obtiens 54 cartons
3. on joue à quatre. Après le mélange des cartons dans une boîte, chaque  
 joueur reçoit 16 cartons.
4. il s'agit de faire le plus de mots possibles avec les 16 cartons.
5. le vainqueur est celui qui pose le plus de cartons ou bien tous ses  
 cartons.

### verso de la fiche:

1. on choisit, au début du jeu, un ordre de pose et on peut compléter  
 les mots déjà formés par les joueurs qui précèdent.  
 exemple: le premier joueur pose RANGE  
 le deuxième joueur ajoutera ...MENT ce qui donne RANGEMENT  
 le troisième joueur ajoutera ...S ce qui donne RANGEMENTS

2. on peut aussi croiser les mots

exemple:

le premier joueur pose MALIN  
le deuxième ajoute P. RTIR  
le troisième ajoute .AT

P  
MALIN  
R  
T  
I  
RAT

## jeu n° 10 SUITE DE LETTRES

recto de la fiche:

1. il s'agit de trouver la lettre qui suit la série

exemples: A, B, C, D, E, . . . ici . = F

A, C, E, G, H, . . . = J (on marque 1 lettre sur 2)

B, E, H, K, N, . . . = Q (on marque à partir de B, une lettre sur deux)

A, C, F, J, O, . . . = U (entre A et C il y a 1 lettre  
entre C et F 2 lettres

F et J 3 lettres

J et O 4 lettres

O et U 5 lettres

2. effectue des recherches, propose les à tes camarades.

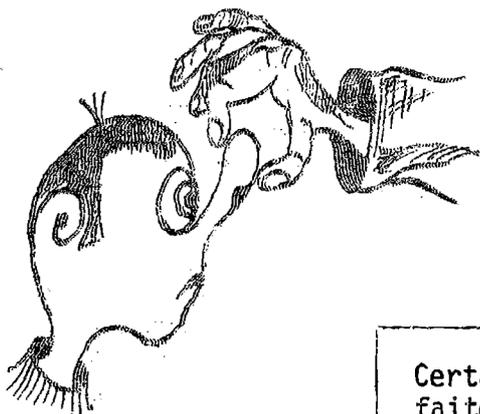
verso de la fiche:

Piste.

1. pense à utiliser l'ordre inverse de l'alphabet

exemples: Z, Y, X, W, V, . . . = U

Z, X, V, T, R, . . . = P (une lettre sur deux)



Certaines fiches sont à compléter, à transformer..... faites nous part de vos remarques, des trouvailles de vos élèves.

Aidez nous également à préparer les autres séries de jeux: des jeux avec des formes, des jeux avec des mots, des jeux avec des grilles, des jeux avec des chiffres, rébus et devinettes.

Faites vos envois à

Roland Bolmont  
école de garçons  
68490 Ottmarsheim

Michel Bonnetier  
école Karine  
67200 Strasbourg