

Jouer avec des lettres

suite

voir début CPE n°30
(oct.76) page 19

Le numéro d'octobre 1976 vous apporte une série de dix fiches de jeux, "JEUX AVEC DES LETTRES". Ces jeux avaient été élaborés avec des élèves de cours élémentaire et cours moyen mais ils gardent leur intérêt même avec des jeunes d'autres cours. J.P.Janton nous écrit:

"Quelques remarques sur l'utilisation en S.E.S.

Souvent, il faut exécuter un exemple avec l'élève afin qu'il comprenne mieux la consigne mais ces exercices passionnent les élèves.

La fiche n°8 stimule les élèves plus particulièrement car on y marque des points et il y a donc un aspect compétitif.

Auguste propose une mise en commun: chacun indique son mot qui vaut le plus de point". Vérification des calculs par l'ensemble de la classe.

Très bon exercice de calcul mental. Utilisation du dictionnaire car il faut confirmer l'orthographe des mots.

Ci-joint proposition d'une nouvelle fiche."

Jean-Pierre Janton
S.E.S. de Thann

11

jeu n° 11 CHANGER LES LETTRES DE PLACE

au recto de la fiche

1. voici une série de mots: RIEN - PIE - RANCE
on peut avec les lettres d'un mot refaire un autre mot
attention: n'utiliser que les lettres, mais toutes les lettres du mot.
2. quelques exemples: RIEN donne REIN
PIE donne EPI
RANCE donne ANCRE
tu constates que les lettres sont simplement mises dans un ordre différent.
3. essaie avec les mots suivants:
RAME - BARRE - POULE - PARI - MAREE - COULER - PLIER -

au verso de la fiche

4. un nom peut donner un autre nom
essaie avec: VOILE - RAGE
5. un verbe peut donner un autre verbe
essaie avec: LIER - PARER
6. on peut trouver des verbes qui se transforment en nom et inversement
(le verbe peut être sous une forme conjuguée)
exemple:

PESER	donne	SERPE
(verbe)		(nom)
MIRE	donne	RIME
(nom)		(verbe)