Jeux de lettres

jeux de mots

Michel **RIVAL**

ellipses

Chapitre 4

Groupes de lettres et anagrammes

Module 1. Combinaisons de caractères

JEU 1 **Vous disposez des voyelles A E I O U, et des consonnes F et T.** Combien de mots de deux syllabes pouvez-vous écrire ?

Indices pour mots à trouver : *oncle cinéaste* ; *fromage* ; *garçon drôle* ; *jupe* ; *obstiné* ; *parisien* ; *presque rien* ; *malin* ; *tante.*

JEU 2 **Soient les lettres *A, I, L, R, V* : écrivez tous les mots** de 2 à 5 lettres possibles ? Indiquez le nombre de mots trouvés.

Module 2. Anagrammes

JEU 3 En modifiant l'ordre des lettres, créez de nouveaux mots ; à partir de sept lettres, un mot-indice est fourni pour orienter la réorganisation des lettres.

- 3 lettres : *blé ; cas ; cri ; cal ; erg ; rue ; tao ; leu ; été ; ost ; roi ; les ; tel ; sar ; une ; rit ; art ; par ; mot ; pot ; bol ; gai.*
- 4 lettres : *aile ; mine ; rosi ; veau ; rats ; arts ; mets ; crut ; poil ; trou ; âcre ; bons ; pile ; loin ; beau ; chien ; rien ; crue ; soir ; clos.*
- 5 lettres : *neuve ; Isère ; pesées ; aéras ; idole ; tasse ; nèpes ; ilets ; terne ; ancre ; ivres ; ourse ; lotis ; noter ; racers ; pires ; soles ; rimes.*
- 6 lettres : *rectos ; artère ; régate ; écrire ; éclose ; polie ; voiler ; panier ; gagner ; ratier ; cornes ; obture ; roules ; aloses ; métier.*
- 7 lettres : *pectoral (liquide) ; octuple (musique) ; escorta (face Italie) ; soutins (localiser) ; prêtera (restaurer) ; talents (alourdir) ; réduira (inflexible) ; machine (marcher).*
- 8 lettres : *scellera (oiseau) ; ventrale (debout) ; rétribue (divulguer) ; privâmes (saigneur) ; carotide (breton) ; plissera (enrouler) ; étirions (amusant) ; mercerie (laitière) ; retapais (malvenu).*
- 9 lettres : *repassais (journal) ; ternirait (colère) ; trésorier (peur) ; ressentie (attentive) ; maugréent (raisonner) ; étriperas (massacre) ; amenèrent (durable).*
- 10 lettres : *renversait (accueil) ; crochetait (secret) ; arénicoles (écorcer) ; désaltérés (alléger) ; cartulaire (prononcer) ; déchireras (tomber).*

Chapitre 5

Lecture à trous

Module 1

JEU 1 **Consonne centrale ôtée**.

Quels mots peuvent être obtenus en remplaçant le point par une consonne, y compris voyelle ou consonne-digramme. Le plus de mots possible ; noms propres admis.
Schéma 1 : ***ca.ot***.
Cinq autres schémas pour la même opération ; vous pouvez en inventer d'autres : ***de.i, de.it, de.is, re.it, ri.a***.

Module 2

JEU 2

Dans chaque mot, une lettre est remplacée par un point : complétez par une lettre de l'alphabet différente pour chaque mot, voyelle ou consonne. Resteront deux lettres inemployées ; elles sont utilisées comme abréviation d'une unité de mesure. Quelles sont ces lettres ? Quelle signification en clair ?

Liste de mots à compléter (niveau 1) : *é.ang, t.it, con.que, .emme, éle.er, h.mac, ne., ba.cal, no.er, .iniou, .ars, .upe, are., .uègne, e.ode, papi.r, b.in, l.xe, cin., .umus, ob.ong, ri.ière, cou., .aturé.*
Lettres inemployées ? Sens ?

JEU 3

Déchiffrez les mots dont seules les consonnes sont écrites, comme en arabe. Écrivez les mots complétés : *m.t.l.t, m.t.l.s, b.g.t.ll., p.r.v.nt, s.r.b.nd., l.ngt.mps, d.r.n.v.nt, .rt.f.c..l, f.c.l.t., c.sm.t.qu., t.r.nt.l., c.p.c.t., m.r.b.ll., m.s.r..gn., g.st.r.p.d., c .sm.p.l.t., f.n.l.t., r.b.mb.ll., m.rt.ll., c.s.qu., p.t.r.d., g.r.sc.p., c.c.t..s, pl.n.p.t.nt…r., g.lv.n.s.r, p.r.b.l., pr.b.bl.m.nt, c.r.c.l.nt, h.p.rb.l. .*

JEU 4

Mot mystérieux à trouver (jeu surréaliste).

Dans la formule encadrée ci-dessous, chaque lettre a été remplacée par celle qui la suit dans l'alphabet. En faisant méthodiquement les substitutions, retrouvez le mot mystérieux. D'où vient ce mot ?

i j q q p d b n q f m f q i b o u p d b n f m p t

Module 3

JEU 5

Dans les salons du XVII^e^ siècle, on s'occupait de façon spirituelle en faisant des « bouts-rimés ». Très modestement ici vous sont présentées quelques amorces que vous devez compléter par des rimes ou assonances (corrigé fourni mais les solutions sont multiples) : *je sais où … – nous rions et nous … – ça passe ou ça … – nous … la rue que nous pavons – vous pliez ou vous … – le … est dans la serre – je tords les … – besoin de soins pour rhume des… – la rumeur que je … de l'endroit d'où je viens – je cherche la … – un homme valant ce … – ce gosse s'est fait une… – il se vante quand il … – il… ce qu'il prend.*

Chapitre 6

Adjonction aux caractères alphabétiques : consonnes digrammes *ch* et *gn*

L'alphabet hérité du latin se révélant insuffisant pour traduire certains sons, le français a introduit des consonnes-digrammes (écrites avec 2 lettres accolées).

Module 1. Digramme *ch*

Dans des mots savants, le ***ch*** hérité du grec se prononcera la plupart du temps ***k***, tandis que dans des mots populaires, souvent plus anciens, le ***ch*** est contaminé par un bricolage français, dont la prononciation est ***ch*** comme dans ***ch****ien*. Il note un son chuintant qu'on retrouve dans ***ch****at*, ***ch****eval*, ***ch****ariot*… L'origine de ce son n'est nullement grecque, mais plutôt gallo-française. Elle a cependant contaminé la prononciation de mots issus anciennement du grec *(archives, bronchite, architecte…)* tandis que la plupart conservent la prononciation ***k***… (voir jeux ci-dessous).

L'anglais quant à lui recourra plutôt à ***sh*** pour traduire ce son – le ***ch***. La langue française a incorporé un certain nombre d'anglicismes comportant ce ***sh*** (voir jeu ci-dessous).

JEU 2 Trier les mots comportant un ***ch*** : d'un côté la prononciation chuintante, de l'autre la prononciation ***k***. *Chirurgie, bravache, chiromancie, chlore, chapeau, chanteur, choriste, chrome, charité, chœur, cholédoque, colchique, chronophage, échec, chameau, chapelle, chorégraphie, chute, chambre, chimère, chuinter.*

JEU 3 Écrivez dix anglicismes actuels utilisant le digramme ***sh***.

JEU 4 Mots avec ***sh***, langues autres que l'anglais. Recherchez et notez les origines.

- *sushi, shiitake, shogun, geisha, bushido, sashimi.*
- *shtetl, shekel, kasher, shabbat, kaddish, midrash.*
- *ashram* ; *sherpa* ; *rickshaw* ; *shetland* ; *amish* ; *shako.*

Module 2. Digramme *gn* ou *g mouillé*

Ce son noté en espagnol avec sur le ***n*** un accent appelé *tildé (niñ**a**)* et nh en portugais *(se**nh**ora)*.

JEU 5 Écrivez 25 mots avec ***gn*** comme dans *pei**gn**e*.

JEU 6 Dans la liste, déterminez trois ensembles : d'une part les mots où ***gn*** se prononce en un seul son mouillé, chuintant, comme dans *agneau* ; d'autre part ceux où l'on doit séparer en deux sons *g/n* ; et enfin ceux où il y a hésitation dans la pratique actuelle : *agnostique, feignant, ignition, diagnostic, baignade, agnat, pagne, gnose, cognac, cognat, épargne, cognitif, gnou, magnolia, cogner, stagner.*

JEU 7 La terminaison infinitive ***-gner*** subit en français la concurrence de ***-nier*** *(régner/renier)*. Écrivez cinq autres couples de mots en opposant les infinitifs en ***-gner*** et ceux en ***nier***.

Chapitre 7

Le son *S*, prêt à toutes les *alliances* !

Laissons de côté l'utilisation grammaticale du ***s*** comme marque générale du pluriel des noms, pronoms et adjectifs. Restons-en aux aspects phonétiques. L'étude du son ***s*** est tortueuse : d'abord ***la lettre s*** ne produit pas toujours **le son *s*** ; ensuite, ***ce son s*** est souvent réalisé par d'autres lettres. Par ailleurs le ***s*** n'est pas prononcé quand il entre dans la production d'un son ***ê*** *(les, des mes…)* pas plus que lorsqu'il sert de marque du pluriel, dont l'origine remonte aux accusatifs pluriel latins *(nautas, muros, cives…)*. Persiste cependant une trace atténuée avec une liaison prononcée ***z*** si on a un mot débutant ensuite par une voyelle.

Module 1. Repérages

JEU 1 Complétez les mots en utilisant les 4 graphies qui conviennent. Les … remplacent **le son *s***, quel que soit le moyen dont on l'obtient (une ou deux lettres).

Liste avec son *s* : *abbe…e ; ablu…ion ; a…en…eur ; a…igner ; cap…ule ; con…ient ; cor…age ; co…tume ; denti…ion ; de…ente ; de…ert ; direc…ion ; fa…on ; gar…on ; gou…et ; hame…on ; lectri…e ; lima…on ; men…ion ; négo…e ; omi…ion ; ob…ène ; ob…truer ; perfec…ion ; poli…on ; préfa…e ; rama…er ; rhap…odie.*

Faites ensuite dans un tableau le bilan chiffré des différentes solutions utilisées pour réaliser le son ***1***.
Puis reprenez les diverses graphies et utilisez chacune d'elles dans deux mots nouveaux ou plus.
Mais le son **s**, qui emprunte sans vergogne les services d'autres lettres, est par ailleurs spolié dans certains cas de sa prononciation de base.

JEU 2 Le ***s*** dépossédé, ne se prononçant pas toujours ***s***.

Dans la liste qui suit soulignez les ***s*** qui se prononcent ***z***. Énoncez ensuite les cas où **la lettre *s*** réalisera **le son *s*** et non ***z***.
basalte, gaspillage, sabot, casier, castor, séparer, darse, rose, muse, chose, basque, mise, aléser, glaise, léser, raisin, instable, raison, signer, résultat, résidence, sbire, valse, visage.
Supplément jeu 2 : citez au moins 10 mots, hors verbes conjugués, où vous trouvez graphiquement la **lettre *z***.

● Module 2. Réalisations multiples du son *S*

Ayant cédé une partie de ses emplois au son ***z,*** donc menacé sur son propre terrain, le son ***s*** va se défendre en utilisant comme premier moyen le **redoublement du *s*** ; en deuxième moyen, le détournement de la **lettre *c***, enfin l'annexion dans certains cas de la **lettre *t***.

JEU 3 Rétablissez les mots complets. Répartissez ensuite les cas où le ***s*** simple se prononce ***s***, et ceux où il se prononce ***z*** : *pa..oire, bi..on, me..e, ra..is, o..er, fine..e, réagi..e, pare..e, proue..e, bri..e, ca..ure, confu..e, bali..e, pâli..e, ravi..e, avi..e, oi..eau, a..eoir, ca..que, ri..que, ba..ine, jeune..e, éli..ion, colli..ion, tapi..é, noli..é, épi..é.*

Supplément : Quelle remarque graphique pouvez-vous faire **en entendant** le dernier mot complété ?