

Jouer avec les mots

On distribue et demande de lire le document 1 qui propose quatre situations de jeux de mots.

Collectivement :

Consigne : « Lisez ces textes et dites tout ce que vous remarquez. »

Ce travail collectif devrait permettre de mettre en évidence les jeux de mots utilisés dans les diverses situations. Au besoin on aidera par quelques interventions adaptées.

Explications à donner:

On peut jouer avec les mots en utilisant leur sonorité.

On peut ainsi, avec le son de plusieurs mots, faire entendre un autre mot. C'est ce procédé qu'utilise Bobby Lapointe dans sa chanson et qui lui permet de citer tous les jours de la semaine. C'est encore le procédé utilisé dans le jeu du prénom.

On peut, comme le fait Raymond Devos, s'amuser avec les homophones, c'est-à-dire des mots différents qui se prononcent de la même façon.

Dans « Le Prince de Motordu » l'auteur utilise non pas des homophones mais des mots dont la prononciation est proche.

Les jeux de mots sont extrêmement utilisés pour faire de l'humour. On les rencontre également parfois en poésie.

Le pauvre crocodile n'a pas de C cédille
On a mouillé les L de la pauvre grenouille
Extrait de « Les animaux ont des ennuis » de Jacques Prévert

Il existe de nombreuses autres façons de jouer avec les mots.

Lisez le document 2 et expliquez de quelle manière on a joué avec les mots pour chacune des situations.

On organisera une nouvelle phase de travail collectif en laissant s'exprimer les élèves et en les guidant si nécessaire pour les situations dont ils ne devineraient pas le procédé. On nommera ces procédés une fois leur technique comprise :

- 1- anagrammes
- 2- rébus
- 3- marabout
- 4- charade

Exercices écrits

- 1- Voici quelques exemples de jeux de mots construits à partir du mot chat : chat-thon, chat-pitre, chat-loupe...

Trouves-en d'autres. Tu peux également en chercher à partir d'autres mots comme rat, paon, veau, pie, ou bien, encore de n'importe quels autres mots de ton choix. Le dictionnaire peut t'aider.

- 2- On peut jouer au marabout en partant de n'importe quel mot. En voici un exemple : lentement, menton, tombola, lapin, peinture... On peut poursuivre ainsi très longtemps.
Construis des marabouts à partir des mots suivants : tambour, repas, macaron, ou bien encore de n'importe quel mot de ton choix. Le dictionnaire peut là aussi t'aider.
- 3- Inventer un jeu du prénom est assez facile. Il suffit de partir d'un prénom quelconque, et de trouver un mot ou une phrase commençant par le même son. Le nom de famille devient ainsi le mot ou la phrase sans le prénom. Exemple : avec le prénom Jean, on peut imaginer « J'en veux beaucoup », « J'envie les oiseaux », etc. Le jeu devient ainsi : Monsieur et madame « Veubaucou » ont un fils, comment s'appelle-t-il ? Monsieur et madame « Vilézoisau » ont un fils, comment s'appelle-t-il ?
Invente des jeux du prénom en utilisant ce procédé à partir de prénoms de ton choix.
- 4- **Essaie de trouver une anagramme pour chacun des mots suivants :** mais, suer, soir, nage, arme, oser, lime, chien, rage, fois.