

Des sons et des lettres



Règlements

Ne pas utiliser de noms propres ou d'abréviations.

Former des mots de trois lettres et plus qui ont le « son » indiqué (à l'intérieur du mot, au début du mot ou à la fin du mot) ou la classe « grammaticale » indiquée au-dessus de la grille.

Les verbes conjugués sont acceptés.

Utiliser une seule fois une même lettre par mot.

Ne pas écrire de mots identiques même s'ils ne se trouvent pas au même endroit.

Ne pas écrire de mots qui sont inexistantes.

Chaque lettre doit toucher à la suivante dans la formation des mots (dans n'importe quel sens).

Donner 15 minutes par grille aux joueurs ou aux élèves pour trouver des mots.

Le dictionnaire est autorisé pendant les quinze minutes de recherche.

Les expert peuvent chercher des mots de cinq lettres et plus.

Les mots de trois lettres = un point

Les mots de quatre lettres = deux points

Les mots de cinq lettres = trois points

Les mots de six lettres = cinq points

Les mots de sept lettres et plus = 10 points

Soustraire trois points du score au joueur qui écrit un mot inexistant ou qui ne respecte pas la règle du jeu dans la formation d'un mot.

Le joueur ou l'équipe qui gagne le plus de points remporte la partie.

Une autre façon de jouer

Les joueurs trouvent un mot de trois lettres et plus à tour de rôle. Ils ne doivent pas dire un mot qui a déjà été trouvé par un autre joueur. Ils doivent trouver le mot, à leur tour, à l'intérieur de 30 secondes.

Les mots de trois lettres = un point

Les mots de quatre lettres = deux points

Les mots de cinq lettres = trois points

Les mots de six lettres = cinq points

Les mots de sept lettres et plus = 10 points

Lorsqu'un joueur dit un mot qui n'existe pas ou qui ne respecte pas la règle du jeu dans la formation d'un mot, il doit soustraire la valeur du mot à son score. La partie se termine quand tous les joueurs ne trouvent plus de mots à l'intérieur de 30 secondes. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. **Les expert** peuvent chercher des mots de cinq lettres et plus.

Jeu d'animation

En Équipe / Individuellement

Un animateur affiche la grille à un écran ou l'imprime. Il donne une copie à chaque joueur ou à chaque équipe. En quinze minutes, le joueur ou l'équipe qui forme le plus de mots et/ou qui obtient le plus de points gagne la partie. Tous les joueurs ont la même grille de jeu et ils écrivent leurs réponses. Un cadeau peut être remis au joueur gagnant ou à l'équipe gagnante. **Les expert** peuvent chercher des mots de cinq lettres et plus.

Des sons et des lettres

Tous droits réservés : Guylaine et Vanessa Tremblay 2012

Le masculin pour désigner les joueurs n'a pour but que d'alléger les règlements.

Des sons et des lettres



Graphies du son [k]

/ cabinet / occasion / paquet / echymose / échos / cricket / acquis / kayak /

Son [k]

a	c	h	a	r	c
c	k	o	n	i	s
o	e	d	r	a	k
y	r	a	a	u	q
d	l	e	t	i	e
c	r	e	l	l	c

Plusieurs réponses possibles : hockey (en vert), arnaque et quille (en rouge). (Toutes les lettres se touchent peu importe le sens. Ne jamais utiliser deux fois la même lettre dans un mot.

corde	cor	quille	quelle	craindre	arnaque	hockey	accord	accordera	accorder
accorda	cri	criard	ski	skia	que	anorak	crâna	corail	kir
créa
...
...
...
...
...



Le son [s] devant la finale -ion

/ condition / torsion / session / suction / flexion /

Sons : -tion /-sion / -ssion / -cion / -xion

n	o	f	n	d	i
c	i	o	c	s	m
s	p	t	n	u	i
l	u	i	s	s	n
o	i	o	n	i	o
t	a	n	n	i	f



Le son [s] devant la finale -ion
/ condition / torssion / sessssion / succccion / flexssion /

Sons : -tion / -sion / -ssion / -cion / -xion

x	i	o	a	t	s
e	l	f	n	a	n
p	m	e	t	i	o
s	a	o	n	a	e
c	s	i	t	r	c
o	t	a	n	l	o

Des sons et des lettres



Le son [ɛ] peut s'écrire : / e / è / ê / ei / ai / ay /

/ escalier / règle / fête / peine / laine / paye /

Son [ɛ] = e / è / ê / ei / ai / ay

a	m	e	l	e	f
i	t	r	c	r	a
r	e	t	u	i	s
p	r	v	e	l	c
f	o	a	r	h	l
n	y	i	e	c	e

Des mots et des lettres



Classes grammaticales variables : adjectif / déterminant / nom / *pronom* / verbe

On distingue différentes sortes de pronoms : pronoms personnels, possessifs, démonstratifs, indéfinis, relatifs, interrogatifs

Le *pronom* est un donneur d'accord. Il donne le genre et le nombre de ce qu'il remplace.

Trouve des *pronoms*.

t	i	n	e	l	x
o	s	o	u	q	u
r	c	l	e	a	l
q	u	e	l	s	i
i	m	x	a	u	v
d	o	n	u	c	o

Des mots et des lettres



Classes grammaticales variables : adjectif / déterminant / nom / *pronom* / verbe

L'adjectif caractérise un nom ou un pronom.

L'adjectif est un receveur d'accord. Il s'accorde en genre et en nombre avec le nom qu'il accompagne.

Trouve des *adjectifs*.

t	e	i	a	e	a
r	v	t	r	b	u
e	s	j	o	l	e
u	x	f	y	i	a
e	r	u	e	c	n
i	i	e	s	r	s

Des mots et des lettres



Classes grammaticales variables : adjectif / déterminant / *nom* / pronom / verbe

On distingue les noms communs et les noms propres.

Le *nom* est un donneur d'accord. Il donne l'accord à l'adjectif, au déterminant, au pronom et parfois au verbe.

Trouve des *noms communs*.

t	i	a	e	r	p
i	m	f	n	d	h
e	a	e	n	t	e
t	n	t	r	i	t
r	e	m	a	c	o
e	a	g	i	s	n

Des mots et des lettres



Les verbes du 1^{er} groupe : aimer / danser / appeler / nommer / sauter...

Le *verbe* est un receveur d'accord. Il se conjugue et varie en personne, en nombre, en temps et en mode.

Trouve des *verbes du 1^{er} groupe à l'infinif présent -er-*.

e	e	a	n	c	r
r	d	v	m	e	e
e	e	i	a	d	n
o	r	r	c	o	n
u	n	e	s	r	e
i	l	e	r	d	r

Des mots et des lettres



Classes grammaticales invariables : *adverbe* / conjonction / préposition

L'*adverbe* est un modificateur. Il se joint à un mot pour en modifier le sens.

Trouve des *adverbes*.

a	j	a	d	s	d
q	u	n	i	t	e
u	s	j	a	m	r
d	r	e	a	o	p
d	a	t	i	u	e
t	o	h	s	n	e

Des mots et des lettres



Classes grammaticales invariables : adverbe / *conjonction* / préposition

La *conjonction* unit deux mots, deux groupes de mots de même fonction.

Trouve des *conjonctions*.

p	s	m	c	o	e
u	i	a	n	m	m
o	r	n	e	o	e
d	i	s	c	i	d
f	b	r	a	n	s
i	e	o	l	p	i

Des mots et des lettres



Classes grammaticales invariables : adverbe / conjonction / *préposition*

La *préposition* est un mot ou un groupe de mots qui sert à introduire un complément.

Trouve des *prépositions*.

p	e	m	i	r	u
a	r	g	l	n	o
s	n	m	a	p	s
f	a	d	r	v	e
s	u	s	e	n	c
o	i	p	u	r	t

Des mots et des lettres



Classes grammaticales variables : *adjectif* (Adj.) / *déterminant* (Dét.) / *nom* (N) / *pronom* (Pron.) / *verbe* (V)

Trouve des *mots variables*.

Inscris la classe des mots trouvés entre parenthèses. Exemple : clou (N)

a	e	c	l	v	r
t	p	s	o	u	t
l	r	a	g	s	r
i	o	s	r	n	a
u	f	t	e	s	e
s	i	a	l	p	n

