Lexicofolies

Françoise Vanhemelryck

Pour ce premier numéro de *Romaneske* 2002, je m'étais promis et juré de vous concocter un article tout entier consacré aux palindromes, c'est-à-dire ces chiffres, mots ou groupes de mots qui peuvent être lus indifféremment de gauche à droite ou de droite à gauche, en conservant le même sens. Mais en préparant mon brouillon de rédaction, je me rendis vite compte de l'incongruité didactique du projet, vu que la plupart des palindromes relèvent d'inventions saugrenues pseudo-poétiques ou pseudo-linguistiques absolument inintelligibles pour un lecteur non initié et par conséquent tout à fait incompréhensibles pour nos élèves flamands. Je décidai donc de sélectionner (quand même) quelques palindromes intéressants, mais d'élargir le sujet de mon article en vous offrant un éventail de ' lexicofolies ', c'est-à-dire des jeux de vocabulaire désinvoltes, variés et parfois insolites.

Inutile de vous signaler que les jeux de vocabulaire font la joie de tout le monde, dans les magazines, les journaux, à la télévision, sur Internet et partout où l'esprit ludique s'associe au souci d'apprendre et/ou à la satisfaction d'étaler son savoir et de déballer son bagage lexical. Qu'ils soient de stratégie ou de hasard, branchés intellectuellement ou plutôt ciblés sur le plaisir que procure l'activité ludique, les jeux font appel à ce potentiel créatif et psychomoteur qui pétille, survit ou sombre en nous.

Dans la classe de français, les mots croisés, les cryptogrammes, les ' soupes de lettres ' (mots cachés dans une grille et qu'il faut détecter en cherchant horizontalement, verticalement et parfois même diagonalement) et autres grands classiques du genre se sont taillé une part considérable dans les panoplies d'activités proposées aux élèves et font partie désormais de l'outillage didactique du prof moderne. Les ' nouveaux ' manuels offrent tous une belle gamme d'exercices lexicologiques ludo-éducatifs et les magazines ' didactiques ' pour jeunes viennent régaler chroniquement profs et élèves de pages de jeux divertissants et instructifs à la fois.

Pas inutile toutefois de vous signaler que tous les élèves ne sont par forcément ' doués pour ' ni que certains jeux de vocabulaire s'avèrent (parfois ? souvent ?) inadéquats pour la réalisation d'objectifs didactiques en fle ou complètement inadaptés aux goûts, besoins, intérêts des élèves. Il faut donc, en tant que prof, faire preuve de bon sens et de jugeote lors de la sélection des jeux que l'on compte faire en classe. Et garder en tête les règles d'or de l'enseignement lexical qui répondent aux principes de l'économie (éviter le trop-plein de mots à fréquence d'emploi minimale et préférer ceux qui sont d'usage courant) et de l'écologie (éviter des mots trop exotiques, recherchés ou éclectiques et préférer ceux qui favorisent la communication dans des situations authentiques).

Pas inutile non plus de vous signaler qu'il y a aussi des élèves ' ludophobes ', qui n'aiment pas trop, voire qui détestent très franchement les jeux de vocabulaire et qui

préfèrent roder les ‘ nouveaux mots français ’ à l’aide d’exercices traditionnels ou dans des *chatrooms* (salons de bavardage) cyber-communicatifs.

Pas inutile enfin de vous signaler que la lexicophilie peut aussi s’épanouir et se manifester très alternativement, de façon sobre ou simplette, désuète ou anachronique… Les vieilles recettes font parfois merveille.

La preuve : le succès commercial de la collection *Un mot par jour* (éditions Play Bac, diffusion Hatier, 1995) qui propose aux enfants des calendriers (en forme de bloc-notes, disponibles par catégorie d’âge : 7 ans, 8 ans, 9 ans, 10 ans, 11 ans, 12 ans) qui leur permettent d’apprendre quotidiennement un mot français nouveau. Chaque page est datée (du 1er janvier au 31 décembre), mentionne le saint à fêter ce jour-là et le mot à apprendre, une information complémentaire et une question de réflexion en supplément. De quoi entraîner des génies en herbe !

Lexicophile (certains liront ‘ lexicofolle ’) moi-même, je me souviens soudain – très proustiennement ;-) – d’une pratique que je chérissais en tant qu’écolière : collectionner dans une grande boîte en carton (la mienne était vieux rose et me venait du ‘ Grand Bazar de Lyon ’, comme le rappelait l’imprimé du couvercle) des petits cartons sur lesquels je notais, avec beaucoup d’application calligraphique, les mots français étranges, intrigants ou tout simplement charmants rencontrés au hasard de mes lectures ou des excursions dominicales à Bruxelles ou en Wallonie. Cette boîte magique, je l’ouvrais chaque fois avec grande gourmandise pour en sortir ‘ mes ’ mots et les croquer comme un morceau de chocolat. Plus tard, au niveau du secondaire, mon plus grand plaisir était de fourrer ces friandises lexicales dans les rédactions, ‘ farce ’ qui ne plut pas trop à mon professeur de français de première année, qui jugea mes textes trop ‘ fournis ’ et m’exhorta à plus de simplicité et de modestie lexicales. Ce qui fit chuter mon enthousiasme et mes points (ou vice versa !) d’un sacré cran. Eh ! oui : on aime ou on n’aime pas, un peu comme cela vaut pour ces riches charcuteries périgourdines ou ces dindes de Noël rabelaisiennes, regorgeant de pistaches et de truffes. Pour moi, c’était un jeu de vocabulaire. Pour le prof en question, c’était une caverne d’Ali Baba où il n’apercevait ni d’entrée ni d’issue logiques.

Mais trêve de confidences et de souvenirs de jeunesse ! En route pour un parcours jalonné de jeux de vocabulaire que vous pourrez aisément adapter pour vos classes.

* * * *

Abécédaires et dicomania

Le jeu de l’abécédaire consiste à trouver un mot par lettre de l’alphabet. Il peut être dirigé (sémantiquement, grammaticalement, ...) ou libre.

exemple : un abécédaire inspiré par le thème de l’humour

Amusement – Blague – Comique – Dérision – Expression loufoque – Farce – Gag – Humoriste – Ironie – Joke – Kermesse – Lapalissade – Moquerie – Non-sens – Originalité – Publicité – Questions idiotes – Rire – Sketch – Taquinerie – Ultra-drôle – Vacherie – WWW – Xénophobie (blagues) – Yuppie – Zygomatique

remarque :
l’abécédaire est un jeu qui fait appel au vocabulaire actif des élèves, mais il peut aussi se

jouer à l'aide d'un dictionnaire dans lequel les élèves découvrent des mots inconnus jusqu'alors. D'autres jeux ' dicomaniaques ' sont le ' plongeon ' et le ' lexico-rallye '. Dans le premier cas, il s'agit de trouver x mots relevant d'un domaine précis (sciences, techniques, histoire, culture, psychologie, etc.) ou ayant un trait commun (p. ex. formation à l'aide de préfixes ou de suffixes). Dans le deuxième cas, il s'agit de trouver x mots qui peuvent prendre place dans une série incomplète de mots donnés (série dite ' lacunaire ', ' gruyère ' ou ' à trous ').

Acrostiches

Le jeu consiste à former un mot, un (pré)nom ou un message qui se lit verticalement, à l'aide des initiales de mots (isolés ou combinés) ou de phrases notés horizontalement. Le jeu peut être dirigé (sémantiquement, grammaticalement, syntaxiquement,...) ou libre. On ne tient pas compte des accents.

exemples

Pommiers en fleur	Revue	Jeanne est en panne
Roses et tulipes	Originale	Eugène est à Gènes
Idées nouvelles	Merveilleuse	Théo gagne le gros lot
Nouveau et jeune	Agréable	Amélie aime la vie
Tomates et verdure	Notable	Irène a de la peine
Eté en vue	Educative	Marcel cherche une ficelle
Matin clair	Soignée	Eugénie a une pie
Promesses et vœux	Kaléidoscopique	
Saveurs et couleurs	Etonnante	
↓	↓	↓
PRINTEMPS	ROMANESKE	JE T'AIME

Anacycliques et palindromes

Le jeu consiste à trouver des mots ou des phrases que l'on peut lire de gauche à droite et de droite à gauche. Les *anacycliques* donnent un mot différent ou une phrase différente lors de la lecture de droite à gauche ; les *palindromes* donnent exactement le même mot ou la même phrase de gauche à droite et vice versa. MON et NOM est une paire anacyclique, GAG est un palindrome. Dans les deux cas, on ne tient pas compte des espaces, des apostrophes, des signes de ponctuation.

remarque :
si les palindromes de lettres sont les plus fréquents et les plus faciles à reconnaître (ex. RADAR), il existe aussi des palindromes syllabiques (ex. LACONIQUE NICOLAS), des phrases à lettres palindromes (ex. C'EST SEC), des phrases à mots palindromes (ex. GASTON AIME FLORENCE). Il y a même des phrases palindromes qui font partie du patrimoine lexico-culturel français et que tout natif francophone cultivé devrait savoir déclamer à l'occasion (ex. ESOPE RESTE ICI ET SE REPOSE ou encore A L'AUTEL ELLE ALLA ELLE LE TUA LA.)

modèles d'exercices

EX1. Quel prénom, nom ou mot palindrome cherchons-nous ?

1) épouse d'Adam	EVE
2) contraire de ' tard '	TÔT
3) on le prend pour descendre la Lesse	KAYAK
4) émet des sons	RADAR
5) effet comique	GAG
6) qui ne dit pas ' oui ', dit ...	NON
7) vient après le printemps	ETE
8) ... et lui	ELLE

EX2. Complétez par un des anacycliques donnés.

1) NOM - MON	Quel est ton ... de famille ?
2) TRACE - ECART	La police a retrouvé la ... du criminel.
3) SEC - CES	Il ne pleut pas. Le temps est ...
4) ET / TE	Écoute quand je ... parle !
5) AMUSER / RESUMA	Il ... l'histoire en quelques lignes.
6) EPATE - ETAPE	Cela m'étonne ! Cela m'... !

EX3. Les nombres / les chiffres palindromes
[exercice intéressant à l'oral, pour l'entraînement des noms de nombre]

1) 2002 est une année palindrome.
   Donnez l'année palindrome précédente (1991) et la suivante (2112).
2) Donnez une année palindrome par siècle, en commençant par le 11ème siècle.
   (1001 - 1111 - 1221 - 1331 - 1441 - 1551 - 1661 - 1771 - 1881 - 1991 - 2002)
3) Quels anniversaires palindromes a fêtés un(e) centenaire ?
   (11 ans - 22 ans - 33 ans - 44 ans - 55 ans - 66 ans - 77 ans - 88 ans - 99 ans)

Les anagrammes, chronogrammes, lipogrammes, métagrammes, tautogrammes et pangrammes.

Un *anagramme* est un mot obtenu par transposition des lettres d'un autre mot.

Un *chronogramme* est un message (constitué d'un mot ou d'une série de mots) dans lequel se cache un nombre (exprimé et mis en relief par les lettres correspondant aux chiffres romains).

Un *lipogramme* est un message (le plus souvent une phrase) dans lequel on ne peut pas employer une ou plusieurs lettre(s).

Un *métagramme* est un mot obtenu par changement d'une lettre d'un mot donné.

Un *tautogramme* est un message (le plus souvent une phrase) dans lequel une lettre doit ' sauter aux yeux ' (être employée le plus souvent possible ou figurer au début de chaque mot).

Un *pangramme* est un message (le plus souvent une phrase) dans lequel toutes les lettres de l'alphabet sont employées (au moins une fois).

exemples :

– RIONS et NOIRS (anagramme)
– ‘ Où me Mènent les CheMins de La Vie ? ’ (chronogramme ; solution : MCMLV = 1955 = année de naissance de F.VHM)
– POMME et POMPE ou LOUP et COUP (métagramme)
– ‘ Si sa sœur Sophie savait sortir sans sa sucette, sa sœur Suzanne serait soulagée ’ (tautogramme en S)
– ‘ Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume ’ (pangramme).

modèles d’exercices

EX1. Choisissez x mots et transformez-les en anagrammes.

EX2. Créez-vous un pseudonyme en prenant toutes ou quelques lettres de votre nom de famille et/ou de votre prénom.

EX3. Rédigez x phrases (ou mots ou parties de phrases) dans lesquelles vous introduisez une date (année) à l’aide des lettres qui correspondent aux chiffres romains.

I = 1 / II = 2 / III = 3 / IV = 4 / V = 5 / VI = 6 / VII = 7 / VIII = 8
IX = 9 / X = 10 / XX = 20 / XXX = 30 / XL = 40 / L = 50 / LX = 60 /
XC = 90 / C = 100 / D = 500 / CM = 900 / M = 1000

(annonce publicitaire)

EX4. Essayez d'arriver du mot initial au mot final, en ne changeant à chaque fois qu'une seule lettre.

ex. HOMME [- pomme - pompe - poupe -] POULE

EX5. 1) Écrivez une phrase où tous les mots commencent par la lettre ...
2) Écrivez une phrase où vous essayez d'employer x fois la lettre...

Les antonomases ou éponymes

Le jeu consiste à (re)trouver l'origine de mots qui sont passés du nom propre au nom commun.

exemples : bic, macadam, sandwich, praline, braille (d'après leurs inventeurs)
angora, astrakan, bavarois (d'après leur ville, région, pays d'origine)
stentor, hercule (d'après des personnages ou héros mythologiques)

modèles d'exercices : cf. mon article *Et si on jouait avec des éponymes ?*, Romaneske, jaar gang 23, 1998, n°3, p. 2-17. [franvan@online.be]

Blasons et devises

Le jeu consiste à se faire un blason et une devise personnelle, généralement à l'aide de quelques substantifs, adjectifs, adverbes et/ou verbes qui expriment des valeurs ou des buts éthiques ou une vision existentielle. Dans des classes ' inspirées ', on peut même proposer aux élèves de s'inventer et de dessiner un écusson et des armoiries.

exemple : Liberté – Égalité – Fraternité (la devise de la République française)

Les méandres de la cacographie (cancreries et bêtises de toutes sortes)

Le jeu consiste à confronter les élèves avec un corpus de mots mal orthographiés ou choisis incorrectement ou des phrases mal construites. Il s'agit très souvent de ' faux frères ' (mots confondus au niveau phonétique ou sémantique) ou de ' zeugmes ' (oubli de mots de liaison entre deux parties d'une phrase) ou de traductions caduques (trop littérales ou relevant d'un mauvais choix dans le dictionnaire).

remarque :
la cacographie a déjà fait couler beaucoup d'encre dans les milieux didactiques et ses adversaires sont légion. Il est vrai que la confrontation des élèves avec des mots mal orthographiés peut présenter un sérieux danger : le stockage de la graphie incorrecte. Les jeux cacographiques présentés ci-dessous portent sur des choix lexicaux erronés et des phrases mal construites et sont ' sans risque '.

modèles d'exercices

EX1. Voici des phrases extraites de rédactions françaises d'élèves flamands.
Qu'est-ce qui est ' cacographique ' ? Essayez d'expliquer l'origine de l'erreur et de proposer une version correcte.

1) La maison de la ville se trouve à côté de la poste. [l'hôtel de ville]
2) Il a une date avec son amour sur une banque du parc. [un rendez-vous – sa bien-aimée – un banc].
3) Il faisait si froid que j'ai pris deux doyens dans mon lit. [couvertures]
4) Ma mère souffre des rognons. [reins]
5) Nous avons mangé du poulain à l'estragon. [poulet]
6) Mon père a eu un matou parce qu'il a bu trop de whisky. [la gueule de bois]

EX2. Voici une collection de phrases où des mots de liaison ont été oubliés. Commentez l'effet comique qui en résulte.

1) Une longue maladie l'a privé de sa joie de vivre et de toute sa fortune.
2) Elle est assise sur ses principes et la plupart du temps, sur un horrible canapé.
3) Le même jour, il a planté là sa femme et deux cerisiers du Japon.
4) Les invités reprennent du thé et la conversation.
5) Il faut se rendre au combat, pas aux ennemis.
6) Il plongea ses deux mains dans le bassin et son regard dans celui de sa voisine.

Catalogues, inventaires, listes de toutes sortes…

Le jeu consiste à rédiger des catalogues, des inventaires et des listes d'objets (réels ou imaginés / imaginaires).

modèles d'exercices

EX1. Faites un catalogue (éventuellement illustré) pour un magasin (de vêtements, de meubles, d'objets ménagers, etc.). Nommez et commentez (objectivement / descriptivement et subjectivement / élogieusement) chaque article. Illustrez-le éventuellement à l'aide de dessins, de photos, de collages.

EX2. Faites l'inventaire de tous les objets que vous trouvez dans votre cartable, votre chambre à coucher, la salle de bains, le garage, etc.

EX3. Rédigez une liste de dix objets que vous aimeriez emporter pour partir

1) en vacances d'été dans un pays très chaud
2) aux sports d'hiver
3) vivre sur une île déserte
4) pour un week-end de survie avec le mouvement de jeunesse
5) vers l'au-delà... (objets symboliques à placer près de vous dans votre cercueil)

EX4. Rédigez une liste de mariage et une liste de baptême (originales)

Caviardages et rembourrage de phrases et de textes

Le jeu du caviardage consiste à présenter aux élèves des phrases ou même des textes entiers, où des mots ont été caviardés, c'est-à-dire supprimés (noircis) et à leur demander de les rembourrer. Le jeu peut aussi se faire vice versa : les élèves sont alors invités à caviarder eux-mêmes une phrase ou un texte.

Le caviardage et le rembourrage doivent répondre à certains principes dont le plus important est que la phrase ou le texte caviardés / rembourrés doivent garder un sens.

remarques :
1) le caviardage permet de réduire une phrase ou un texte à sa structure minimale. Il s'agit d'une sorte de ' radioscopie ' qui permet d'attirer l'attention sur l'importance capitale des noms et des verbes et les valeurs et nuances ajoutées par les adjectifs, les adverbes...
2) un texte caviardé peut être rembourré en tenant compte de la teneur sémantique du texte initial ou librement. Dans le dernier cas, un texte nouveau en naîtra.
3) un exercice de caviardage / rembourrage amusant est celui de l'optimiste et du pessimiste : l'optimiste supprimera tous les adjectifs négatifs ; le pessimiste tous les adjectifs positifs.

Charades, devinettes et cie.

La *charade* est une énigme où l'on doit deviner un mot de plusieurs syllabes décomposé en parties dont chacune forme un mot défini.

La *devinette* est une question dont il faut deviner la réponse.

Un autre jeu de vocabulaire énigmatique bien connu est le *rébus* (basé sur des mots, signes, lettres, dessins e.a. qui évoquent par homophonie le mot ou la phrase qu'il faut trouver).

exemples / modèles d'exercices

EX1. charades inspirées par des noms d'insectes.

1) Mon premier est la première lettre de l'alphabet.
Mon deuxième est la fin du mot corbeille.
Mon tout est un insecte à rayures. [l'abeille]

2) Mon premier est la 3ème personne du verbe ' avoir '.
Mon deuxième est un poisson plat.
Mon troisième est la fin phonétique du mot jardinier.
Mon tout est un insecte à 8 pattes. [l'araignée]

EX2. devinettes.

1) Qui suis-je ? Je marche en restant immobile.
Je m'arrête sans avoir bougé.
Je ne descends jamais,
mais il faut parfois me remonter. [le réveil]

2) Qui suis-je ? Je mords, mais je n'ai pas de dents.
Je siffle, mais je n'ai pas de bouche.
Je me déplace, mais je n'ai pas de membres. [le vent]

3) Comment appelle-t-on un chien qui n'a plus de pattes ?
– On ne l'appelle pas, on va le chercher !

Chasse aux intrus

Le jeu consiste à présenter aux élèves x séries de x mots dans lesquelles il y a des intrus, c'est-à-dire des mots qui n'y sont pas à leur place, pour une raison sémantique ou autre.

exemples : pomme – orange – *carotte* – fraise – pêche [légume]
s'amuser – se lever – se promener – *regarder* – se régaler [non pronominal]
une fourchette – un couteau – *un cartable* – une cuiller [école vs cuisine]
léger – lourd – beau – *agréablement* – solide – fort [adverbe]

remarque :
la justification de la réponse se fait le plus facilement à l'aide de la formule ' x est l'intrus, parce que tous les autres sont des... '.

Collages de mots découpés dans des journaux ou revues

Le jeu consiste à découper des mots dans des journaux ou des revues pour les coller sur une feuille de format A4 ou plus grand et de fabriquer ainsi des lettres anonymes ou des affiches. Le jeu peut être libre ou orienté thématiquement.

Collections, cultures et passions

Le jeu consiste à reconnaître et l'enjeu consiste à retenir (!) les ' beaux ' mots qui se rapportent aux collections et collectionneurs, passions et passionnés, cultures et cultivateurs de... Exercice piquant pour vrais lexicophiles, mais à pratiquer avec modération en classe de fle, vu le degré de fréquence d'emploi minimal de ces ' perles ' dans les conversations des communs des mortels !

modèles d'exercices

EX1. Combinez les noms des objets collectionnés avec ceux des collectionneurs.

1) des calendriers	a) un nodopapiliophile
2) des clous	b) un oologiste
3) des buvards publicitaires	c) un ultratrifoliophile
4) des nœuds papillon	d) un clavalogiste
5) des flacons de parfum	e) un notaphile
6) des disques compacts	f) un hémérophile
7) des œufs	g) un chartapotophile
8) des sucres emballés	h) un cédéphiliste
9) des factures	i) un lécythiophile
10) des trèfles à quatre feuilles	j) un périglycophile

solutions : 1f – 2d – 3g – 4a – 5i – 6h – 7b – 8j – 9 e – 10c

EX2. Qui cultive quoi ? Essayez de deviner et donnez aussi le féminin de ces noms de métiers.

1) un napiculteur (des navets) – 2) un castanéiculteur (des châtaignes) – 3) un kiwiculteur (des kiwis) – 4) un populiculteur (des peupliers)– 5) un ovoculteur (des œufs) – 6) un caniculteur (des chiens) – 7) un vituliculteur (des veaux)

Définitions personnalisées et définitions-surprises

Le jeu des définitions personnalisées consiste à redéfinir des animaux, des objets, des valeurs en donnant une touche personnelle à la définition. Quant aux définitions-surprises, elles se fabriquent à deux : le premier élève note un mot sur un bout de papier, plie le papier de sorte que son coéquipier ne puisse pas lire ce qu'il a écrit et lui passe le papier. Le partenaire complète la définition.

Dans les deux cas (définitions personnalisées et définitions-suprises), on construit la définition sur le modèle ' article défini + nom ' (1ère partie / 1er élève), ' *c'est* + article indéfini ou défini + nom ou infinitif + suite libre ' (2ème partie / 2ème élève).

' *c'est* ' sert d'articulateur, de ' petit pont ' entre les deux parties de la définition.
Exemple : ' Le bonheur, *c'est* une plante sauvage. ' ou ' La vie, *c'est* courir derrière des papillons. '

Lettres en fugue, lettres qui parlent, lettres en vrac, lettres à deviner

Lettres en fugue : le jeu consiste à retrouver des lettres (voyelles ou consonnes) supprimées ou des syllabes qui manquent dans un mot (mots sans tête, sans ventre ou sans queue).

Lettres qui parlent : le jeu consiste à retrouver un message (mot, phrase) exprimé par une série de lettres quand on les épèle l'une après l'autre.

Lettres en vrac : le jeu consiste à employer le maximum de lettres (reçues en vrac) pour former le mot le plus long possible. Chaque lettre ne peut être employée qu'une seule fois. Ce jeu a été popularisé par l'émission télévisée *Les chiffres et les lettres*.

Lettres à deviner : le jeu se joue à deux ou en groupe. Les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de lettres que le mot à découvrir doit contenir. Chacun cherche à trouver le mot qu'un membre de l'équipe a choisi (et éventuellement noté) en proposant des lettres. Celui qui devine le premier le mot à trouver, gagne. Ce jeu a été popularisé par l'émission télévisée *La Roue de la Fortune*.

modèles d'exercices

EX1. Retrouvez les voyelles ou les consonnes et complétez le mot.

1) V . C . N C . S [vacances]
2) E . A . E . . [examens]

EX2. Retrouvez la tête, le ventre ou la queue et complétez le mot.

1) . . . HEUR : qui rend heureux [bonheur]
2) PRO . . NADE : bon pour la santé [promenade]
3) HA . . . . : coïncidence [hasard]

EX3. Quelles lettres expriment…

1) que quelqu'un est irrité ?	a) DCD	[décédé]
2) que quelqu'un est très peu religieux ?	b) KC	[cassé]
3) que quelqu'un donne un ordre ?	c) AI	[haï]

4) que quelque chose est inutilisable ?	d) NRV	[énervé]
5) que quelqu'un n'est pas aimé ?	e) OBIC	[obéissez]
6) que quelqu'un est mort ?	f) AT	[athée]

solutions : 1 d – 2 f – 3 e – 4 b – 5 c – 6 a

Messages codés.

Le jeu consiste à décoder ou à encoder des messages, librement ou d'après des consignes.

Très connus sont les encodages par le remplacement des lettres par les chiffres correspondant à leur place dans l'alphabet (A = 1, B = 2, etc.) ou la formule * + 1 (où on remplace chaque lettre par celle qui la suit dans l'alphabet).

exemples :	10+5	22+15+21+19	15+6+6+18+5	21+14	22+5+18+18+5
	Je	vous	offre	un	verre.

Néologismes et néonymes

Le jeu consiste à inventer des mots nouveaux ou à donner un sens nouveau à des mots déjà en usage (néologie) ou à donner un nom à des inventions nouvelles (néonymie)

exemples et modèles d'exercices :

cf. mon article *Croisade française in Cyberspace*, Romaneske, jaargang 26, 2001, n°4, p. 24-33. [franvan@online.be]

Noms de…

Le jeu consiste à inventer des noms originaux pour des personnes, des animaux, des objets, des rues, des lieux publics, e.a.

modèles d'exercices

EX1. Cherchez un nom original et adapté pour quelqu'un qui

1) est dentiste	→	M. ou Mme Bourreau
2) est chirurgien		M. ou Mme Bistouri
3) est pâtissier		M. ou Mme Brioche
4) est professeur		M. ou Mme Scie
5) est pharmacien		M. ou Mme Sirop
6) est opticienne		M. ou Mme Binocle

EX2. Donnez un nom original à votre animal domestique, en tenant compte de ses traits de caractère principaux ou de ses traits physiques ou de ses habitudes.

ex. de noms de chats : Patience – Prudence – Mystère – Abricot – Colosse
ex. de noms de chiens : Fidèle – Bavard – Acrobate – Gourmand – Plume

EX3. Inventez un nom original pour...

1) une boulangerie, une boucherie, une confiserie, une poissonnerie, un fleuriste
2) un restaurant, une piscine, une salle de spectacle, un hôtel, une discothèque
3) une nouvelle marque de voiture, un nouveau dentifrice, un nouveau journal

Proverbes mutants

Le jeu consiste à changer un ou plusieurs éléments (mots) dans des proverbes existants et de créer ainsi un nouveau proverbe. Les éléments à changer seront marqués ou non.
Variante : couper des proverbes à structure syntaxique binaire en deux et coller d'autres débuts à d'autres fins, ce qui donne naissance à des proverbes nouveaux quelquefois ' dadaïstes '...

exemples

Tout *chien* qui aboie ne *mord* pas.→	Tout chat qui miaule ne griffe pas.
Les absents ont *toujours tort*.	Les absents ont souvent raison.
Bien mal acquis ne profite *jamais*.	Bien mal acquis profite parfois.
Les *bons* comptes font les bons *amis*.	Les mauvais comptes font les bons ennemis.

Slogans

Le jeu consiste à créer des slogans. Le mot ' slogan ' dérive d'un mot écossais ancien désignant le cri de guerre d'un clan. Dans son acception moderne, le slogan recouvre des mots historiques réels, supposés ou détournés ; de vrais et de faux proverbes ; des jeux de mots, des rimes, des devinettes, des formulettes, des locutions et vers célèbres, des lieux communs et des inventions lexicales de toutes sortes. Les slogans publicitaires prisés par les publivores sont souvent de véritables ' capsules culturelles ' qui véhiculent des sous-entendus et qui impliquent le destinataire dans le message.

remarque :
en classe de fle, il est intéressant d'étudier d'abord un certain nombre de slogans, avant de demander aux élèves d'en créer eux-mêmes. Il apparaîtra ainsi que

1) les slogans peuvent être répartis en deux catégories essentielles : slogans de catégorie commerciale et slogans de catégorie non commerciale ;

2) les slogans sont souvent très compacts et que le non-dit ou le substrat notionnel est tout aussi important, voire beaucoup plus important, que le texte lu ou entendu ;

3) les slogans sont intéressants au niveau phonétique (rime, versification, autres effets prosodiques), au niveau lexical (choix et combinaison très réfléchis de mots), au niveau grammatical (structures impératives, grand nombre de conditionnels et de subjonctifs, de comparatifs et de superlatifs) et au niveau idéologique (idées et idéaux).

modèles d'exercices :

cf. mon article *Comment exploiter des documents publicitaires en classe de fle ?*, Romaneske, jaargang 19, 1994, n°2, p. 28-52. [franvan@online.be]