MISSION 6E · FRANÇAIS · JEUX-PEDAGOGIQUES · P3

Jeux de français en CM2 : leçon, exercices et évaluation

Mission 6e

CM2 | Difficulté ★★★ | 30 min | Objectif : Jeux de français | Vidéoprojection

Compétence visée (programme) : Jeux de français

Nova te résume l'essentiel

- Nova te rappelle qu'un jeu de français se gagne en observant les mots avec précision.
- Lis toujours la règle, cherche les indices et vérifie l'orthographe avant de répondre.
- Joue avec les sons, les lettres, le sens et la grammaire pour devenir plus habile avant l'entrée en 6e.

La leçon

Jouer sérieusement avec la langue

Un jeu de français est une activité où tu utilises la langue pour relever un défi. Tu peux devoir trouver un mot caché, remettre des lettres dans l'ordre, choisir la bonne terminaison, résoudre une charade ou repérer une erreur. Le but n'est pas de répondre au hasard : tu dois observer, réfléchir et expliquer ton choix. Chaque jeu te donne des indices. Les lettres sont des indices, les sons sont des indices, mais le sens de la phrase l'est aussi. Par exemple, dans « Il a mangé », le mot mangé est un participe passé. Dans « Il va manger », le mot manger est un infinitif. Les deux mots se prononcent de la même façon, mais leur rôle dans la phrase n'est pas le même. Un bon joueur de français apprend donc à regarder le mot entier et les mots qui l'entourent. Nova te le souffle : ne te précipite pas ; les meilleurs indices se cachent souvent dans la consigne.

Les quatre portes d’entrée d’un jeu de mots

- Les lettres : compte-les, compare-les et regarde leur ordre. Dans une anagramme, tu dois garder exactement les mêmes lettres, mais tu peux les déplacer. Avec les lettres de « chien », tu peux former « niche ».

- Les sons : écoute mentalement le mot. Des homophones ont le même son, mais pas le même sens ni la même orthographe, comme « son » et « sont ».
- Le sens : cherche ce que veut dire le mot dans la phrase. Le mot « livre » peut désigner un objet à lire ou une ancienne unité de masse : le contexte permet de choisir.
- La grammaire : observe la nature et la fonction des mots. Pour accorder un adjectif, repère d'abord le nom qu'il précise. Dans « des fleurs jaunes », l'adjectif « jaunes » s'accorde avec « fleurs ».

Reconnaître les jeux les plus fréquents

Jeu	Ce que tu dois faire	Réflexe utile
Anagramme	Former un nouveau mot avec les mêmes lettres.	Barre chaque lettre utilisée pour n'en oublier aucune et n'en ajouter aucune.
Charade	Assembler plusieurs petits indices pour trouver un mot.	Trouve chaque morceau à voix haute, puis prononce-les à la suite.

Mot mêlé	Repérer des mots cachés dans une grille.	Cherche d'abord une lettre rare ou la première lettre d'un mot long.
Mots croisés	Écrire un mot correspondant à une définition dans une grille.	Compte les cases et vérifie les lettres déjà croisées.
Mot de la même famille	Trouver des mots construits autour d'un même radical.	Cherche une idée commune, pas seulement des lettres qui se ressemblent.
Détective des erreurs	Corriger une phrase en justifiant chaque correction.	Repère le verbe, son sujet et les noms avant de modifier les accords.

Résoudre une charade sans te perdre

Dans une charade, le mot à trouver est découpé en plusieurs sons ou en plusieurs petits mots. Commence par lire tous les indices sans répondre tout de suite. Cherche ensuite chaque morceau séparément. Si l'indice dit « mon premier est le contraire de tard », tu peux répondre « tôt ». Si l'indice suivant dit « mon deuxième est la première note de musique », tu peux répondre « do ».

Prononce alors les deux réponses ensemble : « tôt-do ». Tu peux entendre le début du mot « taureau » ? Non : le résultat ne convient pas forcément, alors tu continues à chercher. Dans une charade, il faut parfois entendre un son proche et non un mot écrit exactement de la même manière. Lorsque tu as une proposition, vérifie le dernier indice, souvent appelé « mon tout ». Il doit correspondre au sens du mot complet. Écris enfin le mot avec son orthographe habituelle. Une charade peut jouer sur les homophones : « eau », « au » et « haut » se prononcent pareil, mais ne s'écrivent pas pareil. C'est le sens du mot final qui t'aide à choisir la bonne écriture. Si tu bloques, dis les morceaux lentement, puis rapidement. Ton oreille devient alors un outil de recherche.

La méthode des trois vérifications

Avant de valider une réponse, fais trois contrôles. Vérifie d'abord la forme : ai-je respecté les lettres, les cases ou la consigne ? Vérifie ensuite le sens : ma réponse convient-elle à la définition ou à la phrase ? Vérifie enfin l'orthographe : ai-je écrit le mot correctement ? Cette méthode est utile pour une grille, une devinette, une phrase à corriger ou une réponse rédigée.

Trouver le bon mot grâce au contexte

Certains jeux te demandent de choisir entre des mots qui se ressemblent ou qui se prononcent pareil. Dans ce cas, ne regarde jamais le mot seul. Lis toute la phrase et demande-toi ce qu'elle veut dire. Dans « Les enfants sont dans la cour », tu peux remplacer « sont » par « étaient » : c'est le verbe être. Dans « Ils rangent son cartable », le mot indique que le cartable appartient à quelqu'un : c'est un déterminant possessif. Pour choisir entre « a » et « à », essaie de remplacer « a » par « avait ». Si la phrase reste correcte, écris « a ». Dans « Lina a un vélo », tu peux dire « Lina avait un vélo ». En revanche, dans « Lina va à l'école », tu ne peux pas dire « Lina va avait l'école » : il faut écrire « à ». Cette vérification fonctionne seulement pour distinguer « a » et « à » ; ne l'utilise pas pour tous les mots. De même, pour choisir entre « et » et « est », remplace « est » par « était ». Dans « Le chat est noir », « Le chat était noir » fonctionne. Dans « Le chat et le chien jouent », il s'agit d'un mot qui relie deux éléments : écris « et ». Le contexte est ton meilleur allié.

Gagner en précision dans les jeux de grammaire

- Repère le verbe conjugué. Il indique souvent l'action ou l'état : « Les joueurs applaudissent ». Le verbe est « applaudissent ».

- Pose la question « Qui est-ce qui ? » avant d'accorder le verbe. « Qui est-ce qui applaudissent ? Les joueurs. » Le sujet est au pluriel, donc le verbe s'écrit au pluriel.
- Pour accorder un adjectif, cherche le nom qu'il décrit. Dans « une histoire amusante », « amusante » décrit « histoire » : les deux mots sont féminins et au singulier.
- Dans une phrase longue, sépare mentalement les groupes. Dans « Les oiseaux du jardin chantent dès l'aube », le sujet est « Les oiseaux du jardin » et le verbe est « chantent ».
- Ne change pas une terminaison seulement parce qu'un mot proche est au pluriel. Dans « Les enfants regardent le film passionnant », « passionnant » décrit « film », qui est singulier.

Créer ton propre jeu de français

Créer un jeu t'aide à comprendre les règles de la langue. Pour inventer une devinette, choisis d'abord un mot précis. Note ce qu'il est, ce qu'il permet de faire et un détail qui le distingue. Par exemple, pour faire deviner « dictionnaire », tu peux écrire : « Je suis un livre. Je donne le sens et l'orthographe des mots. Qui suis-je ? » Pour créer une charade, choisis un mot dont les syllabes peuvent être entendues comme de petits mots. Vérifie que chaque indice est compréhensible et que l'assemblage produit bien le son attendu. Pour fabriquer une phrase à corriger, écris d'abord une phrase juste. Modifie ensuite une seule chose à la fois : un accord, un homophone ou une

terminaison verbale. Garde toujours la correction : un jeu doit pouvoir être vérifié. Nova prépare l'entrée en 6e avec toi : explique ta réponse à un camarade, écoute son raisonnement et compare vos preuves. En français, une réponse juste devient encore plus solide quand tu sais montrer pourquoi elle est juste.

Exemples résolus

Résoudre une anagramme

Énoncé. Avec les lettres de « niche », trouve un autre mot.

1. Observe les lettres disponibles : n, i, c, h et e.
2. Cherche un mot qui utilise exactement ces cinq lettres.
3. Forme le mot « chien » et vérifie que chaque lettre est utilisée une seule fois.

Résultat : L'anagramme de « niche » est « chien ».

Choisir entre « a » et « à »

Énoncé. Complète : « Maëlle ___ perdu sa trousse. »

1. Demande-toi si tu peux remplacer le mot manquant par « avait ».
2. Lis : « Maëlle avait perdu sa trousse. » La phrase reste correcte.
3. Écris donc le verbe avoir conjugué, sans accent.

Résultat : Maëlle a perdu sa trousse.

Corriger un accord dans une phrase

Énoncé. Corrige : « Les longues chemin semble difficile. »

1. Repère le nom principal : « chemin » est masculin singulier.
2. Accorde l'adjectif avec « chemin » : écris « long ».
3. Repère le sujet du verbe : « Les longs chemins » est pluriel.
4. Accorde le verbe au pluriel : écris « semblent ».

Résultat : Les longs chemins semblent difficiles.

Les astuces de Nova



Nova compte les preuves

Pour une grille ou une anagramme, compte les lettres comme des pièces de robot : aucune ne doit manquer et aucune ne doit apparaître deux fois.



Nova écoute les charades

Dis les morceaux à voix basse, puis colle-les rapidement. Tes oreilles peuvent entendre le mot avant que tes yeux ne l'écrivent.



Nova lit autour du mot

Un homophone ne se choisit jamais seul. Lis la phrase entière : le sens te donne la bonne orthographe.

Mes exercices

1 Quel jeu est-ce ? ★☆☆

Choisis le nom du jeu qui correspond à chaque situation.

1. Tu dois retrouver des mots cachés dans une grille de lettres.
2. Tu dois former un autre mot avec exactement les mêmes lettres.
3. Tu dois deviner un mot grâce à « mon premier », « mon deuxième » et « mon tout ».

2 Les homophones utiles ★☆☆

Associe chaque mot à sa définition.

1. « sont »
2. « son »
3. « a »
4. « à »

3 Lettres en mouvement ★☆☆

Forme une anagramme avec les lettres proposées.

1. « niche »

2. « gare »
3. « angle »