

DIX MOTS EN BOUCHE

Compétences	Production orale et écrite.
Activités	- Jouer avec les sonorités d'un mot. - Trouver des rimes. - Créer une histoire à l'oral. - Lire un texte à haute voix.
10 mots pour la rencontre (2008)	<i>Apprivoiser, boussole, jubilatoire, palabre, passerelle, rhizome, s'attabler, tact, toi, visage</i>
10 mots pour dire demain (2009)	<i>Ailleurs, capteur, clair de terre, clic, compatible, désirer, génome, pérenne, transformer, vision</i>
Publics	Adolescents, adultes.
Matériel	Un ballon.

ACTIVITE 1- MISE EN COUCHE ET JEUX D'AMPLITUDE

- Tous niveaux, adolescents et adultes, à deux, + / ++

Faire un cercle. Les participants sont assis sans tables.

Premier tour : chaque participant choisit un mot dans la liste des « dix mots » et le prononce à haute voix. On ne peut pas choisir deux fois le même mot à la suite.

Deuxième tour : Les participants doivent aller le plus vite possible pour choisir et prononcer un des mots de la liste.

Troisième tour : chaque participant choisit un mot, le nomme et l'épèle à haute voix.

Quatrième tour : chaque participant choisit un mot et le nomme. Tous les participants répètent le mot ensemble. Puis un autre participant choisit un autre mot.

Cinquième tour : chaque participant choisit un mot et doit le prononcer en changeant sa voix (par exemple avec une voix plus grave ou plus aigüe ou en chantant).

Sixième tour : chaque participant se lève à tour de rôle et prononce un mot en associant un geste à ce mot, puis il va se rasseoir.

ACTIVITE 2- SONORITES

- Niveaux intermédiaire et avancé, adolescents et adultes, à deux, ++/+++

a) A deux, choisissez deux ou trois mots parmi la liste des « dix mots ». Cherchez le plus possible de mots ayant des sonorités communes. Par exemple : AILLEURS -> ail, paille, maille, leur, peur, meurt, fleur... etc.

b) Rédigez une ou deux phrases en utilisant ces mots. Lisez-les à haute voix en classe.

ACTIVITE 3 - JEU DE RIMES

- Niveaux intermédiaire et avancé, adolescents et adultes, grand groupe, + / ++

Matériel : un ballon.

Préparation : Chercher en petits groupes des mots qui riment avec les « dix mots ».

Faire un cercle. Les participants sont debout devant leur chaise.

Désigner un participant pour commencer l'activité.

Le participant choisit un mot de la liste et envoie le ballon à un autre participant. Celui-ci doit trouver un mot rimaient avec le mot choisi.

S'il n'en trouve pas, il passe le ballon à son voisin et s'assoit.

Le dernier participant debout a gagné.

ACTIVITE 4 - DEBUT DE MOTS

- Niveaux intermédiaire et avancé, adolescents et adultes, grand groupe, + / ++

Matériel : un ballon. Variante du jeu de rimes.

Préparation : Chercher en petits groupes des mots qui commencent par les mêmes lettres que les « dix mots ». Par exemple : capteur -> colis, cadeau, capitaine, copain, etc.

Faire un cercle. Désigner un participant pour commencer l'activité.

Le participant choisit un mot de la liste et envoie le ballon à un autre participant. Celui-ci doit trouver un mot commençant par la même lettre ou la même syllabe que le mot choisi.

S'il n'en trouve pas, il passe le ballon à son voisin et s'assoit.

Le dernier participant debout a gagné.

DIX MOTS EN BOUCHE

ACTIVITE 5- CHAINES DE PHRASES

• Niveaux intermédiaire et avancé, adolescents et adultes, grand groupe, ++

Un apprenant propose une phrase avec un des « dix mots ».

Il désigne ensuite un autre apprenant.

L'apprenant désigné répète la phrase.

Puis il propose une autre phrase avec un nouveau mot.

Et ainsi de suite...

ACTIVITE 6 - LISTE HARMONIEUSE

• Niveaux intermédiaire et avancé, adolescents et adultes, à deux, ++

Classez les « dix mots » en commençant par celui dont vous aimez le moins les sonorités et en finissant par celui dont vous aimez le plus les sonorités.

Lisez à haute voix votre liste.

Pour d'autres activités de jeux scéniques avec les 10 mots de la francophonie, reportez-vous au *Florilège*.