

PÉDAGOGIE
PRATIQUE

Devinettes pour dire, lire, écrire

Jean-Michel Perronnet

 HACHETTE
Éducation

PÉDAGOGIE PRATIQUE À L'ÉCOLE
ET AU COLLÈGE

DEVINETTES POUR DIRE, LIRE, ÉCRIRE

Jean-Michel PERRONNET

L'auteur

Professeur des écoles à Rosny-sous-Bois (93), Jean-Michel Perronnet est aussi maître-formateur à l'IUFM de Livry-Gargan (littérature de jeunesse et production d'écrits ; utilisation des jeux littéraires). Il dirige également des formations qui s'inscrivent dans le mouvement de l'Éducation nouvelle aux CEMEA.

Jean-Michel Perronnet a consacré quinze années de recherches à l'étude des pratiques ludiques enfantines et à celle de la place du jeu dans les apprentissages.

Du même auteur

25 jeux de thèque, Éditions Revue EPS, coll. « Des jeux aux sports », 1999.

Ouvrages publiés en collaboration

Les Jeux du patrimoine, Tradition et Culture, Paris, ministère de l'Éducation nationale / Revue EPS, 1989.

Fichier de jeux sportifs, 24 jeux sans frontière, CEMEA, 1994.

Remerciements

À Mme Danièle Loup, pour son impulsion initiale ;

Aux élèves des écoles Jean-Jaurès aux Courtilières (Pantin) et Félix-Éboué (Rosny-sous-Bois), infatigables collecteurs et devineurs ;

À tous les enfants qui ont croisé ce livre pendant sa conception : Alban, Aurélia, Chloé, Camille, Damien, Marianne ;

À Dominique pour sa patience, et Clémence pour sa curiosité et ses trouvailles ;

Au petit soldat mécanique, pourtant hermétique au moindre énoncé de devinette.

Si vous souhaitez être tenu au courant de nos publications, demandez notre catalogue *Pédagogie* à : **Hachette LPC, 86508 Montmorillon Cedex.**

Couverture : Studio Favre-Lhaïk

Réalisation : CMB Graphic

ISBN : 978-2-01-181704-4

© HACHETTE LIVRE, 2001

43, quai de Grenelle, 75905 Paris Cedex 15.

www.hachette-education.com

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L. 122-4 et L. 122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris), constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

SOMMAIRE

Présentation générale de l'ouvrage	9
--	---

JOUER AUX DEVINETTES AVEC LES LETTRES DE L'ALPHABET

Présentation	18
Devinettes à partir de lettres isolées	19
1. Inventer des devinettes à partir de la forme des lettres	19
2. Lire des textes d'auteurs	21
3. Inventer des devinettes à partir de l'alphabet comme matière sonore	23
Devinettes à partir de lettres associées	26
4. Lire et écrire des mots de manière alphabétique	26
5. Inventer des devinettes de manière alphabétique	28
6. S'initier aux phrases alphabétiques	29
7. Transcrire à l'oral et à l'écrit des phrases alphabétiques	31
8. Lire des textes alphabétiques d'auteurs	33
Devinettes prenant en compte la place d'une lettre dans un mot ..	35
9. Découvrir et inventer des devinettes dont la réponse est une lettre incluse dans un mot	35
10. Inventer des devinettes dont la réponse est une lettre incluse dans différents mots	37
11. Inventer des devinettes à partir d'une collection de mots	38
12. Devinettes de lettres et jeu de mots	40

ANAGRAMMES, MÉTAGRAMMES ET LOGOGRIPHS

Présentation	44
Les anagrammes	46
13. Découvrir et rechercher des anagrammes	46
14. Inventer des devinettes à base d'anagrammes	48
15. Inventer des devinettes à partir de mots doubles	49

Les métagrammes	51
16. Découvrir et inventer des métagrammes.....	51
17. Présenter des métagrammes sous la forme de phrases étranges ..	52
Les logogriffes.....	54
18. Découvrir les logogriffes	54
19. Inventer et écrire des logogriffes	56
20. Inventer des devinettes logogriffes	58
21. Lire des anagrammes et logogriffes célèbres	59

RÉBUS ET CHARADES

Présentation	62
Les rébus	64
22. Lire des rébus de lettres et de mots	64
23. Inventer des rébus de lettres et de mots.....	65
24. Lire des rébus célèbres de lettres et de mots	67
Les charades	69
25. Découvrir les charades	69
26. Inventer et rédiger des charades régulières.....	71
27. Inventer et rédiger des charades fantaisistes.....	72
28. Résoudre puis inventer des charades originales.....	74
29. Lire et chercher des charades complexes ou étranges.....	76

DEVINETTES POUR PETITS ENFANTS

Présentation	80
30. Savoir reconnaître un énoncé de devinette	81
31. Résoudre des devinettes	82
32. Devinettes en poésie.....	83

LES MOTS POLYSÉMIQUES ET LES HOMONYMES

Présentation	86
Les mots polysémiques : recherche et invention de devinettes.....	88
33. Mettre en évidence la notion de polysémie	88
34. Jouer avec les mots polysémiques	89
35. Inventer des devinettes à partir de mots polysémiques	90

36. Associations fortes et faibles	91
37. Résoudre des devinettes qui utilisent des mots polysémiques	92
Les homonymes : jouer avec les homographes	94
38. Distinguer un homographe d'un mot polysémique	94
39. Changement de genre	95
40. Attention ! Un mot peut en cacher un autre	96
41. Résoudre des devinettes homographiques	97
Les homonymes : jouer avec les homophones	98
42. Découvrir les homophones	98
43. Inventer des phrases homophoniques	99
44. Inventer des devinettes à partir d'homophones	100
45. Résoudre des devinettes homophoniques	102

LA FAMILLE « JEUX DE MOTS »

Présentation	104
Les « Pourquoi »	107
46. Devinettes homophoniques avec jeux de mots	107
Les calembours	109
47. Homophonie et calembours : activité de découverte	109
48. S'initier au calembour : décomposer un mot	110
49. S'initier au calembour : recomposer un mot et inventer une devinette	112
50. Comprendre des devinettes calembours	113
Les à-peu-près	115
51. Devinettes et à-peu-près	115
52. Inventer des devinettes formées sur des à-peu-près paronymiques	116
53. Proverbes et à-peu-près	117

CONTREPETS, DIFFÉRENCES ET RESSEMBLANCES

Présentation	120
Les différences	121
54. « Il ne faut pas confondre » : s'initier à la contrepèterie	121
55. « Il ne faut pas confondre » : utiliser la contrepèterie	122
56. Les différences : devinettes et contrepets	123

Les ressemblances	124
57. Les ressemblances : associer deux termes	124
58. Les ressemblances : comprendre les calembours	125

COMPARAISONS, MÉTAPHORES ET DEVINETTES D'ANIMAUX

Présentation	128
59. Lire et résoudre des devinettes d'animaux inspirées de Jules Renard	130
60. Inventer des devinettes d'animaux	132
61. Découvrir un poète : Francis Ponge.....	133

ÉTRANGER UN OBJET

Hommage à Gianni Rodari.....	136
L'étrangement d'un objet ou sa représentation insolite	138
Résolution de devinettes	140
62. Découvrir et résoudre des devinettes-poèmes.....	140
63. Résoudre des devinettes : choisir entre plusieurs solutions	142
Invention de devinettes à partir d'objets familiers	143
64. Étranger un objet : l'exemple de l'aspirateur	143
65. Représenter un objet de façon insolite.....	144
Personnification d'un objet	146
66. Découvrir un procédé ludique : la personnification	147
67. Résoudre des devinettes-poèmes.....	148
68. Choses connues ou êtres étranges ?.....	149
69. Inventer des devinettes en utilisant la personnification	150

LES COMBLES

Présentation	152
70. Découvrir les combles.....	153
71. Inventer des combles de métiers	154
72. Retrouver le comble d'un métier en connaissant l'expression.....	155
73. Lire et comprendre des combles plus complexes	156

LE JEU DU FAIRE-PART (Monsieur et Madame ont un fils ou une fille)

Présentation	158
74. Découvrir le fonctionnement du jeu du faire-part	159
75. Trouver le bon prénom	160
76. Comme son nom l'indique... ..	161
77. Phrases calembours et à-peu-près	162

VIRE-OREILLES ET VIRE-LANGUES

Présentation	164
78. Apprendre à oraliser des vire-oreilles	165
79. Lire et oraliser des vire-langues	167
80. Inventer des vire-langues	168

DEVINETTES DE CHIFFRES ET DE NOMBRES

81. Inventer des devinettes homonymiques	170
82. Lire de courts messages chiffrés	172
83. Résoudre de faux énoncés mathématiques	173
84. Inventer des devinettes du type : « Peux-tu, oui ou non... ? »	175

DEVINETTES UTILISANT DES NOTES DE MUSIQUE

85. Inventer des devinettes à partir de notes de musique seules	178
86. Inventer des devinettes dont la réponse contient un jeu de mots portant sur une note de musique	180

DEVINETTES THÉMATIQUES

Présentation	184
87. Inventer des devinettes à partir du nom des départements et des villes	185
88. Inventer des devinettes à partir de noms d'animaux	187
89. Inventer des devinettes à partir de noms de fleurs, de légumes, de fruits et d'arbres	188

DES NOMS CACHÉS DANS DES PHRASES

Présentation	190
90. Retrouver un ou plusieurs noms cachés dans une phrase	191
91. Inventer des devinettes comportant des mots cachés	192

92. Inventer des devinettes dissimulant un prénom	193
93. Lire des textes courts où sont dissimulés des mots d'un genre déterminé	194

DEVINETTES PIÈGES, FANTAISISTES OU DÉLIRANTES

Présentation	196
94. Découvrir la formulation de devinettes pièges	197
95. Résoudre des devinettes pièges	198
96. Inventer et rédiger des devinettes pièges	200
97. Découvrir des devinettes délirantes et fantaisistes	201
98. Inventer des devinettes délirantes et fantaisistes.....	202

LE JEU DES PORTRAITS

Présentation	206
99. Devinez ce que je cache.....	207
100. Deviner le nom d'un personnage célèbre	208
101. Le jeu des métiers	208

HISTOIRES DE FAMILLES

102. Établir le champ lexical élargi de la famille	210
103. Résoudre et inventer des devinettes familiales	211

DEVINETTES OBSCURES OU ÉNIGMATIQUES

Présentation	214
Jouer avec l'ambiguïté des verbes polysémiques	216
104. Résoudre des devinettes qui reposent sur la polysémie des verbes.....	216
105. Inventer des devinettes obscures à partir de verbes inducteurs..	217
Devinettes énigmatiques	219
106. Résoudre des devinettes énigmatiques.....	219
Soyons logiques	221
107. Résoudre des devinettes logiques.....	221
Bibliographie	223

PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'OUVRAGE

« Il y a des millions d'années, la nuit, autour d'un feu, dans une caverne, hommes, femmes, enfants s'exercent à cet art des devinettes qui les fait rêver, qui chasse toutes les peurs et crée tous les mystères. »

J.-M. G. Le Clézio, *Sirandanes*, 1990.

« D'une manière générale, on ne rit pas assez dans nos écoles. Le préjugé selon lequel l'éducation de l'esprit doit être une chose lugubre est parmi les plus difficiles à combattre. »

Gianni Rodari, *Grammaire de l'imagination*, 1979.

Ce livre propose un voyage guidé plein de découvertes à l'intérieur du monde des devinettes. C'est par une mise en œuvre pédagogique, adaptée à l'école élémentaire et au collège, que les élèves découvriront les différents types de devinettes. Les démarches retenues visent à initier aux secrets de fabrication de ces énoncés énigmatiques, mais proposent aussi des situations complémentaires pour approfondir certains jeux de langage.

En effet, les devinettes doivent être appréhendées comme de véritables jeux langagiers qui participent, modestement mais efficacement, à la mise en place d'un système complexe, celui de la langue. Elles ont une fonction à la fois récréative et pédagogique et se révèlent un excellent moyen de familiarisation et d'investigation des différents aspects de la langue. D'autre part, ces activités ludiques développent les facultés créatrices et la pensée logique et favorisent, à coup sûr, le bon sens et la réflexion que l'on utilisera pour résoudre des questions plus sérieuses.

Bien entendu, le présent ouvrage ne se conçoit pas comme un recueil de recettes pour enseigner les devinettes. Ce qui nous intéresse, c'est enrichir d'expériences stimulantes le milieu scolaire, en intégrant les jeux de langage dans une perspective générale d'apprentissage de la langue.

Nous pensons que les devinettes peuvent être un levier didactique puissant de nature à apprivoiser l'oral, l'écrit et leurs mutuels passages.