

1 - Syllabe commune

On donne trois débuts de mots de deux syllabes. Il faut trouver une syllabe commune qui débute trois autres mots dont on donne la fin.

Exemple : avec TAN ___ ANDE, on peut intercaler DEM (TANDEM, DEMANDE).

DET ___ ETTE
BET ___ ERON
SER ___ LEURS

2 - Le mot en relief

Dans chacun des mots de la grille vous supprimerez une lettre de façon à ce que celles qui restent, dans l'ordre, forment un autre mot. Placez la lettre supprimée en bout de ligne, dans la colonne de droite.

E	C	O	U	L	E	S	
C	L	A	P	O	T	E	
V	O	I	L	E	N	T	
C	O	U	V	R	I	R	
V	I	O	L	E	N	T	
P	I	E	T	O	N	S	
C	O	U	R	T	E	S	

Indice : Le mot vertical qui apparaît dans la colonne de droite désigne un arbre.

3 - Inclusion

Avec les définition ci-après trouver deux mots dont les lettres placées alternativement conduisent à un troisième mot répondant à la définition indiquée.

Exemple :
Instrument de musique ALTO
De bouche ou de pieds BAIN
Coupure ABLATION

Ancienne mesure de surface
Celle du pendu porte bonheur
Réglée pour sonner juste.

4 - Escalettres

Le jeu consiste à aller d'un mot à un autre, plus court, en supprimant à chaque fois une lettre, tout en formant un autre mot intermédiaire, éventuellement en mélangeant les lettres.

Il s'agit d'aller de **STIMULER** à un mot de deux lettres, les définitions des mots intermédiaires obtenus étant les suivantes :

Retrancher un membre ; Dernier ; Poisson ou mammifère ; Sans voix ; Changement de peau ; Mis en mouvement.

Vous transcrirez sur le bulletin-réponse les six lettres supprimées dans l'ordre de leur suppression.

5 - Doublets carrolliens

Imaginé par Lewis Carroll, ce jeu consiste à partir d'un mot, à le modifier par changement d'une lettre (et une seule) à chaque étape, jusqu'à arriver à un autre mot donné.

On donne le nombre de mots intermédiaires possibles .

Allez de **SEPT** à **NEUF** avec 3 mots intermédiaires.

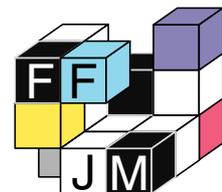
Vous écrirez sur le bulletin-réponse le 1^{er} et le 3^e mots intermédiaires en les séparant par un espace.

6 - Le mot le plus long

Trouver le mot le plus long avec le tirage donné. Ce tirage permet de former 1 mot de neuf lettres et 1 mot de huit lettres.

Les conjugaisons et les noms propres ne sont pas autorisés.

G U T E D N O L I



1 - Syllabe commune

On donne trois débuts de mots de deux syllabes. Il faut trouver une syllabe commune qui débute trois autres mots dont on donne la fin.

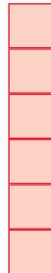
Exemple : avec TAN ___ ANDE, on peut intercaler DEM (TANDEM, DEMANDE).

MEN ___ DRE
CAS ___ PEUR
BU ___ TUE

2 - Le mot en relief

Dans chacun des mots de la grille vous supprimerez une lettre de façon à ce que celles qui restent, dans l'ordre, forment un autre mot. Placez la lettre supprimée en bout de ligne, dans la colonne de droite.

B	L	A	S	E	R
C	R	A	C	H	E
B	I	E	L	L	E
M	E	S	U	R	E
E	D	I	C	T	E
T	R	A	I	R	E



Indice : Mettre en pièces.

3 - Inclusion

Avec les définition ci-après trouver deux mots dont les lettres placées alternativement conduisent à un troisième mot répondant à la définition indiquée.

Exemple :

Instrument de musique ALTO
De bouche ou de pieds BAIN
Coupure ABLATION

Artère importante
Ne parle pas
Béguin passager

4 - Escalettres

Le jeu consiste à aller d'un mot à un autre, plus court, en supprimant à chaque fois une lettre, tout en formant un autre mot intermédiaire, éventuellement en mélangeant les lettres.

Il s'agit d'aller de TSARINES à un mot de deux lettres, les définitions des mots intermédiaires obtenus étant les suivantes :

Ville charentaise ; Tissus ; Pétillent en Italie ; Connaît ; Monticule ; Possessif.

Vous transcrirez sur le bulletin-réponse les six lettres supprimées dans l'ordre de leur suppression.

5 - Doublets carrolliens

Imaginé par Lewis Carroll, ce jeu consiste à partir d'un mot, à le modifier par changement d'une lettre (et une seule) à chaque étape, jusqu'à arriver à un autre mot donné.

On donne le nombre de mots intermédiaires possibles .

Allez de DEUX à HUIT avec 5 mots intermédiaires.

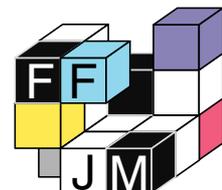
Vous écrirez sur le bulletin-réponse le 2^e et le 4^e mots intermédiaires en les séparant par un espace.

6 - Le mot le plus long

Trouver le mot le plus long avec le tirage donné. Ce tirage permet de former 1 mot de neuf lettres et 1 mot de huit lettres.

Les conjugaisons et les noms propres ne sont pas autorisés.

J P E E C I D U R



JEUX LITTÉRAIRES LYCÉENS ET ADULTES

1 - Syllabe commune

On donne trois débuts de mots de deux syllabes. Il faut trouver une syllabe commune qui débute trois autres mots dont on donne la fin.

Exemple : avec TAN ___ ANDE, on peut intercaler DEM (TANDEM, DEMANDE).

SIN ___ MER
MAN ___ FAUT
BOU ___ MAIN

2 - Le mot en relief

Dans chacun des mots de la grille vous supprimerez une lettre de façon à ce que celles qui restent, dans l'ordre, forment un autre mot. Placez la lettre supprimée en bout de ligne, dans la colonne de droite.

C	R	A	S	S	E
R	A	S	E	U	R
B	I	E	L	L	E
M	A	R	I	N	E
V	I	E	L	L	E
T	R	A	I	R	E

Indice : Détruire.

3 - Inclusion

Avec les définition ci-après trouver deux mots dont les lettres placées alternativement conduisent à un troisième mot répondant à la définition indiquée.

Exemple :

Instrument de musique ALTO
De bouche ou de pieds BAIN
Coupure ABLATION

Supprima des issues
Il n'y en a pas pour les braves
Marmonna.

4 - Escalettres

Le jeu consiste à aller d'un mot à un autre, plus court, en supprimant à chaque fois une lettre, tout en formant un autre mot intermédiaire, éventuellement en mélangeant les lettres.

Il s'agit d'aller de TANGENTE à un mot de deux lettres.

Vous transcrirez sur le bulletin-réponse les six lettres supprimées dans l'ordre de leur suppression.

5 - Doublets carrolliens

Imaginé par Lewis Carroll, ce jeu consiste à partir d'un mot, à le modifier par changement d'une lettre (et une seule) à chaque étape, jusqu'à arriver à un autre mot donné.

On donne le nombre de mots intermédiaires possibles .

Allez de TROIS à MILLE avec 6 mots intermédiaires.

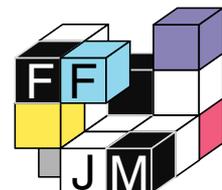
Vous écrirez sur le bulletin-réponse le 2^e et le 5^e mots intermédiaires en les séparant par un espace.

6 - Le mot le plus long

Trouver le mot le plus long avec le tirage donné. Ce tirage permet de former 1 mot de neuf lettres et 2 mots de huit lettres.

Les conjugaisons et les noms propres ne sont pas autorisés.

AACHONIRM



reponses jeux littéraires

6e-5e

- 1 - AIL
- 2 - OLIVIER
- 3 - ACCORDEE (ACRE, CORDE)
- 4 - S R M L T E
- 5 - SERT, NERF
- 6 - LONGITUDE ; ENGLOUTI

4e-3e

- 1 - TOR
- 2 - BRISER
- 3 - AMOURETTE (AORTE, MUET)
- 4 - R E N S I S ou R E N S I T
- 5 - FAUT, FAIT
- 6 - PREJUDICE, PEDICURE

Lycéens Adultes

- 1 - GER
- 2 - RUINER
- 3 - MAUGREA (MURA, AGE)
- 4 - T E G N A N ou T E G N A T
- 5 - TROUE, FIOLE
- 6 - HARMONICA, MACARONI, MAROCAIN