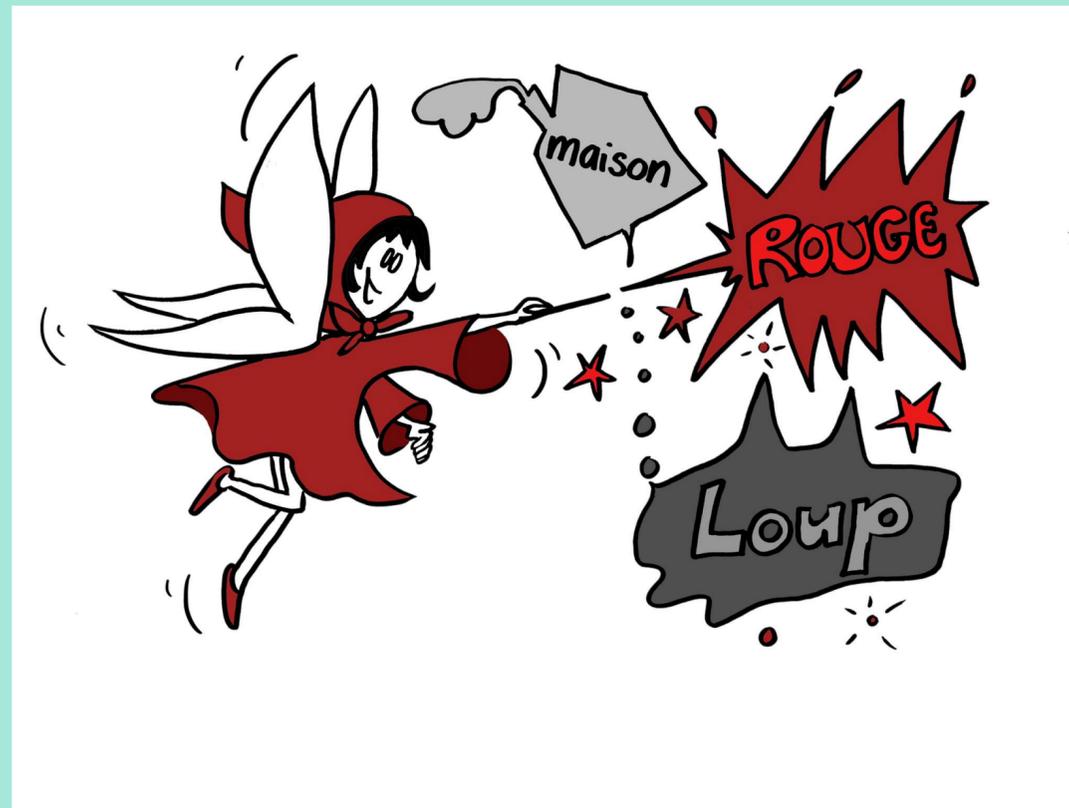


JANVIER 2021

# LA FÉE DES MOTS



Les rébus

# LE RÉBUS

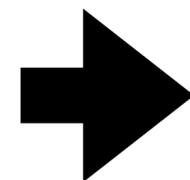
Un rébus est un jeu qui consiste à exprimer des mots ou des phrases par des lettres, des mots, des chiffres, des dessins ou des signes dont la lecture phonétique révèle ce que l'on veut faire entendre.

Il s'agit donc d'une énigme qui repose sur le lien entre un dessin/un symbole et ce qu'il signifie: le concept auquel il est associé.

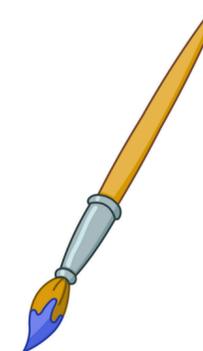
Exemple:



pain seau



pinceau



# POUR CRÉER UN RÉBUS

Pour créer un rébus, il faut :

- choisir un mot: ce sera le mot qu'il faudra deviner
- décomposer le mot en syllabes
- trouver pour chaque syllabe un mot qui se prononce de la même manière
- dessiner les différents mots trouvés dans l'ordre

Exemple:

- souris
- sou / ris
- un sou / du riz



# POUR CRÉER UN RÉBUS

En fonction du mot choisi, il est parfois nécessaire d'ajouter:

- une/des lettres qui correspondent à un son:



R

fourmilière



ch'



parchemin

- un/des chiffre(s) ou symboles

1



invincible

# POUR DÉMARRER

1. Proposer d'abord quelques mots qui peuvent facilement être transformés en rébus à l'aide de dessins.

Par exemple: Balai – verrue – chapeau ...

2. Après réussite, proposer d'autres mots, dont la décomposition ne permet pas de faire uniquement des dessins (ajout nécessaire de lettres/chiffres/symboles)

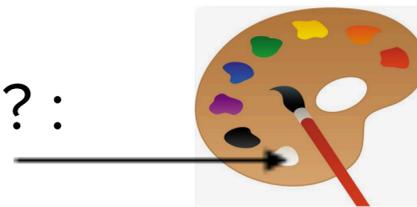
Par exemple: grincheux (dessin grain + écriture « ch » + dessin oeufs)

# POUR DÉMARRER

3. Au besoin, aider les élèves en montrant explicitement comment faire:

Si je veux transformer « Blanche-Neige » en rébus:

Comment je pourrais faire deviner le mot « blanche »? :



ou

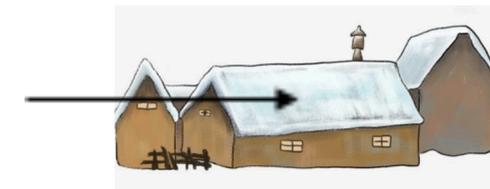


par exemple

Comment je pourrais faire deviner le mot « neige »? :



ou



par exemple

# SI LES IDÉES NE VIENNENT PAS

- se donner du temps et revenir sur le problème après quelques temps, plusieurs fois
- réfléchir à plusieurs
- changer de mot
- utiliser une machine à créer des rébus!  
par exemple: <http://www.rebus-o-matic.com/>

 **souricière**  **imprimer**

Taper ici le texte à transformer:  
souricière

Taille des images:    

# A VOUS DE JOUER

Une fois que les élèves ont bien compris le principe, ils peuvent **créer des rébus**:

- **de manière à ce qu'il y ait différents mots à trouver** (chaque élève crée un rébus par exemple; il y a donc une vingtaine de productions à partager)
- **de manière à ce qu'il y ait un texte à trouver** (la classe ou un groupe d'élèves écrit un court texte, et c'est le texte dans son entier qu'il faudra décoder)

# OBJECTIFS CYCLE 1

**PER: L1 11-12 — Lire et écrire des textes d'usage familial et scolaire et s'approprier le système de la langue écrite...**

- Développement de la conscience phonologique (jeux avec les rimes, les syllabes, les phonèmes)
- Élaboration et utilisation de représentations graphiques pour lire et écrire (symboles, codes, images,...)
- Création en groupe ou individuellement, avec l'aide de l'adulte, de comptines, poèmes, chansonnettes, devinettes, ...

# OBJECTIFS CYCLE 2

**PER: L1 22 – Écrire des textes variés à l'aide de diverses références...**

- Identification de la situation de communication en fonction du projet d'écriture (lieu social, émetteur, destinataire, but du texte)
- Utilisation de sa propre créativité
- Enrichissement des connaissances lexicales (et orthographiques)

# LA FÉE DES MOTS ATTEND VOS PRODUCTIONS POUR LE VENDREDI 5 FÉVRIER

Son adresse: [feedesmots@edunet.ch](mailto:feedesmots@edunet.ch)

Elle les mettra en ligne pour le lundi 8 février

