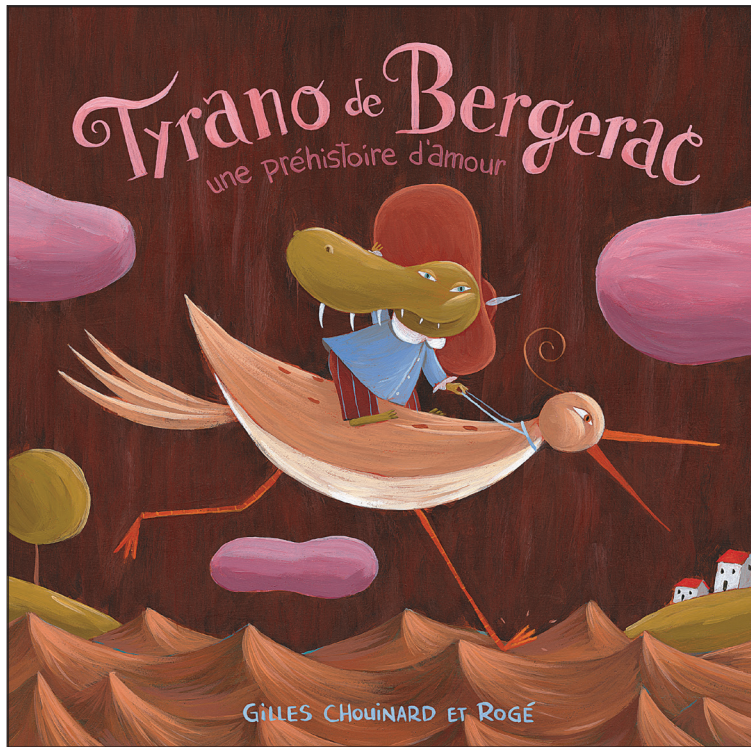


• fiche pédagogique

Document préparé par Annie Lalonde



Une société de Québecor Média
leseditionsdelabagnole.com

Texte de :
Gilles Chouinard

Illustrations de :
Rogé

Les Éditions de la Bagnole
Album jeunesse (4 ans et +)
Prix : 14,95\$
ISBN : 978-2-89714-080-9

Résumé

Tyrano de Bergerac n'aimait pas son nez. Il ne fallait même pas lui en parler ! Il lisait des livres et écrivait des poèmes toute la journée, un peu à l'écart des autres... Christian, lui, était beau, tellement beau, mais il n'avait pas d'esprit. Il se sentait incapable d'écrire la plus petite phrase... Pour l'aider, Tyrano lui a proposé d'écrire pour lui des lettres d'amour à la belle Roxane. Un oiseau apportait les lettres à la demoiselle, et Roxane croyait que c'était Christian qui les lui écrivait. Elle est vite devenue très amoureuse de lui, car les lettres étaient si belles ! Pour Tyrano, c'était facile d'écrire ces lettres, parce que lui aussi, il était amoureux de Roxane... C'est là que c'est devenu très compliqué.



Informations pédagogiques

Disciplines :

Français
Arts plastiques
Art dramatique

Compétences disciplinaires :

Discipline : Français
Poésie
Textes qui mettent en évidence le choix des mots, des images et des sonorités

Discipline : Arts plastiques
Observation et création

Discipline : Art dramatique
Expression corporelle et improvisation



Pour quel niveau :

Premier, deuxième et troisième cycle du primaire

Pourquoi lire ce livre ?

Vu la longueur du nez de Tyrano, le défi était de taille ! Mais c'est avec style et grande créativité que Gilles Chouinard et Rogé revisitent ce classique du théâtre français. Si l'un use des vers et des alexandrins, l'autre enrichit ses illustrations d'anachronismes qui font sourire. Une préhistoire d'amour à découvrir...

Légende des activités proposées :

- Facile *
- Intermédiaire **
- Difficile ***

+ Indique une variante pour faciliter ou compliquer l'exercice proposé.

Activités de français

L'amour des mots de Tyrano

ACTIVITÉ D'ÉQUIPE ET DE GROUPE **

Origine de l'histoire, définitions, nature des mots et vocabulaire

L'histoire que tu t'apprêtes à lire s'inspire de l'une des plus célèbres pièces de théâtre français, *Cyrano de Bergerac*. Écrite en 1897 par Edmond Rostand, cette pièce met en scène un soldat fort courageux et passionné des mots. Seule ombre au tableau : son nez ! Il est si long qu'il le rend laid et l'empêche d'avouer son amour à la belle Roxane.

Voici que, 116 ans plus tard, Gilles Chouinard et Rogé ont eu l'idée de te faire découvrir ce grand classique en créant cette version où un tyrannosaure tient la vedette ! Poète à ses heures, Tyrano de Bergerac t'invite à partager son amour du français grâce à un jeu qui t'aidera à définir certains mots difficiles contenus à l'intérieur du livre. Ta lecture s'en trouvera grandement facilitée et le rire est assuré !

Nombre de joueurs :

3 et plus

Note : L'idéal est de former des équipes comptant de 4 à 6 participants.

Matériel :

- Dictionnaires;
- Crayons à mine;
- Bandes de papier;
- Bols pour tirage;
- Fiches de pointage (à créer);
- Cartons de grand format;
- Ordinateur et imprimante (pour l'enseignant).

Préparation pour l'enseignant :

Identifier les mots que les élèves auront à définir puis les écrire sur des bandes de papier selon le nombre d'équipes (prévoir au moins un mot par joueur de chaque équipe). Réserver dans les bols pour le tirage. Suggestions de mots : *péninsule, hercule, appendice, galipette, illettré, estafette, émoi, hagard, entiché, enfourcher*, etc.

Sur de grands cartons, écrire les mots choisis ainsi que leurs définitions. Ces cartons permettront de faire un retour en groupe à la fin du jeu et pourront être affichés lors de la lecture afin que les élèves s'y réfèrent.

Créer une fiche de pointage semblable à celle-ci (en prévoir une par équipe):

Noms des joueurs	Points marqués	Pointage final

Déroulement de l'activité :

1. Tel un acteur de théâtre, déclamer le résumé apparaissant au dos du livre en vue de présenter l'album aux élèves :

« Connaissez-vous l'histoire de ce soldat sans peur
Au nez long comme un roc, comme une péninsule
Courageux comme un lion et poète à ses heures,
Grand amoureux des mots et fort comme un hercule ? »

Marquer une pause et conclure sur un ton tout aussi solennel :

« Quelle mouche a donc piqué Tyrano de Bergerac ? Serait-ce l'amour véritable ? »

2. Expliquer brièvement d'où cette version de l'histoire tire son origine puis présenter l'activité.

3. Former les équipes (4 à 6 élèves) et nommer, pour chacune, un responsable du pointage. Distribuer le matériel nécessaire : bandes de papier, crayons à mine, fiches de pointage, bols de tirage contenant les mots à définir et dictionnaires.

4. Le responsable du pointage pige un des mots préalablement choisis par l'enseignant et devient le meneur lors du premier tour.

5. Le meneur présente le mot pigé à ses coéquipiers et tous tentent alors, secrètement et par écrit (utiliser les bandes de papier), d'en imaginer la bonne définition, et ce, sans consulter le dictionnaire. **Attention :** Ces fausses définitions doivent sembler bien réelles, il faut donc y inclure la nature du mot (nom féminin ou masculin, adjectif, verbe, etc.) **Ex. :** Le mot pigé est « suinter », je devine qu'il s'agit d'un verbe et ce verbe signifie, pour moi, « prendre soin ». Je note donc : *Suinter v. Prendre soin de quelque chose ou de quelqu'un.*

6. Les définitions complétées, le meneur les rassemble et les lit à voix haute. Ses coéquipiers et lui votent ensuite pour celle qui semble la plus crédible (cela peut se faire sous forme de vote secret ou non). Le joueur qui amasse une majorité de votes marque un point.

7. Le meneur s'outille du dictionnaire et donne la vraie définition du mot. **Ex. :** *Suinter v. S'écouler très lentement, sortir goutte à goutte, en parlant d'un liquide.* (Soyez discrets, les participants d'une autre équipe

pourraient tendre l'oreille !) Si la réponse de l'un des joueurs s'apparente à celle du dictionnaire, il marque un point. Si toutes les réponses s'en éloignent, c'est le meneur qui marque.

8. Ce premier tour de jeu terminé, poursuivre avec un nouveau mot et un nouveau meneur.

9. Une fois tous les mots définis, faire un retour en classe en présentant les cartons sur lesquels ils apparaissent accompagnés de leur définition. Accrocher ces cartons bien en vue dans le local afin que les élèves s'y réfèrent au besoin.

Et maintenant, place à la lecture !

Une préhistoire d'amour

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE **

Compréhension de lecture, vocabulaire et orthographe

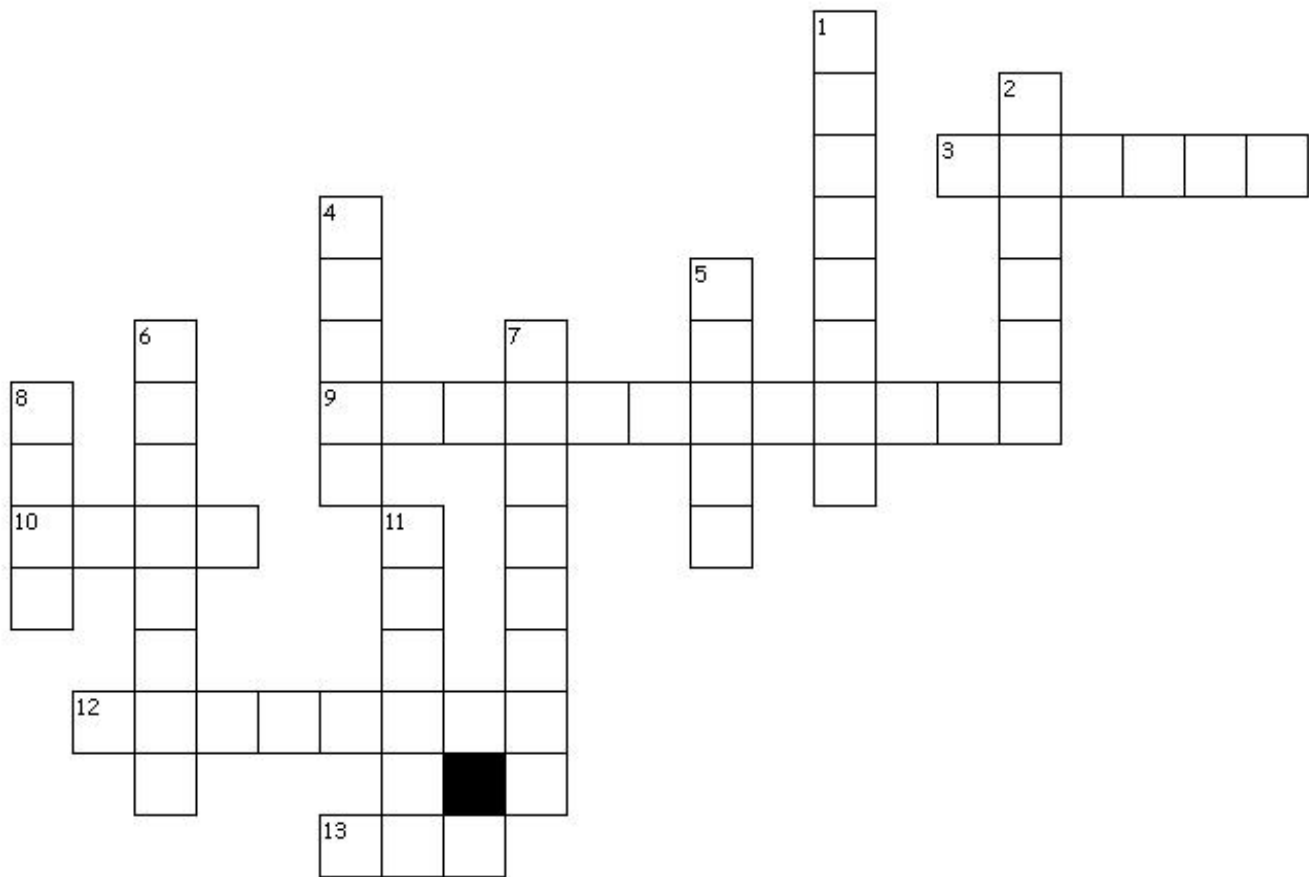
Suivant la lecture de l'album *Tyrano de Bergerac*, remplir cette grille de mots entrecroisés. L'utilisation d'un dictionnaire et l'accès au livre sont recommandés.

VERTICALEMENT

1. Située en France, cette ville accompagne le prénom de Tyrano.
2. Grâce à elle, notre héros tombe dans un profond sommeil et fait un cauchemar qui lui porte conseil et l'amène à déclarer son amour à la fin de l'histoire.
4. Personne qui pratique la poésie; Tyrano l'est à ses heures.
5. Tyrano de Bergerac est une histoire d'... (donne le genre).
6. Adjectif signifiant que Christian ne sait ni lire ni écrire.
7. Espèce d'oiseau qui, dans l'histoire, sert de messenger.
8. Caractéristique physique octroyée à Christian et antonyme du mot laid.
11. Tyrano de Bergerac en est secrètement amoureux.

HORIZONTALEMENT

3. Métier pratiqué par Tyrano et Christian.
9. Espèce de dinosaure.
10. Le zombie, rencontré en rêve, donne un conseil à Tyrano :
« Quand tu aimes quelqu'un, fais-lui-en vite l'... » (complète la phrase à l'aide d'un nom commun).
12. En plus d'être courageux, notre héros a de l'esprit. C'est un être... (complète la phrase à l'aide d'un adjectif, synonyme du mot intelligent).
13. Il est long comme un roc, comme une péninsule et il est interdit de s'en moquer !



Réponses :

Horizontalement

3. Soldat 9. Tyrannosaure 10. Aveu 12. Brillant 13. Nez

Verticalement

1. Bergerac 2. Mouche 4. Poète 5. Amour 6. Illettré 7. Fauvette 8. Beau 11. Roxane

+ **Faciliter l'activité** : Fournir une liste de réponses que l'élève devra associer aux indices en vue de compléter la grille.

La rime ultime

ACTIVITÉ D'ÉQUIPE * À ***

Rimes, vocabulaire et mémorisation

Tyrano de Bergerac écrit ses lettres sous forme de poèmes. Plume en main, il utilise un procédé qui se nomme la rime – son qui se répète à la fin de deux vers. Trouver des rimes n'est pas aussi difficile qu'il peut sembler. Voici une activité rigolote qui saura te le prouver ! Mais attention, celle-ci demande de rester concentré afin de bien mémoriser les mots lancés pour éviter de les répéter, ce qui conduirait à une pénalité.

Nombre de joueurs par équipe :

4 et plus

À noter : Plus il y a de participants dans une équipe, plus le jeu se complique !

Matériel par équipe :

- Un exemplaire du livre *Tyrano de Bergerac*;
- Quelques plumes (ex. : plumes servant aux bricolages);
- Un dé.

Jeu et règlements :

Le premier joueur de l'équipe choisit un mot en s'inspirant des illustrations contenues à l'intérieur du livre. Ses coéquipiers et lui tentent alors, à tour de rôle, de trouver le plus de mots possible qui riment avec ce dernier.

Ex. : Je suis le meneur et choisis l'image de la bicyclette se trouvant à la page 4. Je présente l'illustration à mes coéquipiers puis annonce le mot. Mon voisin de droite répond, sans tarder, «squelette», son voisin de droite enchaîne avec «casquette» et ainsi de suite. **Attention :** les noms propres sont interdits !

Le premier tour de jeu s'arrête lorsqu'un participant se trompe de terminaison, répète un mot déjà utilisé ou hésite plus d'une trentaine de secondes. Une plume est alors remise au joueur fautif et l'activité reprend avec un nouveau mot choisi par un autre «meneur». **À noter :** les mots sélectionnés doivent tous avoir une terminaison sonore différente. **Ex. :** poire, nez, bateau, fenêtre, volcan...

La partie se termine quand tous les joueurs de l'équipe ont eu la chance de choisir un ou deux mots (voir selon le nombre de participants ou selon le degré de difficulté souhaité). Celui ou celle qui a accumulé le moins de plumes remporte la victoire. S'il y a égalité, les vainqueurs s'affrontent jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un gagnant.

Déroulement de l'activité :

1. Expliquer aux élèves ce qu'est une rime en utilisant des exemples tirés du livre puis présenter l'activité.
2. Former les équipes et remettre à chacune d'elles un exemplaire du livre *Tyrano de Bergerac*, quelques plumes et un dé.

3. Inviter les équipes à se disperser dans le local. Rouler le dé afin d'identifier qui sera le premier joueur de l'équipe, c'est-à-dire celui qui choisira le premier mot (son voisin de droite sera le prochain « meneur » et ainsi de suite).

4. Commencer le jeu.

+ **Pousser l'activité** : Faites affronter en duel, et devant le groupe, les deux vainqueurs – toutes équipes confondues – ayant accumulé le moins de plumes. Remettre au grand gagnant un certificat, un trophée, de l'argent scolaire et/ou, même, un congé de devoirs !

Un acrostiche pour se décrire

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE ET DE GROUPE ***

Poésie, connaissance de soi, écriture et expression orale

Gilles Chouinard a choisi de respecter le style de l'auteur d'origine en présentant sa version de l'histoire en vers plutôt qu'en prose. Bien sûr, il aurait été plus facile d'utiliser la prose puisqu'il s'agit de la forme ordinaire du langage parlé et écrit, mais lorsqu'on souhaite apporter rythme et musicalité à un texte, rien ne vaut le vers ! Pour rendre son histoire plus poétique encore, l'auteur de cet album emploie également la rime et les figures de style, comme la comparaison et la métaphore.

Explore le style de Gilles Chouinard en répondant à un petit questionnaire. Inspire-toi ensuite de son travail pour créer un acrostiche qui fera de toi un véritable héros !

Boîte à outils :

- Le **vers** correspond à une ligne du poème, se compte par syllabe et commence toujours par une majuscule.
- Les **rimes** – son qui se répète à la fin de deux vers – peuvent être disposées de différentes manières : rimes continues (AAAA), rimes plates (AABB), rimes croisées (ABAB), rimes embrassées (ABBA).
- Les **figures de style** sont utilisées pour créer des images dans la tête du lecteur, ce qui permet de faire ressentir l'émotion que l'auteur souhaite véhiculer.
- La **comparaison** est une figure de style qui rapproche deux réalités à l'aide d'un mot de comparaison (comme, tel, pareil à, semblable à, etc.) **Ex.** : « Au nez long comme un roc, comme une péninsule ».
- La **métaphore** est une figure de style qui, tout comme la comparaison, rapproche deux réalités, mais qui ne présente aucun mot de comparaison. **Ex.** : « Vos cheveux ont l'éclat du soleil du mois d'août » (cela sous-entend : Vos cheveux sont comme l'éclat du soleil du mois d'août).
- L'**acrostiche** est une pièce de poésie dont la suite des initiales de chaque vers forme le nom d'une personne ou d'un mot pouvant être lu à la verticale.

Matériel :

- Questionnaire lié au style de l'auteur (inclus en annexe);
- Tableau;
- Feuilles brouillons et feuilles blanches;
- Dictionnaires usuels et dictionnaires des synonymes;
- Ordinateurs (pour la recherche de rimes).

Préparation pour l'enseignant :

Imprimer le questionnaire (un par élève) présenté en annexe, ou l'adapter à vos besoins.

Déroulement de l'activité (volet exploration poétique) :

Ce premier volet vise à faire découvrir les bases de la poésie aux élèves en explorant le travail de Gilles Chouinard.

1. Initier le groupe au style poétique : différencier vers et prose, présenter la disposition des rimes, définir ce qu'est une figure de style et expliquer ce qu'elle apporte au texte (s'attarder à la comparaison et à la métaphore).
2. Convier les élèves à analyser, individuellement, le style poétique de l'auteur à l'aide du questionnaire prévu à cet effet (voir annexe).
3. Une fois le questionnaire rempli, le corriger en groupe.

Déroulement de l'activité (volet écriture et expression orale) :

Ce second volet a pour but d'amener l'élève à mettre en application les bases de la poésie apprises précédemment en créant un acrostiche personnalisé.

1. Afin d'aider l'élève à se décrire, diviser le tableau en cinq catégories : qualités, défauts, valeurs, intérêts et talents.
 - a) Sous chacune des catégories, inscrire un ou deux exemples inspirés du personnage de Tyrano.

Suggestions :

Qualités	Défauts	Valeurs	Intérêts	Talents
Courageux	Susceptible	La beauté	La lecture	Poésie
Brillant	Solitaire	Le courage	L'écriture	Écriture
Fort	Orgueilleux	L'amour	Roxane	Combattre

- b) Définir qualités, défauts, valeurs, intérêts et talents pour les différencier (ceci à l'aide des exemples présentés au tableau). Inviter le groupe à compléter, oralement, cette liste liée au personnage de Tyrano.
- c) Demander aux élèves de nommer les qualités, défauts, valeurs, intérêt et talents (autres que ceux mentionnés) qui sauraient les décrire. Les ajouter au tableau.

2. Expliquer ce qu'est un acrostiche et présenter la suite de l'activité :
- a) De manière individuelle, dresser une liste de mots révélant des traits de sa personnalité ainsi que quelques-uns de ses traits physiques. Il est permis de se servir des exemples inscrits au tableau.
 - b) S'inspirer de cette liste pour se présenter en donnant à son prénom ou à son nom la forme d'un acrostiche. Ce dernier, écrit en vers, doit contenir au moins une comparaison ou une métaphore. La disposition des rimes est, quant à elle, choisie par le jeune auteur et peut varier selon la longueur du nom ou du prénom.

Exemple :

*Tel un hercule, Tyrano jamais ne recule,
Y a-t-il quelqu'un qui, de son nez, oserait se moquer ?
Rage au cœur, notre héros saurait le dévorer.
Attentif, personne ne le manipule,
Nez devant, il lance quelques vers à quiconque souhaite le distraire,
Oh, il suffit seulement de prononcer le prénom Roxane pour le faire taire.*

À noter : l'utilisation d'un dictionnaire des synonymes et l'accès à Internet pour la recherche de rimes sont recommandés.

- c) Corriger le texte et le mettre au propre.

3. Présenter son acrostiche devant le groupe lors d'un exposé oral.

Voilà qui fait de toi le héros de ton histoire !

+ Compliciter l'exercice ou variante :

Tout en respectant les critères liés au style (point 2b), rédiger une courte lettre poétique en empruntant la plume de Tyrano. Cette lettre pourrait être celle que le héros fait parvenir à Roxane à la fin de l'histoire (page 29) en vue de tout lui avouer : les lettres, billets et mots signés Christian, mais écrits de sa main ; l'amour qu'il lui porte secrètement depuis tant d'années. Pour la présentation, s'inspirer de la lettre se trouvant à la page 13.

Annexe : (questionnaire lié au volet exploration poétique)

Le style poétique de l'auteur

Questionnaire

- 1- Cette préhistoire d'amour est entièrement écrite en vers. Seul un passage visant à présenter le livre est écrit en prose.

a) Note ce passage :

2- Les rimes peuvent être disposées de différentes manières. On dit qu'elles sont continues (AAAA), plates (AABB), croisées (ABAB) ou embrassées (ABBA).

a) Quelle disposition de rimes exploite le plus souvent Gilles Chouinard, auteur de *Tyrano de Bergerac*?

Donne un exemple tiré du livre :

b) Quelle autre disposition de rimes emploie-t-il à l'occasion? _____

Donne un exemple tiré du livre :

c) Quelles sont celles qui ne sont jamais utilisées par l'auteur (il y en a deux)?

3- Trouve trois comparaisons contenues à l'intérieur du livre.

4- La lettre que Tyrano rédige pour Christian (page 13) contient deux métaphores. Trouve ces métaphores.

Réponses :

1. a) Quelle mouche a donc piqué Tyrano de Bergerac? Serait-ce l'amour véritable? Une histoire librement inspirée du *Cyrano de Bergerac* d'Edmond Rostand. 2. a) Rimes croisées b) Plusieurs réponses possibles. 3. b) Plusieurs réponses possibles. c) Rimes continues et rimes plates. 4. « Vos cheveux ont l'éclat du soleil du mois d'août », « Vos yeux sont les noisettes du plus beau noisetier ».

Activité d'arts plastiques

De la préhistoire à aujourd'hui

ACTIVITÉ INDIVIDUELLE **

Observation, recherche et technologie, création

Cet album présente de nombreux anachronismes dont la plupart sont commis, et ce volontairement, par Rogé, l'illustrateur. Mais, qu'est-ce qu'un anachronisme ? Il s'agit en fait d'une erreur (volontaire ou non) de chronologie qui place un événement plus tôt qu'à l'époque où il a réellement eu lieu. Dans une œuvre artistique, il peut également s'agir d'une utilisation – souvent technologique – d'un outil inexistant à l'époque. **Ex. :** Le sous-titre, une préhistoire d'amour, et le héros, un tyrannosaure, laissent sous-entendre que le récit se déroule au cours de la préhistoire. Erreur ! L'ère préhistorique se termine avec la découverte de l'écriture... Tyrano de Bergerac sait lire et écrire !

Si l'on se réfère au texte, aux illustrations et à la pièce de théâtre dont cette histoire s'inspire, on comprend que celle-ci se déroule plutôt au milieu du XV^e siècle (1640 à 1655 pour être précis). Tout colle, à quelques anachronismes près, comme ce camion à moteur illustré en page 1.

Trouve ces anachronismes signés Rogé, puis crée ensuite une nouvelle page couverture en y intégrant des éléments bien actuels...

Matériel :

- Ordinateurs (pour la recherche);
- Feuilles lignées;
- Feuilles blanches;
- Crayons de couleur au choix.

Déroulement de l'activité :

1. Inspecter les illustrations en vue de trouver les anachronismes intégrés par Rogé. En dresser la liste sur une feuille lignée. En cas de doute, valider ses choix en faisant une recherche sur Internet.

Ex. : À quelle époque les hamacs sont-ils apparus ? Quand a-t-on inventé le vélo ? etc.

2. Faire un retour en groupe afin de partager ses réponses avec les autres élèves.

3. Sur une feuille blanche, créer une nouvelle page couverture pour l'album *Tyrano de Bergerac* en y intégrant quelques éléments de notre époque. **Ex. :** Casquette sur la tête et accoudé à sa voiture, Tyrano envoie un texto poétique à Roxane.

4. Présenter sa page couverture devant le groupe !

Activité d'art dramatique

Un défi qui développe l'esprit

ACTIVITÉ DE GROUPE **

Observation, expression corporelle et improvisation

Tyrano de Bergerac a de l'esprit. Il sait associer une idée à une autre, faire d'un geste un mot, improviser des lettres. Voilà qu'il te lance le défi de développer cette vivacité d'esprit grâce à un jeu d'improvisation !

Déroulement de l'activité :

1. Les élèves sont assis au sol à l'exception d'un seul qui mime un geste devant le groupe. **Ex. :** Rédiger une lettre. À noter qu'il lui est interdit de parler à cette étape, il peut cependant se déplacer dans l'espace et changer de position.
2. Le comédien s'immobilise lorsqu'un élève du public tape dans ses mains et vient le rejoindre. Le comédien #2 imite alors le geste du premier en lui donnant un autre sens. **Ex. :** Remplir un constat d'infraction.
3. S'en suit une courte improvisation parlée entre les deux participants (une minute maximum). **Ex. :** « Madame, vous ne vous êtes pas arrêté au feu rouge. » « Il y avait un feu de circulation ? Désolée, monsieur l'agent, j'ai oublié mes lunettes au boulot. »
4. Une fois l'improvisation terminée, le comédien #1 prend place dans le public et le #2 mime un nouveau geste.

À toi de jouer !

Jeu boni

Le nez de Tyrano

ACTIVITÉ D'ÉQUIPE * À ***

Observation, grammaire et orthographe

Il ne faut point s'en moquer, mais Tyrano sait que son nez peut servir à cette activité. C'est donc sans le ridiculiser que tu devras associer une image, un mot à son nez à l'aide des déterminants un et une...

Nombre de joueurs :

4 et plus

Note : l'idéal est de former des équipes comptant 3 à 6 participants.

Matériel inclus en annexe :

- Feuilles réponses;
- Banque de 12 images pour un jeu clé en main (niveau intermédiaire);
- Affiche de Tyrano à imprimer.

Autre matériel à prévoir :

- Ordinateur et imprimante;
- Plastification 5 mm (facultatif);
- Ciseaux;
- Gommette;
- Dictionnaires.

Préparation pour l'enseignant :

Imprimer 12 copies de l'affiche de Tyrano se trouvant en annexe, les numéroté, les plastifier puis les coller ça et là dans le local.

Choisir et imprimer (ou dessiner) une série de douze images dont la liaison entre le déterminant un ou une et les mots associés à celles-ci forment le son « nez ». **Ex. :** Un écureuil, une écrevisse. À noter qu'une banque de 12 images ainsi que d'autres suggestions sont présentées en annexe. Coller les images choisies sous le nez de Tyrano (une image par affiche).

Jeu et règles :

Les équipes ont 20 minutes pour associer les 12 images à l'aide du son « nez » (ne pas suivre l'ordre des numéros liés aux affiches cela créerait de la congestion). Pour y arriver, il suffit de choisir le bon déterminant (un ou une) et de faire la liaison avec le mot trouvé.

Exemple de bonne réponse : Une épinette (une-nez-pinette).

Exemple de mauvaise réponse : Un sapin.

Les participants écrivent leurs réponses sur la feuille prévue à cet effet (une feuille réponse par équipe).

Attention : les mots doivent être bien orthographiés et les déterminants exacts (féminin ou masculin) sans quoi le point sera refusé. L'usage d'un dictionnaire est donc autorisé.

Après 20 minutes, l'enseignant annonce la fin du jeu.

Les équipes échangent alors leur feuille réponse entre elles pour la correction.

Qui sera l'équipe gagnante ?

Annexe :

LE NEZ DE TYRANO Feuille Réponse

Affiche	Déterminant choisi	Mots trouvés (attention à l'orthographe)
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Banque d'images pour un jeu clés en main de niveau intermédiaire (une épée, un escalier, un éclair, un érable ou une érablière, un épouvantail, un écran, un escargot, une échelle, un épi, un hexagone, un nénuphar, un hélicoptère.)

Autres suggestions de mots pour varier le niveau du jeu (images à créer): épingle, éclipse, écharpe, édifice, épinette, écrevisse, étang, échiquier, écusson, épagneul, éléphant, étui, écho, équerre, étoile, etc.

