



Dix mots pour un mot



Règle du jeu

Catégorie du jeu

Jeux d'écriture (voir règles générales relatives aux jeux d'écriture)

Matériel

Crayon, feuille de papier.

But du jeu

Écrire un texte relatif au mot clé en employant les dix mots associés au mot clé.

Préparation du jeu

Un mot clé est annoncé puis les dix mots associés.

Déroulement du jeu

Les participants inventent une histoire relative au mot clé en employant les dix mots associés.

Quand tous les participants ont écrit leur texte, lecture en est faite.

Choix des mots (exemple)

MOT CLÉ	CHÈVRE
1. un personnage	gendarme
2. un lieu	marais
3. un moment	préhistoire
4. un objet	clé à molette
5. une plante	champignon
6. un animal	lapin
7. un moyen de transport	patin à roulette
8. une action	sauter
9. un état	fatigué
10. une émotion	triste

Il est possible d'employer des mots de la même famille : marécage, marécageux... pour marais.