

1. Les palindromes

Un mot palindrome garde les mêmes lettres dans l'autre sens. Recopie chaque mot à l'envers, puis entoure ceux qui restent identiques. Compare la première lettre à la dernière, puis avance vers le centre.

Mot	À l'envers	Identique ?
RADAR		
TABLE		
KAYAK		
ICI		
VÉLO		
ELLE		

Compléter avec les exemples ci-dessus

R _ D _ R

K _ Y _ K

E _ L _

I _ I

2. Des mots dans les deux sens

Ici, on cherche un autre mot quand on lit les lettres à l'envers. Relier les paires puis expliquer leur sens. Un dictionnaire ou un adulte peut aider.

Mot de départ	Mot lu à l'envers	Une phrase ou un dessin
PORT		
SEC		
NEZ		
ROC		

Mots à associer : COR - TROP - ZEN - CES. « Cor » peut désigner un instrument à vent. Les paires réversibles de ce jeu sont distinguées des mots qui restent identiques, appelés palindromes dans la page 1.

Ma paire préférée et son sens

3. Changer une seule lettre

Une seule lettre change par ligne. Garder la même longueur et la place des autres lettres.
Noms, adjectifs et formes conjuguées usuelles acceptés ; pas de noms propres. Les chemins
ci-dessous ne sont pas forcément uniques.

Départ	À compléter	Arrivée
MER	F _ R → F _ U	PEU
CHAT	CHA _ → CH _ R	CHEF
LAC	BA _ → B _ L → _ OL	SOL
PONT	PO _ D → F _ ND	FONT

Une autre échelle avec ses mots vérifiés

Corrections et vérifications

Palindromes

RADAR, KAYAK, ICI, ELLE. À l'envers, TABLE donne ELBAT et VÉLO donne OLÉV. Compléments : RADAR, KAYAK, ELLE, ICI.

Paires

PORT / TROP ; SEC / CES ; NEZ / ZEN ; ROC / COR. Les mots doivent être expliqués en contexte.

Échelles : chemins possibles

MER → FER → FEU → PEU

CHAT → CHAR → CHER → CHEF

LAC → BAC → BAL → BOL → SOL

PONT → POND → FOND → FONT

Une poule POND ; le FOND d'un sac ; ils FONT un jeu. Un CHAR est un véhicule ; un BAL est une réunion où l'on danse. Chaque paire de mots consécutifs diffère d'une lettre. Accepter une autre solution si elle respecte les règles annoncées et si ses mots sont vérifiés.

Les exemples, exercices et corrections de ce kit sont originaux. Repères pédagogiques : Henry Landroit, 50 jeux de langue pour l'école ; Maxicours, Jeux avec les mots ; dictionnaire Le Robert, métagramme.