

# Atelier des mots-valises

Proposition 7-10 ans | 6 pages | Six assemblages pour commencer, puis inventer

## Le jeu

Assembler deux mots pour inventer un être ou un objet. Ici, un morceau écrit commun relie les mots : laPIN + PINceau = lapinceau. Puis imaginer une définition et dessiner.

## Préparer

Pages 2 et 3 : six cartes chacune, à découper. Faire lire les douze mots avant de mélanger.  
Page 4 : fiche de création à photocopier. Page 5 : exemples possibles, à garder pour la fin.

## Séance de 35 minutes

5 min nommer les mots ; 5 min montrer un assemblage ; 10 min chercher par deux ; 10 min définir et dessiner ; 5 min présenter. Accepter plusieurs idées si l'enfant explique son choix.

## Pour les enfants qui écrivent peu

L'adulte lit les cartes et écrit la phrase dictée. L'enfant peut chercher à l'oral puis dessiner.  
L'orthographe inventée se discute sans effacer son idée.

## Cartes animaux

Découper les six cadres. Aucun assemblage n'est obligatoire avant d'avoir exploré les mots.

**lapin**

Je cherche un morceau qui se retrouve dans un autre mot.

**panda**

Je cherche un morceau qui se retrouve dans un autre mot.

**hibou**

Je cherche un morceau qui se retrouve dans un autre mot.

**chaton**

Je cherche un morceau qui se retrouve dans un autre mot.

**fourmi**

Je cherche un morceau qui se retrouve dans un autre mot.

**kangourou**

Je cherche un morceau qui se retrouve dans un autre mot.

## Cartes objets et idées

Découper les six cadres. Aucun assemblage n'est obligatoire avant d'avoir exploré les mots.

**pinceau**

Je cherche un morceau qui se retrouve dans un autre mot.

**danse**

Je cherche un morceau qui se retrouve dans un autre mot.

**boussole**

Je cherche un morceau qui se retrouve dans un autre mot.

**tonnerre**

Je cherche un morceau qui se retrouve dans un autre mot.

**micro**

Je cherche un morceau qui se retrouve dans un autre mot.

**rouleau**

Je cherche un morceau qui se retrouve dans un autre mot.

## Mon invention à dessiner

Un exemplaire par enfant ou par binôme. La définition doit faire entendre les deux idées.

Mot de départ 1 : Mot de départ 2 :

---

Morceau commun et mot inventé :

---

Ma définition :

---

---

Mon dessin

## Six exemples possibles

Les mots ci-dessous sont inventés pour l'atelier ; ils ne constituent pas des entrées de dictionnaire.

lapin + pinceau = lapinceau

Morceau commun : pin. Un lapin qui peint avec ses oreilles.

panda + danse = pandanse

Morceau commun : da. Un panda qui transforme chaque pas en danse.

hibou + boussole = hiboussole

Morceau commun : bou. Un hibou qui retrouve toujours le chemin du nid.

chaton + tonnerre = chatonnerre

Morceau commun : ton. Un chaton dont le ronron ressemble au tonnerre.

fourmi + micro = fourmicro

Morceau commun : mi. Une fourmi qui annonce les nouvelles du jardin.

kangourou + rouleau = kangourouleau

Morceau commun : rou. Un kangourou qui repeint les murs en sautant.

D'autres mots et définitions sont possibles. Si deux mots ne se recouvrent pas, on peut aussi en mêler des fragments : annoncer alors une autre règle de fabrication.

## Guider sans donner toutes les réponses

Un atelier d'écriture et de dessin, sans course au meilleur mot.

### Aider par une question

« Quel morceau entends-tu ou vois-tu dans les deux mots ? » Puis : « Que ferait ton animal avec cet objet ? » Faire relire la définition à un autre binôme.

### Variante en groupe

Chaque duo présente son dessin sans dire le mot. Le groupe propose les deux mots de départ, puis le duo révèle son invention. On peut passer son tour.

### Garder une trace

Rassembler les fiches de création dans un petit dictionnaire de groupe. Écrire « mots inventés » en couverture. Demander l'accord des enfants avant de montrer une production à l'extérieur.

Contexte pédagogique : SavoirsPlus / FOL49, fiche atelier 72, « Les mots-valises ». Cartes, assemblages, conducteur et définitions du présent kit : création AnimyJob.