

Un acrostiche est un jeu littéraire qui consiste à écrire un poème dont on peut lire un mot formé par les initiales des vers.

On peut construire un acrostiche sur un sonnet seulement du poème. Ici, les initiales forment le mot **LIT**

Les parfums ne font pas frissonner sa narine ;

Il dort dans le soleil, la main sur sa poitrine,

Tranquille. Il a deux trous rouges au côté droit.

Le dormeur du val (Arthur Rimbaud)

DÉROULEMENT

■ Choisir un mot (par exemple au hasard dans un livre, un journal... ou dans sa tête). L'écrire verticalement. Trouver ensuite d'autres mots, chacun commençant par une lettre du mot choisi.

Liberté
Ecrou
Calcul
Tulipe
Utilité
Repas
Encre

■ On peut jouer seul. Quand on joue à deux ou plusieurs, chaque joueur marque un point par mot trouvé à condition que ce mot ne soit pas utilisé par l'adversaire.

■ NB : L'intérêt du jeu est alors de rechercher des mots peu connus ou peu usités.

VARIANTES

■ Les mots trouvés doivent obligatoirement être des verbes, des adjectifs ou des noms. On peut augmenter la difficulté en demandant des noms d'animaux, de plantes, en recherchant des mots sur le thème proposé par le mot de départ (voir exemples).

L ivre	L ion
E criture	E léphant
C ollection	C achalot
T ome	T igre
U nivers	U rubu
R oman	R enard
E ncre	E crevisse

■ Les lettres du mot choisi constituent la dernière lettre des mots à trouver.

■ Autour des lettres du mot choisi on compose un poème, sans tenir compte

(suite au verso) 

de la place des lettres (au début, à la fin, au milieu des mots).

fusi L	Livres
lionn E	d'histoir Es
be C	enChantez-moi
nave T	main Tenant
ém U	to U jours
fleu R	ajou R d'hui
livr E	et d E main

■ A partir de la liste des mots trouvés on construit une ou plusieurs phrases, une petite histoire. On peut aussi rédiger un télégramme

ODEUR. Officiel. Départ Empêché. Urgent Répondre.

■ Le défi ou le compolong Chaque joueur choisit un mot (de cinq, six ou sept lettres). Il le propose à son adversaire. Chaque joueur doit trouver des mots commençant par chacune des lettres du mot proposé. Le premier qui a terminé a gagné.

L ittérature	10
E ctoplasme	9
C onstitution	11
T opinambour	10
U niformisation	13
R évolution	9
E ndormissement	13
Total	75

■ Variantes * :

* On peut attribuer un point par lettre ajoutée. Le gagnant est celui qui marque le plus de points.

NB : Dans ce cas chaque joueur doit trouver les mots les plus longs possible.

* On peut aussi rechercher les mots les plus courts possible. Le gagnant est alors celui qui a le moins de points.