

La Francofête

du 16 au 24 mars 2013



Pour la **volonté**
et le **plaisir** de vivre
en **français**

www.francofete.qc.ca

Carnet de jeux
et Grand Concours



Québec 

Publication de la Direction des communications de l'Office québécois de la langue française

Conception, recherche et rédaction

Danielle Soucy
Diane Mériteau
Audrey Godin-Champagne

Collaboration

Liette Grondin
Virginie Auger

Conception graphique et couverture

Marie-Ève Bilodeau

Office québécois de la langue française, organisateur de la Francofête 2013

Louise Marchand, présidente-directrice générale
Pierre Benoit, directeur des communications
Liette Grondin, coordonnatrice de la Francofête
Audrey Godin-Champagne, coordonnatrice adjointe

© Gouvernement du Québec, 2013

Dépôt légal – 2013
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
Bibliothèque et Archives Canada

ISBN version imprimée : 978-2-550-66719-3
ISBN version électronique : 978-2-550-66720-9



Mot de la présidente-directrice générale

« **Pour la volonté et le plaisir de vivre en français** » : la devise de la Francofête résume bien l'esprit qui anime tous ceux et celles qui prennent part à cette célébration annuelle, organisée par l'Office québécois de la langue française. En témoigne avec éloquence

la Soirée des Mérites et des prix Francopub, point culminant de la Francofête, qui met en lumière la diversité des réalisations porteuses de cette volonté collective.

Vivre en français, c'est aussi le plaisir d'en sonder les richesses, de jouer avec les mots, d'en apprécier les subtilités. Voilà ce que vous propose ce carnet de jeux, basé sur les dix mots vedettes choisis par le Québec et ses partenaires du réseau des organismes francophones de politique et d'aménagement linguistiques. Au Québec comme en France, en Belgique, en Suisse et ailleurs dans la Francophonie, on braquera ainsi les projecteurs sur les dix vocables que voici : *atelier, bouquet, cachet, coup de foudre, équipe, protéger, savoir-faire, unique, vis-à-vis, voilà*. Vous trouverez aussi dans ce petit carnet le bulletin de participation du Grand Concours de la Francofête, doté de prix alléchants.

Grâce à l'appui de plusieurs autres partenaires, la Francofête 2013 se déploiera aux quatre coins du Québec. Consultez le site **www.francofete.qc.ca** pour connaître le programme des activités. Et joignez-vous aux francophones et francophiles du monde entier pour célébrer la volonté et le plaisir de vivre en français !

Louise Marchand,

présidente-directrice générale
de l'Office québécois de la langue française

La Francofête

Promouvoir la langue française, la culture québécoise et la francophonie figure parmi les priorités du gouvernement québécois. Avec la tenue de la Francofête, qui célèbre la vitalité du français, l'Office québécois de la langue française répond à cette volonté :

- en récompensant la présence et la qualité du français au travail, dans les technologies de l'information, la publicité et la culture ;
- en faisant la promotion de l'utilisation du français dans les milieux de travail ;
- en soutenant des partenaires publics, privés et associatifs qui ont à cœur la promotion du français et de la francophonie ;
- en offrant à tous les Québécois et Québécoises, y compris le personnel des entreprises et de l'Administration, des jeux, des concours et des activités qui mettent en valeur la culture d'expression française ;
- en échangeant avec les pays de la francophonie de même qu'avec tous les francophones et les francophiles d'ici et d'ailleurs.

Jeux

Solutions des jeux p.15-16



Une fleur,



deux fleurs,



trois fleurs,

**du plus facile au plus difficile !
Besoin d'aide ?**

Consultez *Le grand dictionnaire terminologique* et la Banque de dépannage linguistique dans le site de l'Office www.oqlf.gouv.qc.ca.



GDT

Le grand dictionnaire
terminologique

BDL

Banque de dépannage
linguistique



1. COUP DE FOUDRE et coups durs

Le **coup de foudre** nous fait chavirer dans une tempête de bonheur. Mais la vie nous réserve aussi d'autres coups moins agréables. Retrouvez les expressions formées avec le mot coup qui correspondent aux définitions suivantes.

1. Refroidissement.
2. Sensation subite d'épuisement.
3. Attaque, critique malveillante.
4. Événement accablant et imprévu.
5. Geste déloyal, perfide.
6. Décision irréflectée, brusque.
7. Péripétie, retournement inattendu.
8. Intervention politique ou militaire soudaine et violente.

2. UNIQUE en son genre

Féminin ou masculin ? Le genre des mots nous fait parfois hésiter. À vous de choisir le bon accord.

1. Sur le banc traînaient des pétales (**blancs/blanches**) de fleurs séchées.
2. Ce matin encore, l'autobus était (**bondé/bondée**).
3. L'asphalte (**noir/noire**) luisait sous la pluie.
4. La présentation s'est déroulée sans (**le/la**) moindre anicroche.
5. (**Utilisé/Utilisée**) en triple, l'astérisque remplace un nom propre ou une partie du nom qu'on ne veut pas faire connaître.

3. Une ÉQUIPE en bons termes

Le football nord-américain est riche de termes qu'il faut connaître pour éviter les hors-jeu. Pour chaque question, trouvez le terme qui correspond à la définition. Et pour gagner résolument la partie, consultez Le grand dictionnaire terminologique dans le site de l'Office :

www.oqlf.gouv.qc.ca.

1. Nombre de points marqués par chaque équipe.
 - a) notation
 - b) cumul
 - c) marque
 - d) scorage
2. Joueur dont la fonction est d'attraper les passes du quart-arrière.
 - a) récepteur
 - b) receveur de passes
 - c) capteur
 - d) passe-droit
3. Botté effectué par un joueur en direction du but adverse, lorsque le ballon est maintenu en position verticale par un coéquipier.
 - a) botté de placement
 - b) botté de voltige
 - c) botté de coin
 - d) botté transversal
4. Sanction imposée à une équipe ayant enfreint une règle du jeu.
 - a) pénitence
 - b) représailles
 - c) amende
 - d) pénalité

5. Joueur utilisé principalement pour effectuer des courses avec le ballon.

- a) coureur de fond
- b) fonceur
- c) demi à l'attaque
- d) faux-fuyant

6. Membre d'une équipe qui soulève l'enthousiasme de la foule et encourage les joueurs.

- a) cheerleader
- b) meneuse de claqué
- c) mascotte
- d) suffragette

7. Joueur défensif situé près des lignes de côté dont la fonction principale est d'empêcher d'autres joueurs d'attraper le ballon.

- a) intercepteur
- b) trouble-fête
- c) demi de coin
- d) maraudeur

4. Des mots qui ont du CACHET

*Il arrive que les mots revêtent différentes significations selon les contextes. C'est le cas du mot **cachet**. À chaque sens donné pour ce mot correspond un synonyme ou un mot de sens voisin que vous trouverez en modifiant l'ordre des lettres. La suite verticale des initiales de chaque mot trouvé donnera un mot-clé que vous pourrez claironner... en cas de réussite.*

1. Médicament	CLAPSUE
2. Salaire	NOROHAIES
3. Caractère	ATTRUBIT
4. Objet qui sert à marquer	NOPIÇON
5. Marque	EMPRIENTE
6. Ambiance	TAMORPHESE
7. Originalité	UNIECTI

MOT-CLÉ : _ _ _ _ _

5. Les charades du SAVOIR-FAIRE



Que peuvent avoir en commun une technicienne en aéronautique, l'artisan qui tisse une ceinture fléchée, l'infographe qui crée un logo ? Le **savoir-faire**. Les charades qui suivent évoquent ce moteur essentiel de l'activité humaine.

1.

Mon premier déclenche l'alphabet.

Mon second coopère à la digestion.

Mon troisième est utile sur les tertres de départ.

Mon tout est une dimension du savoir-faire.

2.

Mon premier est imbécile.

Mon second est la douzième consonne.

Mon troisième, c'est de l'argent.

Mon quatrième est un pronom personnel réfléchi.

Mon tout est une dimension du savoir-faire.

3.

Mon premier est cela.

Mon second est impossible aux aveugles.

Mon tout est une dimension du savoir-faire.

4.

Mon premier appartient au passé.

Mon second est muet dans *loup*.

Mon troisième est indispensable en Asie.

Mon quatrième est une petite baie.

Mon tout est une dimension du savoir-faire.

6. PROTÉGER... la valeur des mots

Qu'est-ce qu'un mot, sinon une suite de voyelles et de consonnes qui, judicieusement agencées, concrétisent les vues de l'esprit. Pour trouver le mot correspondant à chaque définition, ajoutez une lettre à la solution précédente, puis ordonnez le tout de façon à former un nouveau mot.

1. Quinzième lettre de l'alphabet
2. Métal précieux
3. Excelle dans son métier
4. Orifice de la peau
5. Fait subir une opération chirurgicale
6. Lignes horizontales pour les noires, les blanches... et les rondes
7. Remis à plus tard
8. Mettre à l'abri du danger

Un jeu amusant à adopter comme activité d'animation pendant la Francofête. Doublez le défi et le plaisir en chantant les ritournelles avant de vous mettre aux choses sérieuses...

Pour obtenir le corrigé de ce jeu et des conseils pour tenir l'activité de groupe, écrivez-nous à francofete@oqlf.gouv.qc.ca.

Nom :

Service ou direction :

Résultat :

7. Les voici, les VOILÀ...

...Grujot et Délicat! Les ritournelles des émissions pour enfants ont le don de s'incruster dans notre mémoire auditive. Sauriez-vous corriger les douze fautes de grammaire ou d'orthographe qui se sont glissées dans ces paroles bien connues ?

- **Fanfreluce**

Fanfreluce va raconter un beau conte à sa manière/
Fanfreluce va raconter un beau conte pour
vous amusez [...]

- **La Ribouldingue**

Mandibule, Bedondaine, Pallasson/Friponneau
et Dame Plume, Giroflé/Et Prunelle, toute la ribambelle
de fous [...]

- **La Souris verte**

Dix moutons, neuf moineaux, huit marmotes, sept lapins, six canards, cinq fourmis, quatre chats et trois poussins, deux belettes et une souris, une souris verte.

- **Capitaine Bonhomme**

Cap'taine Bonhomme part en voyage/Cap'taine Bonhomme, vers d'autres rivage/Cap'taine Bonhomme, hissons les voiles/En sifflotant notre ritournelle [...]

- **Rémi sans famille**

Je suis sans famille/Je m'appelle Rémi/Et je me ballade/Avec tous mes amis/Ma famille à moi/C'est celle que j'ai choisi [...]

- **Les Mystérieuses Cités d'or**

Enfant du soleil/Ton destin est sans pareille/L'aventure t'appelle/N'attend pas et cours vers elle/Aaah, ah-ah ah-ah/Esteban, Zia, Tao, les cités d'or [...]

- **Passe-Partout**

Passe vite vite Cannelle et Pruneau/Avec le zèbre on court au galop/Quand on chante, on chante comme des oiseaux/Ou sont mes amis?/Ils sont ici [...]

- **Le Club des 100 watts**

La terre va sauter/Ses heures sont comptées/Attendez-vous que le monde éclate/Pour vous brancher ? [...]
Allume, allume tes 100 watts [...]

8. VIS-À-VIS virtuel

Avec pour **vis-à-vis** un écran d'ordinateur, vous voilà, par la magie d'un jeu vidéo, dans la peau d'un criminel du Moyen Âge, d'un quart-arrière étoile ou d'un dieu tout-puissant... Entrez dans le jeu et associez à chaque définition le terme qui convient.

Pour mieux connaître ce loisir planétaire – une industrie florissante au Québec –, consultez le Vocabulaire du jeu vidéo à l'adresse www.oqlf.gouv.qc.ca/jeuvideo.

1. Personnage virtuel incarné par le joueur.	QUÊTE
2. Fait, pour un personnage de jeu, de revenir à la vie après avoir été tué.	JOUABILITÉ
3. Tâche à accomplir, souvent parsemée d'obstacles.	COMBO
4. Dans un jeu de combat, enchaînement d'actions exécuté sans interruption.	CHEF
5. Ennemi puissant, plus difficile à battre que les autres adversaires.	MONDE PERSISTANT
6. Fait d'éliminer un ennemi dans un jeu de tir.	AVATAR
7. Dans un jeu massivement multijoueur, monde virtuel qui évolue en permanence grâce aux joueurs connectés simultanément.	FRAG
8. Ensemble des éléments qui contribuent au plaisir de jouer.	RÉSURRECTION

9. BOUQUET d'expressions

Dans l'expression «un bouquet de fleurs», fleurs prend un s puisque, par définition, il y en a plusieurs. Mais tous les compléments du nom ne portent pas nécessairement la marque du pluriel. Accordez le complément dans les expressions suivantes.

Vous hésitez? Consultez l'article sur le nombre du complément du nom dans la Banque de dépannage linguistique, au www.oqlf.gouv.qc.ca.

- | | | | |
|----|-------------------------------------|----|----------------------------------|
| 1. | Un point de vue __ | 5. | Des demandes d' emploi __ |
| 2. | Un programme d' étude __ | 6. | Un plan d' action __ |
| 3. | Des queues de cheval __ | 7. | Une base de donnée __ |
| 4. | Des déficits d' attention __ | 8. | La création d' emploi __ |

10. Camarades d'ATELIER

Le mot **atelier** désigne le lieu de travail d'un artisan. Remplacez la périphrase entre parenthèses par le terme approprié, qui désigne un autre espace professionnel.

- | | |
|--|-------------|
| 1. Les ouvriers arrivent tôt au (<i>lieu où on procède à des travaux de construction</i>). | CABINET |
| 2. Mon grand-père a travaillé toute sa vie dans une (<i>établissement industriel où prédominait autrefois le travail à la main</i>) de chaussures. | CHANTIER |
| 3. L'avocat lui a donné rendez-vous à son (<i>lieu d'exercice de certaines professions libérales</i>). | LABORATOIRE |
| 4. L'(<i>établissement de la grande industrie</i>) produit plus de quatre millions de tonnes d'aluminium chaque année. | MANUFACTURE |
| 5. Les chimistes de l'entreprise viennent d'emménager dans leur nouveau (<i>local aménagé pour faire des expériences</i>). | ENTREPÔT |
| 6. Lise décore la vitrine de la (<i>magasin spécialisé de dimension modeste</i>), où l'on a exposé la nouvelle collection de prêt-à-porter. | USINE |
| 7. Le gardien était aux aguets à la suite d'un vol survenu dans l'(<i>bâtiment servant de lieu de dépôt pour les marchandises</i>). | SCÈNE |
| 8. Les comédiens sont revenus sur (<i>emplacement d'un théâtre où jouent les interprètes</i>) après la pièce pour saluer le public. | BOUTIQUE |

SOLUTIONS DES JEUX

1. COUP DE FOUDRE et coups durs

1. coup de froid.
2. coup de barre ; coup de pompe.
3. coup de griffe ; coup de bec.
4. coup de massue.
5. coup de Jarnac ; coup bas.
6. coup de tête.
7. coup de théâtre.
8. coup d'État ; coup de force.

2. UNIQUE en son genre

1. blancs (pétales)
2. bondé (autobus)
3. noir (asphalte)
4. la (anicroche)
5. utilisé (astérisque)

3. Une ÉQUIPE en bons termes

1. c) marque ; pointage (Québec)
ou score
2. b) receveur de passes
ou receveur
3. a) botté de placement
4. d) pénalité *ou* punition (Québec)
5. c) demi à l'attaque ;
demi offensif ou demi
6. b) meneuse de claque
7. c) demi de coin

4. Des mots qui ont du CACHET

1. CAPSULE
 2. HONORAIRES
 3. ATTRIBUT
 4. POINÇON
 5. EMPREINTE
 6. ATMOSPHERE
 7. UNICITÉ
- Mot-clé : CHAPEAU

À l'affiche sur votre écran
du 4 au 31 mars 2013



Un concours interactif
ouvert à tous et à toutes

En vedette :
les dix mots de la Francofête

www.ccdmd.qc.ca/fr/francojeu

5. Les charades du SAVOIR-FAIRE

1. a – bile – té : HABILITÉ
2. con – p – temps – se :
COMPÉTENCE
3. ça – voir : SAVOIR
4. ex – p – riz – anse : EXPÉRIENCE

SOLUTIONS DES JEUX

6. PROTÉGER... la valeur des mots

1. O
2. OR
3. PRO
4. PORE
5. OPÈRE
6. PORTÉE
7. REPORTÉ
8. PROTÉGER

7. Les voici, les VOILÀ...

Pour obtenir le corrigé de ce jeu, écrivez-nous à francofete@oqlf.gouv.qc.ca.

8. VIS-À-VIS virtuel

1. AVATAR
2. RÉSURRECTION
3. QUÊTE *ou* mission
4. COMBO
5. CHEF *ou* patron

6. FRAG
7. MONDE PERSISTANT
ou univers persistant
8. JOUABILITÉ

9. BOUQUET d'expressions

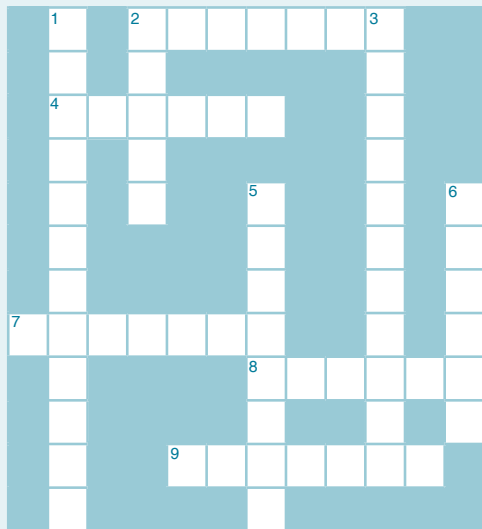
1. Un point de **vue**.
2. Un programme d'**études**.
3. Des queues de **cheval**.
4. Des déficits d'**attention**.
5. Des demandes d'**emploi**.
6. Un plan d'**action**.
7. Une base de **données**.
8. La création d'**emplois**.

10. Camarades d'ATELIER

1. Les ouvriers arrivent tôt au **chantier**.
2. Mon grand-père a travaillé toute sa vie dans une **manufacture** de chaussures.
3. L'avocat lui a donné rendez-vous à son **cabinet**.

4. L'**usine** produit plus de quatre millions de tonnes d'aluminium chaque année.
5. Les chimistes de l'entreprise viennent d'emménager dans leur nouveau **laboratoire**.
6. Lise décore la vitrine de la **boutique**, où l'on a exposé la nouvelle collection de prêt-à-porter.
7. Le gardien était aux aguets à la suite d'un vol survenu dans l'**entrepôt**.
8. Les comédiens sont revenus sur **scène** après la pièce pour saluer le public.

Le Grand Concours



Les dix mots de la Francofête 2013 se cachent dans cette grille. Remplissez-la* ainsi que le bulletin de participation au verso de cette page. Et courez la chance de gagner l'un des prix offerts par l'Office québécois de la langue française et ses partenaires, d'une valeur totale de 10 000 \$.

Horizontalement

2. Face à face.
4. Qui est le seul.
7. Assemblage de fleurs.
8. Groupe de personnes.
9. Lieu où des ouvriers exécutent des tâches similaires.

Verticalement

1. Apparition subite de l'amour.
2. Préposition qui désigne les choses dont on vient de parler.
3. Habilité, expérience.
5. Mettre à l'abri d'un risque, d'un danger.
6. Chic, originalité, caractère distinctif.

* Les locutions et les mots composés s'écrivent en un seul mot.



Bulletin de participation*

Prénom

Nom

Numéro, rue

Ville

Code postal

Téléphone

Courriel, s'il y a lieu

Pour être admissible au concours, vous devez avoir rempli correctement la grille. Détachez la feuille et postez-la au plus tard le **29 mars 2013** à l'adresse suivante :

**Grand Concours de la Francofête
Office québécois de la langue française
125, rue Sherbrooke Ouest
Montréal (Québec) H2X 1X4**

Vous pouvez aussi télécopier sur la même feuille les pages 17 et 18 au 514 864-0933, au plus tard le **29 mars 2013**.

* Concours réservé aux résidents du Québec âgés de 18 ans ou plus. Un seul bulletin de participation par personne. Voir le règlement du concours sur www.francofete.qc.ca.



Les commanditaires de la Francofête 2013



et ses partenaires





LA FINANCIÈRE SUN LIFE
EST FIÈRE DE S'ASSOCIER
À LA FRANCOFÊTE 2013
ET DE CONTRIBUER À RENDRE
LA VIE PLUS RADIEUSE EN FRANÇAIS.

Financière 
Sun Life

La vie est plus radieuse sous le soleil

Office québécois
de la langue
française

Québec 

2013-01.9772