

Enseigner le vocabulaire au Cycle 3 Activités de vocabulaire

ACTIVITE POUR EXPLORER LE SENS DES MOTS

► Activités de catégorisation

Activités	Dérroulement	Compétences
Trie	- Objets/Représentations imagées/Mots en catégories. Des plus simples aux plus complexes (termes génériques, familles, thèmes).	- Commencer à classer les noms par catégories sémantiques larges (noms de personnes, d'animaux, de choses) ou plus étroites et se référant au monde concret (noms de fruits). - Trouver un ou des noms appartenant à une catégorie donnée (nom d'arbre, de commerçant). - Définir un mot connu en utilisant un terme générique adéquat et en y ajoutant les précisions spécifiques à l'objet défini.
Travail sur le lexique des termes génériques	- Faire constituer des familles à partir des mots découverts en classe, " (les mots de la famille, de la musique, de la nourriture mais aussi les mots qui font rire, peur, pleurer...), partir de livres sur les animaux, les monstres...	
Classement des ouvrages par thème	- Classer des livres en fonction du titre, des illustrations...	
Construction/ utilisation d'imagiers et de représentations graphiques	Outils pour renforcer le vocabulaire : - Mettre en place différents champs lexique/sémantique/syntaxe. - Particulièrement utiles pour les noms/adjectifs/verbes d'action. - Constituer des séries de photos/d'images/de mots en fonction de l'entrée thématique travaillée : catégories larges (noms personnes/ d'animaux/de choses) / catégories plus étroites (nom de fruits). - Constituer sur le cycle des Boîtes/Cahiers/Carnets des trésors de mots (images/dessins/mots écrits).	
Jeux d'inventaires	- Proposer des thèmes et demander aux élèves de trouver des mots s'y rapportant : <i>l'inventaire des livres d'animaux de la classe/des objets de la cuisine/de ce qui traîne dans mon grenier ou dans un grenier imaginaire.</i> - Variantes : → Proposer des listes d'inventaire (oral : avec/sans image ou écrit) avec un objet " intrus " à découvrir. → Faire créer ces listes (images/dictée à l'adulte/écrit) par des petits groupes d'élèves qui les proposent ensuite à leurs camarades.	
Arbres des catégories	- Classer des mots des termes génériques aux mots sous ordonnés	

► Activités de repérage et de compréhension d'un champ lexical

<p>- Relever, dans un texte, des mots qui tournent autour d'un sujet ou d'un mot clé. Ce travail lexical peut être le prélude à une analyse textuelle. <i>Exemple C3 : « Poil de Carotte » – Jules Renard : dans la scène consacrée à la "fermeture des poules", relever les mots du champ lexical des traits de caractère permettant une attitude comparative des personnages : indolent, poltron, peur, hardi, couardise, pitoyable, fier, orgueil...</i></p>	<p>- Utiliser à bon escient des termes appartenant à un lexique donné.</p>
- A partir d'albums : albums en réseau : Champ lexical des émotions, de la peur...	
- A partir d'un manuel scolaire : comprendre un énoncé de problème : Combien de timbres ? * Le lexique de l'univers du problème (la poste) <i>Timbre – postière – carnet – plaque – boîte</i> S'assurer de la connaissance de ces termes en décrivant l'image, explicitant les mots... * Le lexique spécifique des mathématiques <i>À l'unité – par dizaine – par centaine – les quantités – cherche</i> Une connaissance active, dans une séance consacrée au lexique mathématique, semble nécessaire.	

Activités de repérage/Compréhension d'un champ lexical

Albums en réseau : les scripts qui listent un « lexique cible » sur un thème
La PEUR

Noms	Adjectifs	Verbes	Expressions
La peur Une frayeur La frousse Un cauchemar	Effrayant Peureux Terrible	Avoir peur de... Faire peur à... Effrayer Terroriser Trembler S'enfuir Se réfugier Rassurer	Claquer des dents N'avoir peur de rien Être mort de peur Avoir la chair de poule



Manuel scolaire Comprendre un énoncé de problème

Combien de timbres ?

CAP Maths – fiche découverte

1. À l'aide de l'énoncé, complète le grand tableau. (niveau de difficulté variable selon les élèves)

2. Tu fais une liste de mots dans deux listes.

3. Recherche les quantités de timbres qui peuvent être achetées avec ces billets.

Deux types de lexique peuvent poser des pbs de compréhension :

- ▣ **Le lexique de l'univers du problème (la poste)**
Timbre – postière – carnet – plaque – boîte
S'assurer de la connaissance de ces termes en décrivant l'image, explicitant les mots...
- ▣ **Le lexique spécifique des mathématiques**
À l'unité – par dizaine – par centaine – les quantités – cherche
Une connaissance active, dans une séance consacrée au lexique mathématique, semble nécessaire

ACTIVITE POUR EXPLORER LE SENS DES MOTS

▶ Activités de définition des mots

Découvrir un mot : <i>jeu de question-réponse/ devinettes</i>	- Proposer des devinettes pour faire deviner des mots , avec ou sans cartes-images.	- Définir un mot connu en utilisant un terme générique adéquat et en y ajoutant les précisions spécifiques à l'objet défini.
Mots croisés/ fléchés	- Créer des mots croisés/fléchés : Ecrire les définitions des mots.	
Le mot mystère (mots rares)	- Proposer un texte avec un/plusieurs mots rares et essayer d'imaginer la définition de ce/ces mot(s). Le texte doit fournir des indices sans donner de solution. Moment d'échange/s'aider du dictionnaire/valider la définition.	- S'aider du contexte pour cerner le sens d'un mot - S'approprier des mots rares

Exemple : groupe PARLER : apprentissage explicite du vocabulaire lors de la lecture d'un texte

<p>- Découverte d'un nouveau mot/mot inconnu/mot rare lors d'une lecture Faire une pause dans la lecture afin d'expliquer/de définir ce mot dans le contexte. Puis définir ce mot hors contexte en essayant de faire trouver des phrases avec ce mot aux élèves. Noter ce mot et sa définition donnée par les élèves dans le cahier des nouveaux mots/mots rares (cahier qui suit l'élève sur le cycle).</p> <p>- Exemple : "Corduroy dormait dans la blanchisserie" Contextualiser : Le mot est expliqué en contexte dans le cadre de l'histoire : Corduroy dormait un petit peu/à moitié/pas profondément... Faire répéter le mot à haute voix afin de faire créer aux élèves une représentation phonologique de ce mot. Décontextualiser : expliquer simplement le mot hors contexte : Lorsque l'on conduit une voiture pendant longtemps, on peut avoir envie de somnoler.../"Si vous vous êtes couché tard, le lendemain vous avez envie de somnoler à l'école..." Demander aux enfants de chercher à produire leurs propres exemples / Quand pourriez-vous avoir envie de somnoler ? Pourquoi ? Commencer votre phrase par "Je pourrais somnoler ..." Terminer la séance en faisant répéter à nouveau le mot à haute voix pour renforcer sa représentation phonologique, et par un retour sur l'explication du mot : de quel mot avons-nous parlé... Dans d'autres activités/à d'autres moments, revenir sur ce mot. Demander régulièrement aux élèves les nouveaux mots appris (cahier des mots nouveaux/des mots rares).</p>
--

▶ Activités autour de la polysémie

Activités	Déroulement	Compétences
Jeu de devinette	- Trouver le mot : Préparer une pioche : mots courants polysémiques écrits sur des petits carrés de papier pliés en quatre : <i>chaîne/carte/feuille/mousse/souris/place/plage/lame/glace...</i> Les élèves placés en groupes (2 à 4), tirent un mot dans la pioche. Inventer une devinette qui intègre au moins 2 sens différents. ♪ <i>Fait de la musique et accroche les feuilles de papier : Le trombone</i>	- Travailler la polysémie des mots.
Au pied de la lettre : sens propre/ sens figuré	- Réaliser un album à la manière de Alain Le Saux. A partir d'une banque d'expressions (connues/trouvées dans des documents/sur Internet). ● <i>Ma maîtresse a dit qu'il fallait bien posséder la langue française</i> ● <i>Maman m'a dit que son Yvette était chouette</i>	
Construire des fiches outils	- Construire des référents sur des mots polysémiques.	

Activités autour de la polysémie

□ Au pied de la lettre sens propre - sens figuré

- ▶ Réaliser un album à la manière de Alain Le Saux
- ▶ A partir d'une banque d'expressions (connues/trouvées dans des documents/sur Internet...)
- *Ma maîtresse a dit qu'il fallait bien posséder la langue française*
- *Maman m'a dit que son Yvette était chouette*



□ Compétences

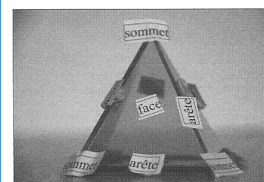
- ▶ Enrichir son vocabulaire d'expressions
- ▶ Aborder avec humour les notions de sens propre et de sens figuré

Activités autour de la polysémie

□ Construire des fiches outils

La polysémie

des mots transversaux :
- arête
- sommet
- face



Exemple de fiche-outil produite dans une classe de CE1 :

ARÊTE: 1- Or des poissons. 2- Bord d'une forme (cube, pyramide).
SOMMET: 1- C'est le point le plus haut. 2- C'est le coin d'une forme, au bout de l'arête.
FACE: 1- C'est le côté plat de quelque chose, d'une montagne, d'un visage. 2- C'est la partie plate d'une forme.

ACTIVITE AUTOUR DES RELATIONS DE SENS ENTRE LES MOTS

L'homonymie / La synonymie / L'antonymie

► L'homonymie

<i>A partir d'un texte</i>	- Relever les termes bizarres et les remplacer par leur forme juste. <i>Le petit Poucet- Yak Rivet- Contes du miroir</i>	- A partir du CE2 : "Connaître la notion d'homonymie et écrire un nombre croissant d'homonymes jusqu'à la fin du cycle."
<i>Jeux de devinettes</i>	- Deviner un mot et donner son orthographe avec le moins d'indice possible. Exemple de devinette : Définition du mot : ouvrage de maçonnerie, qui, sur le plan vertical ferme un espace. Définition de son homonyme : se dit d'un fruit, d'une graine complètement développée. Des mots de la même famille : mural, emmurer, murer. Réponse : mur	
<i>Ecrire des textes employant des homonymes</i>	Ecrire une poésie à la manière de : <i>Maurice Carême, le mât de cocagne</i>	
<i>Homocartes</i>	Jouer au memory des homonymes ou mémocartes : Associer un mot écrit à son image ou à sa définition en faisant attention aux momonymes	

► La synonymie

<i>Le petit train des synonymes à partir d'un album</i>	- Ecrire un mot synonyme par wagon. <div style="text-align: center;"> géant — grand — immense — ogre </div>	- Comprendre la synonymie et la travailler de façon explicite
<i>La fleur des synonymes à partir d'un album</i>	- Procéder de même qu'avec le train. Mot de départ dans le cœur, mots synonymes dans les pétales.	
<i>Parler comme Dupond et Dupond dans Tintin</i>	- Faire parler 2 personnages. L'un dit une phrase, l'autre dit une phrase synonyme. <i>« Je suis calme » ... « Je dirais même plus, je suis Zen »</i>	

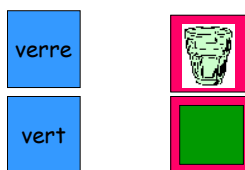
► L'antonymie

<i>Les personnages contraires</i>	- Imaginer des personnages contraires à ceux de livres lus. Exemple : Le géant de Zéralda : Il fait peur à tout le monde, il est immense. Le nain de Zéralda : Il est aussi petit que Tom Pouce, tout le monde lui marche dessus, il mange un petit pois par jour.	
<i>Jeu des contraires</i>	- Jeu oral à la chaîne/Jeux de paires : mémory/domino/loto ← des verbes (<i>entrer-sortir...</i>) ← des adjectifs (<i>long-court...</i>) ← des adverbes et des prépositions (<i>rapidement-lentement/dessus-dessous</i>)	
<i>Jeu des contraires obtenus par dérivation</i>	- suffixe in-im : <i>complet-incomplet / possible-impossible / capacité-incapacité</i> Attention cela ne marche pas toujours : <i>impression-pression / infusion-fusion</i> - idem suffixes de négation dé : <i>boucher-déboucher / coller-décoller / maquiller/démaquiller...</i>	

Memory : Les homocartes

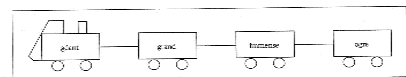
CP-CE

Associer un mot écrit à son image en évitant le piège de l'homonyme



CM

Associer un mot écrit à sa définition



Le petit train des synonymes : locomotive sur laquelle se trouve le mot inconnu du titre et les synonymes conservés après lecture

GS



Tableau collectif pour favoriser la mémorisation

ACTIVITE POUR JOUER AVEC LA FORMATION DES MOTS

Entre le son, la syllabe, la lettre et le graphème d'une part, et le mot, d'autre part, il existe un niveau intermédiaire de structuration : - L'éventuelle présence de préfixes, radicaux et suffixes, éléments inférieurs au mot, dotés de sens = dérivation. - L'autre éventualité est la composition : juxtaposition de 2 mots réunis ou non par un trait d'union ou une préposition : <i>chaise longue, perce-neige, moulin à café, arc-en-ciel</i> → jouer/manipuler ces éléments.	
Batimo	- Situations d'apprentissage pour acquérir du vocabulaire en manipulant préfixes, suffixes et radicaux CM. E. Calaque, G. Martino, cahiers fourni

Activités de création lexicale	- Découvrir des règles morphologiques à partir d'un nom (<i>farine - farine - fariner</i>)/d'un verbe (<i>alimenter - alimentation</i>)/de préfixes (<i>possible - impossible</i>)/de suffixes (<i>jardin - jardin</i>).	- Découvrir des règles morphologiques
Créer de fausses familles	- Jouer avec de fausses familles de mots. Luc Bérinont, L'esprit d'enfance : <i>Bientôt je n'aurai plus de voix, disait le voiturier.</i>	
Créer de faux féminins	- Jouer avec de faux féminins. Christiane Rochefort : <i>Le rein-la reine/le tas-la tasse/le mal-la malle/le pois/ la poisse.</i>	
Créer des mots-valises	- Assembler deux éléments pris chacun dans un autre mot. <i>Cobracadabra : formule magique pour transformer un enfant en reptile / Drôlmadaire : dromadaire comique. Eléphantonneau : petit éléphant tellement malicieux qu'il fait tourner ses parents en barrique / Pandidas : baskets d'ours. Yak Rivais : Le rhinocéros signol et autres animots-valises / Paul Geraghty : Le sautaméléon – éd Kaléidoscope.</i> Dessiner et inventer la définition du mot-valise créé.	- Jouer avec la formation des mots et définir ces mots en fonction de leur formation.

ACTIVITE POUR JOUER AVEC LA FORME DES MOTS

► Jouer avec les sons

Activités	Déroulement	Compétences
Variations autour des comptines	- Comptine : texte farfelu construit autour d'un son - Poème en forme de comptine : joue sur les sonorités, indépendamment du sens (<i>Le château de Tuileplatte-Glyraïne / Ce qui est comique-Mauice Carême</i>) - Virelangues : exercices d'articulation : <i>deux dindes aident un dindon dodu</i>	- Jongler avec les sons sans se soucier du sens et de la logique - Entraîner la mémoire verbale l'articulation/l'orthographe (un même son peut se réaliser dans plusieurs graphies) - Rédiger des textes : inventer des comptines - Utiliser le dictionnaire de rimes (selon le niveau de classe).
Comptines orthographiques	- le pluriel des noms en -ou : * Le Hibou-Maurice Carême * Divertissement grammatical-Pierre Menanteau * Ce sont les mères des hiboux-Robert Desnos	- Dégager la règle à partir de la lecture des poèmes/ l'expliquer/la rédiger/ la comparer avec celle du manuel de grammaire.
Charades	- Inventer des charades : implication linguistique complexe : * Décomposer le mot en syllabes orales * Rédiger une définition pour chacune des syllabes, assimilée à un mot (proposer une définition d'un homophone de la syllabe) * Rédiger une définition du mot complet * De façon informelle (boîte à charades)/Dans le cadre d'ateliers de manipulations linguistique avec d'autres jeux sur les mots/A propos de lectures (charades sur les titres/les noms des personnages/ des lieux...) <i>Charade écrite par Victor Hugo :</i> <i>Mon premier est un étudiant en médecine, assis au sommet d'un amphithéâtre,</i> <i>Mon second se compose des dernières lettres du journal,</i> <i>Et mon tout est un chant révolutionnaire (Interne assis haut al)</i>	

ACTIVITE POUR JOUER AVEC LA FORME DES MOTS

▶ Jouer avec les lettres

Activités	Déroulement	Compétences																								
Acrostiches	<p>- Ecrire un mot (ou une phrase) en utilisant des mots dont les premières lettres reproduisent un autre mot dans l'ordre vertical. Avec les prénoms/maman/papa (fête des mères/pères)</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">Magnifique</td> <td style="padding: 5px;">Papa</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Admirable</td> <td style="padding: 5px;">A les plus beaux yeux du monde !</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Magique</td> <td style="padding: 5px;">Papa</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Adorable</td> <td style="padding: 5px;">A les plus beaux cheveux du monde !</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Naturelle</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </table>	Magnifique	Papa	Admirable	A les plus beaux yeux du monde !	Magique	Papa	Adorable	A les plus beaux cheveux du monde !	Naturelle		<p>- Compétences orthographiques et lexicales : écrire sans erreur en utilisant ses connaissances lexicales</p>														
Magnifique	Papa																									
Admirable	A les plus beaux yeux du monde !																									
Magique	Papa																									
Adorable	A les plus beaux cheveux du monde !																									
Naturelle																										
Changer 1 lettre	<p>- Changer une lettre (début/milieu/fin) : pain-bain/foin-loin/glâce-grâce/mère-mare/pile- pâle/vide-vite/port-porc</p>	<p>- Utiliser le dictionnaire</p>																								
Métagrammes	<p>- Ajouter une lettre (début/milieu/fin) : par-parc/ton-thon/pain-patin/tous-tonus</p>																									
Ajouter 1 lettre	<p>- Supprimer une lettre (début/milieu/fin) : vain-vin/pain-pin/trace-trac/soie-soi/foie-foi</p>																									
Supprimer 1 lettre	<p>- Changer l'ordre des lettres : chien-niche-chine/grive-givre/neige-génie/carte-trace/mare-rame-arme/nacre-ancre-écran-crâne/lion-loin/poule-loupe/image-magie/pièce-épice</p>																									
Changer l'ordre des lettres : anagrammes	<p>- Introduire une lettre dans un mot : un joueur propose un mot de quatre ou cinq lettres. Le joueur suivant doit transformer le mot soit en remplaçant une des lettres par une nouvelle soit en changeant l'ordre des lettres, soit en pratiquant les deux opérations.</p> <p>- Le premier joueur propose A V I O N - Le deuxième propose A V O N S (il a introduit un S à la place du I et a changé l'ordre des lettres) - Le suivant propose S A V O N - le quatrième S A L O N et ainsi de suite</p> <p>Ce jeu propose d'agir sur les mots en pratiquant de petits changements subtils à chaque fois. Cette contrainte très forte oblige les joueurs à fouiller dans leur mémoire ou dans les dictionnaires. L'enseignant pourra faire remarquer aux élèves que les mots courts se prêtent mieux à ces manipulations. L'utilisation de certaines formes (pluriels, féminins, formes conjuguées) rendra la recherche encore plus intéressante.</p>																									
Jeu "la lettre à introduire"	<p>- Supprimer une lettre : en un temps limité, trouver le plus de mots possibles ne contenant pas une lettre donnée. S'aider du dictionnaire sur un temps de recherche court. Les lettres à éviter sont des lettres fréquentes : a, e, i, s. variante : idem avec lettre imposée.</p>																									
Jeu des lettres disparues	<p>- Ecrire 1 phrase/1 texte n'utilisant pas une ou plusieurs lettres. <i>Georges Perec : la disparition, Gallimard (roman sans lettre e)</i> L'intérêt de la recherche des lipogrammes réside dans le fait que des lettres interdites peuvent se trouver dans des mots où on ne les entend pas. <i>Peine</i> par exemple ne pourra pas figurer dans une phrase lipogrammatique en "i". Les élèves seront donc amenés à vérifier certaines de leurs hypothèses dans le dictionnaire. Ce sera aussi l'occasion d'attirer leur attention sur les sons et les lettres qui représentent les mots</p>																									
Le lipogramme ou lettres disparues s	<p>- Ajouter à chaque fois 1 lettre à celle de départ pour former des mots. Ce jeu offre de nombreuses variantes : la 1^{ère} lettre doit rester la même ou non/formes conjuguées admises ou non (travail des formes verbales).</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">A</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">M</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">B</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">AS</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">MU</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">BU</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">CAS</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">MUR</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">BUS</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">CASE</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">MURE</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">BUSE</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">CASER</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">MURET</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">BUSER</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">CASERA</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">MURETS</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">BUSERA</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">CASERAS</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;"></td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">ABUSERA</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;"></td> <td style="padding: 5px; text-align: center;"></td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">ABUSERAS</td> </tr> </table>	A	M	B	AS	MU	BU	CAS	MUR	BUS	CASE	MURE	BUSE	CASER	MURET	BUSER	CASERA	MURETS	BUSERA	CASERAS		ABUSERA			ABUSERAS	
A	M	B																								
AS	MU	BU																								
CAS	MUR	BUS																								
CASE	MURE	BUSE																								
CASER	MURET	BUSER																								
CASERA	MURETS	BUSERA																								
CASERAS		ABUSERA																								
		ABUSERAS																								
Le mot à rallonge	<p>- Ajouter à chaque fois 1 lettre à celle de départ pour former des mots. Ce jeu offre de nombreuses variantes : la 1^{ère} lettre doit rester la même ou non/formes conjuguées admises ou non (travail des formes verbales).</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">A</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">M</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">B</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">AS</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">MU</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">BU</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">CAS</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">MUR</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">BUS</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">CASE</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">MURE</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">BUSE</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">CASER</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">MURET</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">BUSER</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">CASERA</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">MURETS</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">BUSERA</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">CASERAS</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;"></td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">ABUSERA</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;"></td> <td style="padding: 5px; text-align: center;"></td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">ABUSERAS</td> </tr> </table>	A	M	B	AS	MU	BU	CAS	MUR	BUS	CASE	MURE	BUSE	CASER	MURET	BUSER	CASERA	MURETS	BUSERA	CASERAS		ABUSERA			ABUSERAS	
A	M	B																								
AS	MU	BU																								
CAS	MUR	BUS																								
CASE	MURE	BUSE																								
CASER	MURET	BUSER																								
CASERA	MURETS	BUSERA																								
CASERAS		ABUSERA																								
		ABUSERAS																								

ACTIVITE POUR JOUER AVEC LA FORME DES MOTS

▶ Jouer avec les lettres

Activités	Déroulement	Compétences			
<p>Les boules de neige</p>	<p>- Ajouter une lettre : cette phrase comporte un premier mot d'1 lettre, un deuxième de 2, un troisième de 3 et ainsi de suite. La disposer de manière à bien voir l'évolution. Une des variantes consiste à faire l'inverse, à commencer par un mot de 10 lettres, mais c'est plus difficile</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> A LA MER NOUS AVONS ADMIRÉ SOUVENT QUELQUES NOUVELLES AMOURETTES </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> A LA MER NOUS AVONS ADMIRÉ SOUVENT QUELQUES NOUVELLES AMOURETTES </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> I N É V I T A B L E M E N T D É C O U R A G E M E N T A V I L I S S E M E N T P R O V I E N N E N T A B S O L U M E N T C A R R É M E N T F I N E M E N T G A I M E N T T R E N T E T R O I S F O I S P A R K M 2 </td> </tr> </table>	A LA MER NOUS AVONS ADMIRÉ SOUVENT QUELQUES NOUVELLES AMOURETTES	A LA MER NOUS AVONS ADMIRÉ SOUVENT QUELQUES NOUVELLES AMOURETTES	I N É V I T A B L E M E N T D É C O U R A G E M E N T A V I L I S S E M E N T P R O V I E N N E N T A B S O L U M E N T C A R R É M E N T F I N E M E N T G A I M E N T T R E N T E T R O I S F O I S P A R K M 2	<ul style="list-style-type: none"> - Compétences orthographiques et lexicales : écrire sans erreur en utilisant ses connaissances lexicales - Utiliser le dictionnaire
A LA MER NOUS AVONS ADMIRÉ SOUVENT QUELQUES NOUVELLES AMOURETTES	A LA MER NOUS AVONS ADMIRÉ SOUVENT QUELQUES NOUVELLES AMOURETTES	I N É V I T A B L E M E N T D É C O U R A G E M E N T A V I L I S S E M E N T P R O V I E N N E N T A B S O L U M E N T C A R R É M E N T F I N E M E N T G A I M E N T T R E N T E T R O I S F O I S P A R K M 2			
<p>Jeu "Zigomar"</p>	<p>- Trouver le mot de l'autre en proposant des lettres, les mettre ensuite dans l'ordre jusqu'à ce que l'on découvre le mot choisi par l'autre joueur. Jeu à 2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enrichir le vocabulaire - Utiliser le dictionnaire - Réfléchir sur la structure des mots : alternance consonnes/voyelles, suite des lettres possibles ou non/fréquentes/rares 			
<p>L'écriture abécédaire</p>	<p>- Ecrire une phrase, commençant par une lettre, dans l'ordre de l'alphabet. C'est relativement facile pour toutes les lettres sauf pour "k" (il n'existe que 190 mots courants commençant par k), pour "w" (50 mots), "x" (40 mots), "y" (40 mots), "z" (130 mots). Ces 3 dernières lettres sont particulièrement difficiles vu qu'elles se suivent.</p> <p>Variante : tirer au sort quelques lettres de l'alphabet puis écrire une phrase dont les mots commencent par ces lettres dans l'ordre où elles ont été tirées.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enrichir son vocabulaire - Utiliser le dictionnaire 			

MOYENS/OUTILS POUR TRAVAILLER LE VOCABULAIRE SPECIFIQUE

Cf Guide pour enseigner : le vocabulaire à l'école primaire – Retz 2008

Déroulement

Souligner le terme dans la leçon, le définir, donner un exemple pour le contextualiser.

Faire éventuellement une liste de mots spécifiques en fin de séquence

Retrouver ces mots dans une leçon de français car ils se prêtent à des observations fructueuses

⇒ **Sur l'étymologie et la dérivation**

Créer des outils /des traces récapitulatifs

Réemployer, réinvestir : activités ludiques

Exemple : Développer le lexique de la géométrie

1-Lister le lexique cible de la géométrie (par ex les figures planes)

noms		adjectif	verbes
La règle	Un cercle	égal(e)	Repérer
Le compas	Un côté		Reproduire
Une équerre	Un sommet		Décrire
Un gabarit	La longueur		Vérifier
Une figure	La largeur		Tracer
Un triangle	Le centre		Compléter
Un carré	Le rayon		Classer
Un rectangle	Un angle droit		Mesurer

2-Faire connaître ce lexique cible au stade passif par des rencontres variées

3-Consacrer les séances de vocabulaire à l'étude de ce lexique cible

- Chercher les différents sens du mot rayon (du soleil/du cercle/de la roue...)
- Associer chaque verbe de consigne aux noms qui lui correspondent (repérer/mesurer/vérifier...)
- Retrouver à quelle catégorie appartiennent des listes de mots : "carré, rectangle, cercle, triangle: figure" ...

4-Inciter au réemploi de ce lexique cible dans des situations variées

- Dans les situations mathématiques de réinvestissement et à chaque rencontre d'une figure plane dans les autres domaines disciplinaires

BIBLIOGRAPHIE VOCABULAIRE

Textes officiels

- Encart : Mise en oeuvre du socle commun de connaissances et de compétences :
L'acquisition du vocabulaire à l'école primaire
- Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire B0 n°3 du 19/06/2008
- Le socle commun des connaissances et des compétences

Didactique - Pédagogie

- **Guide pour enseigner : le vocabulaire à l'école primaire – Retz 2008**
- **Enseigner la grammaire et le vocabulaire à l'école, R.Léon – Hachette Education**
- Enseigner le vocabulaire, P.Vancomelbeke – Nathan
- Batimo - Cycle 3, E.Calaque, G. Martino - Les cahiers de la fourmi
- http://www.espacefrancais.com/vocabulaire/jeux_mots.html
- <http://worldserver2.oleane.com/fatrazie/>

Jeux

- Le jeu du pélican – Ortho édition : charades/rébus/devinettes