

**PROPOSITION D'ACTIVITES COURTES DU GROUPE DE TRAVAIL SUR L'ENSEIGNEMENT DU VOCABULAIRE
(CIRCONSCRIPTION DE GRENOBLE 4)**

Descriptif de l'activité	Niveau de classe	Bilan
<ul style="list-style-type: none"> - A partir de 2 mots tirés au sort dans la boîte bleue des noms et la boîte rouge des verbes, les élèves doivent produire une phrase. - Jeu de devinettes par 2 ou 3 : chaque enfant a plusieurs images utilisées dans les séances. Un élève décrit son objet sans le nommer et les autres doivent le deviner. Il remporte la carte s'il l'a deviné. <p><i>Emmanuelle Sixdenier de Claix Malhivert</i></p>	GS-CP	
<p>Le mot mystère : proposer une phrase avec le sens rare d'un mot et imaginer une définition de ce mot en s'aidant du contexte.</p> <p><i>Barbara Bonardi et Stéphane Boucly de St Paul de Varcès</i></p>	CM1	
<p>A partir d'images des séances de vocabulaire, trouver la catégorie sémantique. A partir de la catégorie sémantique, trouver une liste de mots</p> <p><i>Eric Molinès TR Claix centre</i></p>	CP	
<p>Mot proposé par un élève et recherche du mot générique sur l'ardoise. Mot générique proposé par un élève et recherche de mots particuliers. Liste de mots avec le mot générique inclus, le retrouver. Liste de mots avec un intrus</p> <p><i>Dominique Blanc de Claix centre</i></p>	CM1	
<p>Préparer une pioche de mots génériques. Chaque jour un mot est tiré au sort. Par équipe de 2, les élèves doivent trouver le plus de mots s'y rapportant. Ecriture de ces mots sur des affiches. Proposer une liste de mots et trouver le terme générique.</p> <p><i>Laure Quénard Champ sur Drac le Pavillon</i></p>	CM1-CM2	<p>Selon le terme générique proposé, les élèves trouvent plus ou moins de mots à y associer. Dans l'exercice contraire, au fur et à mesure des séances, les élèves arrivent à trouver des termes génériques de plus en plus précis.</p>

<p>Jeu du dictionnaire : retrouver des mots appartenant à la fable de Jean de La Fontaine à partir de la lecture des définitions et les ré-employer dans une phrase. Par extension, définitions de mots rencontrés par la classe lors de lectures.</p> <p><i>Alexandra Pereira et Myriam Vedovati</i></p>	CE2 CM1 CM2	Réinvestissement immédiat, forte émulation.
<p>Jeu de dé des préfixes et des suffixes : 1 ou plusieurs dés avec des préfixes et des suffixes sur les faces petites équipes (en utilisant la fiche des principaux suffixes et préfixes à étudier au CM1-CM2)</p> <ul style="list-style-type: none"> - lancer le dé - chercher le plus de mots possible dans un temps donné - noter les points de chaque équipe - relances - l'équipe qui a le plus de points a gagné - noter les mots formés, analyse <p><i>Denis Chambaz de Brié</i></p>	CM1	
<p>Par équipe de 2, le M propose un mot et les élèves doivent écrire sur leur ardoise le plus de synonymes possibles. Le binôme qui en a le plus a gagné.</p> <p><i>Amandine Periard Vif Champollion et Elodie Cuccaro de St Georges de Commiers le Bourg</i></p>	CE1	
<p>Devinettes : faire choisir un mot dans le dictionnaire à un élève. L'élève doit alors en lire la définition. Les autres élèves doivent essayer de le faire deviner. . Exercice contraire pour s'entraîner à écrire des définitions.</p> <p><i>Fanny Couturieux de Notre Dame de Commiers</i></p>	CE2 CM1 CM2	<p>Difficulté dans le choix du mot. L'enseignant doit aider, afin d'être sûr que le mot choisi soit connu de tous.</p> <p>Ce jeu permet aussi aux élèves de prendre conscience des différentes parties d'une définition (classe grammaticale, définition, exemple, phonétique) et de leur intérêt (notamment la classe grammaticale)</p>
<p>A partir de la phrase ou de la dictée du jour, les élèves doivent écrire les contraires des mots choisis dans la phrase sur leur ardoise.</p> <p>AUTEUR ? travail avec interlignes</p>	CE1 CE2	
<p>Boîte à synonymes Cette boîte contient des cartes portant un mot de base et des synonymes (ceux vus en classe et</p>	CE1	<ul style="list-style-type: none"> ● la séance 4 n'était pas prévue initialement ainsi, mais les élèves ayant relevé plusieurs fois des

quelques autres). Un élève tire au sort une carte et les camarades doivent donner un maximum de synonymes.

Jeu des paires de mots

Cette boîte contient des cartes portant des paires de mots (deux synonymes, deux contraires ou deux mots de la même famille). Un élève tire au sort une paire et les camarades doivent trouver la relation entre les deux mots.

Trouver l'intrus

Régulièrement, on écrit une liste de mots au tableau (des synonymes et un intrus), les élèves doivent écrire l'intrus sur ardoise.

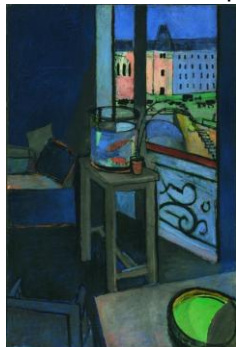
Marie Laure Frey Tournier Jean Jaurès Vizille

A partir du mot chandelier trouvé dans « Chapeau rond rouge » associer ce mot à la recherche déjà effectuée à partir des mots nuit / jour.... Ajout de mots dans la boîte à mots jour et celle du mot nuit

Activité déjà menée : description de reproduction d'œuvres d'art :

Ex : Henri Matisse, Intérieur, bocal de poissons rouges Paris

Observation de l'opposition de la lumière intérieure et extérieure



*Petites marionnettes représentant les différents personnages laissées à la portée des enfants

* Créer des devinettes

* piocher dans les boîtes : trouver un mot à partir de sa définition ou de la description d'un sentiment ou un jeu du pendu....

Le Roux Rosa

problèmes de nuance ou de registre et l'ayant clairement explicité, la séance 4 fut modifiée comme ci-dessus.

- Les élèves entrent bien dans les activités proposées, mais ce sont les activités courtes menées en rituel qui les accrochent le plus, ils les réclament régulièrement.
- l'activité courte consistant à trouver la relation entre deux mots sera poursuivie, car certains confondent de manière quasiment systématique (au niveau du métalangage surtout) les mots de la même famille et les synonymes.
- La boîte à synonymes sera maintenue et enrichie, notamment à partir des réflexions collectives d'amélioration d'expression.

GS

Enrichissement du vocabulaire, boîtes complétées avec mots associés

Boîtes complétées au fil des lectures d'albums

Prolongements réalisés et à poursuivre :
même travail avec :

- la chèvre et les 7 chevreaux
- le conte du petit poucet et le mythe de Thésée et du minotaure

le conte du [Petit Poucet](#) et [le mythe de Thésée et du Minotaure](#) : le fil d'Ariane/les petits cailloux ; le labyrinthe/la forêt, etc. Vous pouvez demander à vos élèves de comparer la structure de ces deux récits, afin d'en déterminer les caractéristiques.

AUTRES PROPOSITIONS DE JEUX

1) Jeu du loto proposé par Laure Quénard CM1-CM2

Descriptif : Chaque équipe a une plaque de loto, vous devez la compléter au fur et à mesure avec les mots que je vous donne et compléter le mot avec le bon terme générique. L'équipe qui a complété sa grille en premier gagne.

Cartes jeux séance 1

aliments sucrés	insectes	coquillages	monnaies
oiseaux	réipients	moyens de transport	objets
titres de contes	bateaux	planètes	villes
félines	unités de mesure	peintres	meubles
arbres	vêtements	lieux de culture	arbres fruitiers

fleurs	fleuves	métiers	aliments
fruits	auteurs	métiers de la santé	ustensiles
légumes	sports de ballon	habitations	matériel scolaire
poissons	émotions	insectes	jouets
sports	couleurs	pays	animaux sauvages

<u>terme générique :</u>	immeuble	musée
abbaye	église	
		villa

<u>terme générique :</u>	rectangle	triangle
trapèze	polygone	
		octogone

<u>terme générique :</u>	lion	lynx
éléphant	tigre	
		antilope
<u>terme générique :</u>	Picasso	Renoir
Monet	Matisse	
		Miro

<u>terme générique :</u>	piano	harpe
xylophone	guitare	
		batterie

<u>terme générique :</u>	espagnol	français
finlandais	russe	
		brésilien

<u>terme générique :</u>	pied	cou
poignet	cuisse	
		bras

<u>terme générique :</u>	Japon	Norvège
Espagne	Tunisie	
		Mexique

<u>terme générique :</u>	morue	carpe
saumon	sardine	
		brochet

2) Jeu de dominos proposé par Denis Chambaz CM2

1^{ère} phase : le jeu :

- Chaque joueur tire 7 dominos. Déterminer un sens de jeu.
- Celui qui a le domino rouge commence, sinon le premier joueur pose le domino de son choix.
- Chacun à son tour, chaque joueur place un domino pour essayer de former un mot ou pioche un domino s'il ne peut pas. En cas de blocage à l'issue d'un tour poser un domino de son choix.
- Celui qui a formé le plus de mots a gagné.
- Selon l'habileté des joueurs possibilité de faire un seul assemblage
- Noter les mots formés, analyse

TION

TRANS

ETTE

JARDIN

AGE

HURLE

EEN

MECAN

ICIEN

EXACT

MENT	OBSERVA
ITUDE	FOURCH

FORMER	RA
CHETER	IN

UTILE

DE

PLAIRE

MAL

ADROIT

RE

ARRANGER

IM

POSSIBLE

AC

COURIR

SOUS

SOL

HYPER

MARCHE

PRE

HISTOIRE

AP

PORTER

AD

JOINDRE

REPUBLIC

EL

TIBET

AINE

PLURI

AIN

DENT

ISTE	PROPRE
TE	COFFR
ET	EUROP

2è phase : analyse des mots : recherche de la signification des préfixes et des suffixes.

(en utilisant la fiche des principaux suffixes et préfixes à étudier au CM1-CM2)

3) **Jeu d'appariement des synonymes proposé par Elodie Cuccaro et Amandine Periard CE1 :**

Par groupe de 4 ou 6, chaque élève reçoit une étiquette et doit trouver son homologue.
Mise en commun qui entraîne un retour sur la leçon à l'oral.

→ **Format 10 paires (20 étiquettes)**

Verbes : parler – discuter / fabriquer – construire / aimer – apprécier

Noms : maison – habitation / enfant – bambin / côté – bord / visage – figure

Adjectifs : vieux – ancien / nouveau – neuf / plein – rempli

plein	côté	neuf	rempli	ancien
maison	discuter	bambin	construire	apprécier
visage	nouveau	parler	vieux	figure
aimer	enfant	habitation	fabriquer	bord

→ **Format 15 paires (30 étiquettes)**

Verbes : avoir – posséder / parler – discuter / fabriquer – construire / trouver – découvrir / aimer – apprécier

Noms : homme – personne / maison – habitation / enfant – bambin / côté – bord / visage – figure

Adjectifs : grand – spacieux / vieux – ancien / nouveau – neuf / plein – rempli / sûr – certain

plein	côté	neuf	rempli	ancien
maison	personne	bambin	construire	apprécier
visage	sûr	parler	spacieux	avoir
aimer	homme	habitation	fabriquer	bord
nouveau	discuter	certain	posséder	trouver
enfant	grand	figure	découvrir	vieux

plein	côté	neuf	rempli	ancien
maison	discuter	bambin	construire	apprécier
visage	nouveau	parler	vieux	figure
aimer	enfant	habitation	fabriquer	bord

plein	côté	neuf	rempli	ancien
maison	discuter	bambin	construire	apprécier
visage	nouveau	parler	vieux	figure
aimer	enfant	habitation	fabriquer	bord

plein	côté	neuf	rempli	ancien
maison	discuter	bambin	construire	apprécier
visage	nouveau	parler	vieux	figure
aimer	enfant	habitation	fabriquer	bord

plein	côté	neuf	rempli	ancien
maison	discuter	bambin	construire	apprécier
visage	nouveau	parler	vieux	figure
aimer	enfant	habitation	fabriquer	bord

plein	côté	neuf	rempli	ancien
maison	personne	bambin	construire	apprécier
visage	sûr	parler	spacieux	avoir
aimer	homme	habitation	fabriquer	bord
nouveau	discuter	certain	posséder	trouver
enfant	grand	figure	découvrir	vieux

plein	côté	neuf	rempli	ancien
maison	personne	bambin	construire	apprécier
visage	sûr	parler	spacieux	avoir
aimer	homme	habitation	fabriquer	bord
nouveau	discuter	certain	posséder	trouver
enfant	grand	figure	découvrir	vieux

plein	côté	neuf	rempli	ancien
maison	personne	bambin	construire	apprécier
visage	sûr	parler	spacieux	avoir
aimer	homme	habitation	fabriquer	bord
nouveau	discuter	certain	posséder	trouver
enfant	grand	figure	découvrir	vieux

4) Jeu proposé par Laurence Licinio CM1

- Groupes de 3 à 4 élèves ;
- Groupes hétérogènes puis homogènes ;
- Objectif du jeu : gagner le plus de points possibles en
 - . trouvant un mot dans lequel figure l'élément annoncé ;
 - . élaborant une définition sous forme de phrase ou de devinette ;
 - . proposant la définition ou la devinette aux autres groupes dans le but de leur faire découvrir le mot correspondant.

Un point est marqué par les groupes récepteurs si la réponse proposée est jugée satisfaisante et un point est marqué par le groupe émetteur si la définition est jugée pertinente.

- Le jeu se compose de trois séries de 10 cartes : une série « préfixe », une série « suffixe », une série « radicaux ».

- age

- té

- tié

-et

(ette)

-ot

(otte)

-tion

-eur

-euse

-ade

-ment

-aire

-able

-esse

-ese

-ise

Trans-

é (ex)-

in (im,
il) -

sou(s)-

ultra-

sur-

mal-

extra-

re-

(ré, r)

pré-

dé(s)-

gard

poss

cach

dent

port

mang

touch

écri

rêv

mobil