

Exemples de situations en vocabulaire à partir des compétences des programmes

<b>Travail sur les outils : le dictionnaire</b>
---

**Séquence sur l'ordre alphabétique :**

Objectif : connaître et comprendre la règle générale du classement alphabétique des mots.

On prend plusieurs mots écrits chacun sur une étiquette, ces mots peuvent être inventés car cela n'oblige pas les élèves à se focaliser sur le sens du mot, chose qu'ils ont tendance à faire naturellement (exemple : posaabe, pos, pofotys, mys). On demande aux enfants de classer, pour cela l'enseignant les guide : ainsi on leur pose la question « *parmi les lettres de la première colonne, y en a-t-il une qui soit placée avant les autres dans l'ordre alphabétique ?* »

Puis on place le premier mot. Ensuite, on regarde les mots ayant la première lettre identique, on barre ces lettres, et on regarde la deuxième lettre. On place les mots qui ont des lettres différentes, celles qui sont identiques on barre la deuxième lettre pour voir quelle est la troisième lettre identique...

**Variantes:**

- Plus difficile : des pseudos mots avec les trois dernières lettres de l'alphabet. ,
- Des pseudos mots avec plus ou moins de premières lettres communes
- Ne plus faire des pseudos mots mais des mots réels.
- Mettre un temps défini

**Remarques :**

Faire remarquer que ce classement n'a aucune relation avec le nombre de lettres du mot, aucune relation avec le sens.

De même c'est par la répétition de ce type d'activités que les élèves pourront s'exercer, s'entraîner, pour que cela devienne un automatisme et que l'élève prenne l'habitude de le travailler.

**Séquence autour du maniement du dictionnaire :**

L'objectif : **manipuler le dictionnaire afin que les élèves automatisent les recherches.**

**1<sup>er</sup> jeu : trouver le plus vite le mot cherché.**

Les élèves sont par équipe de deux. Chaque équipe ne dispose que d'un dictionnaire. L'enseignant écrit un mot au tableau. L'élève n°1 joue, il doit rechercher le plus rapidement possible le mot écrit au tableau. Le premier de la classe qui trouve marque 3 points le 2<sup>e</sup> deux et le troisième 1. Puis on cherche à nouveau un mot. Et ainsi de suite. C'est donc la rapidité de la recherche de la définition qui est prise en compte et non pas la définition en elle-même.

Remarque : le rythme très rapide de cette activité plait beaucoup aux élèves, ce ne sont pas toujours les meilleurs élèves qui trouvent.

**2<sup>e</sup> jeu : ouvrir le dictionnaire au plus près du mot recherché.**

Fonctionnement identique au jeu précédent.

Remarque : ce jeu est intéressant en ce qu'il amène les enfants à constater qu'il n'y a pas le même nombre de page selon les lettres.

### 3<sup>e</sup> jeu : **utiliser des mots repères**

L'enseignant écrit un mot repère au tableau figurant en haut de page du dictionnaire. Les élèves sont par équipe de 4. L'enseignant dit simplement « avant » ou « après ». Chaque équipe propose un mot jusqu'à ce que l'équipe trouve le bon mot.

Variante : ce peut être un bon élève qui écrit un mot au tableau et qui dit avant ou après.

### 4<sup>e</sup> jeu : **trouver rapidement un renseignement** :

L'enseignant va poser des questions au tableau auxquelles il est possible de répondre en consultant le dictionnaire.

Ce peut être une définition : exemple *qu'est-ce qu'un alambic, qu'un chalumeau, qu'un kilt...*

Ce peut être dans la définition : *quel est le chef lieu du Gers, où la Loire se jette...* ce qui suppose qu'il faut trouver le mot à chercher avant de le définir...

<b>Le mot du jour</b>
-----------------------

**Domaine** : acquisition du vocabulaire

**Niveau** : à partir du CP

**Compétence des programmes** :

Acquérir des termes quotidiennement (CP.CE1)

**But pour l'élève**: élire et conserver le mot vedette de la journée

**Déroulement** : chaque journée, les élèves doivent écrire un mot qu'ils trouvent dans leur cahier de brouillon. Le choix du mot est libre : un mot curieux, amusant, qu'ils ne comprennent pas que ce soit à l'école à la maison... en commun, ils choisissent le mot d'un élève. Ce mot peut être drôle, insolite, mystérieux.

Une fois choisi, on l'écrit sur l'affiche collective, et éventuellement dans un répertoire ou dans un cahier de mots. Puis les élèves cherchent dans le dictionnaire, définissent ce mot, lui cherchent un synonyme et l'emploient.

**Mode de travail** : ateliers quotidiens pendant quelques semaines.

**Variables** :

- Les plus jeunes n'utiliseront pas le dictionnaire, ce sera le maître qui donnera la définition et l'écrira au tableau.
- L'enseignant peut diriger en fonction du registre qu'il souhaite travailler: il pourra dire dès qu'un enfant a trouvé un mot que l'enseignant pense pertinent par rapport à ce qu'il veut travailler.
- Pour les CM2, cela peut concerner des abréviations, ou des sigles.

<b>Les mots cousins</b>
-------------------------

**Domaine** : les familles de mots

**Niveau** : cycle 3

**Compétence des programmes** : construire et compléter des familles de mots

**But pour l'élève** : avoir le maximum de mots à partir d'un mot trouvé et gagné

**Déroulement :**

L'enseignant a préparé une pioche de mots simples, c'est-à-dire des mots non décomposables.

1. Chaque binôme trouve les cousins du mot qu'il a tiré au sort et les écrit au brouillon ?
2. les élèves peuvent ensuite essayer de compléter leur liste en cherchant dans un dictionnaire.
3. Les élèves échangent leurs mots et leurs listes de cousins.

**Matériel :** une pioche de mots simples préparés par l'enseignant.

**Variables :** certaines familles de mots sont plus faciles que d'autres qui ont différentes racines (chevaux, équestre, hippodrome). Avec les plus grands on peut voir ces différentes racines.

<b>Sens propre ou sens figuré ?</b>
-------------------------------------

**Domaine :** maîtrise du sens des mots

**Niveau :** CM (les élèves doivent posséder un nombre de mots suffisants)

**Compétence des programmes :** Reconnaître des mots au sens figuré

**Matériel :** avoir préparé une liste de mots dans laquelle figurent :

- des noms (feu, bouchon, créneau, artère, cœur, source, mine, pluie, fleuve, montagne, torrent, mur, film, clé, parenthèse, fourchette, chaîne, grain, carrefour siège, étoile, tornade, cyclone...),
- des adjectifs (clair sombre, chaud, froid, droit, profond),
- des verbes (creuser, dévorer, se plonger...). Cahier d'essai des élèves

**Déroulement de l'activité :**

1. par binômes, les élèves tirent un mot au sort en s'aidant d'un dictionnaire, ils cherchent pour ce mot un sens propre et un sens figuré. Ils emploient ensuite le mot au sens propre dans une phrase et au sens figuré dans une autre.
2. échange des mots et des phrases : chaque binôme lit ses phrases à haute voix pour validation. Les élèves vérifient éventuellement dans le dictionnaire. Ils essaient également de trouver un lien qui relie le sens propre et le sens figuré.

**Prolongements :**

- Repérer des mots qui ont un sens figuré dans le dictionnaire
- Rechercher des exemples de mots ou d'expressions employés dans un sens figuré d des textes documentaires, des titres de presse...

<b>Les mots étiquettes</b>
----------------------------

**Domaine :** Utiliser un terme générique pour définir un mot connu

**Niveau :** à partir du CE1

**But pour l'élève :** trouver le plus de mots possibles selon une catégorie, en un temps limité.

**Matériel :** une pioche de mots étiquettes préparées par l'enseignant : par exemple

- des objets, outils, ustensiles, meubles, sièges
- végétaux, arbres, conifères, plantes, fleurs, fruits, légumes ;
- animaux, mammifères, oiseaux, insectes, poissons, cétacés...
- pays, départements, villes ;
- ...

**Déroulement :**

1. en temps limité (2 min), les élèves doivent chercher le plus d'exemples de mots possibles appartenant à l'ensemble désigné par le mot en question
2. les binômes échangent leurs idées pour validation. Les propositions sont écrites au tableau au fur et à mesure.
3. le binôme qui a trouvé le plus de mots a gagné.

<b>Epeler les mots</b>
------------------------

**Niveau :** à partir du CP

**But pour l'élève :** nommer dans l'ordre les lettres qui apparaissent.

**Déroulement de l'activité :**

1. l'enseignant dit un mot à haute voix
2. chaque élève l'épelle dans sa tête
3. un élève va écrire le mot au tableau, tout en l'épelant.

**Variables :**

- Les enfants choisissent eux-mêmes des mots qu'ils proposent à leurs camarades.
- L'activité peut être inversée : l'enseignant épelle un mot, les enfants l'écrivent sur leur ardoise.

D'après:

- Gérard, R. Hameau, C, Imbert, N (1998). Des séquences de vocabulaire pour le cycle 3. NATHAN
- Renée Léon Un jour, un mot cycles 2 et 3. Hachette éducation