

## Apprendre à Schtroumfer

- A la fin de la lecture d'un paragraphe, demander aux élèves de dresser la liste de mots qui les ont empêché de comprendre.

- Chercher à donner à ces mots un sens **approximatif** et **provisoire**, mais plausible. Ils prennent appui sur des données contextuelles au niveau de la phrase ou de la proposition.

Leur faire remarquer qu'il importe peu qu'ils n'aient pas trouvé le mot juste, du moment que leur raisonnement a permis de trouver un substitut acceptable.

Une phase de synthèse doit attirer l'attention des élèves sur les procédures qu'ils ont utilisés pour parvenir à donner un sens aux mots inconnus.

---

## L'aide en ligne

### Le recours au dictionnaire :

Il se solde le plus souvent par un échec car :

- les élèves ne parviennent pas à choisir parmi tous les sens proposés,
- les explications données ne leur sont pas toujours compréhensibles (autres mots inconnus, explication trop difficile à comprendre pour eux),
- cette recherche les détourne du véritable travail de compréhension.

### Quelles aides directes ?

« Le meilleur moyen de commencer à mémoriser un mot est de l'associer au contexte de sa première rencontre ».

Le professeur a le rôle d'un « dictionnaire parlant » :

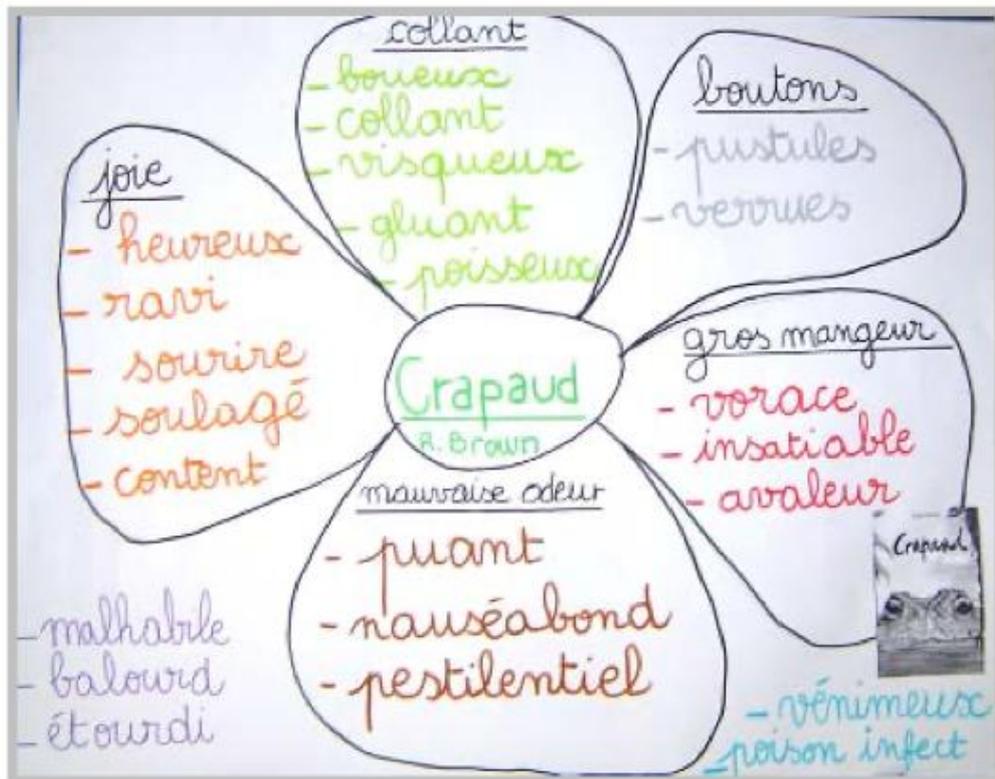
- il délivre une information accessible aux élèves dont il connaît les compétences linguistiques,
  - il délivre une information pertinente dans un contexte singulier (réduction de la polysémie). il alertera les élèves ultérieurement sur la polysémie pour leur donner l'occasion de tisser des relations entre les nombreux sens d'un même mot dans différents contextes.
- 

## Seul contre tous

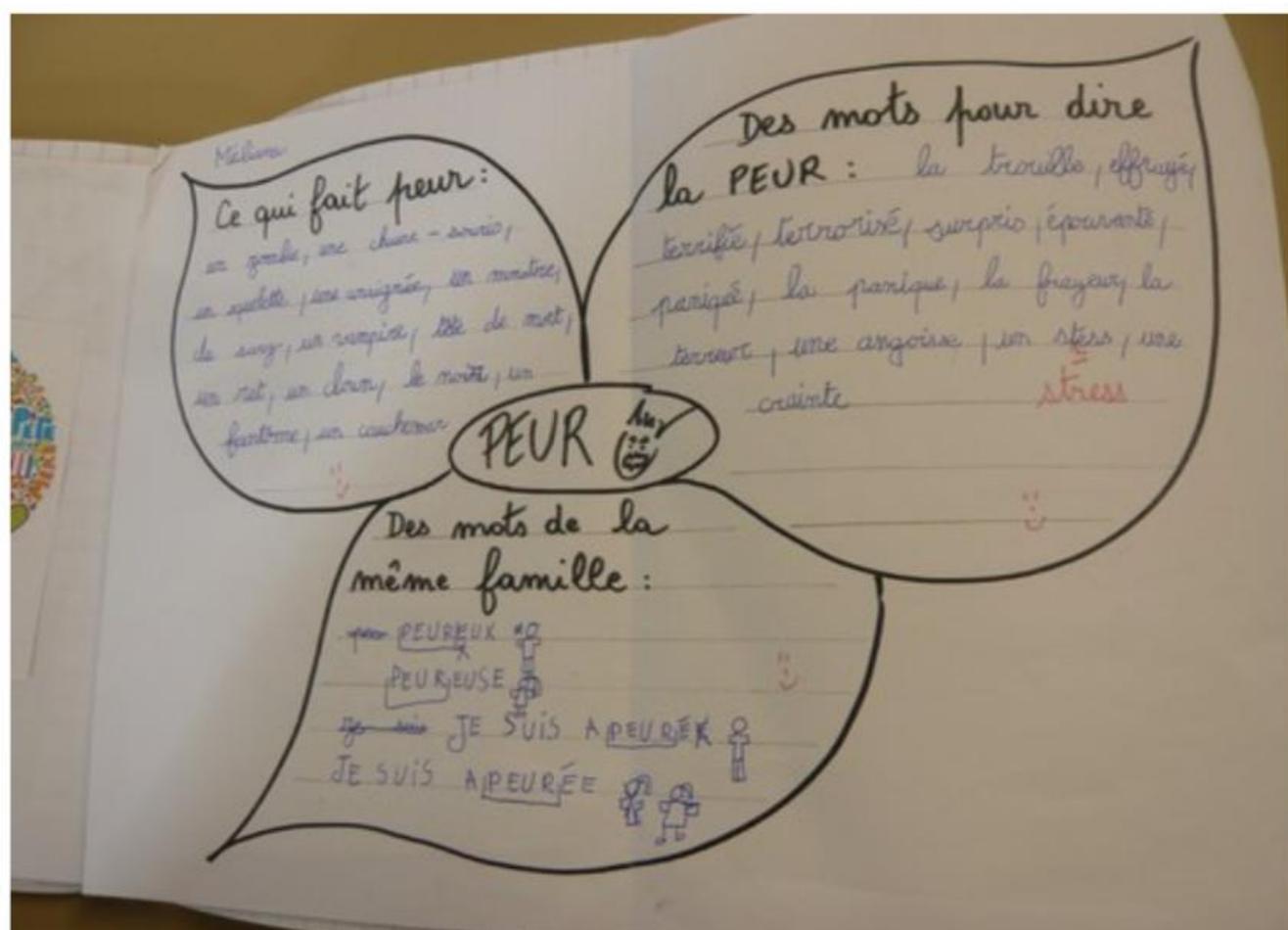
A la fin des séances, les élèves choisissaient une expression ou un mot qu'ils ont étudiés. Le lendemain, le jeu est lancé : chaque fois qu'un élève parvient à utiliser le vocabulaire cible à bon escient, dans un énoncé oral la classe marquait un point. Chaque fois que le mot est utilisé à tort, l'équipe perd un point. Les règles sont les mêmes pour l'enseignant qui joue, seul, contre toute la classe et tient un affichage public de l'évolution du score jusqu'à la fin de la partie. Il indiquait aux élèves la durée du jeu, qui n'excède pas un quart d'heure s'il veut éviter que certains y consacrent toute leur attention ! Certains enseignants préfèrent mener ce jeu au sein d'activités qui requièrent moins d'attention de la part des élèves (temps d'accueil...).

---

Corolles lexicales



Travail dans une classe de CP



Travail dans une classe de CE2.

