

Enseigner le vocabulaire aux Cycles 2 et 3 : Activités de vocabulaire

ACTIVITE POUR EXPLORER LE SENS DES MOTS

► Activités de catégorisation

Activités	Déroulement	Compétences	Niveau
<i>Trie</i>	- 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).	C2
<i>Travail sur le lexique des termes génériques</i>	- 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...		C2 C3
<i>Classement des ouvrages par thème</i>	- Classer des livres en fonction du titre, des illustrations...		C2 C3
<i>Construction/ utilisation d'imagiers et de représentations graphiques</i>	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).	- 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.	C2 C3
<i>Jeux d'inventaires</i>	- 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.		C2
<i>Catégo</i>	- Utiliser un imagier pour apprendre à catégoriser : Catégo Cèbe, Sylvie / Paour, Jean-Louis / Goigoux, Roland – Hatier		GS C2
<i>Jeu de l'oie des catégories</i>	- Jouer au jeu de l'oie * Lancer le dé constitué d'images/de mots : termes génériques (jouets, véhicules, vêtements, meubles, outils, ustensiles cuisine) * Avancer son pion sur une case avec une image (ou un mot) faisant partie de la même catégorie.		C2 C3
<i>Constituer des arbres des catégories</i>	- Classer des mots des termes génériques aux mots sous ordonnés		C2 C3

► 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.</p> <p>- A partir d'un album</p> <p>- A partir d'autres types de textes : manuel scolaire Lexique de l'univers du problème + lexique mathématique</p>	- Utiliser à bon escient des termes appartenant à un lexique donné.	C2 C3
---	---	------------------------

Groupe PARLER (Académie de l'Isère) : apprentissage explicite du vocabulaire lors de la lecture d'un texte

- 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).

- Exemple : "Corduroy somnolait 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).

ACTIVITE POUR EXPLORER LE SENS DES MOTS

► Activités de production d'un champ lexical

Activités	Déroulement	Compétences	Niveau
<i>Jeu d'association d'idées</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir un mot (soleil, lune, pluie, vacances...) et noter au tableau, tous les mots et expressions qui viennent à l'esprit des élèves à son évocation (images pour GS). - Trier ces mots : ceux qui évoquent la forme, la couleur, la texture, le goût + autres associations. - Les élèves écrivent ensuite un texte en choisissant les termes qui leurs conviennent et en les disposant comme des rayons de soleil autour du mot de départ. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser à bon escient des termes appartenant à un lexique donné. - Commencer à utiliser des termes renvoyant à des notions abstraites (émotions, sentiments...) 	C2 C3
<i>Guirlande de mots</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des guirlandes de mots/d'images sur un sujet donné à l'aide de cartes perforées (mot d'un côté/image de l'autre). Chaque mot génère un autre champ lexical. <i>Guide pour enseigner – Retz 2008</i>		C2
<i>La marguerite thématique</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Le thème ciblé écrit dans le coeur (terme générique). - les mots générés écrits dans les pétales. <i>Guide pour enseigner – Retz 2008</i>		
<i>"Brainstorming"</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer un maximum de mots sur un sujet donné. (mots des habitations/ mots qui font rire/peur...) 		C2 C3
<i>Jeu du marabout du sens</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Donner un mot de départ, chaque élève doit rapidement trouver un mot qui entretient une relation sémantique avec le mot donné. 		C2 C3
<i>Jeu du mur du silence</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire un mot au tableau, les élèves viennent écrire, à tour de rôle, d'autres mots que le mot de base leur suggère en explicitant pourquoi. 		
<i>Jeu des mots communs</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Produire un maximum de mots en quelques minutes à partir d'un mot donné. Recherche par groupe de deux, avec/sans dictionnaire. L'objectif est d'obtenir le plus de mots communs avec l'autre équipe ce qui oblige à orienter les recherches vers des mots qui entretiennent une relation sémantique évidente avec le mot de départ. 		C3

► Activités de définition des mots

<i>Découvrir 1 mot : jeu de question-réponse/ devinettes</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer des devinettes pour faire deviner des mots, avec ou sans cartes-images. 	<ul style="list-style-type: none"> - Définir un mot connu en utilisant un terme générique adéquat et en y ajoutant les précisions spécifiques à l'objet défini. - S'aider du contexte pour cerner le sens d'un mot/S'appropriier des mots rares 	C2 C3
<i>Mots croisés/ fléchés</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Créer des mots croisés/fléchés : Ecrire les définitions des mots à l'oral (C2)/à l'écrit (C3). 		
<i>Le mot mystère (mots rares)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 		

► Activités autour de la polysémie

Activités	Déroulement	Compétences	Niveau
<i>Jeu de devinette</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver le mot : Préparer une pioche : mots courants polysémiques écrits sur des petits carrés de papier pliés en quatre : chaîne/carte/feuille/mousse/souris/place/plage/lame/glace... 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> 	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler la polysémie des mots. 	C3
<i>Au pied de la lettre : sens propre/ sens figuré</i>	<ul style="list-style-type: none"> - 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> 		C2 C3
<i>Construire des fiches outils</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Construire des référents sur des mots polysémiques. 		C3

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. "	C3
<i>Jeux de devinettes</i>	- Deviner un mot et donner son orthographe avec le moins d'indice possible. <u>Exemple de devinette :</u> 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="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">géant</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">grand</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">immense</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">ogre</div> </div> <i>Guide pour enseigner – Retz 2008</i>	- Comprendre la synonymie et la travailler de façon explicite	C2
---	---	---	-----------

► L'antonymie

<i>Les personnages contraires</i>	- Imaginer des personnages contraires à ceux de livres lus. <u>Exemple :</u> 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>Guide pour enseigner – Retz 2008</i>		C2 C3
<i>Jeu des contraires</i>	- Jeu oral à la chaîne/Jeux de paires : memory/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>)		C2 C3
<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>		C3

ACTIVITE POUR JOUER AVEC LA FORME DES MOTS

► Jouer avec les sons

Activités	Déroulement	Compétences	Niveau
Invention d'onomatopées	<p>- Rechercher l'onomatopée la plus pertinente en fonction d'une situation</p> <ul style="list-style-type: none"> * un corbeau qui crie/un cheval qui hennit/une porte qui claque → trouver l'onomatopée * à l'inverse, proposer des onomatopées aux élèves → inventer des situations 	<ul style="list-style-type: none"> - Commencer à utiliser des termes renvoyant à des notions abstraites (émotions...) - Rédiger des textes (BD) - Travailler l'articulation 	C2
Jeu des animaux extraordinaires	<p>- Créer des animaux extraordinaires en mélangeant et fusionnant des syllabes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer les sons de la parole : découper/fusionner des syllabes. 	C2
Puzzle	<p>- Ecrire à la manière de : Les animaux sauvages en poésie, Pierre Coran, Folio Junior, Gallimard</p>		C2
Les mots tordus à la manière de Pef	<p>- Remplacer un mot par un autre qui diffère par 1 son (début/milieu/fin) : <i>palais-balai/maison-saison/ habit-ami/ cheveux-chevaux/cravate-savate/chaise-fraise/oncle- ongle/ /lit-nid/marin-malin/tartes-cartes...</i> Avec des cartes pour GS/CP : jeu de paires.</p> <p>- Ajouter/supprimer 1 son : <i>hêtre-lettre/bosse-bross/ mari-mardi</i></p> <p>- Jouer sur un "à peu près" : <i>la belle lisse poire-la belle histoire/ lunettes- lunes vertes/tempêtes-dents prêtes /en colère-en crocs clairs...</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer les sons de la parole : travailler sur les ressemblances phonétiques proches : paires minimales - Manipuler le dictionnaire - Rédiger des textes : écrire des devinettes réécrire un conte... 	C2
Enchaînements ou le marabout d'ficelle	<p>Syllabes et homophones :</p> <p>- Travailler sur la syllabe ou le son : construire le mot suivant avec la dernière syllabe ou le dernier son du mot précédent.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Le jeu sera facilité si l'on autorise l'usage d'un dictionnaire. * Le jeu sera plus difficile si l'on exige le respect de l'orthographe de la dernière syllabe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminer des sons proches - Découvrir et mémoriser de nouveaux mots - Ecrire sans erreur des mots 	C2
Variations autour des comptines	<ul style="list-style-type: none"> - 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> 	<ul style="list-style-type: none"> - 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). 	C2 C3
Comptines orthographiques	<p>- le pluriel des noms en –ou :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Le Hibou-Maurice Carême * Divertissement grammatical-Pierre Menanteau * Ce sont les mères des hiboux-Robert Desnos 	<ul style="list-style-type: none"> - Dégager la règle à partir de la lecture des poèmes/ l'expliquer/la rédiger/ la comparer avec celle du manuel de grammaire. 	C3
Charades	<p>- Inventer des charades : implication linguistique complexe :</p> <ul style="list-style-type: none"> * 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...) <p><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></p>		C3

ACTIVITE POUR JOUER AVEC LA FORME DES MOTS

► Jouer avec les lettres

Activités	Déroulement	Compétences	Niveau			
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="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;"> <i>Magnifique</i> <i>Admirable</i> <i>Magique</i> <i>Adorable</i> <i>Naturelle</i> </td> <td style="padding: 5px;"> <i>Papa</i> <i>A les plus beaux yeux du monde !</i> <i>Papa</i> <i>A les plus beaux cheveux du monde !</i> </td> </tr> </table>	<i>Magnifique</i> <i>Admirable</i> <i>Magique</i> <i>Adorable</i> <i>Naturelle</i>	<i>Papa</i> <i>A les plus beaux yeux du monde !</i> <i>Papa</i> <i>A les plus beaux cheveux du monde !</i>	- Compétences orthographiques et lexicales : écrire sans erreur en utilisant ses connaissances lexicales	C2C3	
<i>Magnifique</i> <i>Admirable</i> <i>Magique</i> <i>Adorable</i> <i>Naturelle</i>	<i>Papa</i> <i>A les plus beaux yeux du monde !</i> <i>Papa</i> <i>A les plus beaux cheveux du monde !</i>					
Changer 1 lettre Métagrammes	- Changer une lettre (début/milieu/fin) : pain-bain/foin-loin/glâce-grâce/mère-mare/pile- pâle/vide-vite/port-porc	- Utiliser le dictionnaire	C2 (oral) C3 (écrit)			
Ajouter 1 lettre	- Ajouter une lettre (début/milieu/fin) : par-parc/ton-thon/pain-patin/tous-tonus		C2 (oral) C3 (écrit)			
Supprimer 1 lettre	- Supprimer une lettre (début/milieu/fin) : vain-vin/pain-pin/trace-trac/soie-soi/foie-foi		C2 (oral) C3 (écrit)			
Changer l'ordre des lettres : anagrammes	- 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		C2 (oral) C3 (écrit)			
Jeu "la lettre à introduire"	<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>- <i>Le premier joueur propose A V I O N</i> - <i>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)</i> - <i>Le suivant propose S A V O N</i> - <i>le quatrième S A L O N et ainsi de suite</i></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>		C2 (oral) C3 (écrit)			
Jeu des lettres disparues	- 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.		C3			
Le lipogramme ou lettres disparues s	<p>- Ecrire 1 phrase/1 texte n'utilisant pas une ou plusieurs lettres. <i>Georges Perec : la disparition, Gallimard (roman sans lettre e)</i></p> <p>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>		C3			
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="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;"> A AS CAS CASE CASER CASERA CASERAS </td> <td style="padding: 5px;"> M MU MUR MURE MURET MURETS </td> <td style="padding: 5px;"> B BU BUS BUSE BUSER BUSERA ABUSERA ABUSERAS </td> </tr> </table>	A AS CAS CASE CASER CASERA CASERAS	M MU MUR MURE MURET MURETS	B BU BUS BUSE BUSER BUSERA ABUSERA ABUSERAS		C3
A AS CAS CASE CASER CASERA CASERAS	M MU MUR MURE MURET MURETS	B BU BUS BUSE BUSER BUSERA ABUSERA ABUSERAS				

ACTIVITE POUR JOUER AVEC LA FORME DES MOTS

► Jouer avec les lettres

Activités	Déroulement	Compétences	Niveau			
<i>Les boules de neige</i>	<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%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;">A LA MER NOUS AVONS ADMIRÉ SOUVENT QUELQUES NOUVELLES AMOURETTES</td> <td style="width: 33%;">A LA MER NOUS AVONS ADMIRÉ SOUVENT QUELQUES NOUVELLES AMOURETTES</td> <td style="width: 33%;">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	<p>- Compétences orthographiques et lexicales : écrire sans erreur en utilisant ses connaissances lexicales</p> <p>- Utiliser le dictionnaire</p>	C3
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				
<i>Jeu "Zigomar"</i>	<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>	<p>- Enrichir le vocabulaire</p> <p>- Utiliser le dictionnaire</p> <p>- Réfléchir sur la structure des mots : alternance consonnes/voyelles, suite des lettres possibles ou non/fréquentes/ rares</p>	C3			
<i>L'écriture abécédaire</i>	<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>	<p>- Enrichir son vocabulaire</p> <p>- Utiliser le dictionnaire</p>	C3			

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 : *chaise longue, perce-neige, moulin à café, arc-en-ciel* → jouer/manipuler ces éléments.

<i>Batimo</i>	- Situations d'apprentissage pour acquérir du vocabulaire en manipulant préfixes, suffixes et radicaux CM. E. Calaque, G. Martino, cahiers fournis		C3
<i>Mélimo</i>	- Travailler Polysémie/Charades/Intrus/Anagrammes . Les cahiers de la fourmi.		CE
<i>Activités de création lexicale</i>	- 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	C3
<i>Créer de fausses familles</i>	- Jouer avec de fausses familles de mots . Luc Bérimont, L'esprit d'enfance : <i>Bientôt je n'aurai plus de voix, disait le voiturier</i> .		C3
<i>Créer de faux féminins</i>	- 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> .		C3
<i>Créer des mots-valises</i>	- 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 rhinocérossignol 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.	C3

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
- Comprendre, créer des consignes : Cogito GS/soutien CP, J. Nguyen, Y. Semanaz – Les cahiers de la fourmi
- Catégo GS/CP soutien, Cèbe Sylvie, Paour Jean-Louis, Goigoux Roland – Hatier
- Mélimo CE, Jean-Louis Jacquier-Roux - Les cahiers de la fourmi : Polysémie/Charades/Intrus/Anagrammes
- Langue orale en maternelle, il était une fois la musique des mots - CRDP du Nord Pas-de-Calais, 1999 :
travail sur les mots tordus, les maisons des sons...
- http://www.espacefrancais.com/vocabulaire/jeux_mots.html
- <http://worldserver2.oleane.com/fatrazie/>

Jeux

- Le jeu du pélican – Ortho édition : charades/rébus/devinettes
- Vocabulon des petits ou Vocabulon Junior - Larousse