

# DES MOTS POUR DIRE ET ECRIRE

Proposition à destination des classes de maternelle au CM2

Ce projet permet d'aborder différemment le vocabulaire :

- en travaillant les mots par collocation et catégorisation, c'est-à-dire en créant des liens évidents entre les mots ;
- en articulant lexique et syntaxe, c'est-à-dire en élaborant des phrases de plus en plus complexes lors des productions orales et écrites.

**JOIE**

Lundi 27 septembre 2021

**ECRIRE**

Lundi 8 novembre 2021

**CHAUD**

Lundi 3 janvier 2022

**EMOTION**

Lundi 7 mars 2022

**RIRE**

Lundi 9 mai 2022

## ORGANISATION

- Le lundi, vous recevez le mot
- Jusqu'au vendredi midi, vous inventoriez dans vos classes les 8 mots les plus usités (voir présentation ci-après)
- Le vendredi midi, vous adressez vos 8 mots à : [odile.fleury@ac-normandie.fr](mailto:odile.fleury@ac-normandie.fr)
- Le lundi suivant, vous recevez :
  - o Le palmarès des 8 mots de la circonscription
  - o Le document qui vous permettra de réaliser la corolle lexicale : étiquettes/mots, images/étiquettes/mots (voir procédé ci-après)
- Vous renverrez votre corolle lexicale à la circonscription avant les vacances sous une forme illustrée ou écrite, selon le niveau des élèves
- La circonscription vous adressera un diplôme de participation.
- **Dernière étape importante : vous utiliserez ces mots dans des productions orales et écrites**

## POURQUOI CE PROJET ?

### Pour répondre aux exigences des Programmes 2015 pour la maternelle

#### Objectifs visés et éléments de progressivité - Oser entrer en communication

L'objectif est de permettre à chacun de pouvoir dire, exprimer un avis ou un besoin, questionner, annoncer une nouvelle. L'enfant apprend ainsi à entrer en communication avec autrui et à faire des efforts pour que les autres comprennent ce qu'il veut dire. Chacun arrive à l'école maternelle avec des acquis langagiers encore très hésitants. Entre deux et quatre ans, les enfants s'expriment beaucoup par des moyens non verbaux et apprennent à parler. Ils reprennent des formulations ou des fragments des propos qui leur sont adressés et travaillent ainsi ce matériau qu'est la langue qu'ils entendent. Après trois-quatre ans, ils poursuivent ces essais et progressent sur le plan syntaxique et lexical. Ils produisent des énoncés plus complets, organisés entre eux avec cohérence, articulés à des prises de parole plus longues, et de plus en plus adaptés aux situations.

Autour de quatre ans, les enfants découvrent que les personnes, dont eux-mêmes, pensent et ressentent, et chacun différemment de l'autre. Ils commencent donc à agir volontairement sur autrui par le langage et à se représenter l'effet qu'une parole peut provoquer : ils peuvent alors comprendre qu'il faut expliquer et réexpliquer pour qu'un interlocuteur comprenne, et l'école doit les guider dans cette découverte. Ils commencent à poser de vraies questions, à saisir les plaisanteries et à en faire. Leurs progrès s'accompagnent d'un accroissement du vocabulaire et d'une organisation de plus en plus complexe des phrases. En fin d'école maternelle, l'enseignant peut donc avoir avec les enfants des conversations proches de celles qu'il a avec les adultes.

Tout au long de l'école maternelle, l'enseignant crée les conditions bienveillantes et sécurisantes pour que tous les enfants (même ceux qui ne s'expriment pas ou peu) prennent la parole, participent à des situations langagières plus complexes que celles de la vie ordinaire ; il accueille les erreurs « positives » qui traduisent une réorganisation mentale du langage en les valorisant et en proposant une reformulation. Ainsi, il contribue à construire l'équité entre enfants en réduisant les écarts langagiers.

#### Pour atteindre l'horizon en termes de connaissances et de compétences fixé par les attendus de fin de cycle 2 (CE2)

<https://eduscol.education.fr/pid38227/ce2.html>

##### Français - Etude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)

###### **Construire le lexique**

Ce que sait faire l'élève :

- Mobiliser les mots en fonction des lectures et des activités conduites pour mieux parler, mieux comprendre, mieux écrire.
- Savoir trouver des synonymes, des antonymes, des mots de la même famille lexicale, sans que ces notions constituent des objets d'apprentissage.
- Percevoir les niveaux de langue familier, courant, soutenu.
- Être capable de consulter un dictionnaire et de se repérer dans un article, sur papier ou en version numérique.
  - Il poursuit la catégorisation des mots selon différents critères et les met en réseaux : champs lexicaux, réseaux sémantiques, synonymes, antonymes, mots de la même famille.
  - Il constitue des répertoires à partir des leçons conduites sur les mots rencontrés en lecture. Il précise le sens d'un mot d'après son contexte.
  - Il perçoit et utilise les codes oraux adaptés en fonction des contextes.
  - Il consulte des articles de dictionnaire adaptés.

#### Pour atteindre l'horizon en termes de connaissances et de compétences fixé par les attendus de fin de cycle 3 (6<sup>ème</sup>)

<https://eduscol.education.fr/pid38231/cm2.html>

##### Français - Etude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)

###### **Enrichir le lexique**

Ce que sait faire l'élève

- Il utilise des dictionnaires dont il maîtrise le fonctionnement. Il prend connaissance de l'intégralité d'un article et y distingue les différentes informations qui y figurent.
- Il se sert du contexte pour comprendre les mots inconnus qu'il rencontre au cours de ses lectures.
- Il réutilise à bon escient le lexique appris à l'écrit et à l'oral.
- Il consolide sa connaissance du sens des principaux préfixes et découvre les racines latines et grecques.
- Pour un champ lexical donné, il regroupe des mots.
- Il consolide sa connaissance de l'homonymie et découvre la notion de polysémie.
- Il découvre la notion de dérivation.
- Il approfondit sa connaissance des préfixes et suffixes les plus fréquents, notamment en proposant un classement sémantique.
- Il découvre en contexte la formation des mots par composition.

## **POUR LES MATERNELLES... Des repères pour construire une programmation des apprentissages dans le domaine de la catégorisation**

L'enseignant veillera à choisir des jeux adaptés au niveau de développement et aux compétences de l'enfant. Cette programmation des apprentissages sur les 3 années de l'école maternelle peut être élaborée dans le cadre du Conseil de cycle.

### **EN PETITE SECTION**

#### **Catégories perceptives et taxonomiques**

- Jeux simples permettant aux élèves d'apprendre à construire des catégories. Privilégier les phases manipulatoires avec des objets et des consignes du type « *Regroupe ce qui va bien ensemble* ».
- Jeux simples permettant aux élèves d'identifier des catégories qu'il aura lui-même construites en manipulant des objets. « *Tu as mis tous ces objets ensemble. Pourquoi les as-tu mis ensemble ?* »
- Jeux permettant aux élèves d'identifier des catégories construites par l'adulte à l'aide d'objets et plus tard de cartes mobiles dont le nombre sera peu élevé.
  - o « *J'ai mis tous ces objets ensemble. Pourquoi les ai-je mis ensemble ?* »
  - o « *J'ai mis toutes ces images ensemble. Pourquoi les ai-je mises ensemble ?* »
- L'enseignant demande aux élèves de se remémorer les situations vécues précédemment.
- L'enseignant se montre attentif à la réalisation et au résultat. Il veille à utiliser et à faire utiliser un langage précis.
- L'enseignant laisse les élèves constituer leurs catégories.
- Progressivement, l'enseignant demandera à l'élève d'expliquer pourquoi des objets vont bien ensemble.

### **EN MOYENNE SECTION**

#### **Catégories perceptives, taxonomiques, schématiques**

- Jeux permettant aux élèves d'apprendre à construire des catégories en manipulant des objets. Le nombre d'objets sera augmenté.
  - o « *Regroupe ce qui va bien ensemble* »
- Jeux simples permettant aux élèves de construire des catégories en manipulant des cartes mobiles. Le nombre de cartes sera peu élevé.
  - o « *Regroupe ce qui va bien ensemble* »
- Jeux permettant aux élèves d'identifier des catégories construites par l'adulte avec des cartes mobiles. Le nombre de cartes sera peu élevé.
  - o « *J'ai mis toutes ces images ensemble. Pourquoi les ai-je mises ensemble ?* »
- Ajouter un intrus.
- Proposer des jeux simples pour commencer à travailler la flexibilité.
- Lorsque le jeu sera bien maîtrisé, prendre la place de l'adulte.
- L'enseignant déplace progressivement l'attention de l'élève du résultat à la procédure.
  - Pourquoi ces objets vont-ils bien ensemble ?
  - Donner le mot étiquette après l'activité de catégorisation.
- L'enseignant invite l'élève à expliquer comment il s'y est pris pour catégoriser

### **EN GRANDE SECTION**

#### **Catégories perceptives, taxonomiques, schématiques**

- Proposer des jeux permettant aux élèves de construire et d'identifier des catégories avec un nombre de cartes élevé.
- Proposer des jeux permettant aux élèves de développer la flexibilité.
- Proposer des jeux avec des intrus.
- Demander aux élèves de trouver des titres aux jeux. Demander aux élèves de trouver des variables pour rendre le jeu plus facile ou plus difficile.
- Demander aux élèves d'inventer des jeux
- Demander aux élèves de comparer les jeux de catégorisation entre eux.
- Demander aux élèves de trouver de nouvelles versions des jeux proposés.
- Lorsque le jeu sera bien maîtrisé, prendre la place de l'adulte.

## **POUR LE CYCLE 2 ... Des repères pour construire une programmation des apprentissages dans le domaine du lexique, sa construction.**

### **EN CP**

Dans la continuité de l'école maternelle, les élèves acquièrent d'abord du vocabulaire à l'oral. Ils développent progressivement un capital lexical qui est d'abord reconnu (vocabulaire passif) puis utilisé (vocabulaire actif), dans des situations orales (activités de rappel de récit), puis écrites (réemploi de mots découverts). En lecture, les élèves découvrent des mots nouveaux tout au long de l'année et les mobilisent dans d'autres contextes.

Les élèves découvrent le sens des mots (contexte, synonymie, antonymie) et leur morphologie (mots de la même famille).

Les élèves sont sensibilisés à l'oral par le professeur aux niveaux de langue (familier et courant).

Les élèves utilisent différents outils de classement (corolles lexicales) et d'organisation (individuels ou collectifs), y compris numériques.

Ils découvrent les fonctions et l'usage du dictionnaire grâce au professeur qui verbalise devant eux ses intentions et donne à voir les procédures pour y parvenir. Une définition lue par le professeur permet d'enrichir leur connaissance d'un mot.

### **EN CE1**

Les élèves rencontrent de nouveaux mots lors des lectures et des activités conduites. Ils les réemploient à l'oral et à l'écrit.

Tout au long de l'année, les élèves perçoivent :

- les relations liées au sens (antonymes/synonymes) sur des classes grammaticales identiques (adjectifs, verbes...);
- les relations liées à la forme (mots de la même famille).

Ils structurent, enrichissent et mobilisent le vocabulaire étudié au service de la compréhension et de l'orthographe. Ils commencent à développer des stratégies pour découvrir le sens de mots inconnus en s'appuyant sur leur morphologie.

Les élèves perçoivent les niveaux de langue familier et courant, les nomment. Ils découvrent le niveau soutenu.

Les élèves catégorisent plus précisément des mots afin de percevoir leurs relations. Ils constituent des outils qui évoluent tout au long de l'année et dont l'emploi est conjugué progressivement à celui du dictionnaire.

À partir de la période 3, les élèves apprennent à utiliser le dictionnaire et à s'y repérer. Ils découvrent l'article et ses différents constituants (classe grammaticale, genre, définition, exemple, synonyme, antonyme).

### **EN CE2**

Les élèves enrichissent le capital lexical constitué et le mobilisent régulièrement.

Tout au long de l'année, les élèves mobilisent à l'oral comme à l'écrit :

- les relations liées au sens (antonymes/synonymes) sur des classes grammaticales identiques (adjectifs, verbes...);
- les relations liées à la forme (mots de la même famille).

Ils enrichissent et mobilisent régulièrement en situation de lecture et d'écriture les outils lexicaux constitués. Ils utilisent des stratégies pour découvrir seuls le sens de mots inconnus (déduire et comprendre le sens de «déforestation» à partir de sa construction par exemple).

Les élèves perçoivent les niveaux de langue (familier, courant et soutenu) à l'oral comme à l'écrit.

Les élèves consultent seuls le dictionnaire. Ils se repèrent dans un article. Ils différencient la définition de l'exemple. Ils donnent la classe grammaticale, des synonymes et des antonymes du mot recherché.

Le dictionnaire est utilisé au service de l'amélioration des écrits.

## **POUR LE CYCLE 3 ... Des repères pour construire une programmation des apprentissages dans le domaine du lexique, son enrichissement**

### **EN CM1**

Dans la continuité du cycle 2, les élèves utilisent, dès le début de l'année, des dictionnaires, au format papier ou numérique pour enrichir leur lexique en trouvant synonymes ou antonymes. Ils y recherchent le sens des homonymes.

Ils réutilisent le lexique appris dans des situations de communication écrites ou orales.

Ils repèrent dans des corpus de mots complexes les principaux préfixes et suffixes et en connaissent le sens.

Ils mettent en réseau des mots en identifiant les familles de mots.

Ils approfondissent leur connaissance de la synonymie et de l'antonymie, notions déjà abordées au C2. Ils découvrent la notion d'homonymie.

### **EN CM2**

Les élèves approfondissent leur maîtrise des dictionnaires, en tenant compte des différentes informations fournies par l'article.

Ils utilisent le contexte pour comprendre les mots inconnus rencontrés à l'occasion de leur lecture.

Ils réutilisent à bon escient le lexique appris à l'écrit et à l'oral.

Ils consolident leur connaissance du sens des principaux préfixes et découvrent les racines latines et grecques.

Pour un champ lexical donné, ils regroupent des mots.

Ils consolident leur connaissance de l'homonymie et découvrent la notion de polysémie.

Ils découvrent la notion de dérivation.

Ils approfondissent leur connaissance des préfixes et suffixes les plus fréquents, notamment en proposant un classement sémantique.

### **EN 6<sup>ème</sup>**

Les élèves comprennent la formation des mots complexes par dérivation et par composition.

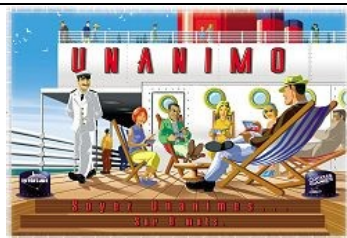
Ils mettent en réseau des mots, en identifiant des familles de mots ou en recherchant des champs lexicaux.

## COMMENT FAIRE ?

DESCRIPTIF	
<b>1</b>	<p>Prendre appui sur la règle du jeu « UNANIMO » (éditions Interlude Cocktailgames) pour chercher les 8 mots sur lesquels vous serez « unanimes » dans votre classe, c'est-à-dire les 8 mots qui seront le plus cités par vos élèves en référence à une illustration donnée.</p> <p>Ces mots pourront être :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- des noms : communs, propres, composés, avec expansion (complément de nom ou adjectif)</li> <li>- des verbes</li> <li>- des adjectifs...</li> </ul> <p>On peut aussi avoir des groupes de mots</p> <p>Le but de ce projet n'est donc pas de chercher des mots les plus originaux ou inusités par rapport à un objet mais, au contraire, de trouver les mots les plus courants qui s'y rapportent, mots les plus « courants » puisque cités par le plus grand nombre.</p> <p style="text-align: right;"><i>En dernière page, vous trouverez la règle du jeu telle qu'elle existe en réalité</i></p>
<b>2</b>	<p>Dans le cadre familial ou amical, ce jeu est préconisé pour 3 à 8 joueurs de 10 à 110 ans...</p> <p>Dans le cadre scolaire, il nous faut donc adapter cette règle de jeu en prenant en considération :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le nombre d'élèves de la classe : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Après un essai collectif, ce jeu peut être organisé par groupes d'élèves en élémentaire ou lors d'un atelier en maternelle.</li> <li>o Néanmoins, ce jeu peut aussi être proposé en classe entière. La remontée des points en fonction des mots trouvés devra être alors adaptée pour que la durée de jeu ne soit pas trop excessive.</li> </ul> </li> <li>- Le niveau de la classe : <ul style="list-style-type: none"> <li>o En élémentaire, ce jeu peut se faire à l'écrit.</li> <li>o En maternelle, ce jeu se fera à l'oral avec dictée à l'adulte.</li> </ul> </li> <li>- Les remarques et variantes notées dans la règle : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Celles-ci ne concerneront que les cycles 3.</li> <li>o Les enseignants les prendront en compte s'ils le souhaitent.</li> </ul> </li> </ul>
<b>3</b>	<p>Le lundi, vous recevrez une pièce jointe comprenant deux documents :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Document A</u> : le mot à partir duquel vous devrez définir les 8 mots de votre classe (ce travail se rapproche de la notion de « collocation », à découvrir dans le document d'accompagnement)</li> </ul> <p><b>Il est préférable de ne pas montrer d'illustration aux élèves mais de dire oralement le mot. En effet, l'illustration peut induire des représentations « parasites » qui n'apparaissent pas si le mot est dit verbalement.</b></p> <p><b>Les mots qui vont émerger à l'écoute du « MOT » correspondront réellement à des représentations mentales personnelles, des associations d'idées, des collocations.</b></p> <p><b>Une séquence d'enseignement pourra alors être programmée à partir des séries de mots obtenus en travaillant sur le champ lexical, le champ sémantique, la synonymie, l'antonymie, les familles de mots...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Document B</u> : le même document, en modèle réduit, à destination de vos élèves afin qu'il en conserve une trace dans leur cahier. Ici, une illustration sera insérée afin que les élèves non lecteurs se souviennent du mot travaillé.</li> </ul>
<b>4</b>	<p>Les 8 mots que vous aurez plébiscités seront envoyés à la circonscription.</p>
<b>5</b>	<p>Dès que toutes les classes participantes de la circonscription auront renvoyé leurs 8 mots, vous recevrez ensuite le palmarès mais aussi l'ensemble des mots collectés. A partir de là, vos élèves auront à réaliser une corolle lexicale que vous adresserez au conseiller ou à la conseillère référent(e) des projets.</p> <p>Pour cela, vous référer au document d'accompagnement.</p>
<b>6</b>	<p>Une fois votre corolle réalisée, il est nécessaire de contextualiser cet apprentissage en élaborant des phrases de plus en plus complexes lors de productions orales et de productions écrites.</p>

# UNANIMO

Un jeu de Théo et Ora Coster  
Interlude Cocktailgames  
2, rue du Hazard  
78000 Versailles  
[www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)



## Règle de jeu

### But du jeu

Gagner le maximum de points en ayant le plus grand nombre de pensées communes avec les autres joueurs

### Le jeu

On montre une image à tous les joueurs.

1 - Dès que l'image a été révélée, l'ensemble des joueurs notent sur leur feuille les huit mots qui leur viennent immédiatement à l'esprit en observant l'illustration représentée.

2 - On laisse un temps raisonnable pour que chacun ait le temps d'écrire huit mots. Si un joueur ne parvient pas à trouver huit mots, ce n'est pas important.

3 - Le premier joueur lit à haute voix son premier mot. Lui-même et tous les joueurs qui ont également noté sur leur feuille le mot qui vient d'être lu, lèvent la main et gagnent autant de points qu'il y a de mains levées.

Si un joueur annonce un mot que personne d'autre n'a inscrit, il marque « 0 » point...

4 - Ensuite, le joueur lit à haute voix son deuxième mot et, à nouveau, tous les joueurs qui ont noté le même mot inscrivent le nombre correspondant de points. Il procède de la même façon avec ses autres mots.

5 - Après avoir passé en revue les huit mots proposés par le premier joueur, c'est au tour de son voisin de gauche de proposer ses mots.

Il procède de la même façon en ne mentionnant, bien sûr, que les mots qui n'auront pas encore été proposés, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre pour l'ensemble des joueurs.

6 - Une fois que tous les joueurs ont parlé, chacun additionne les points qu'il a obtenus.

5 points de bonus supplémentaires sont attribués à tous les joueurs qui ont atteint :

Au moins 12 points	.....	avec 3 joueurs
Au moins 15 points	.....	avec 4 joueurs
Au moins 18 points	.....	avec 5 joueurs
Au moins 20 points	.....	avec 6 joueurs
Au moins 22 points	.....	avec 7 joueurs
Au moins 24 points	.....	avec 8 joueurs
Au moins 26 points	.....	avec 9 joueurs
Au moins 28 points	.....	avec 10 ou 11 joueurs
Au moins 32 points	.....	avec 12 joueurs

7 - On découvre une nouvelle image et on procède comme précédemment.

### Remarques

Il est interdit d'inscrire les mots :

- qui ont une racine commune avec le mot illustré
- qui reprennent des mentions écrites dans l'illustration et qui peuvent être soit des chiffres (1, 2, 3...), soit des symboles (-, +, ...)

### Variante « une minute chrono »

Pour donner plus de piquant au jeu, vous pouvez décider que le temps imparti pour écrire les huit mots est d'une minute...

### Fin de partie

Une fois que 3 images ont été jouées, tout le monde additionne ses points. Celui qui a le plus grand nombre de points gagne la partie.