

académie  
Rouen



direction des services  
départementaux  
de l'éducation nationale  
Seine-Maritime

# FORMATION CYCLE 1 L'ENSEIGNEMENT DU LANGAGE: LE LEXIQUE



9H-9H15: ACCUEIL

9H15-9H45: SUITE DE L'ATELIER « GESTE GRAPHIQUE »

9H45-10H30: L'ENSEIGNEMENT DU LEXIQUE

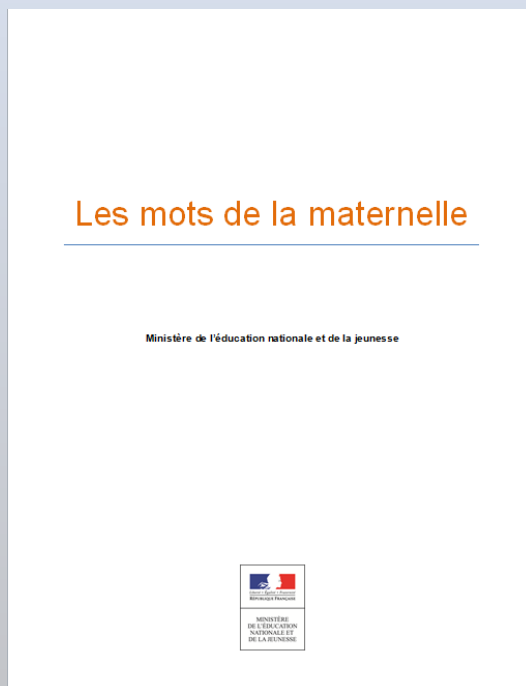
10H30-10H45: CAFÉ

10H45-11H30: JEUX LEXICAUX

# Guide « Les mots de la maternelle »

[https://cache.media.eduscol.education.fr/file/maternelle/63/7/Les\\_mots\\_de\\_la\\_maternelle\\_1171637.pdf](https://cache.media.eduscol.education.fr/file/maternelle/63/7/Les_mots_de_la_maternelle_1171637.pdf)

- L'apprentissage de la langue (rappels sur l'acquisition du langage, comment apprendre les mots...)
- Concevoir l'enseignement du vocabulaire (les démarches, l'organisation de l'apprentissage, la mémorisation durable)
- La mise en œuvre de l'enseignement (outils pratiques, évaluation, différenciation)
- Focus: construction de séquences à partir d'albums, d'œuvres d'art et de texte documentaire



# Les enjeux de l'enseignement du lexique en maternelle

Les capacités langagières, d'expression : le développement du langage passe aussi par les mots.

Les compétences métalinguistiques : développer les capacités réflexives de l'enfant sur la langue utilisée dans une circonstance donnée.

La lecture au cycle 2 : les compétences lexicales sont un appui fort pour l'apprentissage de la lecture.

# 10 principes pour enseigner le lexique à la maternelle

[http://cache.media.education.gouv.fr/file/vocabulaire/10/9/TravaillerVocabulaire\\_principes\\_peda\\_861109.pdf](http://cache.media.education.gouv.fr/file/vocabulaire/10/9/TravaillerVocabulaire_principes_peda_861109.pdf)

1. **Vers un apprentissage explicite**: apprendre à verbaliser sous une forme acceptable (schéma du récit, lexique, syntaxe)
2. Rôle prépondérant du **guidage de l'enseignant** pour accompagner et étayer la production langagière des élèves
3. Le langage du maître, une parole de **référence modélisante**
4. L'utilisation d'**outils** d'observation et d'évaluation du langage
5. Le mode de **groupement** des élèves, un paramètre essentiel du dispositif pédagogique: grand groupe pour l'écoute, la compréhension en réception, les échanges conversationnels, la mémorisation / restitution ; petits groupes pour la production langagière, les activités de structuration et d'analyse de la langue, l'aide et la remédiation, le développement du tutorat langagier entre pairs.

# 10 principes pour enseigner le lexique à la maternelle

6. Un travail inscrit dans un **projet contextualisé** de classe ou d'école, Apprendre et comprendre des mots nouveaux c'est construire du sens en lien avec une expérience vécue ou une réalité sensible.
7. **Des directions multiples** : une rencontre unique avec le mot ni une simple évocation ne suffisent à intégrer un mot nouveau. Il faut donc aborder le vocabulaire en croisant plusieurs types de situations d'apprentissage.
8. Elaborer une vraie **démarche d'apprentissage** pour amener l'enfant à passer d'un vocabulaire passif (réception /compréhension) à un vocabulaire actif (production) en donnant du sens à l'activité langagière .
9. Le langage comme objet d'étude : apprendre des mots c'est aussi apprendre à jouer avec le langage, à développer des attitudes réflexives et d'observation fine sur le **matériau** que constitue la langue.
10. Entraîner à la **catégorisation**

# Propositions d'outils pour enseigner le lexique à la maternelle

<http://www.ac-versailles.fr/dsden95/cid123865/enseigner-le-vocabulaire-a-l-ecole-maternelle.html>

**Phase de découverte et d'observation:** Grille d'évaluation diagnostique

LEXIQUE – FICHE DIAGNOSTIQUE		
	Mots prévus par l'enseignant(e) pour accompagner l'activité / Mots employés par le groupe d'élèves (surlignés)	Les mots qui ont répondu à des besoins langagiers et qui ont été apportés soit par un ou quelques élèves soit par l'enseignant(e)
NOMS		
VERBES		
ADJECTIFS		
PRÉPOSITIONS		
AUTRES (mots-outils, déterminants, comparatifs, expressions consacrées ...)		

**Phase d'entraînement et de systématisation:**

- ✓ Outils pour collecter et organiser (ex: imagier, affiche), à construire avec les élèves, évolutif et fonctionnel
- ✓ Outils pour mémoriser: fixation des mots, mémoire de la classe (ex: album collectif)

**Phase de consolidation et de transfert :**

supports de réinvestissement des mots dans une autre situation.

**L'évaluation:** tout au long de la démarche en privilégiant l'observation: [grille de compétences](#)

# Propositions d'outils pour enseigner le lexique à la maternelle

- ❑ **Organiser et structurer les apprentissages:** [séquence Décorer le sapin](#)
- ❑ **Mettre en œuvre des ateliers langagiers** au quotidien dans le cadre de petits groupes, qui concernent tous les enfants.
- ❑ **Concevoir des situations pédagogiques porteuses de sens.**
- ❑ **Construire des jeux**



**favoriser la  
richesse des  
expériences  
vécues**

**d'exercer  
leur  
autonomie**

**d'agir sur le  
réel**

**favoriser la  
communication avec  
les autres et la  
construction de liens  
forts d'amitié**

**Le jeu  
permet  
de...**

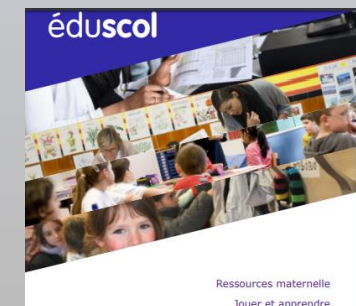
**de construire des  
fictions et de  
développer leur  
imaginaire**

**d'exercer des  
conduites motrices**

**d'expérimenter des  
règles et des rôles  
sociaux variés**

bulletin officiel spécial n° 2 du 26 mars 2015 :

[https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/30/3/Ress\\_c1\\_jouer\\_jouerapprendre\\_458303.pdf](https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/30/3/Ress_c1_jouer_jouerapprendre_458303.pdf)



# Proposition de typologie de jeux

**Jeux d'exploration:** les jeux d'exercices, sensori-moteurs, de manipulations, d'expérimentations, de découvertes, de rencontres...

[http://cache.media.education.gouv.fr/file/Apprendre/56/4/Ress\\_c1\\_jouer\\_exploration\\_474564.pdf](http://cache.media.education.gouv.fr/file/Apprendre/56/4/Ress_c1_jouer_exploration_474564.pdf)

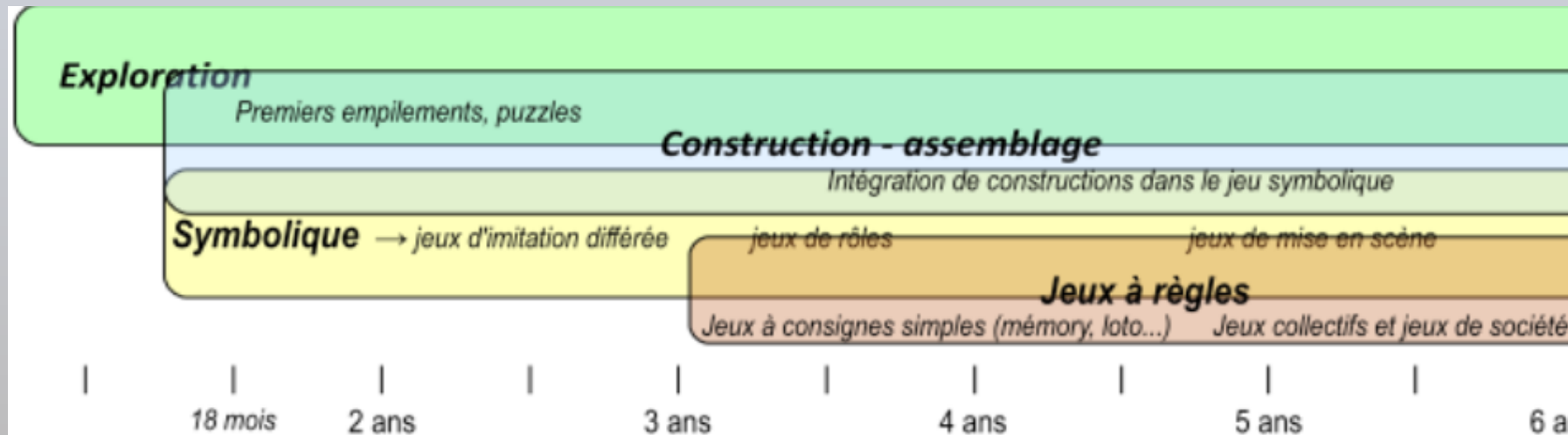
**Jeux symboliques:** les jeux d'imitation, de « faire semblant », de fiction, les jeux de rôles, de mises en scène, les jeux dramatiques)

[http://cache.media.education.gouv.fr/file/Apprendre/56/0/Ress\\_c1\\_jouer\\_symbolique\\_474560.pdf](http://cache.media.education.gouv.fr/file/Apprendre/56/0/Ress_c1_jouer_symbolique_474560.pdf)

**Jeux de construction:** les jeux d'assemblages, de fabrication

[http://cache.media.education.gouv.fr/file/Apprendre/56/2/Ress\\_c1\\_jouer\\_construction\\_474562.pdf](http://cache.media.education.gouv.fr/file/Apprendre/56/2/Ress_c1_jouer_construction_474562.pdf)

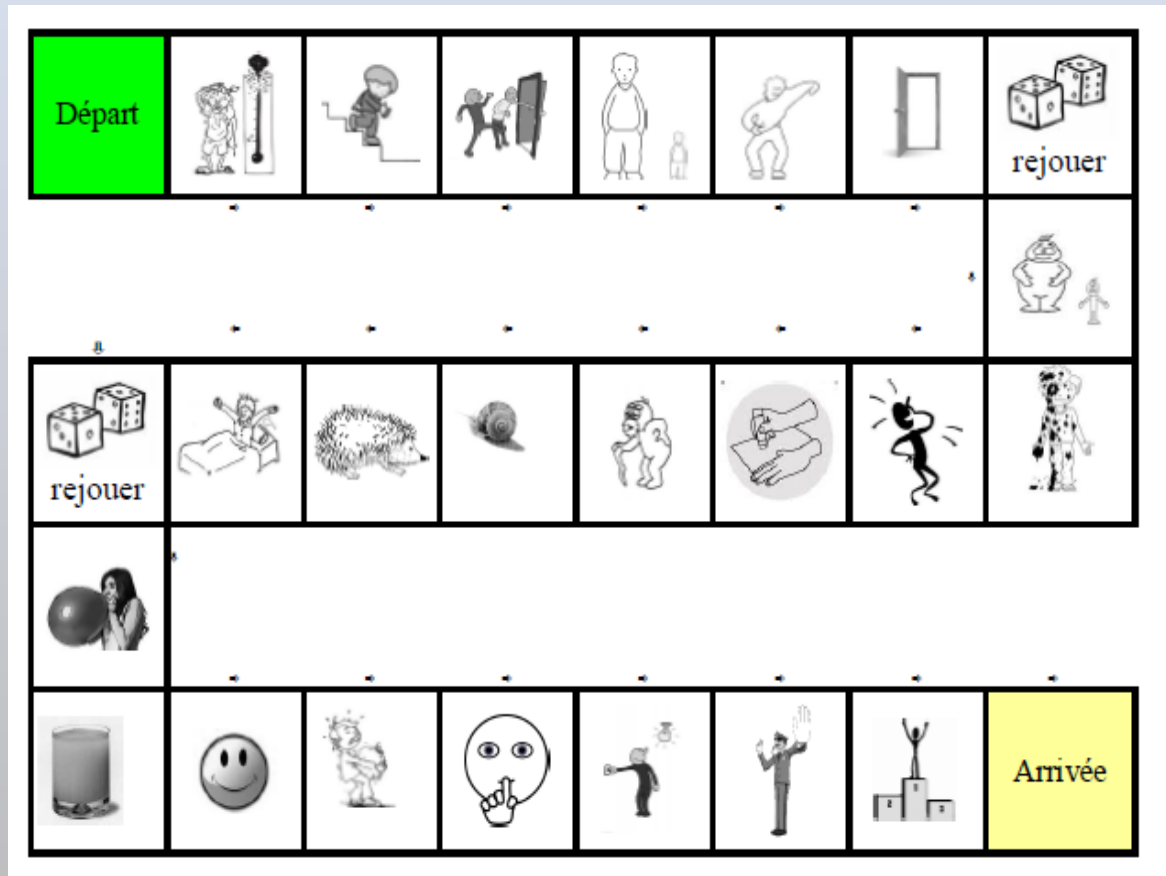
**Jeux à règles** [http://cache.media.education.gouv.fr/file/Apprendre/14/6/Ress\\_c1\\_jouer\\_regles\\_459146.pdf](http://cache.media.education.gouv.fr/file/Apprendre/14/6/Ress_c1_jouer_regles_459146.pdf)



# Exemples de jeux à mettre en œuvre












# Des jeux pour travailler le lexique

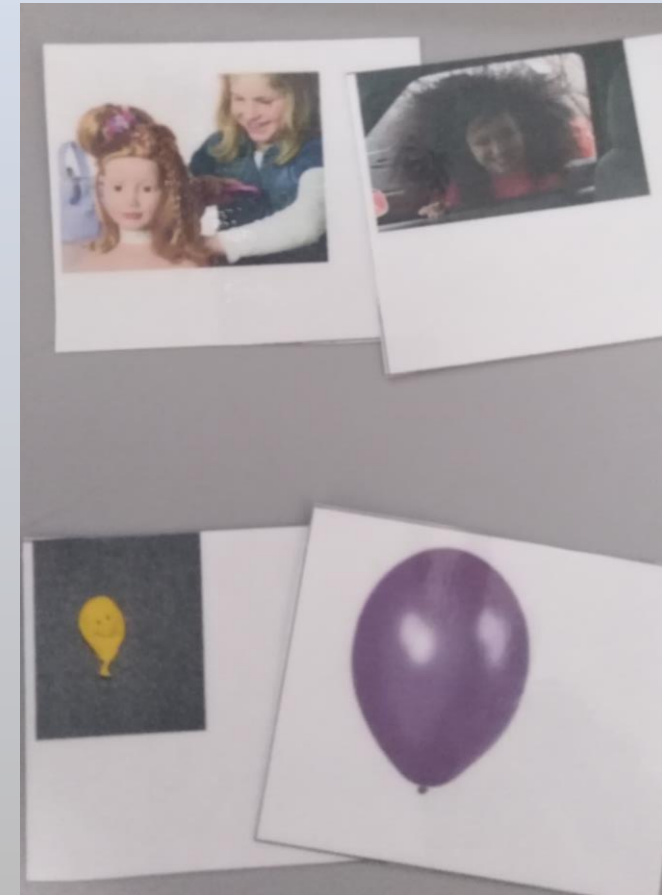
## les contraires: des jeux de plateau



# les contraires: des jeux de memory ou d'association d'images

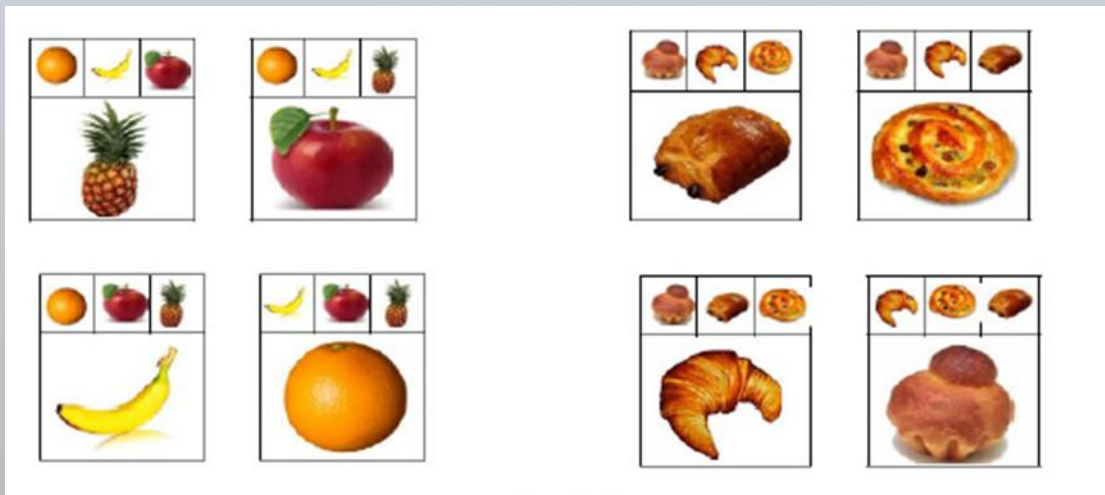


Monsieur Petit 	Monsieur Grand 	Monsieur Non 	Madame Oui 
Monsieur Sale 	Madame Propre 	Monsieur Courageux 	Monsieur Peureux 
Monsieur Malchance 	Madame Chance 	Monsieur Rapide 	Monsieur Lent 
Monsieur Bruit 	Monsieur Silence 	Monsieur Heureux 	Monsieur Malheureux 

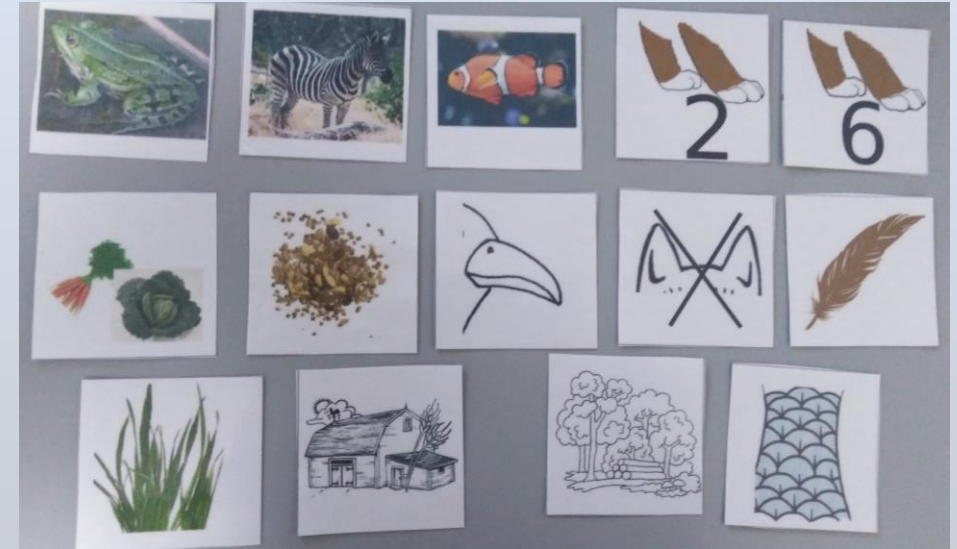
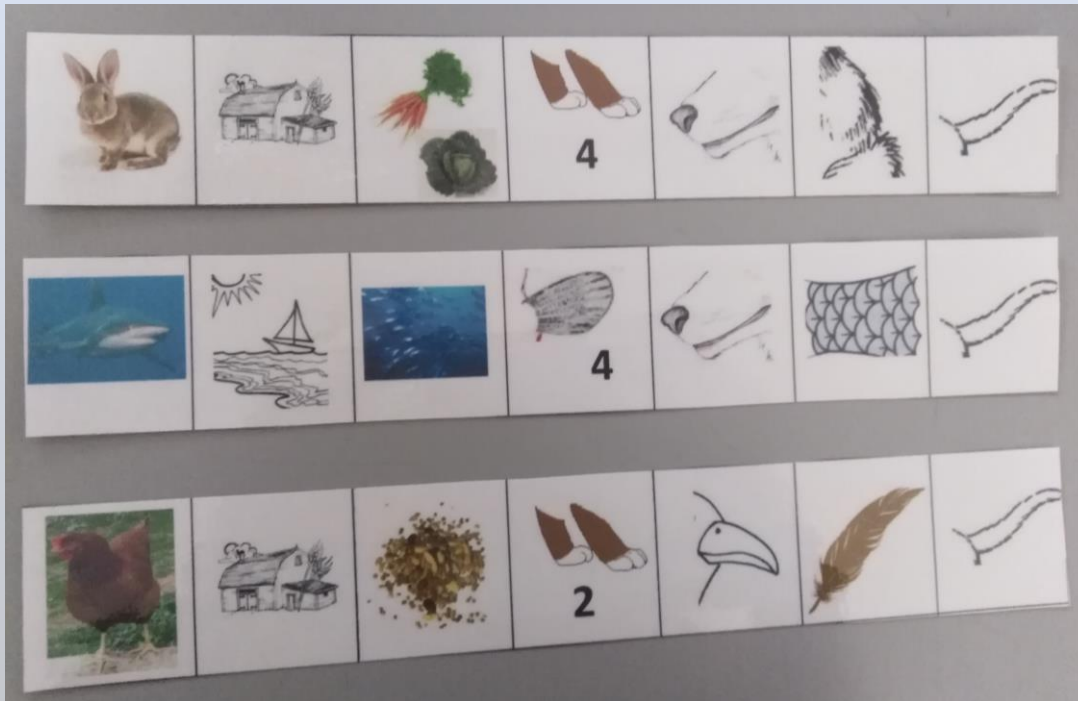




# Des jeux pour la catégorisation



# Des jeux pour la catégorisation

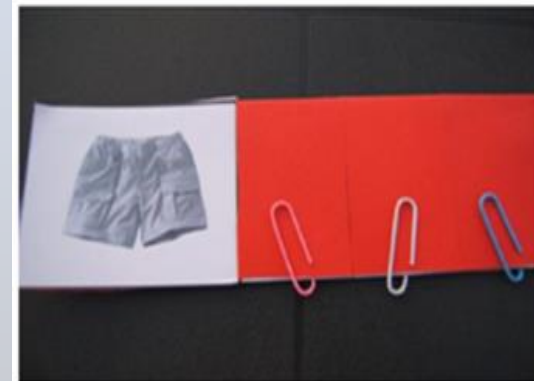
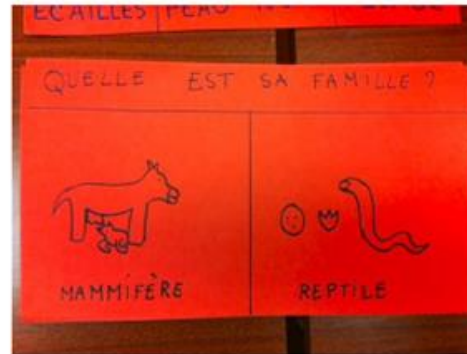


*Trouver l'intrus:*



# Des jeux pour la catégorisation

Piocher un animal en plastique et utiliser des critères de catégorisation pour le faire deviner aux autres joueurs





# Des jeux pour l'enrichissement lexical



# Des images pour les homophones



# Des images pour les différentes représentations d'un objet et le champ lexical



Les peignes



Les thermomètres



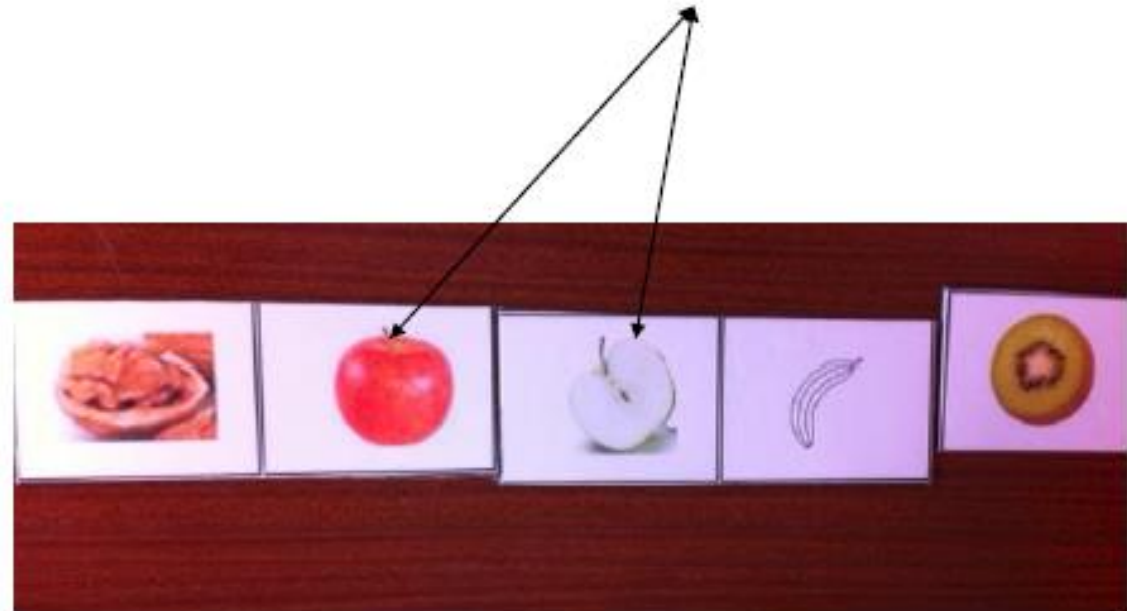
Les brosses



# Des images pour les aborder les dérivés



- # Principe de construction des supports d'activités :
- *proposer différentes représentations d'un même objet*
  - *proposer les mêmes images pour différents jeux*



# Classification des jeux : *sémantique*

Notions	Jeux
<b>Définition</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Jeux de famille</li><li>▪ Dominos</li><li>▪ Qui est-ce ?</li><li>▪ Différentes représentations d'un même objet ( réglette mobile )</li><li>▪ Intrus</li></ul>
<b>Polysémie</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Loto</li></ul>
<b>Homonymes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Jeu des homocartes (M.Cellier)</li></ul>

# Classification des jeux : *morphologie*

Notions	Jeux
<b>Dérivation : familles des mots</b>	▪ Memory – appariement
<b>Antonymie</b>	▪ Dérivation en –dé
<b>Familles des mots</b>	▪ Les mots dérivés

## Temps distancié, 2h

1. En équipe, compléter l'un des deux tableaux d'activités phonologiques (bleu ou orange, 1h)

Apprendre à écouter	Apprendre à articuler	Manipuler et jouer avec les syllabes	Découvrir les rimes	Découvrir les attaques	Manipuler et jouer avec les phonèmes

Découvrir des correspondances entre mot oral et mot écrit	Segmenter un énoncé en mots	Dictier et écrire en autonomie	Reconnaître, nommer, utiliser les lettres de l'alphabet	Découvrir les rapports phonie-graphie

2. Mettre en œuvre un jeu lexical proposé et compléter le document d'analyse