

<https://svc.circonscription.ac-normandie.fr/spip.php?article56>



Sauvons les mots Cycle 2

- Pédagogie - Élémentaire - Français - Lexique -

Date de mise en ligne : vendredi 24 août 2012

Copyright © Circonscription de Saint Valery en Caux - Tous droits réservés

La S.P.M (Société Protectrice des Mots) propose de porter une attention particulière aux mots non connus, mal connus, oubliés ou inusités. Vous recevrez un dossier d'accompagnement : calendrier, sujets de travail, suggestions pédagogiques. Ce projet ne demande pas d'inscription et vous n'êtes pas obligé de participer tous les mois. Pour répondre aux exigences des programmes 2008, l'entrée lexicale choisie cette année porte sur la

CATEGORISATION : B.O n°3 du 19/06/08 : Français - vocabulaire

- Commencer à classer les noms par catégories sémantiques larges (noms de personnes, noms d'animaux, noms de choses) ou plus étroites et se référant au monde concret (ex. : noms de fruits).
- Trouver un ou des noms appartenant à une catégorie donnée (ex. un nom d'arbre, un nom de commerçant).
- Ranger des mots par ordre alphabétique

Lundis : 27/09, 08/11, 10/01, 07/03, 02/05 Cette année, le but de ce projet est de constituer un jeu de 7 familles, les familles porteront sur des lieux (jardin, cuisine...) et les mots seront des verbes (bêcher, retourner... mixer, découper...). Ces verbes seront en grande partie issus des listes :

- proposées par Philippe Boisseau
- citées par Eduscol (liste de fréquence par nature)

Pour les enseignants : Une fiche d'accompagnement vous permettra :

- de connaître le déroulement plus précis du projet
- de consulter des suggestions pédagogiques « pour aller plus loin »

Une planche des 12 cartes à jouer correctes , déjà complétée, vous sera donnée. Elle sera à plastifier et à découper.

Pour la classe :

Matériel

Chaque lundi cité, réception de 14 cartes à jouer :

- 6 cartes appartenant à une catégorie,
- 6 cartes appartenant à une autre catégorie,
- 2 cartes intruses

Les cartes pourront être complétées et découpées par les élèves en vue de la fabrication du jeu. (plastification possible) Ces cartes ne peuvent aussi servir qu'au travail de catégorisation. Pour utiliser immédiatement le jeu sans avoir recours à cette manipulation, l'enseignant pourra utiliser la planche de cartes à jouer déjà complétée.

Ce que doivent faire les élèves

Il s'agira de trier ces 14 cartes en écartant les deux intrus et de définir un critère de classement pour les cartes restantes.

Un terme générique devra être attribué à chacune des deux catégories afin de créer deux familles différentes.

Sur chacune des cartes d'une même catégorie :

- l'appellation trouvée sera inscrite en bas de chacune des cartes,
- le logo de la famille sera intégré dans la case en haut à gauche (repère visuel d'une même famille),
- les autres mots de la famille seront écrits à l'emplacement réservé à cet effet (tirets) ; cela permettra aux élèves de se rappeler des cartes d'une « même famille »

Pour aller plus loin, des imagiers et/ou des abécédaires pourront être réalisés

A raison de 2 catégories par envoi, la classe disposera donc de 10 catégories ou 10 familles à l'issue du projet. Ces familles serviront de support de jeu : le jeu des 10 familles (ou moins si vous souhaitez ne conserver que quelques familles ou encore scinder l'ensemble en deux pour obtenir deux jeux de 5 familles).

Et après...

Durant le mois qui suivra notre envoi, sans obligation, vous pourrez nous envoyer :

- le classement obtenu avec explicitation des critères de catégorisation.
- la liste de mots trouvés par votre classe
- Vous pourrez aussi nous envoyer des pistes de travail que vous aurez explorées autour de ces familles. Les envois des classes seront accessibles sur le site de circonscription et remis à jour régulièrement.