

Des idées de jeux lexicaux

Source : « Réussir son entrée en vocabulaire » Retz

1. Jeux autour de l'ordre alphabétique

-écouter / chanter l'alphabet

-jeu du furet : un élève commence à réciter l'alphabet, puis un autre quand le maître l'interrompt etc.

-trouver la lettre qui suit et celle qui précède : les 26 cartes de l'alphabet sont distribuées aux élèves. Une lettre-élève est appelée au tableau. Les élèves se situant avant et après viennent se placer etc.

-ranger les lettres ou des mots dans l'ordre alphabétique : choisir un groupe de 6 élèves portant chacun une lettre face à la classe ; un septième élève doit venir les ranger dans l'ordre, en s'aidant éventuellement de ses camarades de classe.

Variables didactiques : choix des lettres, ou des mots (commençant par la même lettre etc.)

-trouver la lettre (ou le mot) qui n'est pas bien placée : placer 6 lettres-élèves au tableau, dont une à la mauvaise place. Les élèves sur ardoise devront noter quelle lettre est mal placée.

-insérer une lettre ou un mot au bon endroit dans une liste de mots : même principe avec 6 élèves placés au tableau portant chacun un mot ou une lettre. Un septième devra venir insérer le mot à la bonne place.

-petit projet d'écriture : choisir 5 prénoms de la classe et les ranger dans l'ordre

Des activités où les élèves portent une lettre, un mot, passer aux activités sur ardoise et sur fiche du même type.

2. Jeux autour du dictionnaire

-observation de page de dictionnaire

-faire chercher une lettre de l'alphabet dedans

-faire chercher le dernier mot commençant par A

-reconstituer une page de dictionnaire découpée en morceaux (puzzle)

-faire chercher un mot pour connaître son orthographe

-associer des mots-étiquettes à leur définition à l'aide du dictionnaire

-jeu d'écriture : écrire une phrase au tableau ; l'élève devra remplacer chaque mot souligné par un autre mot de même nature trouvé sur la même page de dictionnaire. Il obtiendra alors une phrase farfelue.

3. Jeux autour de l'antonymie

-les antonymes : le Roi des contraires porte une couronne cartonnée et doit trouver le mot contraire ; au départ, partir d'objets boîte que j'ouvre, puis ferme), de mimes (coiffer, se décoiffer), puis aller vers les mots

-bingo des mots contraires : chaque élève dispose de 5 étiquettes-mots parmi d'autres (corpus différent d'un élève à l'autre). Un mot est donné ou écrit par l'enseignant. L'élève qui a son contraire retourne la carte. Cinq cartes retournées, et c'est gagné (bingo).

-projet d'écriture : écrire un texte en changeant les mots soulignés par les mots contraires

4. Jeux autour des familles de mots

-les chefs de famille : 6 enfants de la classe sont choisis et porte une couronne avec un mot dessus (lait, porter, jour, nager, jardin, coiffer). Ces élèves se répartissent dans la classe (ou préau, salle de motricité). Chaque élève de la classe reçoit une étiquette et doit rejoindre son chef de famille. Validation des différentes familles constituées par la lecture des étiquettes.

-constituer des familles de mots avec étiquettes ; ajouter un intrus

-projet d'écriture : écrire un court texte (imagé ou non) avec des mots d'une même famille imposés.

5. Jeu autour de la synonymie

-le Roi des synonymes : il porte une couronne cartonnée et doit trouver le mot synonyme porté par un camarade. A chaque couple de mot, changer le Roi.