

## Fiche repère

# « ACTIVITES RITUALISEES : VOCABULAIRE »

### Activités courtes ritualisées de mémorisation et de structuration du vocabulaire

<b>Les enjeux</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mesurer l'importance de la mémorisation et des activités d'entraînement de réemploi des mots.</li> <li>▪ Comprendre la nécessité de proposer des activités autour de « mémoriser / se remémorer » prenant appui sur la structuration du vocabulaire.</li> <li>▪ Mettre en œuvre des séances courtes régulières permettant un réel ancrage en mémoire des mots.</li> </ul>
-------------------	--

<b>Le prescrit</b> Textes institutionnels Etat de la recherche	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <u>L'apprentissage du vocabulaire : un apprentissage autour de deux aspects</u>          Le développement lexical impacte directement la compréhension des concepts quotidiens nécessaires pour appréhender le monde, pour s'engager dans des situations de communication et pour apprendre à lire. L'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire sont donc deux éléments cruciaux qui vont permettre d'enrichir le vocabulaire de l'enfant tant dans son étendue (nombre de mots connus et employés) que dans sa profondeur (relation entre les mots appris). Ces deux aspects du vocabulaire sont importants à travailler en parallèle. D'après les dernières recherches, au-delà de la taille (étendue), qui est un marqueur socio-économique fort, c'est la richesse du vocabulaire (profondeur) qui est un prédicteur de réussite plus marqué. Il est donc essentiel de proposer un enseignement du vocabulaire basé sur l'organisation de réseaux de mots et donc sur la catégorisation (<i>voir fiche repère « Catégorisation du vocabulaire »</i>).          Le lexique mental ne peut s'apparenter à un simple dictionnaire (au sens d'une compilation de mots sous forme de liste(s)) mais doit être construit de façon très structurée (mots organisés en lien les uns avec les autres à travers des catégories taxonomiques ou thématiques). C'est cette organisation qui permet une compréhension fine et un emploi juste des mots dans un contexte précis.</li> <li>▪ <u>Le sens des mots : un apprentissage par approfondissements successifs</u>          La rencontre d'un nouveau mot associé à la construction d'une représentation mentale constitue une toute première étape de l'apprentissage. La découverte d'une pluralité de représentations mentales, associée à des activités de description va permettre de dégager des caractéristiques communes (attributs) et ainsi de renforcer les premières catégorisations existantes et d'en élaborer de nouvelles. L'aspect sémantique (le sens des mots) sera approfondi en mettant en relation le mot avec d'autres mots, par exemple selon des liens de relation (fonction), de temps (contexte temporel dans lesquels ces mots sont souvent retrouvés), de lieu (contexte spatial) ...  <i>Voir Démarche de description basée sur les attributs de Britt-Mari Barth dans l'apprentissage de l'abstraction, Paris, Retz, 1987 (voir fiche repère « Catégorisation du vocabulaire »)</i>          Pour que les mots découverts puissent être assimilés et réemployés, il faut qu'ils soient mémorisés.</li> <li>▪ <u>Le processus de mémorisation : trois étapes clés</u>  <small>(Voir guide « Pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle » - MEN)</small> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'<b>encodage</b> correspond, à partir de la réception d'un stimulus (visuel, auditif...), au traitement de l'information reçue en vue d'une mise en mémoire.</li> <li>➤ Le <b>stockage</b> ou la <b>consolidation</b> consiste à stocker l'information en mémoire en la mettant en lien avec des connaissances antérieures dans le but de pouvoir la réutiliser le moment venu.</li> <li>➤ La <b>récupération</b> est le processus au cours duquel une information stockée va être récupérée pour être utilisée dans un but précis.</li> </ul>         Pour que les mots découverts puissent être employés à l'oral par l'enfant (emploi du mot au sein d'une syntaxe dans un contexte et une situation langagière précise), il faut que ces mots soient récupérables.       </li> </ul>
--	--

	<p>Pour cela il faut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il faut un encodage fort basé sur l'approfondissement du sens des mots,</li> <li>- Et un travail de consolidation, régulièrement répété, mettant en œuvre les deux modalités d'apprentissage de l'école maternelle « Apprendre en s'exerçant » et « Apprendre en se remémorant et en mémorisant » et s'appuyant sur les liens entre les mots et donc sur la structuration du vocabulaire.</li> </ul> <p>→ Sans travail de consolidation et de mémorisation sous forme organisée, les mots ne seront pas disponibles, voire seront oubliés.</p> <p>Afin que l'ancrage en mémoire se fasse en profondeur et donc que les mots et toutes les connaissances sémantiques associées soient inscrites dans la mémoire à long terme, il faut qu'ils soient réactivés fréquemment et régulièrement (le jour même de l'encodage, le lendemain, deux ou trois jours après, une semaine après, deux ou trois semaines après...).</p> <p>→ La réactivation des mots et leur mémorisation s'organisent à travers deux types de situations d'apprentissage différentes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Des séances longues et moins fréquentes de réactivation approfondie : activités de catégorisation par groupe d'élèves, de réemploi au sein de situations langagières construites orales et écrites (dictée à l'adulte), d'association de représentations imagées (jeux de memory, jeux de loto...) ... ,</li> <li>- Des séances courtes, régulières et nombreuses de réactivation rapide : les activités ritualisées sont des temps d'apprentissage <b>courts</b> et <b>réguliers</b> qui permettent la consolidation du vocabulaire appris.</li> </ul>
--	--

<p><b>Préconisations</b> Recommandations Mise en œuvre</p>	<p><b>Mise en œuvre des activités ritualisées de vocabulaire :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De courte durée (quelques minutes),</li> <li>- Inscrites à l'emploi du temps à différents moments de la journée,</li> <li>- Organisées pour le groupe classe, un groupe d'élèves ou quelques élèves selon les besoins d'apprentissage identifiés,</li> <li>- Alternant des activités de mémorisation « simple » (rappel du mot seulement) et des activités de mémorisation s'appuyant sur la catégorisation (rappel du mot en appui sur les catégories taxonomiques et thématiques),</li> <li>- Dont les corpus de mots sont définis en amont par l'enseignant,</li> <li>- Reprises tout au long de l'année en intégrant de nouveaux mots appris et en réactivant de plus anciens,</li> <li>- Avec des outils et supports manipulables.</li> </ul> <p>→ A chaque nouvelle séance, l'enseignant verbalise et/ou fait verbaliser par les élèves les enjeux de la situation (Qu'apprend-on à faire ? Qu'a-t-on appris à faire ?).</p> <p><b>Propositions de situations d'apprentissage pouvant s'inscrire dans les activités ritualisées :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Des activités de « Rappel de mots »</b> Ces activités sont basées sur l'association de l'image sonore du mot (aspect phonologique) avec sa(ses) représentation(s) mentale(s). <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Jeux de <b>dénomination</b> (nommer) <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Jeu du « Quel est son nom ? » <i>Plusieurs « objets » sont montrés ou plusieurs représentations imagées (photographies, dessins...) sont affichées. L'enseignant montre un « objet » ou son image. Les élèves doivent donner son nom. Les objets ou les images font partie du corpus de la séquence travaillée ou qui a été travaillée antérieurement. Les représentations imagées peuvent être des cartes images individuelles extraites de boîtes à mots (par exemple) ou des images intégrées dans un support « trace des apprentissages » (imagier, fleur lexicale...).</i></li> <li>✓ Jeu du sac mystère ou de la boîte mystère <i>L'enseignant extrait d'un sac un « objet » caché ou une représentation imagée cachée. Les élèves nomment. Le sac contient plusieurs « objets » ou plusieurs cartes images. Les mots peuvent faire partie d'un même corpus (lié à une séquence d'apprentissage) ou à plusieurs corpus.</i></li> <li>✓ Jeu de la boîte à mots (de la boîte à histoire, de la boîte au trésor) <i>L'origine de la boîte est redonnée collectivement en lien avec la corpus (ex. : c'est la boîte des mots de l'histoire ... ». L'enseignant ou l'élève meneur de jeu extrait de la boîte les objets ou les cartes images les unes après les autres. Les élèves les nomment à chaque fois.</i></li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
--	--

- ✓ Jeu de Kim visuel « Qui a disparu ? »  
*L'enseignant montre plusieurs objets ou plusieurs représentations imagées. L'enseignant montre du doigt chaque objet ou image et les élèves nomment. Pendant que les élèves ferment les yeux, l'enseignant soustrait un objet ou une image. Les élèves doivent ensuite dire qui a disparu. Emploi du mot attendu dans une phrase de type « C'est le/la...qui a disparu. » ou « Tu as caché le/la... ».*
- Jeux de **désignation** (désigner par gestes ou verbalement)
  - ✓ Jeu du « Montre-moi... »  
*L'enseignant montre, sans les nommer, plusieurs objets ou plusieurs représentations imagées. L'enseignant donne le nom et un élève vient montrer du doigt l'objet correspondant ou l'image le représentant.*
  - ✓ Jeu du « Qu'est-ce que c'est ? »  
*L'enseignant montre, sans le nommer, un objet ou une représentation imagée. Les élèves doivent donner le nom en reprenant le pronom démonstratif et le verbe être « C'est un/une... ».*
- Des activités basées sur le sens (comprendre-employer)
  - Jeux basés sur la **cognition incarnée** (association du cognitif et du sensori-moteur)
    - ✓ Jeu de dictée motrice (vocabulaire de réception pour le groupe d'élèves)  
*L'enseignant ou un élève meneur de jeu énonce un mot (verbe, émotion, adverbe...) et les élèves doivent mimer le mot.*
    - ✓ Jeu de mime ou de bruitage (vocabulaire de production pour le groupe d'élèves)  
*L'enseignant ou un élève meneur de jeu mime (ou bruite) un mot, les élèves doivent donner le mot correspondant.*
  - Jeux basés sur la polysémie (réactivation des mots présentés dans les sacs à mots)
    - ✓ Jeu « Je peux être ... mais aussi ... »  
*L'enseignant ou un élève meneur de jeu énonce un mot polysémique appris antérieurement (ex. : « feuille »), les élèves doivent donner les différentes définitions/descriptions correspondantes (ex. : --> « Je peux être une feuille d'arbre mais aussi une feuille de papier. »).*
- Des activités basées sur la description (décrire)
  - Jeux de **description des attributs physiques** (taille, forme, couleur...) **ou non physiques** (fonction, lieu, cause/effet...) d'un « objet réel » ou d'une représentation imagée visible de tous les élèves
    - ✓ Jeu du « Décris-moi ! »  
*L'enseignant montre un « objet » ou une représentation imagée d'un mot, les élèves doivent donner le mot correspondant et décrire ce qu'ils voient.*
    - ✓ Jeu du « Retrouve la bonne image »  
*L'enseignant ou l'enfant meneur de jeu décrit une image (personnage, objet...). Les élèves doivent retrouver, parmi plusieurs images affichées, celle qui correspond à la description et donner le mot correspondant (nommer le personnage, l'objet...).*
    - ✓ Jeu du « A quoi je sers ? » (--> fonction/usage) ou jeu du « Où me trouve-t-on ? » (--> lieu)  
*L'enseignant montre un « objet » ou une représentation imagée d'un mot, les élèves doivent donner le mot correspondant et indiquer à quoi sert l'objet ou dans quel lieu il se trouve habituellement.*
  - **Jeu de devinettes à partir d'indices relatifs aux attributs physiques ou non physiques**  
Les « objets » ou les représentations imagées ne sont pas visibles des élèves. Les élèves doivent rappeler en mémoire leurs représentations mentales correspondantes. L'enseignant doit donc annoncer au préalable parmi quel corpus de mots travaillés, le mot doit être trouvé afin de restreindre l'étendue de la recherche mentale (ex. : « Parmi les légumes que nous avons utilisés pour faire la soupe » ou « Parmi les personnages de l'album ... »).
    - ✓ Jeu du « Qui suis-je ? »  
*L'enseignant choisit un mot qu'il ne prononce pas ou l'enfant meneur de jeu choisit un mot qu'il chuchote à l'oreille de l'enseignant. Il donne ensuite un ou plusieurs indices à partir desquels les élèves doivent trouver le mot et le donner. Une justification avec reprise du ou des indices est attendue (ex. : « J'ai pensé à/au ... parce qu'il/elle a/est/sert à ... »).*
- Des activités basées sur les représentations mentales (représenter/se représenter - associer des représentations imagées d'un même mot)
  - ✓ Jeu d'association de paires  
*Les élèves doivent associer les deux représentations imagées qui illustrent le même mot parmi un ensemble de paires de cartes images affichées. Puis donner les noms*

	<p><i>correspondant à chaque paire. Les constitutions de paires peuvent porter sur l'association photo/illustration, illustration/dessin...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Jeu du « Quelles sont mes images ? » <i>Les élèves doivent associer les différentes représentations imagées d'un même mot parmi un ensemble de représentations comportant des images intruses plus ou moins proches. Au départ, le nom peut être donné par l'enseignant. Ensuite, il est tu et ce sont les élèves qui doivent le donner suite à l'observation des images.</i></li> </ul> <p>• <u>Des activités prenant appui sur la catégorisation</u> Ces activités servent à réactiver les mots mais aussi les liens entre les mots.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Des jeux pour s'entraîner à <b>respecter une catégorie taxonomique ou thématique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Jeu du « Sont-ils tous des ... » (Catégorie taxonomique) <i>L'enseignant demande si parmi les représentations imagées affichées, ce sont tous des ... (ex. : fruits) ? Les élèves nomment et la justification est attendue pour l'intrus « Le ... n'est pas un fruit. C'est un ... ».</i></li> <li>✓ Jeu du « A quoi cela nous fait penser ? » (Catégorie thématique) <i>L'enseignant donne une catégorie thématique (ex. « la toilette »). Les élèves doivent fournir, en un temps donné, le maximum de mots que cela évoque chez eux (--&gt;serviette, savon, mouillé, propre, sale, se rincer...).</i></li> </ul> </li> <li>➤ Des jeux pour s'entraîner à <b>identifier une catégorie taxonomique ou thématique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Jeu du « A quelle catégorie appartiennent-ils ? » (--&gt; Recherche du terme générique ou mot-étiquette = catégorie taxonomique) <i>L'enseignant montre des objets ou affiche des cartes images. Les élèves doivent donner le terme générique correspondant à l'ensemble des objets ou des images. Chaque objet (ou image) est nommé(e). La justification est attendue.</i></li> <li>✓ Jeu du « A quel thème, ces mots nous font-ils penser ? » (--&gt; Recherche du champ lexical ou thématique = catégorie thématique) <i>L'enseignant montre des objets ou affiche des cartes images. Les élèves doivent donner le champ lexical qui relie l'ensemble des objets ou des images. Chaque objet (ou image) est nommé(e). La justification est attendue.</i></li> </ul> </li> <li>➤ Des jeux pour réactiver les <b>relations fonctionnelles</b> entre les mots <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Jeu du « Pour ... » <i>L'enseignant énonce un mot (ex. : « arrosoir »). Les élèves doivent donner le rôle joué ou la fonction de l'objet correspondant au mot (ex. : « Un arrosoir pour arroser »).</i></li> </ul> </li> </ul> <p>• <u>Des activités portant sur d'autres relations sémantiques entre les mots</u> Ces activités servent à réactiver les mots en prenant appui sur leurs liens particuliers.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Des jeux pour s'entraîner sur l'<b>antonymie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Jeu du « Trouve le mot contraire » <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>L'enseignant énonce un mot (ex. : « ouvert »). Les élèves doivent donner le mot contraire (ex. : « fermé »).</i></li> <li>- <i>L'enseignant énonce une phrase (ex. : « La porte est ouverte. »). Les élèves doivent produire la phrase qui dit le contraire en substituant le mot par son contraire (ex. : La porte est fermée. ») et justifier la réponse (« parce que « fermé » est le contraire de « ouvert »). Le mime pourra être utilisé dans le cadre de la justification. L'enseignant veillera à varier la nature des mots : adjectif (ouvert/fermé), verbe (vider/remplir, gonfler/dégonfler), préposition (avant/après, devant/derrière), adverbe (vite/lentement).</i></li> </ul> </li> </ul> </li> <li>➤ Des jeux pour s'entraîner sur la <b>synonymie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Jeu du « Mot qui veut dire presque la même chose » <i>L'enseignant énonce un mot (ex. : « peur »). Les élèves doivent donner un synonyme (ex. : « frayeur »). En GS, la justification pourra inclure le degré d'intensité.</i></li> </ul> </li> </ul> <p>• <u>Des activités portant sur les relations entre les mots en lien avec l'aspect morphologique</u> Ces activités servent à réactiver les mots appris en contexte en prenant appui sur les liens entre eux (dérivation, famille de mots, mots composés).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Jeu du « Mots de la même famille » <i>L'enseignant énonce un mot (ex. : « terre »). Les élèves doivent donner un mot dérivé (ex. : « terrier », « déterrer » ...). La justification est attendue en lien avec le mot initial.</i></li> </ul>
<p><b>Ressources</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guide « <a href="#">Pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle</a> »-MEN</li> <li>▪ Ressources Eduscol Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions – partie I – L'oral – Ressources pour la classe – <a href="#">Activités ritualisées</a></li> <li>▪ Fiche thématique Eduscol « Enrichir le vocabulaire – Eléments de progressivité – <a href="#">Rencontrer, comprendre et mémoriser le sens des mots</a> »</li> </ul>