

# Mots Lancés (C2/C3)

*Cf : M. Cellier – Guide pour enseigner le vocabulaire*

<b>Objectif :</b>	Répéter les mots appris lors des séances précédentes.
-------------------	---

<b>Notion abordée :</b>	Champ lexical
<b>Type de jeu :</b>	Jeu de répétition
<b>Matériel :</b>	X

<b>Règle du jeu :</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Les joueurs se placent en cercle.</li><li>2. L'enseignant donne un champ lexical. <i>Par exemple celui de la ville.</i></li><li>3. Un enfant lance un mot en lien avec le champ lexical demandé (<i>rue</i> par exemple), tout en levant le bras.</li></ol> <p>Pour rester concentrés les autres élèves lèvent le bras aussi. Une fois le premier mot donné, tout le monde baisse le bras et c'est le tour du voisin de celui qui a parlé de donner un autre mot (<i>immeuble</i>) et ainsi de suite jusqu'à épuisement du thème.</p> <p>⇒ <i>Si un élève n'a pas de proposition, il dit « je passe ».</i> ⇒ <i>Relancer un nouveau mot quand le stock est épuisé</i></p>
-----------------------	--

<b>Variantes :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Quand le jeu est maîtrisé, faire deux ou trois cercles autonomes</li><li>- <b>Rajouter une contrainte</b> : uniquement des verbes, des adjectifs, des synonymes, des antonymes...</li></ul>
--------------------	---

<b>Remarques :</b>	<p>La théâtralisation, l'improvisation et l'engagement par le corps facilitent la mémorisation, la compréhension et la répétition.</p> <p>⇒ Possibilité de lister les mots pour construire le corpus (<i>enregistrer les élèves par exemple</i>).</p>
--------------------	---

# Mots Lancés (C3)

*Cf : M. Cellier – Guide pour enseigner le vocabulaire*

<b>Objectif :</b>	Travailler sur les associations libres à partir d'un mot.
-------------------	---

<b>Notion abordée :</b>	Champ lexical
<b>Type de jeu :</b>	Jeu d'association
<b>Matériel :</b>	X

<b>Règle du jeu :</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Les participants forment deux équipes de 12 ou 14 enfants. Les deux équipes se positionnent en ligne, face à face ; un filet imaginaire se dresse entre elles.</li><li>2. Un joueur lance un ballon imaginaire, associé à un mot, à un joueur de l'équipe adverse en le regardant distinctement. Par exemple le mot « feuille ».</li><li>3. Le joueur qui reçoit le mot mime la réception du ballon, et le relance avec un mot ayant un lien sémantique (par exemple : feuille, papier, journal, information...) et ainsi de suite. Pour la concentration et la clarté du jeu, il est important d'effectuer le mime.</li></ol> <p>⇒ <i>La difficulté réside dans le fait que le mot énoncé doit être en lien avec le dernier mot proposé et non avec ceux d'avant</i></p> <p>⇒ <i>Si le récepteur du « ballon-mot » n'a pas d'idées, ou propose un mot qui n'a aucun lien sémantique ou un mot déjà dit, c'est l'équipe adverse qui marque le point.</i></p>
-----------------------	---

<b>Variantes :</b>	- <b>Rajouter une contrainte</b> : uniquement des synonymes, des antonymes...
--------------------	---

<b>Remarques :</b>	Le jeu peut prendre des chemins très variés : feuille, arbre, branche, racine... L'enseignant peut annoncer le premier mot en lien avec le travail de la classe, mais très vite la chaîne de mots dévient.
--------------------	---

# Marche action

*Cf : M. Cellier – Guide pour enseigner le vocabulaire*

<b>Objectif :</b>	Associer une action à un mot pour activer et installer son sens.
<b>Notion abordée :</b>	Le sens d'un mot
<b>Type de jeu :</b>	Jeu de découverte
<b>Matériel :</b>	Possibilité d'utiliser des étiquettes mots ( <i>émotions par exemple pour la marche émotion</i> )
<b>Règle du jeu :</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'enseignant prévoit 4 ou 5 consignes maximum et les donne progressivement.</li><li>2. Pour un mot ou une expression donnée, les élèves doivent réaliser une action et reprendre une marche neutre. <i>Consigne : « quand je dis « obstacle », vous sauterez une haie imaginaire. »</i></li><li>3. Laisser les enfants marcher et réagir deux ou trois fois à cette consigne.</li><li>4. Ensuite, donner une autre consigne en lien avec la séquence travaillée. <i>Par exemple sur le champ lexical de la ville et de ses usagers : proposer piéton (il faudra regarder à droite et à gauche avant de traverser), automobiliste (mettre la ceinture et conduire) ...</i></li></ol> <p>⇒ <i>Pendant cet échauffement, les élèves entendent et assimilent un lexique précis</i></p>
<b>Variantes :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Marche réaction</b> : Il s'agit cette fois de réagir par rapport à un camarade. Par exemple, l'enseignant annonce « Frédéric vous exaspère », les élèves doivent regarder Frédéric et jouer l'exaspération. → <i>Il peut être utilisé avec d'autres thèmes, par exemple sur le champ lexical des sciences « Émilie vous électrocute », « Jules vous foudroie »...</i></li><li>- <b>Marche émotion</b> : « je vais vous donner un papier avec le nom d'une émotion simple. Vous la cacherez dans votre poche puis vous marcherez en jouant cette émotion. Le but est que vous retrouviez les camarades qui expriment la même émotion que vous. Attention, on ne parle pas, on ne dit pas son émotion » → <i>Faire valider par les associations de papiers, « grâce à quoi vous êtes-vous retrouvés ? »</i></li></ul>
<b>Remarques :</b>	Il est conseillé de choisir des mots complexes, même inconnus de certains élèves. Ils demanderont alors une explication qui pourra éventuellement être formulée par les pairs.