

Comment enseigner le lexique?

Les champs associatifs

Intérêt pédagogique :

Apprendre des mots, ce n'est pas apprendre des mots isolés. C'est les faire rentrer dans des collections et/ou des catégories. Tout mot renvoie à un référent et tout mot entre en relation avec les autres mots, dans un système, le système lexical, où les mots n'ont de sens, de valeur, que par rapport à d'autres, dont ils se rapprochent ou se distinguent. Dans cette perspective, le rôle de la séance de vocabulaire n'est pas de multiplier les mots de vocabulaire mais d'aider les élèves à mettre les mots en relation entre eux.

Le champ sémantique

En lexicologie, le **champ sémantique** d'un mot est l'ensemble des sens disponibles de ce mot selon le contexte. (Wikipédia)

Exemple : « Je clique sur la souris. »
ou « Le chat attrape la souris. »

Le champ lexical

On parle de **champ lexical** pour désigner un ensemble théorique de noms, de substantifs, d'adjectifs et de verbes appartenant à une même catégorie syntaxique et liés par leur domaine de sens. (Wikipédia)

Exemple : le champ lexical du nom nature est l'ensemble des noms s'y rapportant : forêt, clairière, branche, feuille, nid, pin, chêne, scie, bûcheron, bois, etc...

Deux exemples de mise en œuvre

- **Séquence intitulée « champ sémantique autour de « manger »** de Mme Saussay Frédérique, école maternelle de Coridon, Fort de France – SG
- **Action pédagogique intitulée « apprendre à inférer »**, relative aux champs lexicaux, de Mme Maryline, école

Présentation d'outils pour travailler les champs associatifs en maternelle.

Jeu de reconnaissance et de dénomination

Le loto

L'imagier évolutif

Le jeu des 7 familles

Le jeu du marchand

Séquence champ sémantique autour de "manger"

Objectif

Donner une définition de différents verbes appartenant au champ sémantique de « manger ».

Préalable

Avoir lu dans les 15 jours précédents le début de cette séquence, 4 ou 5 albums qui utilisent certains verbes proposés par la suite.

Exemples :

- Pour le verbe dévorer, « Le chaperon rouge » contes de Grimm édition Nathan collection « Les petits cailloux ».
- Pour le verbe goûter, « Peau d'âne » de Charles Perrault.
- Pour « le goûter », « Bonhomme de pain d'épice »

1ère séance

Objectif

Nommer le champ sémantique des verbes proposés

Organisation

En demi-classe

Déroulement

- ✚ Citer oralement au moins 6 ou 7 verbes.
Ex : **brouter, goûter, déjeuner, dévorer, engloutir, bouffer, grignoter.**
- ✚ Amener les enfants à exprimer à quoi cela leur fait penser et recueillir les réponses.
Ex : Les élèves ont trouvé un terme générique : « *Cela fait penser à **manger**, car cela donne **envie de manger** »*
- ✚ Choisir deux verbes dans la liste et demander de les définir avec plus de précision.
Ex : « Goûter » et « Dévorer ».
Réponse des élèves : « Dévorer, c'est manger vite. » « Goûter, c'est manger un petit morceau pour savoir si c'est chaud ou si c'est bon; c'est ce qu'on mange à la récréation, à la garderie, à la maison (biscuits, jus, compote, fruit). »
- ✚ Phase collective : le groupe rappelle tout ce qui a été trouvé pendant la séance. Recueillir les informations et les noter sur une feuille.

Difficulté

Faire passer les élèves d'une action mimée à une action exprimée avec des mots.

Apport de l'enseignant

Rappel des ouvrages lus comme l'ogre du « Petit Poucet » qui dévore, la notion de quantité de nourriture entre « goûter » et « engloutir ».

2ème séance

Objectif

Catégoriser les verbes étudiés dans la séance précédente

Organisation

En groupes (5/6 élèves maximum). Deux groupes passent dans une journée.

Déroulement

- ✚ Rappeler les verbes **brouter, goûter, déjeuner, dévorer, engloutir, bouffer, grignoter** à l'oral et demander aux enfants de les redéfinir. (travail effectué lors de la 1^{ère} séance).

- ✚ Sur une feuille, proposer le tableau vierge suivant :

Manger vite/gros morceaux	Manger lentement/petits morceaux

- ✚ Lire les catégories du tableau (entêtes des colonnes)
- ✚ Demander aux élèves de dire dans quelle colonne va-t-on écrire les verbes de la liste.
- ✚ Recueillir les propositions, débattre avec les enfants sur les réponses données ; Leur demander de se justifier puis écrire la réponse finale dans le tableau.

Manger vite/gros morceaux	Manger lentement/petits morceaux
Engloutir	Goûter
Dévorer	Grignoter
...	...

- ✚ Demander aux enfants s'ils connaissent d'autres verbes qui pourraient compléter les colonnes du tableau.

- ✚ Trouver avec le groupe comment symboliser les deux catégories.
Ex : Avec une image une grande et une petite bouche.

Difficulté

Proposer des mots nouveaux.

Apport de l'enseignant

Proposer quelques mots nouveaux pour compléter le tableau.

Ex : « croquer, consommer, savourer, déguster, avaler tout rond, manger comme un ogre...

3ème séance

Objectif

Distinguer le sens d'un mot selon le contexte (Ex : goûter et le goûter)

Organisation

En demi-classe

Déroulement

- Proposer le tableau suivant :

Moment	Nom	Les contenus possibles
Midi		
Récréation : après-midi		

- Demander aux enfants de compléter les deux dernières colonnes de ce tableau et écrire les propositions.

- Puis demander de compléter la colonne « moment ».

Moment	Nom	Les contenus possibles
Midi	Déjeuner <i>repas de midi</i>	<i>pâte, poulet, carotte, légumes vert, viande, dessert</i>
Récréation : après-midi	Gouter <i>ce qu'on mange* à la récréation, à la garderie, à la maison</i> <i>*affiner : mettre en évidence l'utilisation d'un même mot (le verbe et nom) pour définir l'action et le contenu</i>	<i>biscuits, jus, compote, fruit</i>
	...	...

- Consigne : « A la maison, rechercher des images qui pourraient illustrer les différents repas de la journée. »
- Prévoir un moment (pendant l'accueil par exemple) pour choisir les images rapportées et les coller dans le tableau pour la trace écrite.

Remarques

Goûter (manger peu) et goûter (manger à la récréation) « le goûter » et « goûter ».

Ces répétitions permettent d'affiner les concepts et de mieux maîtriser le sens des mots utilisés usuellement mais dont le sens reste encore flou. Elles permettent aussi de développer la flexibilité : un même mot peut être classé de différentes manières selon le critère retenu, il aura différents sens selon le contexte d'utilisation.

4ème séance

Objectif

Elargir le champ sémantique du verbe « manger » : nommer différents verbes qui s'apparentent aux animaux. Ex : « brouter, picorer, »

Organisation

En groupes (5/6 élèves maximum)

Déroulement

- ✚ Comme les autres verbes on peut inférer qu'il s'agit d'un synonyme de manger : « Qui broute ? et comment ? »
- ✚ Si aucun enfant ne connaît pas le verbe en question ou s'il ne l'a jamais entendu, c'est l'occasion de se référer à un dictionnaire.
- ✚ Comme les autres situations on peut enrichir en cherchant d'autres synonyme se rapportant à d'autres animaux en gardant toujours en tête que les mots sont polysémiques et que c'est le contexte qui fait réellement sens : **laper, butiner, picorer, grignoter, becqueter, ronger...**

Difficulté

Utiliser les verbes définis dans un sens différents de celui qui se rapporte à l'animal.
Ex : « La poule picore des grains de maïs. » « L'enfant ne mange rien, il picore. »

Apport de l'enseignant

Rechercher dans le dictionnaire.

5ème séance

Objectif

Elargir le champ sémantique du verbe « manger » par dérivation et recherche d'expression.

Organisation

En demi-classe

Déroulement

+ Proposer les expressions suivantes :

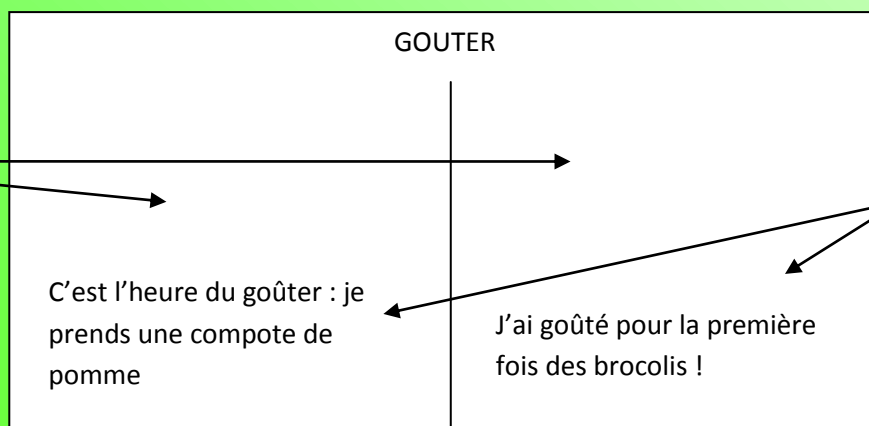
- manger comme un cochon
- manger comme un moineau
- manger ses mots
- manger des yeux
- casser la croûte
- avaler tout rond
- .../...

+ Amener les élèves à expliquer le sens de l'expression par les mots, par le mime...

+ Phase individuelle : en fonction du niveau de chaque élève, choisir un mot ou une expression à illustrer sur une feuille de manière à produire un dictionnaire de classe.

Ex :

Faire illustrer les phrases proposées par les élèves



Phrases dites par les enfants pour illustrer le mot « goûter »

Difficulté

Comprendre certaines expressions ou exprimer avec des mots ce qu'ils peuvent comprendre intuitivement.

Apport de l'enseignant

Expliquer les expressions non connus. Faire des références à une culture commune de la classe.

Conclusion

C'est un véritable travail de réflexion mené avec les élèves sur les **mots**, leur usage, leur mémorisation et leur stockage ainsi que sur le fonctionnement de la langue qui peut se formaliser par l'élaboration d'un dictionnaire de la classe.

Ne pas oublier que les activités de **productions** (écrites ou orales) sont indispensables pour donner aux élèves l'occasion de réutiliser tous ces mots.

Action pédagogique sur les champs lexicaux : apprendre à inférer

Remarque préliminaire

Ce n'est pas un enseignement direct du lexique mais c'est tout de même un travail sur les mots ; à l'école on réfléchit sur les mots et leur relation entre eux pour créer du sens.

On sait qu'il faut plusieurs mots dans un énoncé pour une information ; on parle de redondance d'une notion dans un message linguistique.

Ex : La **poule** picorait des grains dans la cour : elle se mit à caqueter pour appeler ses poussins.

Avec « poule » on s'attend bien à lire picorer, grains, caqueter, poussin, ... C'est ce qu'on appelle un champ lexical autour de la poule ...

Références aux textes officiels.

« [...] L'objectif essentiel de l'école maternelle est l'acquisition d'un langage oral riche, organisé et compréhensible par l'autre. [...] » cf. BO n°3 du 19 juin 2008 - p. 12

Autres remarques

On peut faire une relation entre l'entraînement aux inférences et le travail sur le sens des mots en contexte.

Il existe une influence réciproque entre la compréhension en lecture et l'acquisition du vocabulaire. La connaissance du vocabulaire contenu dans un texte facilite la compréhension de ce texte et vice versa.

Démarche suivie par l'enseignant

L'inférence

C'est une opération intellectuelle par laquelle on passe d'une vérité à une autre vérité jugée telle en raison de son lien avec la première.

Règles d'inférences : « celles qui permettent, dans une théorie déductive de conclure à la vérité d'une proposition à partir d'une ou diverses propositions prises comme hypothèses »(le Petit Larousse Illustre)

Stratégie

Il existe différents types d'inférence. En SG on peut en travailler plusieurs : lieu, agent, temps, action, objet.

Il s'agit d'une activité qui fait appel à la prise d'indices - en l'occurrence des mots à interpréter en contexte - et à la mise en relation de ces indices avec les connaissances /expériences du lecteur.

Chacun des énoncés est ponctué d'une question obligeant les élèves à rechercher des indices et à vérifier leur cohérence pour aboutir à l'inférence attendue → apprendre à vérifier ce que l'on comprend par recoupements d'éléments du texte permet une meilleure compréhension.

Il y a donc 3 étapes :

- 1) Découvrir des indices dans le texte qui aideront à deviner la réponse à la question.
- 2) Faire des hypothèses à partir de ces indices. (toutes les hypothèses éveillées par les indices sont acceptables à cet instant)
- 3) Choisir parmi ces hypothèses celles qu'on peut justifier par l'ensemble des indices.

Organisation

En groupes de 6 à 8 élèves en atelier tournant.

Déroulement

Le travail se fait uniquement à l'oral.

- ✚ Préciser le type d'inférence aux élèves.
Exemple : le lieu
- ✚ Donner la consigne.
Exemple : « Après la lecture du texte, vous allez me dire où cela se passe ? A quel endroit ? »
- ✚ Lire le texte suivant : « C'est l'après-midi. Aline met son maillot de bain, prend son bonnet et rejoint sa maîtresse. Où est Aline ? »
- ✚ Repérer les mots clés.
Ex : « Maillot de bain ; sa maîtresse »
- ✚ Emettre des hypothèses de réponses par rapport à la question « Où est Aline ? »
- ✚ Faire une analyse des réponses possibles ou impossibles ainsi que la recherche d'éventuels pièges.
Exemple de réponses : « piscine, mer, centre aéré, bassin, hôtel, douche » → La réponse ne peut être « hôtel » car on ne va pas à l'hôtel avec la maîtresse d'école !

Tableau récapitulatif de l'activité

	<u>TEXTES</u>	<u>PROPOSITIONS DES ELEVES</u>		
		Prendre des indices	effectuer l'inférence : faire des hypothèses à partir des indices	justifier l'inférence
1	C'est l'après-midi. Aline met son maillot de bain, prend son bonnet et rejoint sa maîtresse. Où est Aline ?	maitresse, bonnet, après -midi, maillot de bain	Piscine, mer, centre aéré, bassin, hôtel, douche	bassin de l'école, piscine
2	Les enfants s'installent dans le calme. La leçon va commencer. La maîtresse demande à Brandon de sortir ses affaires. Où est Brandon ?	affaires, maitresse, enfants, leçon (un travail qu'on doit faire)	Ecole, classe, piscine	A l'école dans la classe
3	Macha s'installe confortablement et attache sa ceinture de sécurité. Où est Macha ?	sécurité, confortablement, attache, ceinture, s'installe	voiture, hélicoptère, bus, avion, 4-4, camion, bateau	Voiture ou avion (hélicoptère) ou autobus
4	Éric donne la main à sa sœur avant de traverser. Il a peur des nombreuses voitures qui défilent devant lui. Où sont-ils ?	nombreuses voitures, donne la main, sœur, défilent	trottoir, rue, magasin	trottoir
5	Yacine a renversé son bol. Maman se dépêche d'essuyer le chocolat qui coule sous la table. Où sont Yacine et sa maman ?	A renversé, la table, se dépêche d'essuyer, le chocolat coule, son bol	cuisine, salle à manger, salon, sur le balcon, à l'hôtel	Salle à manger, cuisine (coin-repas)

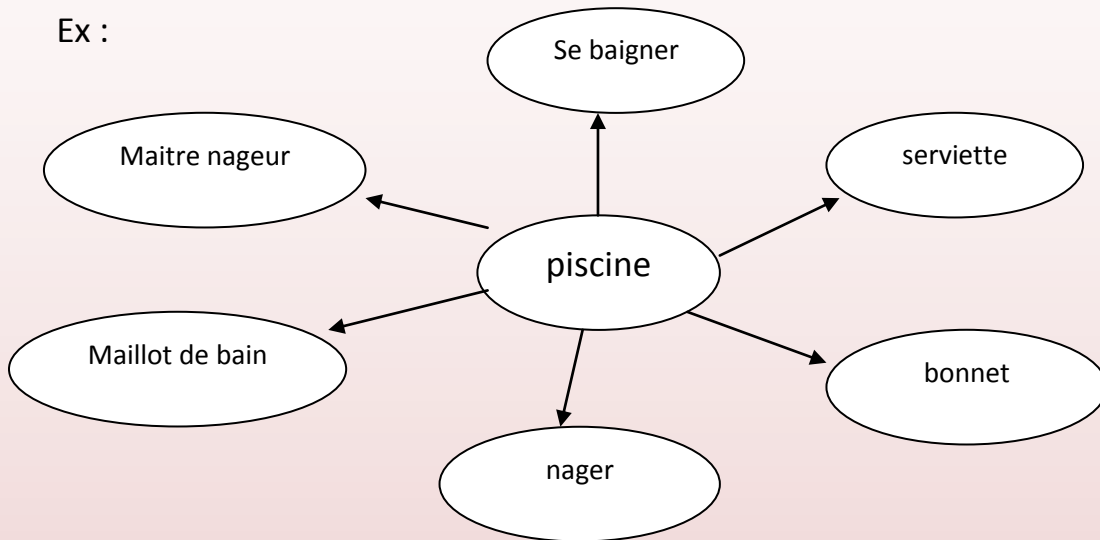
NB : Certains textes du tableau ont été remaniés à partir du document intitulé « stratégies pour lire au quotidien. Apprendre à inférer » CRDP de Bourgogne de manière à présenter une situation plus proche du vécu des élèves.

Prolongements possibles

- + Etablir une liste de mots qui désignent :
 - les espaces fréquentés par les enfants. Ex : piscine-école-maison-rue-transports
 - les moments de la journée
 - les activités scolaires et extra-scolaires.

- + A partir d'un mot, élaborer un «réseau conceptuel» (brainstorming). Ex : A partir du mot « piscine », demander aux enfants de citer d'autres mots en lien avec ce lieu.

Ex :



Etc..../...

Trace écrite : affichage des différents organigrammes avec les mots et des dessins correspondants.

- + A partir des mots du réseau trouvés par les élèves (cf. ci-dessus) définir des catégories.

Ex : - *Ce que l'on peut faire à la piscine /activités : Nager-se baigner-sauter-glisser-flotter- faire la brasse-plonger-faire des compétitions.*

+ *Ce que l'on apporte : maillot-serviette-shampoing-bonnet*

+ *Accessoires : bouée-ballon-planche-brassard-frite- toboggan*

+ *Espace et équipement : bassin-vestiaires-plongeoir-pédiluve-douche*

+ *Les personnes : maitre- nageur- nageurs*

+ *.../...*

Trace écrite : un tableau ou une liste de mots avec illustrations.

Des outils pour travailler les champs lexicaux

Démarche suivie par l'enseignant

Etat des lieux concernant le lexique de la cuisine

- ✚ En petits groupes, inventaire des coins de la classe.

Exemple : le coin cuisine. Nommer les objets qui s'y trouvent.

- ✚ Relever les éléments connus des élèves.

Ex : assiette, couteau, fourchette, verre ou timbale, casserole.

- ✚ Relever les manques.

Ex : Pas de distinction entre assiettes creuse, plate ou dessert. Tout est casserole : poêle, marmite, casserole... Tout est désigné par truc, ou « j'ai ça chez moi », ou c'est pour faire du jus, pour se laver les mains, ou des abréviations comme frigo.

Réalisation d'imagiers

- ✚ Un imagier-classeur a été réalisé à l'aide d'images ou de dessins ou de photographies avec le mot correspondant. Les images sont rangées par thème (classe, cuisine, famille...) dans un classeur. Il est évolutif. Il est revu régulièrement en classe. Il se trouve dans la bibliothèque de la classe.

- ✚ Un imagier mobile a été fabriqué à l'aide de petites cartes plastifiées. Les photos ou images ont été prises sur internet, maternelle moustache (signalétique), banque de dessins, imagerie de la classe.

(Matériel nécessaire à la fabrication des cartes : Une feuille A4 partagée en 8 → 8 cartes ; des dessins ou photos ou images découpées... puis insérés ou collés sur les cartes. Il s'agit ensuite d'insérer tous les éléments de la famille en haut de la carte puis de découper et plastifier.)

NB : Il existe dans le commerce des imagiers photos sur des thèmes très divers et qui proposent des activités intéressantes (alimentation, animaux, objets de la maison...)

Jeu de reconnaissance et de dénomination

Objectif

- Nommer précisément le nom de l'objet après l'avoir reconnu.
- Mémoriser le lexique.

Principe

A partir de l'imagier mobile (des cartes, cf. photos jeu du marchand) « tu me dis le nom de l'objet sur la carte pour la gagner ». Celui qui a le plus de cartes à la fin a gagné.

Le loto – Thème : la cuisine

Objectif

- Nommer précisément le nom de l'objet après l'avoir reconnu.
- Mémoriser le lexique.

Principe

Chaque enfant possède une planche comme ci-dessus. L'enseignant montre une carte sur laquelle est reproduit un élément faisant référence au thème de la cuisine.

Pour obtenir la carte, deux possibilités :

- ✚ Soit l'élève nomme ce qu'il voit.
- ✚ Soit l'enseignant nomme l'objet sans montrer la carte et l'enfant doit le retrouver sur sa planche.

L'enfant qui réussit à remplir sa planche a gagné.



Le jeu des 7 familles Thème : l'alimentation

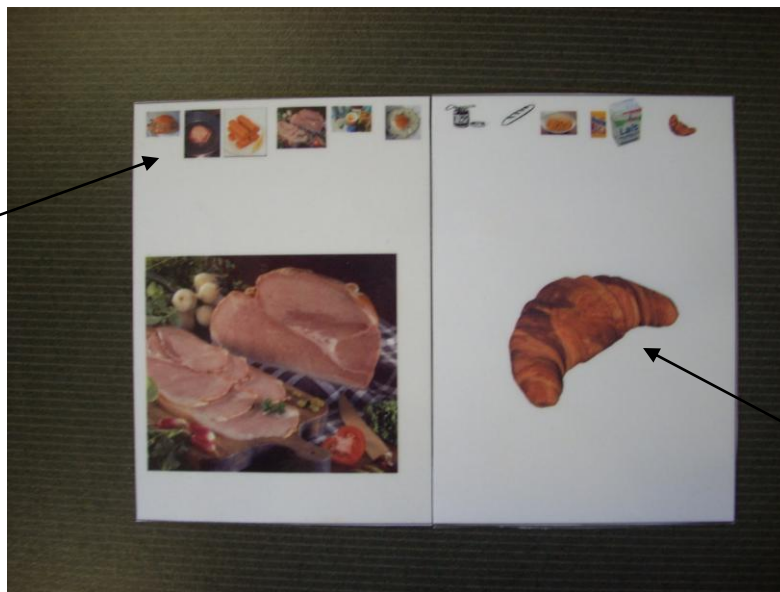
Objectif

- Nommer le nom de la famille ainsi que les éléments qui s'y rapportent. Exemple : « Dans la famille « légume », je voudrais la courgette. »
- Identifier l'élément demandé.

Principe

Le même que celui des jeux de 7 familles du commerce.

Aide mémoire : les différents éléments de la famille.



Un croissant :
élément de la famille
« petit déjeuner ».

Les différentes familles proposées :

Fruits :

Pomme
Poire
Raisin
Fraise
Cerise
Orange

Légumes

Courgette
Poireau
Aubergine
Haricot vert
Petit pois
Carotte

Petit déjeuner

Lait
Céréales
Chocolat en
poudre
Pain
Confiture

Sucreries

Sucette
Bonbon
Barbe à papa
Gomme à mâcher (chewing-gum)
Tablette de chocolat
nougat

Boissons

Verre de lait
Eau plate
Eau gazeuse
Jus d'orange
Soda
sirop

Desserts

Flan
Yaourt
Salade de fruits
Gâteau
Tarte aux pommes
Mousse au chocolat

Viande, œuf, poisson

Poulet
Steak haché
Poisson pané
Œuf à la coque
Œuf au plat
Jambon blanc

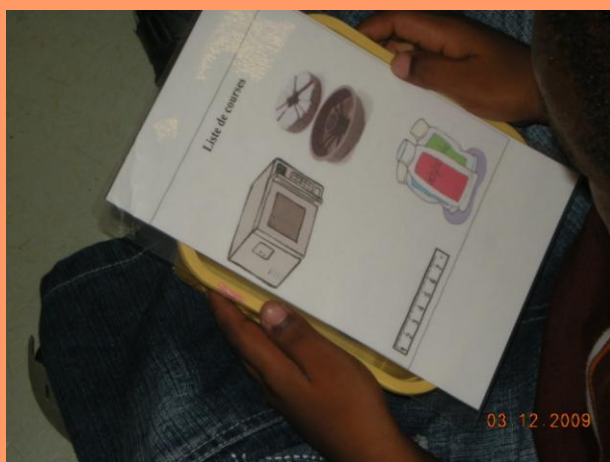
Le jeu du marchand - Thèmes : la cuisine et la classe

Objectif

- Nommer précisément l'objet reconnu
- Retrouver l'objet désigné

Principe

- ✚ Une liste de courses (avec 4 articles, 2 de la cuisine, 2 de la classe) est donnée au client.



- ✚ Avant de partir à la boutique, chaque enfant nomme les articles de sa liste. La liste ne doit pas être montrée au marchand. L'enfant est muni d'un panier avec des jetons pour régler ses courses.



Les articles sont les cartes, elles sont disposées sur la table. Les 2 thèmes sont séparés.



✚ Le client part à la boutique avec les règles à suivre de politesse, bonjour, monsieur /je voudrais ... Il ne doit pas montrer sa liste, ni montrer l'article voulu au marchand. Quand il a fini ses courses, il doit payer les courses. Rôles inversés ensuite.



L'imagier évolutif

Dans un classeur rangé par thème, insérer au fur et à mesure de leurs acquisitions des feuilles sur lesquelles figurent les mots et des images en rapport avec les thèmes abordés.

