

LE DICTIONNAIRE : POUR DONNER DU SENS

METHODOLOGIE - VOCABULAIRE C.III

extrait de "Des séquences de vocabulaire pour le C.III"
- Gérard -Hameau - Imbert - NATHAN pédagogie
+ séquences ajoutées

Batterie de jeux plus ou moins courts, selon l'habileté ou la réussite des enfants, classés par ordre croissant de difficultés.

**Durée : plusieurs fois par semaine
durant la première période à raison de 10 à 20 minutes par séance**

numéro d'exercice	OBJECTIFS
1	apprendre à manipuler l'alphabet comme outil
2	savoir ouvrir le dictionnaire le plus vite possible et le plus près possible de la lettre recherchée
3	savoir ouvrir le dictionnaire au plus près de la page où figure le mot cherché
4	connaître la technique de recherche d'un mot (positionnement des lettres à l'intérieur d'un mot)
5	utiliser les mots repères placés en haut de chaque page
6	trouver très vite le mot cherché
7	apprendre à passer d'un mot "en texte" à un mot "entrée"
8	trouver rapidement un renseignement
9	utiliser la définition
10	travailler sur l'homonymie et rechercher la bonne définition des mots correspondant au contexte
11	apprendre à se passer du dictionnaire,

1) Apprendre à manipuler l'alphabet comme outil

10 minutes tous les matins au début

- Réciter l'alphabet sous forme de jeu du furet puis à partir d'une lettre au hasard.
- Travail sur ardoise : on choisit une lettre au hasard, l'élève doit noter celle qui se situe à droite, puis à gauche.
* association du déroulement de l'oral à celui de l'écrit (gauche-droite)
- proposition d'une lettre : est-elle avant ou après celle énoncée ?
Ex. : K est-elle avant ou après M ? etc.

2) Savoir ouvrir le dictionnaire le plus vite possible et le plus près possible de la lettre recherchée.

Séances courtes mais fréquentes

Activités par deux, puis seul :

- Tenir le dico à plat, sur le "verso",
- essayer d'ouvrir le dico du premier coup à la lettre indiquée : Q, M. ..
- rectifier l'erreur éventuelle :
 - quelle lettre a-t-on trouvée ?
 - doit-on aller de l'avant ou repartir en arrière ?
 - Comment trouver ? Par petits paquets ou page après page ?

3) Ouvrir le dictionnaire au plus près de la page où figure le mot cherché

Même fonctionnement que pour le jeu n° 1. Même dictionnaire pour tous les enfants.

Mot écrit au tableau

Les n°1 doivent ouvrir le dico au plus près possible de la page où se trouve le mot.

Celui qui est le plus près gagne 3 points, le 2^e, 2 points, etc.

Changer de mot pour les n°2 pour ne pas les avantager.

Ce jeu amène les enfants à constater que le nombre de pages n'est pas le même pour chaque lettre. Ils peuvent alors chercher combien de pages sont consacrées à chacune des lettres et faire la comparaison. (exercice de calcul). Cet exercice habitue à ne pas feuilleter inutilement, gain de rapidité.

4) Connaître la technique de recherche d'un mot (positionnement des lettres à l'intérieur d'un mot)

On commence par des mots aux graphies simples et connues : table, cartable, école (l'école), camarade... l'enfant écrit d'abord le mot sur l'ardoise, puis recherche sur le dico.

Faire remarquer que, sur la plupart des dicos, en haut et sur la page de gauche et en bas (ou haut) et sur la page de droite, il y a un mot. A quoi correspond ce mot et comment peut-il nous aider dans la recherche de mots dans le dico ?

L'intérêt de cette activité étant d'associer la recherche dans le dico à des formulations d'hypothèses quant aux graphies possibles, on proposera au fur et à mesure des morphèmes plus complexes : fille, ville, papillon, tortue, craie, champignon, garçon....

Faire remarquer les abréviations à côté de chaque mot : adj., n.f., n.m., . . .

Les relever toutes et les noter.

5) Utiliser les mots repères placés en haut de chaque page

La classe est repartie en équipe de 4 élèves - 1 dico (le même pour toute la classe)

Mot repère écrit au dos du tableau.

Chaque équipe propose un mot à tour de rôle. A chaque proposition, l'enseignant ne répond que par "avant" ou "après". L'équipe qui trouve le mot repère la première gagne.

6) Trouver très vite le mot cherché

Type de jeu rapide pour détendre la classe

Elèves repartis en équipe de 2. Chaque équipe ne dispose que d'un dictionnaire. Chaque coéquipier - l'un, n° 1 ; l'autre, n°2 - l'utilisera à tour de rôle.

Un mot écrit au tableau

- 1^{er} temps : c'est aux n°1 de jouer. Rechercher le + rapidement possible le mot.

Le 1^{er} qui trouve, marque 3 points pour son équipe, le 2^e, 2 points ; le 3^e, 1 point.

- 2^e temps : c'est aux n°2 de jouer. Les n°1 passent le dictionnaire fermé à leur équipier qui cherche le même mot.

Mot suivant, même déroulement.

En 10 ou 15 mn, environ 5 mots recherchés.

7) Apprendre à passer d'un mot "en texte" à un mot "entrée" dans le dictionnaire

- Donner un petit texte à chaque enfant. Souligner des noms, des adjectifs et des verbes.
- Demander aux enfants de les chercher dans le dico. Les mots apparaissent-ils tels qu'ils sont dans le texte ? Pourquoi ?
- Transformer les noms et les adjectifs au singulier, les verbes à l'infinitif, voir les mots qui ne changent jamais...
- Rechercher enfin les mots, pas plus de cinq ou six au début.

8) Trouver rapidement un renseignement

La classe est repartie en équipe comme pour le jeu n°3.

L'enseignant écrit au tableau le texte de 5 questions auxquelles il est possible de répondre en consultant le dico. Exemples :

- Qu'est-ce qu'un alambic ?
- etc.

9) Utiliser la définition

La classe est répartie en équipes de deux ou quatre.

Au tableau sont écrites deux listes de mots. L'une contient des mots dont les enfants connaissent le sens. Ceux de l'autre sont liés par la même idée, chacun des mots correspondant à un mot de la première liste, mais ils sont pour la plupart inconnus des enfants et, de plus, présentés dans le désordre. Il faut, à l'aide du dictionnaire, rétablir la correspondance et trouver l'idée qui relie entre eux les mots de la seconde liste de chacun des tableaux.

Exemples :

l'avocat	le burnous	le chirurgien	la taloche
la cuisinière	les braies	le menuisier	le diamant
la danseuse	la cape	le maréchal-ferrant	le bistouri
l'Arabe	le kilt	le forgeron	la varlope
le domestique	le kimono	le plombier	le pétrin
l'Ecosais	la livrée	le vétérinaire	le soufflet
le Gaulois	le sari	le plâtrier	l'alène
le mousquetaire	le tablier	le vitrier	un rabot
l'indienne	la toge	le cuisinier	le chalumeau
le (la) japonais (e)	le tutu	le cordonnier	l'écumoire

Le but du jeu n'est pas d'apprendre les mots de la 2^e liste mais de les chercher dans le dico. Il leur faut user de bon sens et mettre en œuvre leurs connaissances antérieures pour trouver à quel mot de l'autre liste ils peuvent être associés.

Cette activité d'équipe oblige les enfants à s'organiser et à débattre entre eux avant de donner leur réponse.

10) Travailler sur l'homonymie et rechercher la bonne définition des mots correspondant au contexte

Exemple de textes :

Quoi ! C'est pas la reine qui tient les rênes des rennes.

Le coq est blanc, la coque est jaune.

Je vends des amandes pour payer mes amendes.

11) Apprendre à se passer du dictionnaire, Apprendre à devenir "lecteur autonome" en se servant du contexte pour trouver le sens d'un mot

Apprendre aux enfants à ne pas devenir dépendants du dico, ne pas abandonner une lecture sous prétexte qu'on ne comprend pas un mot, s'aider en utilisant le contexte.

1^{ère} phase : saisir les occasions lors d'une demande d'explication de mot rencontré dans un texte alors que le contexte peut fournir des indications.

Emettre des hypothèses en s'aidant des indices du texte.

Les vérifier dans le dico avec argumentation si ce mot-là a plusieurs sens.

2^e phase : La classe est répartie en équipe.

La moitié de la classe reçoit de courts extraits de textes comportant un mot vraisemblablement ignoré des enfants et qui est souligné.

L'autre moitié reçoit les mêmes extraits, mais le mot difficile est remplacé par un blanc.

Ceux dont le texte est complet doivent expliquer le mot par le contexte. Les autres doivent chercher un mot qui trouverait place dans le blanc.

Confrontation des explications trouvées en fonction du contexte et des mots de remplacement.

Consultation du dictionnaire pour vérification des hypothèses.

ANNEXE 1 : les séquences «jeux»

ANNEXE 2 : fiche de bord pour la classe

annexe 1

Utiliser un dictionnaire : jeu du N+7

- 1) Souligne tous les noms dans cette poésie
- 2) Remplace chaque nom par le septième nom qui suit dans le dictionnaire
Attention aux accords ! (masculin, féminin, pluriel)

Mon cartable

*Mon cartable a mille odeurs,
mon cartable sent la pomme,
le livre, l'encre, la gomme
et les crayons de couleurs.*

*Mon cartable sent l'orange,
le bison et le nougat,
il sent tout ce que l'on mange
et ce qu'on ne mange pas.*

extrait de Pierre Gamarra, la tarte aux pommes

Annexe 2

Méthodologie / vocabulaire Le dictionnaire : pour donner du sens

FICHE DE BORD

classe

Période :

numéro d'exercice	OBJECTIFS	
1	apprendre à manipuler l'alphabet comme outil	
2	savoir ouvrir le dictionnaire le plus vite possible et le plus près possible de la lettre recherchée	
3	savoir ouvrir le dictionnaire au plus près de la page où figure le mot cherché	
4	connaître la technique de recherche d'un mot (positionnement des lettres à l'intérieur d'un mot)	
5	utiliser les mots repères placés en haut de chaque page	
6	trouver très vite le mot cherché	
7	apprendre à passer d'un mot "en texte" à un mot "entrée"	
8	trouver rapidement un renseignement	
9	utiliser la définition	
10	travailler sur l'homonymie et rechercher la bonne définition des mots correspondant au contexte	
11	apprendre à se passer du dictionnaire,	