

HYPOTHÈSES DE TRAVAIL

Nombre d'enseignants notent que leurs élèves ont fréquemment de graves lacunes de vocabulaire constituant pour eux un véritable handicap dans toutes les disciplines. Ils soulignent cependant la difficulté de concevoir un enseignement lexical qui ne se ramène pas à des exercices coupés d'une pratique personnelle de la langue, exercices dont les résultats sont parfois décevants. Constatant par ailleurs que, faute de temps et de méthodes appropriées, le travail sur le vocabulaire demeure souvent morcelé, ce qui limite son efficacité, ils souhaitent disposer d'outils pédagogiques susceptibles de favoriser un apprentissage plus efficace. Les activités proposées ici vont dans le sens de cette demande.

Elles se fondent sur l'idée que le vocabulaire n'est pas seulement un outil de la langue mais qu'il est aussi un moyen de communication et de connaissance que chacun utilise à sa manière. Nos hypothèses de travail prennent en compte le rapport du lexique à la langue (outil) mais aussi son rapport au sujet (moyen de connaissance et d'expression). Dans cette perspective, le cadre de travail se définit ainsi : la maîtrise de la forme et de l'usage des mots implique une programmation de l'apprentissage dans la durée, qui vise la construction progressive de la signification des mots à partir d'un ancrage dans l'expérience personnelle de l'élève.

COMMENT ENSEIGNER LE VOCABULAIRE ?

De l'avis des enseignants, la pauvreté du vocabulaire, même usuel, l'imprécision dans l'emploi des mots, des dérivations erronées (*chargement, chargeage*, par exemple), une confusion entre les catégories lexicales, constituent des problèmes récurrents. Ils estiment par ailleurs que le réinvestissement des apprentissages lexicaux dans la lecture et la production de textes demeure souvent très limité.

Ce constat n'est certes pas généralisable à l'ensemble des élèves, mais il indique néanmoins des tendances plus ou moins marquées selon l'âge et l'environnement socioculturel. Il reste que ces problèmes constituent une réalité dont il faut tenir compte si l'on veut mettre en place un enseignement du vocabulaire bien adapté aux besoins des élèves.

De l'avis général, les 6^e sont généralement intéressés par le travail sur le vocabulaire auquel ils participent activement. En 5^e, l'intérêt semble diminuer; en 4^e et 3^e, classes réputées difficiles en raison des problèmes d'adolescence, on constate un désintérêt, une passivité, voire un rejet affiché par rapport à l'étude du vocabulaire, surtout si celle-ci est perçue comme une matière scolaire. Avec la maturité, les élèves prennent davantage conscience de son importance. D'après une enquête réalisée auprès de 1200 élèves de lycées classiques et polyvalents et 1100 élèves de BEP (lycées professionnels) sur leurs représentations des finalités du cours de français, « l'acquisition d'un vocabulaire riche et précis » est classée parmi les apprentissages jugés les plus utiles par les élèves des deux filières¹.

¹ M. Delclaux et A. Bounoure, « Les lycéens et l'enseignement du français », *Revue française de pédagogie*, n° 94, mars 1991, p. 19-124.

PARTIR DE L'ÉLÈVE

Les enseignants ont donc le sentiment que les élèves n'intègrent qu'une faible partie de ce qui leur est enseigné. Certes, ils retiennent certains termes lorsqu'il s'agit d'un lexique relativement ciblé (vocabulaire thématique ou relatif à une discipline), mais leur aptitude à manier les mots dans le cadre du discours, qu'il soit oral ou écrit, ne semble pas suffisante. L'apprentissage paraît se limiter à une mémorisation sélective d'éléments et n'aboutit pas à la construction par l'élève d'un système de significations dans lequel ces éléments seraient intégrés. Pour réinvestir le vocabulaire abordé dans le cadre de la classe, les élèves doivent se l'approprier, ce qui exige un temps de maturation.

Les élèves pourront utiliser les compétences acquises à travers les jeux pour mieux comprendre et analyser les mots rencontrés dans les différentes matières. C'est d'ailleurs ce qu'ils font spontanément comme le montre l'expérimentation dans les classes (cf. note 4, p. 39).

L'attitude des élèves par rapport à l'usage de la langue est conditionnée par différents facteurs (âge, sexe, personnalité, origine sociale) et plus largement par l'exposition à une culture, véhiculée dans les médias et l'environnement quotidien, dont on ne peut ignorer l'impact sur les jeunes. Dans cette optique, on peut travailler sur leur relation à la langue en explorant avec eux certaines caractéristiques de leur propre langage et du langage médiatique auquel ils sont habitués, mots ou métaphores souvent utilisés par exemple. Cette étape permettrait ainsi d'ancrer l'apprentissage du vocabulaire dans leur expérience personnelle. L'expérience subjective constitue en effet un point de départ incontournable, à partir duquel on peut amener l'élève à construire et améliorer progressivement sa relation à la langue, pour accéder à une meilleure qualité d'expression orale ou écrite.

CONSTRUIRE PROGRESSIVEMENT LA SIGNIFICATION

« Vocabulaire pauvre ! ». Cette constatation récurrente dans les évaluations des enseignants recouvre en fait un ensemble de difficultés, telles

que les contresens dans l'emploi des mots, une mauvaise compréhension des mots en contexte ou encore l'imprécision dans l'emploi de certains termes. Les exemples suivants illustrent les cas les plus fréquents : l'élève associe une forme et une signification qui ne lui correspond pas, sur la base de ressemblances formelles (exemples : *élision* = action d'élire; *inusité* = qui ne s'use jamais); il connaît la forme du mot mais ignore sa signification ou n'est pas capable de comprendre le concept auquel renvoie le mot; il connaît l'objet ou le concept, mais ignore le mot qui le désigne ou n'est pas capable d'en donner une définition.

Ce phénomène n'est pas surprenant lorsqu'on sait que l'adolescent a souvent les plus grandes difficultés à définir un concept, alors qu'il en possède déjà la maîtrise au plan opératoire. L'expérience montre d'ailleurs que, même pour un sujet adulte, il n'est pas toujours possible de définir un mot autrement que par un autre mot plus ou moins synonyme. La définition comme moyen d'évaluation de la maîtrise du lexique est donc à manier avec précaution.

Si, au-delà du mot, on considère le vocabulaire de la langue dans son ensemble, il faut alors s'interroger sur la relation entre le langage verbal et la pensée, relation qui se caractérise par le fait qu'elle évolue en permanence au cours du développement psychique. Le sens des mots n'est pas figé mais évolue en fonction des connaissances acquises par le sujet. Le terme *respiration*, par exemple, selon qu'il est utilisé par un non spécialiste ou un spécialiste ne recouvre pas le même contenu de connaissances. Dans le cadre scolaire, le problème se pose pour des termes qui appartiennent à une discipline donnée et renvoient également à l'expérience quotidienne. Le mot *hypothèse* n'a pas le même sens en mathématique et dans le langage courant. La maîtrise du vocabulaire, et plus particulièrement du vocabulaire spécialisé, implique donc un passage du *concept quotidien*, fondé sur la répétition de perceptions et d'expériences, au *concept scientifique* qui s'en détache². Ce passage s'effectue à travers une construction progressive de la signification qui exige un temps de maturation plus ou moins long, selon la complexité des savoirs auxquels renvoie le vocabulaire étudié.

² L. Vygotsky, *Pensée et langage*, trad. fr. F. Sève, Paris, Éditions Sociales, 1985.

MATÉRIEL LEXICAL POUR LES JEUX

Dans les jeux de vocabulaire proposés ici, la base de données comporte, d'une part, les éléments (préfixes, suffixes, radicaux) ainsi que les mots correspondant aux cartes et, d'autre part, des répertoires d'exemples. Ce matériel

lexical utilisable avec un large public constitue une base qui peut être élargie ou simplifiée en fonction des objectifs de l'enseignant et du niveau de ses élèves.

PRÉSENTATION DES ÉLÉMENTS

La présentation du matériel lexical sous forme de cartes facilite son utilisation dans les activités. Les cartes, faciles à manipuler, offrent une grande souplesse d'utilisation en classe. Conçues pour servir de support aux jeux (classements, combinaisons, mises en relation de mots), elles peuvent également être utilisées pour créer d'autres jeux.

Elles permettent d'ancrer l'apprentissage dans une activité à la fois intellectuelle et motrice, l'élève pouvant les sélectionner, les classer ou les combiner en fonction des activités proposées. Elles constituent enfin un moyen de conserver l'information sans la figer puisqu'elles peuvent se prêter à différents arrangements.

Il faut cependant souligner que si la manipulation des cartes peut favoriser un apprentissage actif du vocabulaire, il est nécessaire

qu'elle s'accompagne d'échanges élèves-élèves et professeur-élèves, car c'est dans le discours produit ou reçu par les sujets que le sens des mots se précise.

Par ailleurs, l'expérience montre que les élèves sont, pour la plupart, sensibles à la qualité tactile et visuelle du matériel et que cela semble renforcer l'intérêt qu'ils portent aux mots. La qualité de présentation du matériel pouvant contribuer au plaisir du jeu et à la structuration de l'apprentissage, les cartes privilégient ainsi un graphisme simple et coloré qui permettra de distinguer les niveaux d'information (lors de l'impression des cartes, on veillera à utiliser un papier cartonné). Les élèves pourraient également réaliser un projet de jeu de cartes sous la conduite du professeur d'arts plastiques.

MATÉRIEL DE JEU

RÉPERTOIRES

- Suffixes portés sur les cartes.
- Mots comportant les suffixes.
- Préfixes portés sur les cartes.
- Mots comportant les préfixes.
- Radicaux portés sur les cartes.
- Mots comportant les radicaux.
- Mots d'origine grecque.
- Alphabet latin et alphabet grec ancien.
- Alphabet phonétique du français.

CARTES-ÉLÉMENTS

PRÉFIXES	SUFFIXES	RADICAUX
1. ant, anti	1. able	1. act(e, i, u)
2. auta, auto	2. ade	2. anthropo
3. com, co, con	3. age	3. biblio
4. contra, contre	4. ain	4. centr[a, e, i]
5. de, dés	5. aire	5. crat[e, i]
6. dia	6. al, ial	6. derm[a, e, i, o]
7. dis	7. ance	7. gène, gén(é, i, o)
8. endo	8. ation, aison	8. gramme
9. épi	9. âtre	9. graph[e, i, o]
10. équi	10. cide	10. hydr[e, i, o]
11. exo	11. eau, elle, ette, ille	11. log[i, ue]
12. extra	12. ence	12. mètr[a, e, i, o]
13. hyper	13. er, ier	13. morph[e, i, o]
14. hypo	14. esse	14. nation
15. im, in, ill, irr	15. eur	15. naut[e, i]
16. inter	16. eux	16. path[e, i, o]
17. iso	17. fère	17. phil[e, o]
18. micro	18. fuge	18. phon[e, i, o]
19. mini	19. ibte	19. psych[i, o]
20. mono	20. if	20. radio
21. multi	21. ique	21. scop[a, e, i]
22. para	22. isme	22. sex [e, i, o, u]
23. péri	23. iste	23. sphèr[e, i]
24. pluri	24. ment	24. techn[i, o]
25. poly	25. oir, oire	25. terr[e, i]
26. sous	26. phage	26. thèque
27. sur	27. rie	27. thérap[eu, i]
28. sym, syn	28. té	28. thé[e, i, o]
29. télé	29. u	29. therm[a, e, i, o]
30. trans	30. vore	30. thèse

Cartes-éléments : 30 cartes-préfixes ; 30 cartes-suffixes ; 30 cartes-radicaux. Chaque carte comporte un élément et son origine latine

ou grecque. Les cartes-éléments servent de support aux jeux de constructions et de classements. Les préfixes, suffixes et radicaux sélectionnés peuvent se combiner pour former des mots relevant aussi bien d'un vocabulaire courant que d'un lexique spécialisé.

Pour les éléments comportant des variantes phonographiques, la forme de base est présentée en gros caractères et les lettres de liaison entre parenthèses, par exemple, *path* (e, é, i, o). L'élément porté sur la carte doit être interprété sous la forme de l'une ou l'autre de ses variantes selon le mot à construire.

Certains des jeux proposés sont basés sur la construction de mots à partir de la combinaison des éléments préfixes, suffixes et radicaux. Ce sera l'occasion d'observer la structure des mots, mais aussi les mécanismes de dérivation propres à la langue. Dans ces activités, les joueurs ne peuvent pas assembler les éléments de manière approximative, car pour obtenir un mot bien formé ils doivent être attentifs au choix de la lettre de liaison entre les éléments composant ce mot. Si les jeux sont utilisés avec un public n'ayant pas encore une véritable maîtrise des formes lexicales et des mécanismes de dérivation, il sera utile d'insister sur le repérage et la délimitation à l'intérieur du mot des préfixes et suffixes. Ce sera l'occasion de rectifier des erreurs d'analyse consistant, par exemple, à assimiler la première syllabe d'un mot à un préfixe de forme identique (*homophone* et *homographe*), comme *im* dans le mot *important* assimilé au préfixe privatif *im* de *impossible*.

En français et dans d'autres langues romanes, on distingue les bases autonomes, morphèmes formant un mot à eux seuls, et les bases non autonomes qui ne fonctionnent pas isolément mais déterminent néanmoins la valeur nominative du mot. La série *radicaux* réunit des bases non autonomes⁴ comme par exemple *path(e)*, *psych(o)* qui peuvent se trouver en position initiale ou finale selon les mots dans lesquels elles se trouvent. Exemples : *psychopathe*, *pathogène*, *psychanalyse*, *parapsychologie*. Le tableau suivant présente l'ensemble des préfixes, suffixes et radicaux portés sur les cartes de jeu.

⁴ M.-F. Mortureux, *La Lexicologie entre langue et discours*, « Campus », Paris, Éditions Sedes, 1997, p. 22-23.



D'UN MOT À L'AUTRE

CARTES MOT SUGGESTIONS DE THÈMES ET SUJETS

- A B L E	
acceptable	Une même chose peut être jugée acceptable ou inacceptable selon le contexte culturel et social. Comparer par exemple, le statut de la peine de mort aux USA et en Europe.
capable	Lorsque l'on dit qu'une personne n'est pas capable de faire quelque chose, comment peut-on en être sûr ?
démontable	Si vous étiez inventeur, quels objets démontables pourriez-vous inventer ?
jetable	Beaucoup d'objets d'usage courant sont jetables. Pensez-vous qu'il faille réduire ou développer l'usage d'objets jetables ?
mesurable	Les sentiments sont-ils mesurables ?
réalisable	Entreprendre un projet qui ne semble pas réalisable, est-ce faire preuve de volonté ou d'inconscience ?

- E U R	
acteur	Acteur de cinéma / de théâtre : différences et points communs.
auteur	De quoi peut-on être l'auteur ?
défenseur	Un avocat peut-il être le défenseur d'un accusé qu'il juge coupable ?
rêveur	Être rêveur, est-ce un handicap dans la vie ?
tricheur	Dans quelles situations peut-on se montrer tricheur ?
vainqueur	Dans un combat, le plus fort est-il toujours vainqueur ?

- A G E	
assemblage	L'assemblage de deux choses différentes peut donner une troisième chose originale. Dans cet esprit, qu'est-ce qu'un mot-valise ? Inventez des exemples.
blocage	Vaut-il mieux utiliser la force ou la diplomatie pour débloquent un conflit ?
découpage	Quel serait à votre avis le meilleur découpage de l'année scolaire ?
sauvetage	Quels événements le mot sauvetage peut-il évoquer ?
stockage	Quelles propositions peut-on faire pour le stockage des déchets ?
tournage	Quels effets spéciaux peut-on utiliser pour le tournage d'un film ?

- I B L E	
accessible	Toutes les choses que l'on désire sont-elles accessibles ?
audible	Qu'est-ce qui n'est pas audible pour une oreille humaine ?
compréhensible	Un texte lisible est-il forcément compréhensible ?
divisible	Qu'est-ce qui n'est pas divisible ?
lisible	Les hiéroglyphes sont-ils lisibles pour nous ou seulement pour certaines personnes, et pourquoi ?
nuisible	Le repos peut-il être nuisible à la santé ?

- H Y P E R	
hyperbole	C'est un terme mathématique mais aussi une figure de style (exemple : un homme grand = un géant). Pourquoi utilise-t-on des hyperboles dans la conversation courante ?
hypermarché	Quels sont les avantages et inconvénients respectifs des grandes surfaces et des petits commerces ?

Un mot peut être associé à tout un monde et déboucher ainsi sur des thèmes donnant lieu à discussion. L'objectif de cette activité est d'utiliser la propriété d'évocation des mots afin d'amener les élèves à établir un lien entre les mots et les connaissances ou expériences qu'ils sont susceptibles d'évoquer pour eux.

RÈGLE DU JEU

On dispose d'un jeu de 12 séries de 6 cartes-mots, soit un jeu de 72 cartes. Chaque série comporte 6 mots qui ont en commun un élément, préfixe, suffixe ou radical. Dans chaque série, les mots sont numérotés de 1 à 6 par ordre alphabétique, l'élément commun est indiqué en caractères gras, ce qui permet de repérer la série (exemple : *acceptable*, *jetable*).

- Sélectionner dans les séries les cartes dont les mots peuvent évoquer des thèmes ou sujets de discussion (voir les exemples pages suivantes).
- Mélanger les cartes sélectionnées et placer le paquet sur la table.
- Un premier joueur tire une carte et annonce le mot qui est inscrit dessus. Pour garder la carte, il doit proposer un thème de discussion correspondant au mot indiqué. S'il ne trouve rien, un autre joueur peut faire une proposition et prendre la carte.
- Le joueur suivant tire à son tour une carte et l'on procède ainsi jusqu'à épuisement des cartes. Le joueur qui a obtenu le plus de cartes a gagné.

Les thèmes de discussion sont simplement évoqués et ne font pas l'objet d'un débat car ce n'est pas l'objectif du jeu. Ils pourront en revanche être repris dans le cadre d'un travail, centré sur l'expression orale et l'argumentation.

Avant de commencer le jeu, il faut mettre en évidence la faculté du mot à ouvrir sur autre chose que lui-même. Dans cette optique, on fera une petite séance de « remue-ménages » à partir d'un terme choisi dans les cartes, par exemple, le mot *antipodes* qui peut évoquer aussi bien la géographie que le thème de l'aventure, du voyage et de la découverte. Les élèves seront ensuite mieux préparés à faire de même pour les autres mots.

hypersensibilité L'hypersensibilité est-elle un avantage ou un handicap dans les relations avec les autres ?

hypertrophie La migration des campagnes vers les villes provoque une hypertrophie des zones urbaines. Quels sont les problèmes qui en découlent ?

- A N T I

antibiotique Pourquoi existe-t-il différents types d'antibiotiques ?

anticonformisme Fumer dans un endroit non fumeur, est-ce faire preuve d'anticonformisme ?

antiphrase L'antiphrase est une manière d'affirmer quelque chose en disant le contraire. On utilise ce procédé dans la conversation courante (exemple : Eh bien bravo ! = Je ne te félicite pas !). Trouvez d'autres exemples dans la conversation quotidienne.

antipodes Que peut évoquer le mot antipodes pour un géographe, un poète, un voyageur ?

- I M , - I N

imperméable Être imperméable aux sentiments d'autrui, est-ce une qualité ? Si oui, dans quels cas ?

imprudent Quels types de comportements peuvent-ils être jugés imprudents ?

inachevé Pour quelles raisons un artiste peut-il laisser une œuvre inachevée ?

inépuisable Existe-t-il des choses que l'on peut qualifier d'inépuisables ?

infidèle La nature humaine est-elle, à votre avis, plutôt fidèle ou infidèle ?

- B I O

biodégradable Pourquoi la publicité utilise-t-elle ce terme pour faire vendre certains produits ?

biographe Si vous écriviez la biographie de quelqu'un, qui choisiriez-vous et pourquoi ?

- G R A P H

calligraphie Avec quelle écriture aimeriez-vous pratiquer la calligraphie ? (caractères arabes, chinois, hébreux, latins, persans ...).

orthographe Est-ce important d'avoir une bonne orthographe ?

radiographie Les sondages sont-ils une radiographie exacte de l'opinion publique ?

graphologue Pourquoi certaines entreprises font-elles analyser par un graphologue les demandes d'emploi manuscrites qui leur sont adressées ?

- P A T H

antipathie Qu'est-ce qui peut provoquer la sympathie ou l'antipathie que l'on a pour l'autre ?

homéopathie L'homéopathie est souvent contestée. Pourquoi ?

myopathie Cette maladie est connue du public grâce au Téléthon. Quel est l'objectif du Téléthon ?

pathétique Avez-vous le souvenir de scènes pathétiques vues au cinéma ?

pathologie Est-il exact que certaines pathologies dépendent du climat, de l'environnement ou du mode d'alimentation ?

- P H O T O

photosensible Sommes-nous photosensibles ?

photocopie On dit que le photocopillage tue le livre ? Pourquoi à votre avis ?

photographe Un photographe qui fait un reportage sur le lieu d'une catastrophe peut-il tout montrer ?

Il est important de faire manipuler les cartes qui constituent le repère matériel du mot sur lequel l'attention doit se focaliser. Le but de ce jeu est de faire prendre conscience aux élèves qu'un mot ne vit pas tout seul et qu'il a de multiples ramifications, aussi bien dans les textes que dans leur tête. Pour maîtriser l'usage des mots, il faut en effet comprendre les relations qui les unissent à nos expériences et à nos connaissances.

Dans un délai de une à deux semaines par exemple, on recommence le jeu en faisant un tour de table. Chacun tire une carte à tour de rôle et essaye de retrouver l'ouverture qui a été proposée pour le mot lors de la première séance. S'il l'a oubliée, il en propose une autre. On évalue ainsi ce qui a été retenu, mais également la capacité à mettre en relation mot et discours (au sens de langue en action).

Dans la perspective d'un apprentissage à long terme, les quatre types d'activités présentées dans cette partie pourraient être programmés de la manière suivante.

- *Les séries*, centrées sur la constitution d'ensembles à partir de critères morphologiques sont, dans un premier temps, assez faciles à réaliser par la majorité des élèves.
- *Les mariages* permettent d'aborder l'exploration des réseaux de relations dans lesquels s'inscrivent les mots.
- *Les mots et moi*, jeu qui implique une évaluation des mots par l'élève, permet de faire émerger les perceptions subjectives relatives aux mots (facilité, intérêt, par exemple), afin de montrer aux élèves que leurs perceptions personnelles sont parfois source d'incompréhension.
- *D'un mot à l'autre* est un jeu qui vise à mettre en évidence le fait que les mots s'inscrivent et prennent vie dans le discours, qu'il soit oral ou écrit. Ce jeu permet enfin d'explorer les ramifications entre le mot et les multiples domaines de la connaissance et de l'expérience du monde.

O U V E R T U R E S

Ces jeux, présentés dans un cadre structuré, accompagnés d'un matériel pédagogique prêt à l'emploi, ne constituent cependant pas une méthode fermée sur elle-même. Ils se conçoivent comme un ensemble d'activités ouvert, centré

sur l'apprentissage lexical. Dans cette optique, on peut les utiliser tels quels, les adapter, ou en inventer d'autres sans perdre de vue la nécessité d'évaluer leur impact sur l'apprentissage lexical.

ÉVALUER

Lorsqu'il s'agit d'un vocabulaire ciblé, répondant à un besoin du programme, l'évaluation est relativement facile car elle se fait dans le prolongement du cours. On constate en revanche que l'évaluation à plus long terme des acquis lexicaux demeure difficile. Les performances des élèves ne reflétant pas forcément ce qu'ils savent, c'est le mode d'évaluation qui détermine en partie le rappel et le réemploi, selon le type d'amorce utilisé pour susciter des réponses. Il est donc important de varier les approches, afin de donner aux élèves toutes les chances de mettre en œuvre ce qu'ils ont acquis.

Les évaluations prévues à la suite de certaines activités permettent de mesurer à court et moyen termes les acquisitions lexicales. En fin de trimestre ou d'année scolaire, on peut procéder à une évaluation, centrée sur des capacités et compétences développées à travers les jeux. En voici quelques exemples.

- 1) Maîtrise de l'ordre alphabétique (pour les plus jeunes).
- 2) Distinction des catégories grammaticales.
- 3) Reconnaissance et interprétation (forme et signification) des préfixes, suffixes et radicaux communs à une série de mots.

4) Assemblage des éléments constitutifs des mots.

5) Distribution des préfixes et suffixes (régularités combinatoires).

6) Établissement de relations sémantiques entre les mots (sens objectifs/sens subjectifs) :
 – relations stéréotypées ;
 – relations paradoxales ;
 – relations imaginaires ;
 – relations liées à l'expérience subjective.

7) Compréhension de notions générales et repérage des éléments qui expriment ces notions (temps, espace, quantité, opposition).

8) Analyse du rapport subjectif aux mots (degré de familiarité, d'intérêt, de difficulté).

9) Appropriation des éléments (préfixes, suffixes et radicaux) appartenant au vocabulaire de différentes disciplines ou d'une discipline donnée.

10) Mise en relation des éléments organisateurs du lexique (préfixes, suffixes, radicaux) avec le lexique relevant des connaissances personnelles de l'élève et de son usage quotidien de la langue.

11) Articulation du mot sur le discours (potentiel d'ouverture).

ADAPTER

Le matériel est structuré de manière à ce que les contenus et les démarches pédagogiques soient facilement lisibles pour des utilisateurs divers. Mais les jeux pouvant être menés, comme on l'a vu, indépendamment les uns des autres, chacun a la liberté de choisir et de programmer ceux qui conviennent le mieux au public et aux objectifs qui sont les siens.

Deux types de programmation peuvent être envisagés : le premier fixe le nombre de séances consacrées aux jeux lexicaux à répartir sur une durée déterminée (mois, trimestre, année); le second prévoit de courtes séquences d'une

quinzaine de minutes au début de certains cours, séquences menées sur un rythme assez soutenu. Ce type de programmation (séances brèves mais fréquentes) permet de familiariser progressivement les élèves avec le fonctionnement du lexique, sans y consacrer trop de temps et de manière assez souple. Dans cette démarche, il faut impérativement que le matériel de travail soit préparé à l'avance pour ne pas empiéter sur le bref moment du jeu.

Il est également possible de pratiquer ces jeux de manière occasionnelle, par exemple dans le cadre d'un soutien scolaire.

CRÉER

Outre les jeux, l'utilisateur dispose d'une base de données présentée de manière concrète grâce au support des cartes. À partir de ce corpus, il est possible d'envisager d'autres pistes de travail dont voici quelques exemples.

CRÉATION DE JEUX

Les élèves travaillent par petits groupes. Chaque groupe doit créer un jeu en utilisant tout ou partie du matériel existant : cartes-éléments, cartes-mots et répertoires.

La réalisation de ce projet se fait, si possible, hors cours. Les élèves organisent eux-mêmes leurs réunions de travail. L'enseignant les aide à définir leur projet et fixe avec eux la durée et le nombre de réunions nécessaires à sa réalisation. Quand celle-ci est terminée, chaque groupe présente son jeu à la classe. Il est possible d'imaginer des jeux d'expression orale qui utiliseraient certaines des cartes-mots comme éléments de construction d'un récit ou de toute autre forme d'expression. Il faut alors définir des règles de mise en œuvre de tels jeux : travail individuel ou travail de groupe, répartition des cartes entre les joueurs ou tirage des cartes dans un paquet, etc.

Un classement des jeux, créés par les élèves, peut être effectué selon différents critères

(intérêt, utilité pédagogique, difficulté), pour une utilisation ultérieure dans la classe ou dans d'autres contextes.

CONSTRUCTION D'UNE BASE DE DONNÉES

Les élèves constituent une base de données à partir des cartes-mots et des répertoires. Celle-ci doit permettre de mettre en évidence différents types de relations entre les mots. On pourra reprendre les critères proposés pour les jeux d'associations ou en trouver d'autres.

L'exploration des relations se fait en interrogeant la base à partir des critères établis, afin de faire apparaître différentes possibilités de classements et de regroupements des mots. Le critère morphologique correspond au repérage des noms, verbes et adjectifs; les critères thématiques impliquent un autre mode de classement par domaines et sujets. Le travail peut être collectif ou individuel mais, quelle que soit la démarche adoptée, il est nécessaire de définir au préalable avec les élèves un cahier des charges : contenu et organisation de la base, mode de consultation, utilisation des données.

INVENTIONS GRAPHIQUES

Les élèves imaginent des interprétations graphiques des mots, préfixes, suffixes et

RÉPERTOIRE DE MOTS AVEC BASE RADICAL

ACT(E, I)

acte	<i>Nm</i>
acteur	<i>Nm</i>
action	<i>Nf</i>
activation	<i>Nf</i>
activer	<i>V</i>
activité	<i>Nf</i>
activiste	<i>Nm</i>

CENTR(A, E, I)

central	<i>A</i>
centralisateur	<i>A</i>
centre	<i>Nm</i>
centrer	<i>V</i>
centrifuge	<i>A</i>
concentrique	<i>A</i>

GÈNE, GÉNÉ(I, O)

gène	<i>Nm</i>
génétique	<i>Nf</i>
génique	<i>A</i>
génom	<i>Nm</i>
hétérogène	<i>A</i>
pathogène	<i>A</i>

HYDR(A, O)

hydraulique	<i>A</i>
hydrocarbure	<i>Nm</i>
hydrologie	<i>Nf</i>
hydrophile	<i>A</i>

MORPH(E, I, O)

anthropomorphisme	<i>Nm</i>
métamorphose	<i>Nf</i>
morphologie	<i>Nf</i>
polymorphe	<i>A</i>

ANTHROP(E, O)

anthropocentrisme	<i>Nm</i>
anthropologie	<i>Nf</i>
anthropophage	<i>Nm</i>
misanthrope	<i>A, Nm</i>
philanthropie	<i>Nf</i>

CRAT(E, I)

aristocrate	<i>Nmf</i>
autocrate	<i>Nm</i>
démocratie	<i>Nf</i>
eurocrate	<i>Nm</i>
technocrate	<i>Nm</i>

GRAMME

calligramme	<i>Nm</i>
diagramme	<i>Nm</i>
épigramme	<i>Nm</i>
hologramme	<i>Nm</i>
encéphalogramme	<i>Nm</i>

LOG(UE, IE)

astrologue	<i>Nmf</i>
biologie	<i>Nf</i>
dialogue	<i>Nm</i>
ornithologue	<i>Nm</i>

NATION

nation	
international	
nationalité	
nationalisme	

BIBLIO

bibliobus	<i>Nm</i>
bibliographie	<i>Nf</i>
bibliophile	<i>A</i>
bibliothèque	<i>Nf</i>

DERM(A, E)

dermatologue	<i>Nmf</i>
endoderme	<i>Nm</i>
épiderme	<i>Nm</i>
épidermique	<i>A</i>
pachyderme	<i>Nm</i>

GRAPH(E, I, O)

graphique	<i>A, Nm</i>
graphologie	<i>Nf</i>
orthographe	<i>Nf</i>
radiographie	<i>Nf</i>

MÈTR(E, I, O)

décimètre	<i>Nm</i>
kilomètre	<i>Nm</i>
métrage	<i>Nm</i>
mètreur	<i>Nm</i>
métrique	<i>A</i>
métronome	<i>Nm</i>
thermomètre	<i>Nm</i>

NAUT(E, I)

aéronautique	<i>A, Nf</i>
astronaute	<i>Nm</i>
cosmonaute	<i>Nm</i>
nautique	<i>A</i>

PATH(E, I, O)		PHIL(E, I, O)		PHON(E, I, O)	
antipathie	<i>Nf</i>	bibliophile	<i>Nm</i>	cacophonie	<i>Nf</i>
antipathique	<i>A</i>	francophile	<i>A</i>	orthophoniste	<i>Nmf</i>
pathologie	<i>Nf</i>	hydrophile	<i>A</i>	phonologie	<i>Nf</i>
psychopathologie	<i>Nf</i>	philanthrope	<i>A, Nm</i>	symphonie	<i>Nf</i>
sympathie	<i>Nf</i>	philosophie	<i>Nf</i>	téléphone	<i>Nm</i>
télépathie	<i>Nf</i>				
PSYCH(A, E, I, O)		RADIO		SCOP(E, I)	
psychanalyse	<i>Nf</i>	radioactivité	<i>Nf</i>	endoscope	<i>Nm</i>
psychisme	<i>Nm</i>	radiographie	<i>Nm</i>	microscope	<i>Nm</i>
psychologue	<i>Nm</i>	radiologue	<i>Nm</i>	microscopique	<i>A</i>
psychologie	<i>Nf</i>	radioscopie	<i>Nf</i>	périscopie	<i>Nm</i>
psychose	<i>Nf</i>	radiothérapie	<i>Nf</i>	télescope	<i>Nm</i>
SEX(E, I, O, U)		SPHÈRE(E, I)		TECHN(I, O)	
sexe	<i>Nm</i>	atmosphère	<i>Nf</i>	pyrotechnie	<i>Nf</i>
sexisme	<i>Nm</i>	hémisphère	<i>Nm</i>	technicien	<i>Nm</i>
sexologue	<i>Nm</i>	sphérique	<i>A</i>	technique	<i>A, Nf</i>
sexualité	<i>Nf</i>	stratosphère	<i>Nf</i>	technologie	<i>Nf</i>
sexuel	<i>A</i>				
THÉ(E, I, O)		THÈQUE		THÉRAPIE, I)	
athée	<i>A, Nmf</i>	bibliothèque	<i>Nf</i>	balnéothérapie	<i>Nf</i>
athéisme	<i>Nm</i>	ludothèque	<i>Nf</i>	phytothérapie	<i>Nf</i>
théocratie	<i>Nf</i>	photothèque	<i>Nf</i>	thérapeute	<i>Nm</i>
théologie	<i>Nf</i>			thérapeuthique	<i>A, Nf</i>
				thalassothérapie	<i>Nf</i>
THERM(A, E, I, O)		TERR(E, I)		THÈSE	
isotherme	<i>Nm</i>	atterrir	<i>V</i>	antithèse	<i>Nf</i>
thermal	<i>A</i>	enterrer	<i>V</i>	hypothèse	<i>Nf</i>
thermique	<i>A</i>	parterre	<i>Nm</i>	synthèse	<i>Nf</i>
thermomètre	<i>Nm</i>	terre	<i>Nf</i>		
thermostat	<i>Nm</i>	terrestre	<i>A</i>		
		terreux	<i>A</i>		
		terrien	<i>A, Nm</i>		
		terrier	<i>Nm</i>		

Dans les pages qui suivent, vous trouverez toutes les cartes nécessaires aux jeux d'association, de classement et de construction qui ont été décrits précédemment.

Cartes préfixe : jeu de 30 cartes avec étymologie

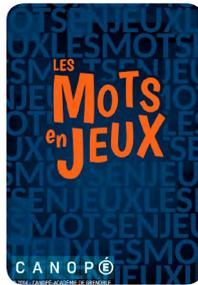
Cartes radical : jeu de 30 cartes avec étymologie

Cartes suffixe : jeu de 30 cartes avec étymologie

Cartes mots : jeu de 72 cartes

Nous rappelons que la base lexicale utilisée dans cet ouvrage n'est pas exhaustive. C'est pourquoi, pour chaque catégorie de cartes, nous avons ajouté des cartes vierges que vous pouvez compléter selon vos besoins.

Enfin, ces cartes peuvent être combinées au jeu de cartes **Les Mots en Jeux**, édité par le Canopé de l'académie de Grenoble, disponible en librairie ou sur lesmotsenjeux.fr.



radical

Origine grecque : ὕδωρ
(*udor* - eau)

hydre

hydra, hydri, hydro

radical

Origine grecque : λόγος
(*logos* - discours sur, parole)

logue

logi

radical

Origine grecque : μέτρον
(*métron* - dimension, mesure)

mètre

métra, métri, métro

radical

Origine grecque : μορφή
(*morphè* - forme)

morphe

morphi, morpho

radical

Origine latine : *natio-onis*
(de *natus* - né)

nation

radical

Origine grecque : ναύτης
(*nautès* - marin)

naute

nauti

radical

Origine grecque : πάθος
(*pathos* - souffrance, passion)

pathe

pathi, patho

radical

Origine grecque : φίλος
(*philos* - ami)

phile

phili, philo

radical

Origine grecque : φωνή
(*phonè* - voix)

phone

phoni, phono