

Activité 1 : Les moteurs lexicaux

Par deux, vous choisissez un mot-cible (ou vous le tirez au hasard) et vous répondez aux questions chacun de votre côté, dans un temps limité (vous pouvez utiliser un sablier = 3 min)

Le jeu consiste à collecter le plus de réponses possibles à chaque question.

C'est celui qui a trouvé (et écrit) le plus de mots – acceptables – qui a gagné !

- **Avec le mot « Forêt »**

Question1 : « *Qui est-ce qui vit dans la forêt ?* »

Question2 : « *Qu'est-ce qu'on trouve dans une forêt ?* »

Question 3 : « *Qu'est-ce qu'on fait dans une forêt ?* »

- **Avec le mot « Mer ».**

Question 1 : « *Qu'est-ce qu'on peut trouver dans la mer ?* »

Question 2 : « *Qu'est-ce qu'on peut voir sur la mer ?* »

Question 3 : « *Qu'est-ce qu'on peut faire à la mer ?* »

Question 4: « *C'est comment la mer ?* »

- **Avec le mot « Manger »**

Question1 : « *Qu'est-ce qu'on peut dire à la place de « manger» ?* »

Question 2 : « *Qu'est-ce qu'on peut manger ?* »

Question 3 : « *Qui mange qui ?* »

Question 4 : « *Comment est-ce qu'on mange ?* »

Question 5 : « *Où est-ce qu'on mange ?* »

- **Avec le mot « Courir »**

Question 1 : « *Qui est-ce qui court ?* »

Question 2 : « *Comment est-ce qu'on court ?* »

Question 3 : « *Où est-ce qu'on court?* »

- **Avec le mot « Parler »**

Question 1 : « *Quel mot peut-on utiliser à la place de « parler » ?* »

Question 2 : « *De quoi parle-t-on ?* »

Question 3 : « *A qui parle-ton ?* »

Question 4 : « *Comment parle-t-on ?* »

- **Avec le mot « Peur »**

Question 1 : « *Que fait-on quand on a peur ?* »

Question 2 : « *De quoi a-t-on peur ?* »

Question 3 : « *Quand on a peur, on est...?* »

Question 4 : « *Qu'est ce qui veut dire – à peu près - pareil que peur ?* »

- **Avec le mot « Colère »**

Question 1 : « *Que fait-on quand on est en colère ?* »

Question 2 : « *Qu'est ce qui met en colère ?* »

Question 3 : « *Quand on est en colère, on est...?* »

Question 4 : « *Qu'est-ce qui veut dire – à peu près - pareil que colère ?* »

Les mots trouvés (et correctement orthographiés) pour chacun des mots-cibles seront ensuite classés selon leur nature grammaticale : les noms (qui répondent aux questions qui et quoi), les verbes (qui répondent à la question que fait-on), les adjectifs et les adverbes (qui répondent à la question comment).

Activité 2 : La machine à transformer les mots

Apprivoiser les mots c'est être capable de les démonter, de les remonter et de se servir des mêmes « morceaux » pour en faire d'autres.

C'est à travers des jeux de construction de mots que vous comprendrez que les mots ne viennent pas de nulle part ; ils s'appellent, s'associent forment des familles, dévoilent des parents communs...

L'activité proposée consiste à ajouter « quelque chose » à la fin ou au début d'un mot pour obtenir un mot nouveau.

A partir de l'exemple, vous pouvez faire fonctionner la « machine à transformer »

Épice : épiché, épicier, épicière, épicerie

Cordon

Dent

Terre

Saut

Jardin

Jour

Laver

Mer

Et si on ajoutait quelque chose au début du mot... ?

A partir de l'exemple, vous pouvez faire fonctionner la « machine à transformer »

Faire : défaire, refaire, contrefaire, satisfaire, parfaire...

Porter :

Lever :

Dire :

Poser :

Prendre :

Mettre :

Activité 3. Le légo des mots

L'activité consiste à prolonger une liste de mots construits à partir d'un même préfixe

Exemple : PARA (contre)

à partir de paratonnerre et parachute, on trouvera parasol, paravent et parapluie

TRI (trois)

triangle – tricorne - ...

BI (deux)

binocles – bipède - ...

MAL (négation)

maladroit – malheureux - ...

MI (milieu)

minuit – midi - ...

Et si on cherchait d'où viennent les mots ?

A partir d'une liste de composantes d'origines grecque ou latine, portant chacune un sens spécifique, vous allez former des mots dont le sens devient alors transparent.

Un exemple avec les composantes HIPPO (cheval) et POTAME (fleuve) qui deviennent, en s'associant, HIPPOPOTAME (cheval du fleuve).

Vous cherchez alors une autre composante : DROME (vitesse) et vous allez former le mot HIPPODROME qui nomme le lieu où les chevaux font la course.

L'activité consiste à former le plus de mots possibles en partant des listes données, puis à en donner une définition simple.

HIPPO, cheval

AERO, air

RHINO, nez

ORTHO, juste

THEQUE, rangement

CARDIO, coeur

CRATIE, pouvoir

SCOPE, vue

AGRI, champ

GEO, monde

FORME, allure

EQUI, égal

VORE, manger

POTAME, fleuve

CHRONO, temps (qui passe)

GRAPHE, écriture

PHONO, son

AUTO, de soi-même

HEMI, moitié

MICRO, petit

POLY, plusieurs

THERMO, chaleur

TÉLÉ, déplacement

RADIO, rayon

AQUA, eau

PHAGE, manger

DROME, course

MÈTRE, mesure

PHOTO, lumière

BIBLIO, livre

MOBILE, mouvement

METRE, mesure

HYDRO, eau

KILO, mille

CULTURE, cultiver,

UNI, un seul

LIBRE, balance

CARNI, viande

HOMO, même

Activité 4 : Le jeu des mots tout neufs

Est-ce que vous savez que les mots s'usent ? Oui ! Je sais cela peut vous paraître bizarre. Mais pourtant certains mots sont tellement utilisés qu'ils ne veulent plus rien dire ; ils se sont abîmés comme des chaussures que l'on a trop portées. Alors nous allons tenter de remplacer ces mots usés par des mots tout neufs. Par exemple, au lieu de dire « faire un travail » on pourrait dire, « effectuer, exécuter un travail ».

L'activité consiste à remplacer le mot « usé » par un mot tout neuf : compléter le tableau en suivant l'exemple donné :

Avoir

Avoir mal au dos	<i>Souffrir du dos</i>
Avoir une drôle d'impression	
Avoir peur que	
Avoir le prix d'excellence	
Avoir une médaille d'or	
Avoir du courage	
Avoir un loyer élevé	

Donner

Donner sa place à quelqu'un	<i>Céder sa place à quelqu'un</i>
Donner dix ans de sa vie à	
Donner un rendez-vous	
Donner une augmentation	
Donner un traitement	
Donner la Palme d'or	
Donner une récompense	
Donner un chèque	
Donner une preuve	
Donner de l'importance à	
Donner des informations	
Donner une mission	
Donner son point de vue	
Donner sa fortune	
Donner les cartes	

Faire

Faire un travail

Effectuer un travail

Faire un devoir

Faire une erreur

Faire un accord

Faire une liste

Faire un règlement

Faire l'innocent

Faire une robe

Faire un pull-over

Faire une maison

Faire un feu

Faire plus vieux que son âge

Faire des photos

Faire un film

Faire un sport

FICHE AUTO CORRECTIVE ACTIVITÉ 2

Cordon : cordonnier - cordonnerie

Dent : dentiste – dentaire – dentition – dentifrice - dentier

Terre : enterrer – terrasser – terrassier - terreau

Saut : sauter – sauterelle – sautiller - sursaut

Jardin : jardinier – jardinerie – jardiner - jardinière

Jour : journal – journée – séjourner – séjour - journalier

Laver : laverie – lavage – laveuse – lavette – lavoir - lavabo

Mer : maritime – marin – marée – amarrer - marine

Porter : déporter – apporter – reporter – supporter - transporter

Lever : relever – surélever – soulever – élever - prélever

Dire : redire – médire – prédire - contredire

Poser : déposer – reposer – supposer – transposer – composer - disposer

Prendre : surprendre – méprendre – reprendre – apprendre – comprendre - surprendre

Mettre : remettre – démettre – commettre – transmettre – omettre – admettre - promettre

FICHE AUTO CORRECTIVE ACTIVITÉ 3

TRI (trois)

triangle – tricolore – trident - tricolore

BI (deux)

binocles – bipède – bicyclette - biscuit

MAL (négation)

maladroit – malheureux – malodorant – malfaisant - malpropre

MI (milieu)

minuit – midi – milieu – mi figue mi raisin

Quelques exemples de mots « recomposés »

ORTHOGRAPHE (écriture juste)

MICROSCOPE (vision-petit)

KILOMÈTRE (mesure mille mètres)

CHRONOMÈTRE (mesure du temps)

BIBLIOTHÈQUE (rangement des livres)

CARNIVORE (mangeur de viande)

FICHE AUTO CORRECTIVE ACTIVITÉ 4

Avoir

Avoir mal au dos	<i>Souffrir du dos</i>
Avoir une drôle d'impression	<i>Ressentir une drôle d'impression</i>
Avoir peur que	<i>Craindre...</i>
Avoir le prix d'excellence	<i>Obtenir le prix d'excellence</i>
Avoir une médaille d'or	<i>Recevoir une médaille d'or</i>
Avoir du courage	<i>Se montrer courageux</i>
Avoir un loyer élevé	<i>Payer un loyer élevé</i>

Donner

Donner sa place à quelqu'un	<i>Céder sa place à quelqu'un</i>
Donner dix ans de sa vie à	<i>Consacrer dix ans de sa vie</i>
Donner un rendez-vous	<i>Fixer un rendez-vous</i>
Donner une augmentation	<i>Accorder une augmentation</i>
Donner un traitement	<i>Délivrer un traitement</i>
Donner la Palme d'or	<i>Décerner la palme d'or</i>
Donner une récompense	<i>Attribuer une récompense</i>
Donner un chèque	<i>Remettre un chèque</i>
Donner une preuve	<i>Apporter une preuve</i>
Donner de l'importance à	<i>Attacher de l'importance à</i>
Donner des informations	<i>Fournir des informations</i>
Donner une mission	<i>Confier une mission</i>
Donner son point de vue	<i>Exposer son point de vue</i>
Donner sa fortune	<i>Léguer sa fortune</i>
Donner les cartes	<i>Distribuer les cartes</i>

Faire

Faire un travail	<i>Effectuer un travail</i>
Faire un devoir	<i>Rédiger un devoir</i>
Faire une erreur	<i>Commettre une erreur</i>
Faire un accord	<i>Conclure un accord</i>
Faire une liste	<i>Dresser une liste</i>
Faire un règlement	<i>Établir un règlement</i>
Faire l'innocent	<i>Jouer l'innocent</i>
Faire une robe	<i>Confectionner une robe</i>
Faire un pull-over	<i>Tricoter un pull over</i>

Faire une maison

Faire un feu

Faire plus vieux que son âge

Faire des photos

Faire un film

Faire un sport

Construire une maison

Allumer du feu

Paraître plus vieux que son âge

Prendre des photos

Tourner un film

Pratiquer un sport