

Atelier « Prendre appui sur les œuvres lues pour développer le lexique » LE BONNET ROUGE de Brigitte WENINGER et John A. ROWE, éditions Nord-Sud, 2000

1. Quels pourraient être les apports de cet album ou de ce conte en termes d'apprentissage ou d'enrichissement du lexique ?
Parmi vos propositions, soulignez celle ou celles que vous retiendrez pour la question 2.

2. Comment s'y prendre, quelles activités et quels outils proposer pour qu'il y ait effectivement compréhension, apprentissage et mémorisation du vocabulaire envisagé à la question précédente ?

Groupe 1

- Champ lexical autour des animaux en répertoriant le lexique
- Phonologie : prise de conscience de la sonorité de la langue
- Catégorisation
- Comprendre le rapport de sens entre les mots et chercher des liens (verbes et onomatopées ; ex : coasser, coa coa...)
- Mettre en place un réseau de livres autour des animaux
- Sélectionner des documentaires
- Proposer des vidéos sur les animaux

Étape par étape en fonction de l'animal pour une **collecte de mots** (alimentation, déplacement...)

Jouer corporellement le conte

Créations de jeux pour réactiver

Outils pour structurer les apprentissages :

Kim, loto, memory, carte image, jeu de l'oie, jeu de devinettes, sac à mots

Production d'écrits en fonction de certaines analogies en suivant le référent
Tapis de conte pour vivre le conte et **se remémorer** (en atelier, dans les espaces éducatifs)

Repérer la chronologie avec les connecteurs en les recevant (début, avancement de l'histoire, fin pour les réinvestir dans une écriture de conte
Créer des bandes repères autour « des connecteurs »

Filmer les élèves avec la chronologie de l'histoire pour la raconter ensuite

Groupe 2

Domaine sémantique

- L'animal et son cri ; onomatopées du texte
- Autour du mouvement
- Champ lexical de la forêt
- Champ lexical du temps qui passe
- Polysémie : bois, souris, puce
- Accumulation par des expressions répétitives et structures syntaxiques.

Domaine morphologique

→ dérivation (du verbe à l'onomatopée ou au nom) : clapir + clap-clap, cacher-cachette, bondir-bond

Cahier numérique de l'ENT : créer un imagier sonorisé de l'album → association animal/onomatopée ou association inversée pour les MS/GS.

+ jeux de kim, dominos, mémory.

Création d'une fleur de l'album.

Sacs polysémiques : petits sacs pour bois, souris, puce.

Travail d'anticipation, saynètes : raconter avec des masques ou objets. Reprise et enrichissement de la structure syntaxique dans les saynètes → production orale.

Recontextualisation : mise en réseau avec d'autres albums ou contes en randonnée (« La moufle », « Le Gruffalo », « La grenouille à grandes bouches »).

Groupe 3

- Noms des animaux + cri (verbe) + onomatopées.
- Vocabulaire de la structuration du temps.
- Les verbes de déplacements

1. Décontextualisation :

La randonnée auditive avec support carte mentale, chemin de récit

2. Mémorisation :

Saynètes

Jeux: memory, dominos, loto, chinese whisper

Images séquentielles

Parcours EPS

Cognition incarnée (bonnet contenant les animaux et reconstitution de l'histoire)

Devinettes, rébus

Lecture en réseau, utilisation d'une base poétique (La fourmi de Desnos)

Base documentaire

3. Recontextualisation :

- Création poétique
- Utilisation de l'approche sensorielle pour valoriser le vécu, l'affect

Création audio avec audacity

Makey-Makey

Écoute musicale et chant chorale : Le cri du kangourou, Odeurs + liste CNDP chansons à thème sur les animaux.

Mise en musique

- Une histoire stopmotion

Créer une suite avec d'autres animaux

Groupe 4

- Travail du champ lexical des animaux de la forêt ou des vêtements
- Travail à partir d'un seul mot : forêt, souris ou bonnet
- Travail sur les onomatopées (cris des animaux) et verbes correspondants
- Travail sur les verbes qui expriment le bruit émis par les animaux

1. Contextualisation : choix du thème et corpus de mots à partir de l'album (vêtements, animaux, verbes). Objectifs et corpus de mots ciblés et définis au préalable par l'enseignant.

2. Décontextualisation :

- Déballage oral à partir des connaissances des élèves. Catégorisation avec les élèves et recherche des critères récurrents et communs à la classe.
- Affiner la catégorisation en partant des questions où, quoi, comment ?

3. Élaboration de l'outil de mémoire à partir des catégories élaborées précédemment (fleurs, photos, dessins...).

4. Élaboration de jeux pour réactiver et réinvestir (kim, dominos, lotos...).

5. Réactivation à partir d'autres albums (lectures en réseau), selon le thème retenu (vêtements : la moufle, onomatopées le Machin...).

6. Recontextualisation à l'oral (phase d'oral avec manipulation de phrases simples puis à l'écrit et travail sur la syntaxe).

Un exemple extrait d'un dossier élaboré par :

Groupe de travail départemental du Gard

Claudie CANAT, CPC Nîmes 2

Micheline CELLIER, PIU FM Nîmes

Sylvie DUMAZER-BONNET, CPC, Nîmes 6 Gard-Costières

Carole ELBAZ-ROUSSEAU, CPC, Nîmes 1

Frédérique IORDANOFF, CPC, Nîmes 11 A.S.H.

Anne PIERA, CPC, Le Grau du Roi - Camargue

Gérard ZANETTI, IEN Nîmes 2

Mise en forme informatique : Philippe GODDET, CPC

Littérature et lexique au cycle I – champ lexical et hyperonymie

Le principe : Profiter d'une lecture en réseau ou d'une lecture isolée pour proposer une séance décrochée qui permet d'explorer un fait saillant de la langue exploitée dans l'album étudié.

Constitution progressive d'un réseau, du côté de la littérature : La découverte de cet album s'inscrit dans un réseau autour des variantes du conte traditionnel de la moufle, ce qui permet d'enrichir la lecture et le débat sur le sens, et de favoriser l'émergence d'inférences qui s'appuient sur la lecture des images et la connaissance de l'histoire.

Lorsque l'exploitation de l'album est faite, on peut, dans un deuxième temps, prévoir de travailler sur un fait de langue remarquable.

Exploitation d'un fait de langue, du côté du lexique : Dans l'album qui sert d'exemple, **le bonnet rouge**, il y a 9 animaux et chacun est associé à son cri dans le texte : la grenouille coasse, la souris couine, le lapin clapit, l'oiseau gazouille, le renard glapit, le sanglier grommelle, le loup hurle, l'ours grogne, seul le hérisson n'est pas associé à un cri : il renifle. On peut alors prévoir une séance décrochée sur le lexique.

Exemple de séance décrochée

Domaine travaillé : le lexique

Champ lexical : les animaux et leur cri

Notions travaillées : champ lexical et termes génériques

Objectifs :

1. Acquisition de vocabulaire : associer aux animaux de l'histoire les verbes hyponymes de crier qui leur sont associés dans le texte.
2. Utilisation de ce vocabulaire repéré en compréhension et en production.

Matériel : des cartes (type cartes de jeu), fabriquées à partir des illustrations de l'album et représentant chacun des neuf animaux de l'histoire.

Déroulement :

CONSTITUTION DU CORPUS

- 1- Désignation des animaux représentés sur les cartes et restitution des onomatopées utilisées, avec retour dans l'album et prélèvement de termes si nécessaire, par des lectures partielles de l'adulte. Discussion sur le sens de ces termes et mise en évidence de la notion d'hyponymie.
- 2- Constitution d'une liste illustrée des animaux qui rentrent dans le bonnet. Lister les animaux et en choisir de 3 à 6 selon la classe. Faire retrouver le cri puis le nom du cri de l'animal donné dans le texte. On pourra ne garder, en fonction de l'âge des élèves que certains exemples.
 - la souris couine
 - la grenouille coasse
 - l'oiseau gazouille
 - le loup hurle
 - l'ours grogne.
- La liste retenue est affichée dans la classe.
- 3- Systématisation : montrer l'animal, le nommer, donner le verbe associé à son cri : utilisation d'une structure syntaxique obligatoire : ex « c'est un renard, il glapit ».

Utilisation du vocabulaire repéré

Le recours à ce vocabulaire repéré se fait lors de jeux qui visent chaque fois la désignation de l'animal et l'association de son cri.

La découverte du jeu pourra chaque fois être collective, puis le jeu pourra se faire en petits groupes. `

Jeu de mémory dès la petite section : associer les deux mêmes cartes d'animaux. L'élève gagne s'il sait :

- y nommer l'animal,
- y puis proposer l'onomatopée de son cri,
- enfin restituer le verbe hyponyme de crier qui correspond.

Loto sonore en moyenne et grande section : fabriquer la bande son à partir des ressources qu'il est possible de trouver sur internet.

Le but du jeu est alors d'associer au cri entendu l'illustration de l'animal qui correspond.

Jeu du béret en grande section : 2 équipes, dans chaque équipe chaque enfant a l'image d'un animal de l'histoire. Pour aller toucher le béret, l'enseignant donne le verbe hyponyme qui correspond à l'animal.

Trace individuelle

Dans le cahier de mots, garder la photocopie (sous format vignette) des cartes du jeu de mémory, qui comporte l'illustration et l'écriture du nom de chaque animal. Chaque illustration sera accompagnée d'une phrase reprenant le nom de l'animal et le verbe qui désigne son cri. Par exemple, sous l'image de la souris, la phrase : « La souris couine. »

Évaluation

- Montrer l'animal nommé
- Nommer l'animal montré
- Désigner l'animal dont le cri est nommé
- Nommer le cri de l'animal proposé.

En phase d'évaluation, ne plus accepter le recours à l'onomatopée qui, dans un premier temps, peut se substituer à la désignation du cri par le terme spécifique.

Remarques : Il ne s'agit pas de faire acquérir aux élèves de cycle 1 des mots rares, mais bien les verbes usuels désignant les cris d'animaux les plus connus.

Il est possible de mener le même type de séances avec des objectifs langagiers identiques sur d'autres albums, par exemple :

*Jules PFEIFER, Aboie, Georges! Pastel, 2003

*Olivier DOUZOU, La ferme ! Éditions du ROUERGUE, 1998

*SATO, Piou-piou, École des loisirs, 2000

*Virginie MILLER, S'il te plaît, École des loisirs 1996

Source : http://www.ac-grenoble.fr/ien.g4/IMG/pdf/L_apprentissage_du_vocabulaire_A_l_Acole_primaire.pdf