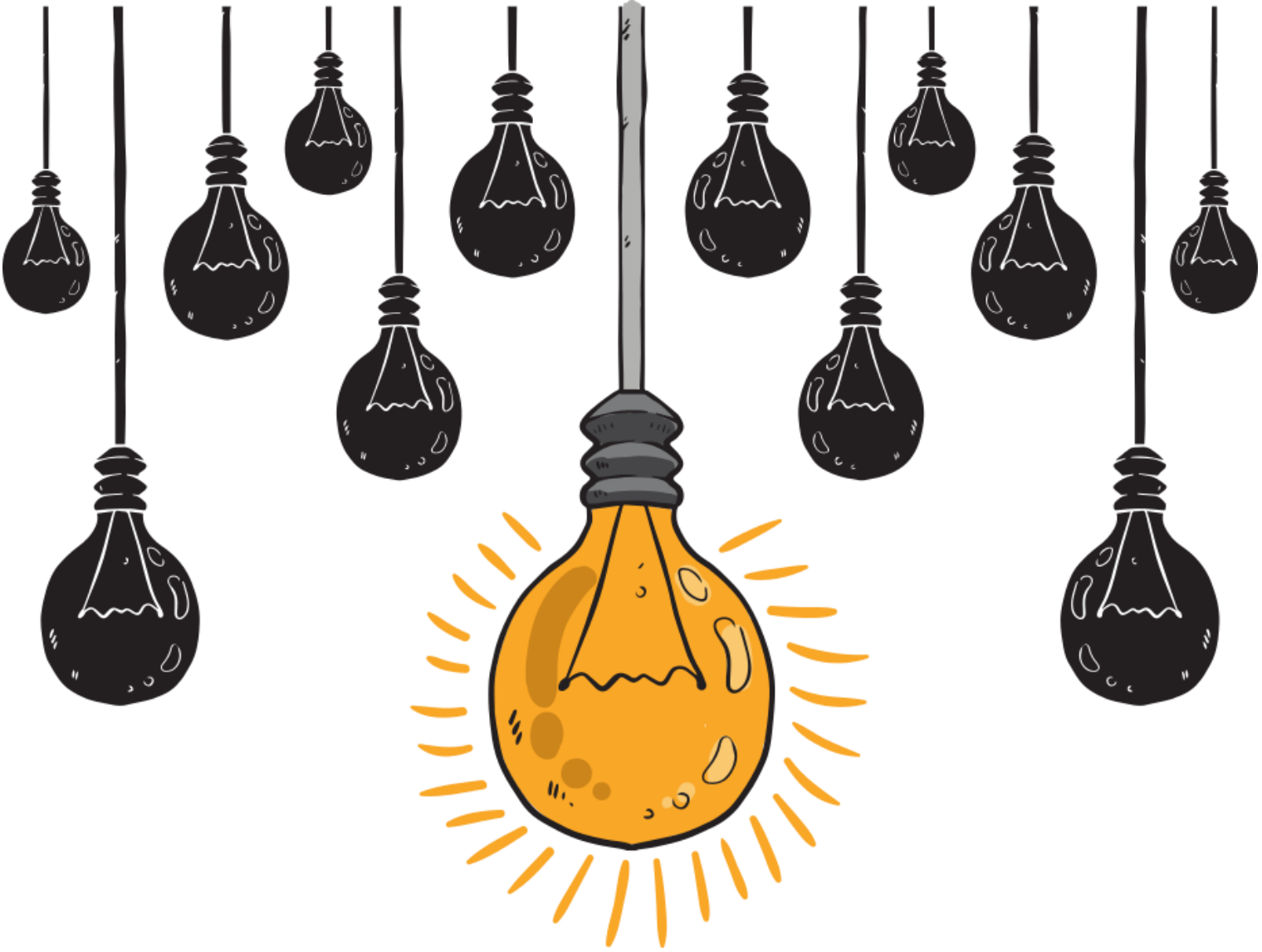


L'acquisition du vocabulaire en FLS

Table des matières

1. Pistes de réflexion **2**
2. Comment favoriser l'acquisition du vocabulaire? **3**
3. Le mur de mots **5**
4. Banque d'activités **8**
   - 4.1 Idées d'activités **9**
   - 4.2 Activité 1 **10**
   - 4.3 Activité 2 **11**
   - 4.4 Activité 3 **12**
   - 4.5 Activité 4 **13**
   - 4.6 Activité 5 **14**
   - 4.7 Activité 6 **15**
   - 4.8 Activité 7 **17**
   - 4.9 Activité 8 **18**
   - 4.10 Activité 9 **19**
   - 4.11 Activité 10 **20**
   - 4.12 Modèles d'étiquettes mots **22**

L'acquisition du vocabulaire en FLS

Pistes de réflexion

Pour être en mesure de réutiliser un nouveau mot, l'élève doit avoir vu, lu, entendu, dit et écrit ce mot plus de 20 fois.

Les apprenants d'une langue seconde passent plus facilement (10 fois plus!) de l'oral à l'écrit que de l'écrit à l'oral. Cela signifie que pour une tâche d'écriture, l'élève va plus souvent réutiliser le vocabulaire appris en interagissant oralement que le vocabulaire appris en lisant un texte.

L'acquisition du vocabulaire passe par l'oral. Il faudrait donc permettre aux élèves d'interagir entre eux et planifier diverses activités d'écoute (reportage, documentaire, entrevue, etc.)

Comment favoriser l'acquisition du vocabulaire?

Voici des actions que vous pouvez poser au quotidien pour favoriser l'acquisition du vocabulaire chez vos élèves.

- **Planifier les apprentissages autour d'un thème ou d'un concept**

- **Planifier des activités pendant lesquelles les élèves doivent interagir**
  - Résoudre un problème mathématique en équipe
  - Partager des réponses
  - Réagir à un reportage
  - Donner leur opinion
  - Expliquer un concept
  - Résumer des informations

- **Prévoir des situations de communication qui permettent aux élèves de réutiliser le vocabulaire travaillé de façon un peu plus spontanée**
  - Sketchs
  - Improvisation
  - Mises en situation
  - Débat d'opinion en sous-groupe sur un sujet d'actualité
  - Création d'un dialogue entre deux élèves
  - Création d'une vidéo (ex. : entrevue entre des élèves)

- **Définir le mot nouveau en groupe**
  - Trouver sa catégorie (ex. : animal, aliment, sport, etc.)
  - Trouver les caractéristiques du mot
  - Trouver des exemples d'utilisation

- **Offrir un support visuel (images, vidéos)**

- **Faire jouer les élèves avec les mots**
  - Jeu de comparaison
  - Jeu de description
  - Jeu de définition

- Jeu de partage d'information
- Etc.

- **Amener les élèves à catégoriser le mot selon son utilisation**

  - C'est une action?
  - C'est un objet?
  - C'est une personne?
  - C'est un mot pour décrire?

- **Construire le sens du mot nouveau avec les élèves**

  - Identifier la partie du mot qui est connue
  - Identifier la catégorie du mot
  - Trouver un synonyme
  - Contextualiser l'utilisation en donnant un exemple
  - Demander aux élèves de trouver un exemple d'utilisation
  - Trouver d'autres contextes dans lesquels on peut utiliser le mot

- **Enseigner de façon explicite les affixes les plus fréquents**

  Exemple : Quand je vois « re » au début d'une action, ça veut dire « une autre fois » ou « encore ».

- **Enseigner aux élèves à observer le contexte pour déterminer le sens d'un mot ou d'une expression**

- **Enseigner les expressions que vous utilisez régulièrement**

  - Définir le sens
  - Trouver un contexte d'utilisation

- **Valoriser l'utilisation du français en classe pour que tous s'expriment en français et multiplient les opportunités de réutiliser les mots nouveaux**

Le mur de mots

Le mur de mots est un outil essentiel qui :

- Favorise l'acquisition du vocabulaire
- Renforce la compréhension des concepts
- Aide les élèves avec l'orthographe des mots plus complexes
- Encourage l'autonomie des élèves en situation de lecture et d'écriture car ils l'utilisent comme outil
- Peut être vu comme un dictionnaire coopératif que vous créez avec les élèves selon le thème ou le concept vu.

En plus de leur enseigner à utiliser les outils qui sont à leur disposition, voici quelques stratégies qui peuvent être travaillées à l'aide du mur de mots.

Stratégies pour un mur de mots vivant

1 Bien choisir le lieu

- Doit être visuellement accessible pour les élèves (vous avez trop de fenêtres en classe? Pourquoi ne pas utiliser le plafond?)
- Utiliser du papier de couleur ou des cartons pour créer une zone sur un mur.

2 Créer le mur de mots avec vos élèves

3 L'utiliser régulièrement

- Vous y référer pour activer les connaissances de vos élèves ou pour réexpliquer un concept.
- Demander aux élèves de se servir du mur de mots pour résumer ce qu'ils ont appris pendant l'unité.
- Faire des jeux pour réutiliser les mots du mur de mots.

4 Changer le mur de mots

- Changer les mots à la fin de la thématique ou de l'unité (sinon, vos murs et vos fenêtres seront tapissés avant Noël!)
- Garder les mots qui sont importants dans la prochaine unité et retirer les autres.

* Il est suggéré de ne pas avoir plus de 30 mots sur le mur de mots!

Comment préparer des étiquettes mots?

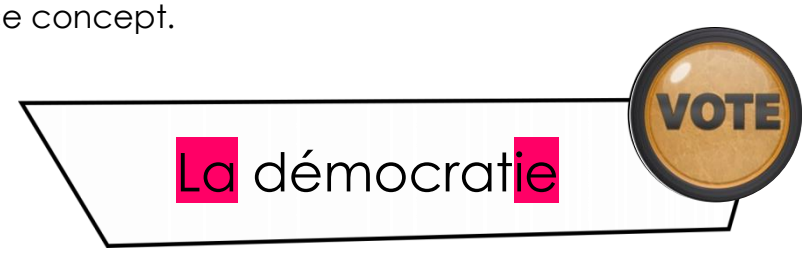
Voici 3 options :

- Les préparer à l'avance en utilisant des images libres de droits.

- Les préparer avec vos élèves «sur le vif» pendant une tâche de lecture ou d'écoute quand vous rencontrez un mot important pour votre unité et qui est difficile pour la majorité. Pour ce faire, penser à imprimer quelques copies d'étiquettes mots et les garder en classe.
- Les faire préparer par vos élèves (en équipe, par exemple).

Quelques astuces!

- Écrire le déterminant qui accompagne le mot. Je vous suggère d'utiliser le déterminant défini (le, la ou les) afin de simplifier la tâche des élèves quand ils consultent le mur de mots. Le déterminant les aidera grandement avec la distinction féminin-masculin.
- Utiliser un synonyme ou un qui explique ou décrit lorsqu'aucune image ne peut être associée au mot. Par exemple : La démocratie = VOTE
  C'est un peu simpliste, mais il s'agit d'un exemple clair qui fera «allumer» les élèves sur ce concept.



- Plastifier des étiquettes mots vierges pour changer plus rapidement (et sans gaspiller de papier!) votre mur de mots.

Banque d'activités pour favoriser l'acquisition du vocabulaire

Idées d'activités pour l'acquisition du vocabulaire

Vous pourriez transformer certains jeux offerts sur le marché afin de consolider les apprentissages. Voici quelques idées :

- Jenga : Écrire un numéro sur chaque morceau et y associer une question. Très utile pour des questions d'application en mathématique ou en langue seconde.

- Battleship - Bataille navale : Vous pourriez transformer ce jeu en activité de révision avant un examen d'univers social ou de mathématique, par exemple. Par exemple, l'élève A doit poser une question au joueur B. Si le joueur B répond correctement, il pourra tenter sa chance 2 fois pour toucher un des bateaux du joueur A. Si la réponse donnée est incorrecte, le joueur B n'aura que 1 seule chance de toucher un des bateaux. Autrement dit :

Bonne réponse	**2 coups**
Mauvaise réponse	**1 coup**

- Dobble : Il s'agit d'un jeu que vous pourriez utiliser facilement pendant les dernières minutes de la journée lorsque vos élèves ont moins d'énergie. Il suffit d'ajouter une règle au jeu : que le mot nommé fasse partie d'une phrase. Ça peut être une description, une affirmation, une question, etc.

- Bananagramm : Il s'agit d'une version plus flexible du Scrabble. Ce jeu pourrait être utilisé en fin de journée dans toutes les matières avec comme seule règle : former des mots en lien avec la matière. Par exemple, pour une période de mathématique, il faudrait que les élèves forment des nombres ou des concepts.

Les activités qui vous sont suggérées dans les pages suivantes sont conçues pour favoriser l'acquisition de vocabulaire et peuvent être utilisées dans toutes les matières. Elles peuvent toutes être utilisées avec les mots qui font partie de votre mur de mots.

Les définitions

Objectif : Favoriser le recours à des synonymes et la réutilisation du vocabulaire.

Temps : 5-10 minutes

Matériel : cartes de jeu (40 de préférence, ou mur de mots)

Déroulement :

1. Expliquer aux élèves qu'ils doivent deviner le mot décrit par un autre élève.
2. Former des équipes de 3 et leur remettre une copie des cartes de jeu.
3. L'équipe qui a terminé ses définitions en premier est la grande gagnante!

Variante :

- Vous pourriez demander aux équipes d'utiliser les mots du mur de mots, sans utiliser de cartes de jeu.
- Il est possible de minuter les élèves. L'équipe gagnante sera celle qui a réussi à trouver le plus de mots possible en **X** minutes.
- Il est aussi possible de transformer cette activité en compétition active. Il suffit de placer toutes les cartes de jeu sur un seul bureau. Les élèves doivent se déplacer pour aller chercher une nouvelle carte lorsque le mot décrit a été trouvé. L'activité prend alors la forme d'une course à relais et devrait être minutée.

Suggestions de contenu pour les cartes de jeu :

- Vocabulaire thématique (avec ou sans image)
- Verbes d'action (avec ou sans image)
- Adjectifs pour décrire
- Personnages importants en univers social
- Objets du laboratoire de science

Taboo

Objectif : Favoriser le recours à des synonymes et la réutilisation du vocabulaire.

Temps : 5-10 minutes

Matériel : cartes de jeu (30 de préférence, ou ceux du mur de mots)

Déroulement :

1. Expliquer aux élèves qu'il s'agit d'une compétition entre équipes.
2. Ils doivent deviner le mot décrit par leur coéquipier sans nommer les mots tabous qui sont écrits sur la carte.
3. Demander aux élèves de former des équipes de 4 et de choisir leur coéquipier.
4. Leur remettre une copie des cartes de jeu.
5. L'équipe qui a trouvé tous les mots en premier est la grande gagnante!

Variante :

- Vous pourriez demander aux équipes d'utiliser les mots du mur de mots pour créer des cartes de jeu. Par la suite, chaque équipe échangerait les cartes pour faire l'activité.
- Il est possible de minuter les élèves. L'équipe gagnante sera celle qui a réussi à trouver le plus de mots possible en **X** minutes.
- Il est aussi possible de transformer cette activité en compétition active. Il suffit de placer toutes les cartes de jeu sur un seul bureau. Les élèves doivent se déplacer pour aller chercher une nouvelle carte lorsque le mot décrit a été trouvé. L'activité prend alors la forme d'une course à relais et devrait être minutée.

Suggestions de contenu pour les cartes de jeu :

- Vocabulaire de l'unité vue (avec ou sans image)
- Verbes d'action (avec ou sans image)
- Adjectifs pour décrire
- Personnages importants en univers social
- Notions mathématiques

Les mots qui sonnent

Objectif : Travailler le vocabulaire.

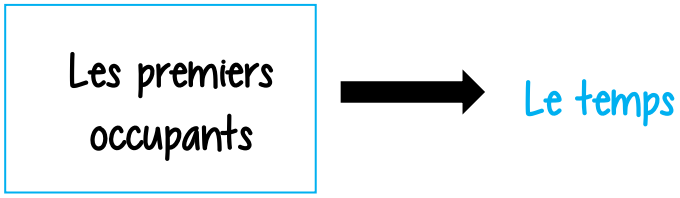
Temps : 5-10 minutes

Matériel : cartes de jeu ou mots du mur de mots

Déroulement :

1. Demander aux élèves de former des équipes de 3 ou 4.
2. Remettre les cartes de jeu à chacune des équipes.
3. Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir, à tour de rôle, piger une carte et lire le mot qui y est écrit.
4. Tous les membres de l'équipe doivent alors trouver un mot qui « sonne » comme celui de la carte de jeu.

   Exemple :

5. Au besoin, faire un exemple avec les élèves à l'aide d'une carte de jeu.
6. Lorsque tous les élèves ont saisi les règles du jeu, au jeu!
7. Lorsque le temps est écoulé, le jeu prend fin et l'équipe qui a réussi à trouver le plus grand nombre de mots gagne.

Variante :

- Vous pourriez faire cette activité en fin de période en groupe-classe.
- Vous pourriez ajouter un plus grand défi en demandant aux élèves de trouver des mots en lien avec l'unité.

Fais-moi un dessin

Objectif : Travailler le vocabulaire lié à un thème.

Temps : 5-10 minutes

Matériel : cartes de jeu ou mots du mur de mots

Déroulement :

1. Demander aux élèves de former des équipes de 3 ou 4.
2. Remettre les cartes de jeu à chacune des équipes.
3. Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir, à tour de rôle, piger une carte et illustrer ce mot en le dessinant.
4. Toute l'équipe doit alors trouver le bon mot.
5. Au besoin, faire un exemple avec les élèves à l'aide d'une carte de jeu.
6. Lorsque tous les élèves ont saisi les règles du jeu, au jeu!
7. Lorsque le temps est écoulé, le jeu prend fin et l'équipe qui a réussi à trouver le plus grand nombre de mots gagne.

Variante :

- Vous pourriez faire cette activité en fin de période en groupe-classe.

Les contraires

Objectif : Travailler le vocabulaire de description.

Temps : 15-20 minutes

Matériel : cartes de jeu

Déroulement :

1. Demander aux élèves de former des équipes de 3 ou 4 et de trouver le plus de mots possible pour décrire des objets ou des personnes (ou tout autre type de mots!). Leur remettre les cartes de jeu sur lesquelles ils doivent écrire les mots (1 mot par carte de jeu).
2. Quand c'est terminé, expliquer aux élèves qu'ils vont travailler le vocabulaire de description en trouvant le plus de mots contraires.
3. Ils vont devoir, à tour de rôle, piger une carte et lire à haute voix le mot écrit sur la carte. Toute l'équipe doit alors trouver le plus de mots contraires possible.
4. Faire un exemple avec les élèves à l'aide de quelques cartes de jeu.
5. Lorsque tous les élèves ont saisi les règles du jeu, au jeu!
6. Le jeu prend fin lorsqu'il n'y a plus de cartes au centre.

À quoi ça te fait penser?

Objectif : Travailler le vocabulaire et les connaissances antérieures sur un thème.

Temps : 5-10 minutes

Matériel : fiche d'activité (facultatif), projecteur (si image)

Déroulement :

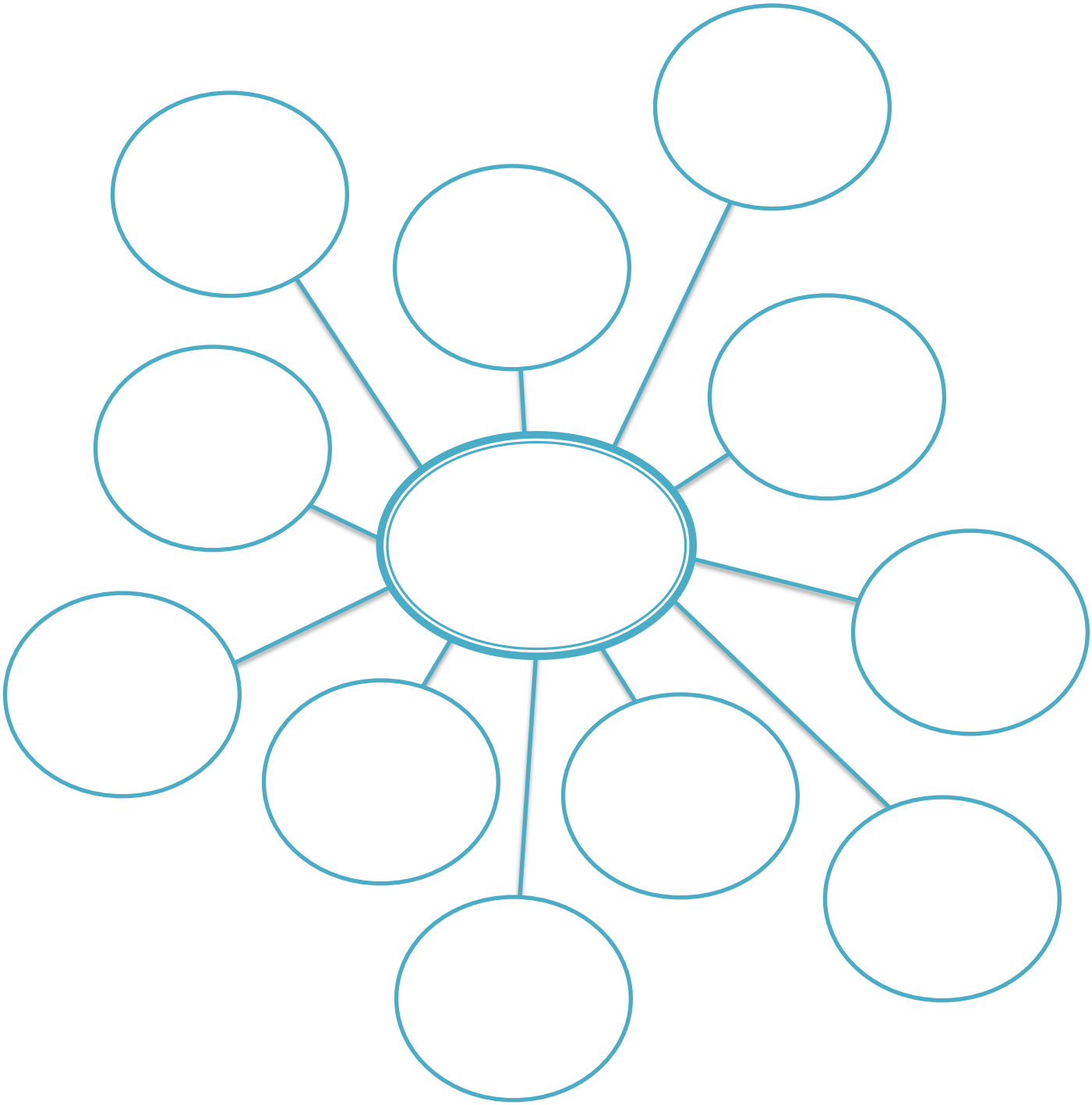
1. Dire aux élèves qu'ils vont devoir trouver le plus grand nombre de mots possible à partir d'un mot ou d'une image (selon votre choix!).
2. Leur dire que tous les mots nommés doivent être liés, d'une façon ou d'une autre, au mot ou à l'image.
3. Choisir un mot ou une image de base. Vous pourriez choisir un mot ou une image en lien avec la thématique qui est à l'honneur dans votre classe (exemple : les changements climatiques).
4. Si vous choisissez de faire cette activité à l'écrit, leur remettre la fiche d'activité sur laquelle ils écriront les mots trouvés.
5. Nommer le mot choisi, l'écrire au tableau ou projeter l'image.
6. Dire aux élèves qu'ils ont 1 minute (plus ou moins, au choix) pour trouver le plus de mots possible.
7. À votre signal, au jeu!
8. Lorsque le temps est écoulé, inviter les élèves à partager leurs mots en sous-groupe.
9. Leur demander de compter le nombre de mots qui sont différents.
10. Lorsque tous ont terminé, faire un retour en groupe pour déterminer l'équipe la plus originale dans ses choix de mots.

Variante :

- Vous pourriez utiliser un concept mathématique comme mot de base et vous servir des mots trouvés pour faire une courte révision sur le concept.
- Il serait intéressant d'utiliser le champ lexical créé lors de l'activité comme déclencheur pour une activité d'écriture.

À quoi ça te fait penser?

Trouve le plus de mot possible!



Le quiz

Objectif : Travailler le vocabulaire lié à un thème (et au mur de mots!).

Temps : 10-15 minutes

Matériel : Quiz Kahoot et iPads OU tableaux effaçables OU fiche d'activité

Déroulement :

1. Préparation du quiz qui révise certains concepts vus et le vocabulaire (entre 8 et 10 questions à choix multiples ou de type « association »).
2. Vous pourriez faire une activité d'association mot-définition ou encore définition-image. Vous pourriez inclure une question pour décrire un phénomène scientifique vu en classe ou un évènement historique, sous forme d'association ou de réponse courte.
3. Expliquer aux élèves ce qu'est un quiz si c'est la première fois que vous en faites un avec eux.
4. Leur dire que le quiz reprend tous les mots importants de l'unité que vous voyez en ce moment.
5. Selon la manière choisie pour faire le quiz, leur remettre le matériel nécessaire.
6. Si vous faites le quiz en équipe, former des équipes.
7. Action!

Scattergories

Objectif : Travailler le vocabulaire et les connaissances antérieures sur un thème.

Temps : 5-10 minutes

Matériel : fiche d'activité (facultatif)

Déroulement :

1. Dire aux élèves qu'ils vont devoir trouver des mots qui commencent par la même lettre pour chacune des catégories.
2. Remettre une fiche d'activité aux élèves.
3. Choisir les catégories et leur demander de les écrire sur la fiche. Vous pourrez facilement choisir les catégories en lien avec votre matière!
4. Lorsque les élèves sont prêts, écrire une lettre au tableau.
5. Dire aux élèves qu'ils ont 1 minute (plus ou moins, au choix) pour trouver un mot pour chaque catégorie. Attention! Chaque mot doit commencer par la lettre qui est au tableau!
6. À votre signal, au jeu!
7. Lorsque le temps est écoulé, inviter les élèves à partager leurs mots en sous-groupe.
8. Leur demander de compter le nombre de mots qui sont différents.

Variante :

- Vous pourriez utiliser un concept mathématique comme mot de base et vous servir des mots trouvés pour faire une courte révision sur le concept.
- Il serait intéressant d'utiliser le champ lexical créé lors de l'activité comme déclencheur pour une activité d'écriture.

Le combat des mots

Objectif : Travailler le vocabulaire et les connaissances antérieures sur un thème.

Temps : 5-10 minutes

Matériel : balle

Déroulement :

1. Dire aux élèves qu'ils vont devoir trouver un mot en lien avec l'unité que vous voyez en ce moment tout en lançant une balle.
2. Inviter les élèves à se lever et à former un grand cercle.
3. Commencer en lançant vous-même la balle à un élève tout en nommant le thème de votre unité.
4. L'élève qui reçoit la balle doit nommer un mot en lien avec l'unité.
5. L'élève doit lancer la balle à un autre élève.
6. L'élève qui reçoit la balle a 10 secondes pour trouver un mot en lien avec la catégorie. Attention! Si aucun mot n'est trouvé, l'élève s'assoit et doit lancer la balle à une autre personne.
7. S'assurer de la compréhension des élèves.
8. À votre signal, au jeu!
9. Le jeu se termine lorsqu'un seul élève est debout.
10. On recommence! La 2e partie sera un peu plus facile pour les élèves et cela leur permettra de réutiliser des mots entendus et d'en trouver de nouveaux.

Variante :

- Vous pourriez utiliser un concept mathématique comme mot de base et vous servir des mots trouvés pour faire une courte révision sur le concept.

La chaine de mots

Objectif : Travailler le vocabulaire et les connaissances antérieures sur un thème.

Temps : 5-10 minutes

Matériel : cartes de jeu ou mots du mur de mots

Déroulement :

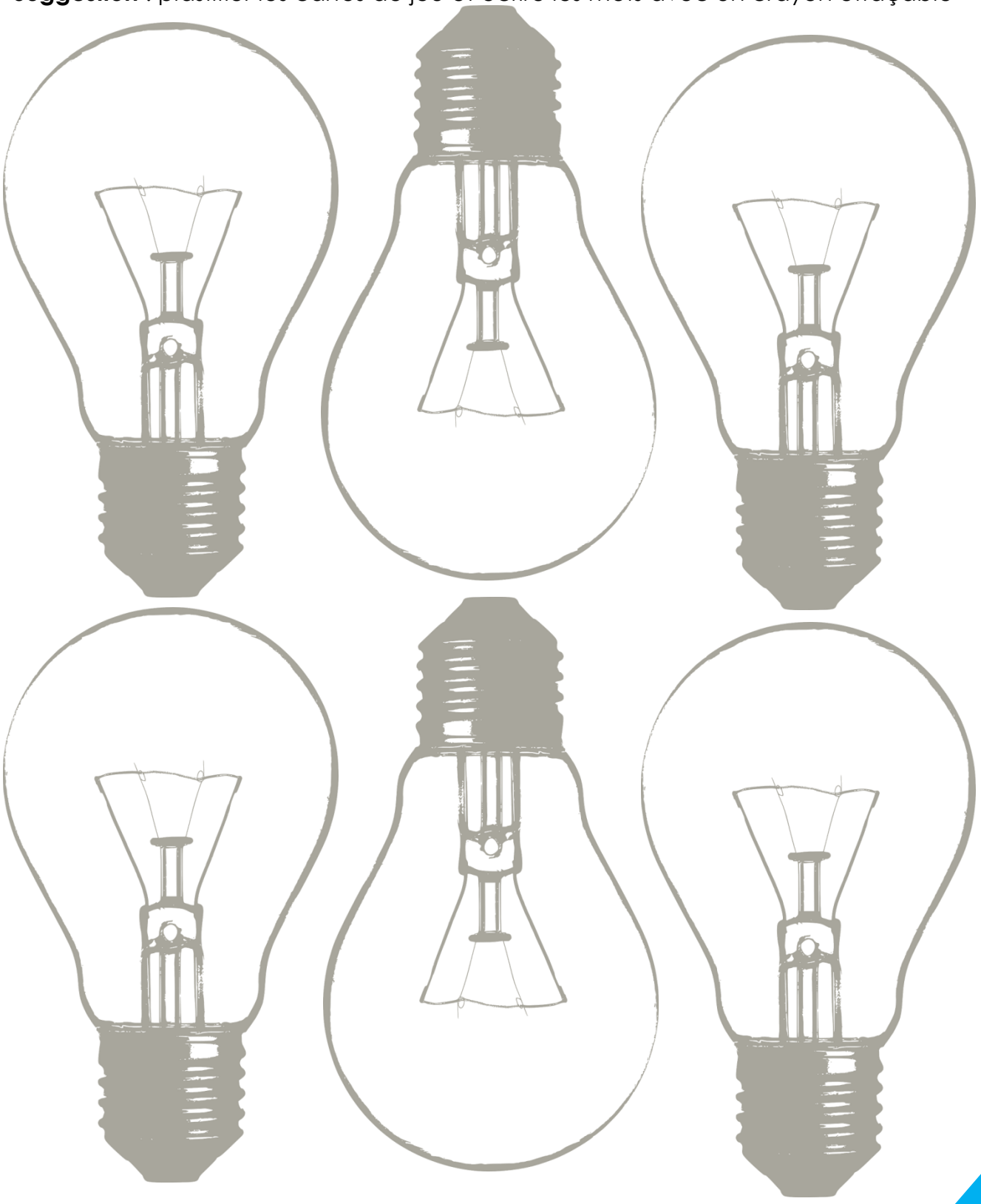
1. Dire aux élèves qu'ils vont former une chaine de mots à partir du mot écrit sur la carte de jeu pigée.
2. Inviter le groupe à se séparer en 2 équipes et à former un cercle.
3. Remettre des cartes de jeu à chacune des équipes.
4. Expliquer qu'un élève volontaire (élève A) va piger une carte et qu'il va nommer le mot qui y est écrit. Il va devoir trouver un mot et le nommer.
5. Leur dire que le mot nommé doit être lié, d'une façon ou d'une autre, au mot qui a été nommé précédemment.
6. Par la suite, l'élève B trouve un mot qui est lié au mot nommé par l'élève A et ainsi de suite.
7. S'assurer de la compréhension des élèves.
8. À votre signal, au jeu!
9. Lorsque le temps est écoulé, inviter les élèves à partager leurs mots en sous-groupe.
10. Leur demander de compter le nombre de mots qui sont différents.
11. Lorsque tous ont terminé, faire un retour en groupe pour déterminer l'équipe la plus originale dans ses choix de mots.

Variante :

- Vous pourriez facilement utiliser des mots liés à l'unité que vous voyez en ce moment.
- Il serait intéressant que vous notiez quelques mots nommés par les élèves. Cela pourrait servir d'amorce à une activité d'écriture en leur fournissant une banque de mots.
- Vous pourriez utiliser cette activité pour travailler la mémorisation. Vous pourriez demander aux élèves de dire tous les mots nommés par les autres élèves avant d'ajouter le sien (à la manière de *Je pars en voyage, je mets ____ dans ma valise*).

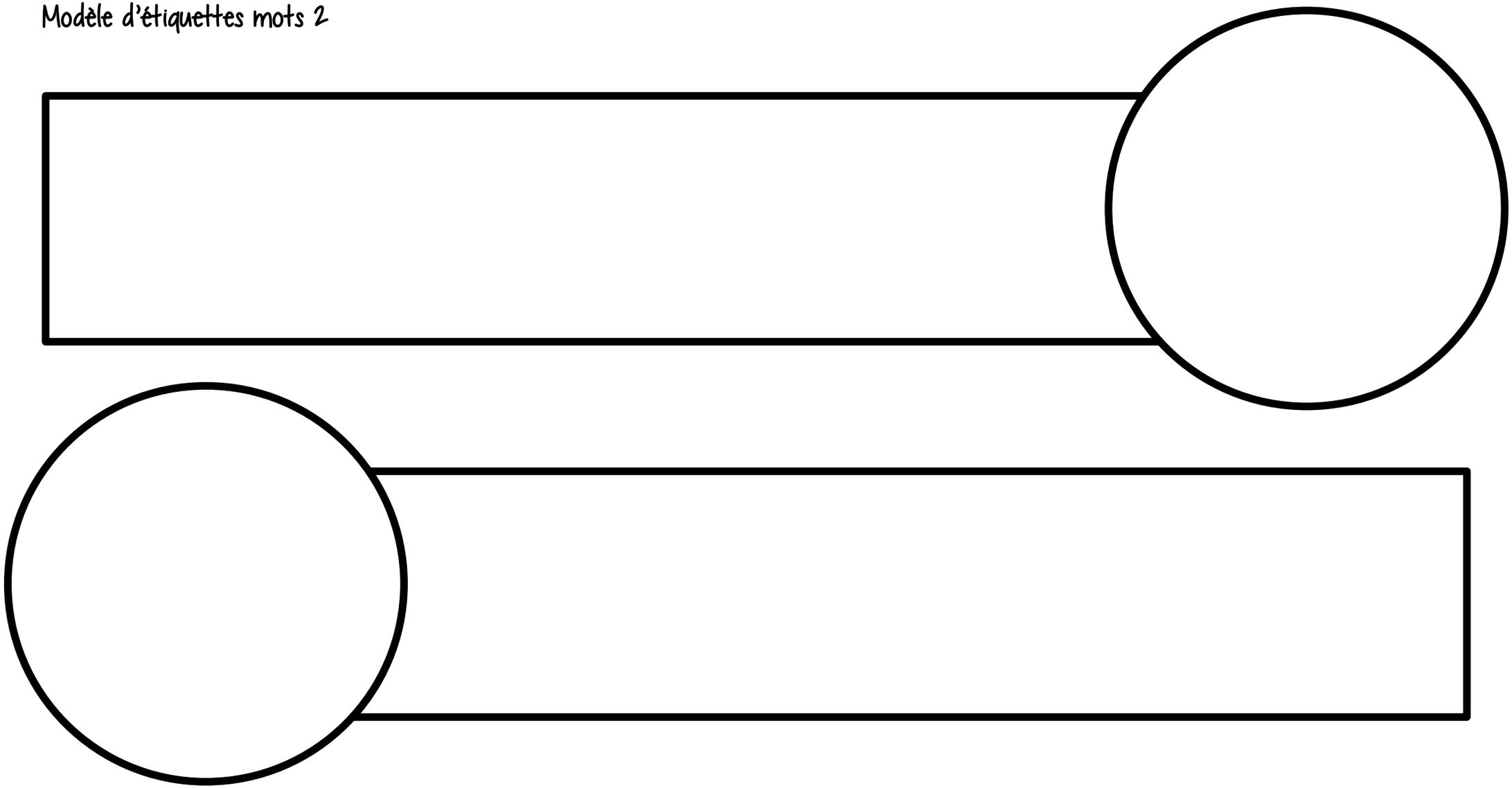
La chaine de mots (cartes de jeu)

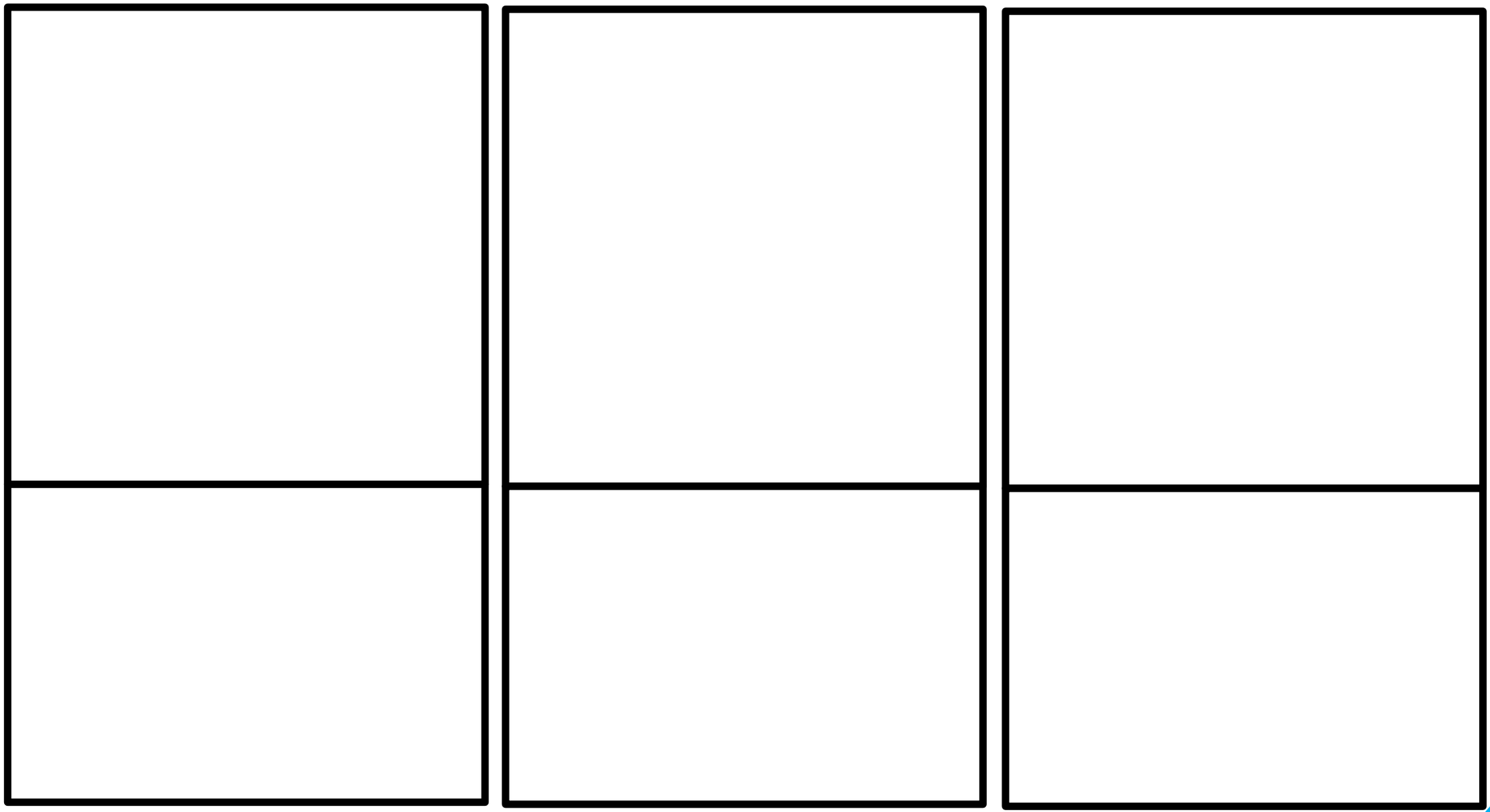
Suggestion : plastifier les cartes de jeu et écrire les mots avec un crayon effaçable



Modèle d'étiquettes mots 1

Modèle d'étiquettes mots 2



Modèle d'étiquettes mots 3

Modèles d'étiquettes mots 4