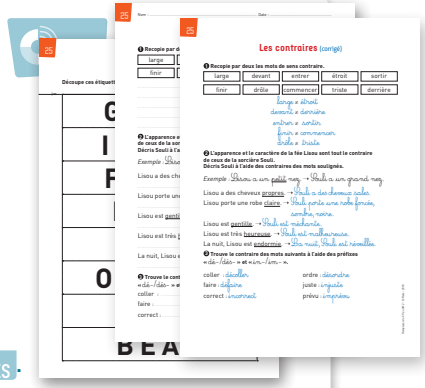
Les synonymes

Français
Objectif
Lexique.
Classer, associer et manipuler des synonymes.

Compétences
– Regrouper des mots selon leur sens.
– Enrichir son vocabulaire.

Durée
2 séances de 45 min.

Matériel
– Un jeu d'étiquettes-mots par groupe de 2 ou 3 26. Étiquettes-mots.
– Fiche individuelle de travail et son corrigé 26. Fiche élève et 26. Corrigé.



Première séance

Déroulement

Découverte

Imprimer et/ou photocopier un jeu d'étiquettes-mots pour deux ou trois élèves.

Inviter les élèves à les classer (« mettre ensemble celles qui vont ensemble ») en choisissant eux-mêmes leur critère de regroupement.

Les classements sont réalisés par collage sur une grande feuille.

Mise en commun

Les travaux sont affichés au tableau. On regroupe les travaux qui ont le même type de classement. Un élève de chaque groupe explique les raisons de son classement.

À partir des classements qui portent sur le sens, mettre en évidence les couples de synonymes : *bus-car, discuter-parler, étrange-bizarre, horloge-pendule*. Introduire le terme *synonyme*. Faire remarquer que les synonymes ont la même nature.

Trace écrite

Concevoir une trace écrite avec les élèves dans laquelle devront apparaitre les éléments suivants : la notion de sens, le terme *synonyme*, le fait que les synonymes sont des mots (et non des groupes de mots) et qu'ils sont de même nature.

Seconde séance

Déroulement

Entrainement

Distribuer la fiche élève. Un corrigé est disponible en annexe.

• Exercice 1 : Il consiste à associer des synonymes. Ce sont volontairement des mots de différente nature : verbes, adjectifs, noms. Faire remarquer le signe =.

• Exercice 2 : Il s'agit ici de faire comprendre qu'un mot peut être synonyme de plusieurs autres termes. Faire constater que les synonymes ont des sens proches mais pas toujours identiques.

• Exercice 3 : Si certains élèves sont bloqués, écrire une liste des synonymes possibles au tableau dans le désordre. Lors de la correction, montrer qu'il y a plusieurs réponses possibles.

Prolongement

Faire rechercher des synonymes du mot *dire* pour écrire un petit texte dialogué.

57

CP | CE1

Jeux traditionnels de course poursuite

EPS	Activités athlétiques.
Objectif	Apprendre à mieux se connaitre et connaitre les autres par le biais de jeux de course.
Compétences	– Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement. – Adapter ses déplacements.
Durée	Séances de 45 min à 1 h.

Déroulement

Remarque : Ces jeux sont à répartir sur plusieurs séances. Chaque jeu ne doit pas dépasser 20 minutes.

Échauffement

Débuter chaque séance, quel que soit le jeu choisi, par l'échauffement.

Demander aux élèves de :

– trottiner ;
– courir dans toutes les directions ; au signal, se baisser pour toucher le sol ;
– marcher en faisant des cercles avec les bras ;
– s'arrêter et faire « oui » puis « non » avec la tête ;
– faire des cercles avec les poignets et les chevilles.

Loup glacé

• Préparation : Délimiter un terrain rectangulaire. Désigner deux loups.
• Déroulement : Les loups doivent toucher les joueurs. Lorsqu'un joueur est touché, il s'immobilise sur place.
• Fin du jeu : Donner le signal de la fin au bout de 10 minutes environ.
• Gagnants : Les joueurs non touchés à la fin du jeu ont gagné.

La queue du diable

• Préparation : Délimiter un terrain rectangulaire. Désigner deux diables, qui portent un foulard dans le dos.

• Déroulement : Les diables tentent de toucher les joueurs. Un joueur touché s'assied par terre.

• Fin du jeu : Un joueur peut mettre fin au jeu s'il arrive à attraper la queue du diable.

• Gagnants : Ce sont les joueurs non touchés (lorsque la queue du diable est attrapée).

Épervier

• Préparation : Délimiter un terrain rectangulaire. Désigner un épervier. L'épervier est au milieu du terrain, les autres joueurs sont regroupés à un bout du terrain.

• Déroulement : Lorsque l'épervier dit « épervier, en chasse », tous les joueurs doivent traverser le terrain pour arriver à l'autre bout. L'épervier tente de les toucher. Une fois sortis, ils ne peuvent pas revenir à la base de départ. Une fois arrivés, ils ne peuvent pas revenir sur le terrain avant le signal suivant.

Un joueur touché devient épervier. Il donne la main au premier épervier. Lorsqu'il y a une majorité de joueurs touchés, on constitue d'autres couples d'éperviers. Ils n'ont pas le droit de se lâcher la main.

• Fin du jeu : Définir un nombre de passages ou décider que le jeu est terminé lorsqu'il ne reste plus que cinq joueurs libres.

• Gagnants : Ce sont les joueurs non pris après X passages ou les cinq derniers joueurs non pris.

Accroche décroche

• Préparation : Désigner un chat et une souris. Les autres joueurs se placent sur un cercle délimité par des plots deux par deux. Chaque joueur donne le bras à son partenaire et met l'autre bras « en anse » sur la hanche. Chaque couple de joueurs doit être écarté des autres d'au moins un mètre.

• Déroulement : Au signal, la souris se sauve, le chat essaie de la toucher. Ils tournent autour du cercle. Elle peut à tout moment s'accrocher au bras en anse d'un couple de joueurs. Dans ce cas-là, le joueur opposé du couple devient souris. Lorsque le chat parvient à toucher la souris, les rôles s'inversent.

• Fin du jeu : Donner le signal de la fin au bout de 15 min environ.

• Gagnants : Il n'y a ni gagnants ni perdants.

Retour au calme

Terminer chaque séance par une activité qui favorise le retour au calme.

Les enfants marchent lentement dans tout l'espace.

Ils s'arrêtent et ferment les yeux.

Ils posent leurs mains sur la tête, puis sur les joues, puis sur les hanches, puis sur le ventre.

Demander aux élèves de sentir leur ventre se gonfler comme un ballon à chaque inspiration. Ils peuvent souffler longuement à chaque expiration.

Puis ils ouvrent les yeux et vont se ranger dans le calme.