Le parcours des mots

OBJECTIFS ET PLACE DANS LES APPRENTISSAGES

Le jeu entraîne à établir des relations de sens, à s'appuyer sur le contexte et à réemployer un mot en respectant sa construction et sa classe grammaticale. La synonymie et l'antonymie constituent le cœur de l'activité. Les paronymes sont un enrichissement à préparer : les 26 paires ne forment pas une liste à maîtriser par tous les élèves du cycle 3.

PROGRESSION PROPOSÉE

CM1 : privilégier S et A avec les aides. Préparer les mots abstraits avant de les introduire. P01 à P06 peuvent être découverts avec l'adulte.

CM2 : consolider S et A, puis introduire P01 à P13 après une rencontre et un réemploi des mots.

Sixième : comparer plusieurs synonymes, discuter les nuances et sélectionner parmi P14 à P26 les mots déjà travaillés. Cette réserve reste facultative.

AVANT ET APRÈS LA PARTIE

Avant : travailler collectivement deux exemples qui ne figurent pas sur les cartes, puis faire expliquer la différence entre sens proche et sens opposé. Après : chaque élève choisit deux mots rencontrés, les explique et les réemploie dans deux phrases nouvelles. Faire relire ces phrases lors d'une séance ultérieure.

VALIDATION ET DIFFÉRENCIATION

La relecture de la phrase complétée est indispensable. Un antonyme doit s'opposer au sens rencontré ici ; une négation seule ne constitue pas la réponse attendue. Un synonyme peut apporter une nuance d'intensité ou de registre : l'élève doit pouvoir l'entendre et l'expliquer. Le score est un outil de jeu, pas une note.

Le parcours des mots

POINTS LEXICAUX À SURVEILLER

S05 : « chaleureux » remplace « chaud » pour éviter de mêler température et accueil. S24 : « rigoler » appartient au registre familier. S10, S18 et S19 permettent de discuter une nuance d'intensité.

A02 : « cultivé / inculte » remplace l'opposition trompeuse « lettré / illettré ». A15 : le contraire de « propre » est ici « sale ». A16 oppose « bien intentionné » à « malintentionné ». A20 concerne l'équité, pas l'exactitude.

P03 : on distingue ici l'accident de voiture d'un incident qui interrompt un spectacle ; la gravité seule ne définit pas tous les emplois de ces mots.

P06 : « vénéneux » signifie toxique par ingestion ou contact ; « venimeux » renvoie au venin. La distinction ne se réduit pas à plantes contre animaux.

P16 : « habileté » est un nom ; « habilité » est ici le participe passé employé avec « être », au sens d'autorisé. P21 : « différer » signifie ici ne pas être identique ; le verbe peut aussi signifier reporter.

P24 : « immoral » qualifie ce qui est contraire à la morale ; « amoral » ce qui lui est étranger ou indifférent. À conserver seulement après une étude accompagnée.

FABRICATION ET IMPRESSION

Plateau : imprimer l'A3 à 100 %. Sans imprimante A3, utiliser le montage en deux A4 : couper la marge droite de la première feuille et la superposer sur la seconde en alignant l'image commune.

Cartes : 18 pages A4 portrait, en recto verso, retournement sur le bord long, taille réelle. Les pages impaires sont les questions, les pages paires les dos. Faire un essai avec les pages 1 et 2. Découper uniquement sur les traits du recto.

Aides et pions : imprimer en recto seul. Pour les pions, couper sur les traits pleins, plier sur les pointillés et coller les deux languettes sous le personnage.

Règles et corrigé : A4 paysage, recto seul. Le corrigé tient sur une page et reste séparé des cartes. Les fichiers Word permettent de modifier les textes ; les PDF servent de référence pour l'impression.

SOURCES ET CRÉDITS

Programme de français du cycle 3, BO du 17 avril 2025, rubrique « Vocabulaire ». Consulter le programme.

Dictionnaire de l'Académie française, 9e édition, articles « vénéneux » et « venimeux ».

Jeu source : Sony Ah-Sam, Numéro 1 Scolarité ; article d'Emmanuelle Conrad du 4 avril 2019, fourni avec la demande. Refonte des phrases, de la progression et de la maquette pour Ludendo. Illustrations aquarellées créées pour cette version.