

Ci-dessous, vous trouverez une proposition de mots en lien avec le mot-vedette. Bien évidemment, les catégories pourront être ajustées selon le profil de la classe

[LLS.fr/FRCM1Jouer](https://lls.fr/FRCM1Jouer).

- **Synonymes** : s'amuser • se divertir • participer • pratiquer (un sport) • interpréter (un rôle, une musique) • disputer (un match).
 - **Contraires** : travailler • rester sérieux • s'ennuyer • s'arrêter • s'abstenir (ne pas participer).
 - **Expressions** : jouer le jeu • jouer un rôle • jouer avec le feu • jouer cartes sur table • se prêter au jeu • se jouer (des lois par exemple).
 - **Qui peut jouer ?** un enfant • une amie • une sportive • un musicien • un comédien • une virtuose.
 - **À quoi on peut jouer ?** un jeu de société • un sport • un instrument de musique • une scène de théâtre • un jeu de rôle • une saynète.
 - **Objets ou lieux pour jouer** : un ballon • des cartes • un plateau de jeu • une console • une scène • une ludothèque.
 - **Champ lexical** : un amusement • une distraction • un loisir • un plaisir • une compétition • une règle • une équipe • une partie • une victoire • une défaite • ludique.
 - **Adjectifs associés** : amusant • drôle • créatif • dynamique • collectif • récréatif.
 - **Sens figuré** : jouer avec les mots • jouer un rôle dans une situation • manœuvrer (agir de façon stratégique).
- Expliquer que la fleur lexicale pourra être enrichie au fil des lectures ou des situations de classe, en français comme dans les autres disciplines. La laisser accessible en l'affichant dans la classe.

Aide au numérique

Utilisation facultative de l'outil de création de fleurs lexicales [LLS.fr/FRCM1FleurL](https://lls.fr/FRCM1FleurL).

2 Bilan de la séance

« Qu'avez-vous appris aujourd'hui ? »

- Projection vers la séance suivante : « Lors de la prochaine séance, vous réaliserez des activités pour mémoriser les mots que nous avons catégorisés. »

Mémorisation

SÉANCE 3 30 min

Objectif

- Mémoriser durablement le sens, la forme et l'orthographe des mots, en les manipulant de différentes façons.

Matériel de la séance

- Fleur lexicale de « jouer ».
- Chronomètre ou minuteur.

Annnonce des apprentissages

« Aujourd'hui, vous allez réaliser plusieurs activités pour mémoriser les mots que vous avez catégorisés dans la fleur lexicale. »

- Rappel de la séance précédente et annonce du plan.

1 Je mémorise

- Afficher la [fleur lexicale](#).
- Lire l'activité 5 et l'exemple. Organiser les élèves en petits groupes. Laisser un minuteur de 30 secondes par mot. Chaque élève doit faire deviner le maximum de mots à ses coéquipiers. Laisser entre 10 et 15 minutes d'activité.
- Lire l'activité 6 et rappeler que le mot « jouer » est polysémique, c'est-à-dire qu'il a plusieurs sens, et que donc pour bien le comprendre il faut savoir dans quel sens il est employé. Laisser 10 minutes pour faire l'activité.

2 Bilan de la séance

« Qu'avez-vous appris aujourd'hui ? »

- Projection vers la séance suivante : « Lors de la prochaine séance, vous allez jouer pour mémoriser les mots des fleurs lexicales étudiées jusqu'ici. »

Jeu « Méli Mémé »

SÉANCE 4

 25 min

Objectif

- Mémoriser et réinvestir en jouant le vocabulaire des périodes.

Matériel de la séance

- Jeu « Méli Mémé » [LLS.fr/FRCM1MeliMemo](https://lls.fr/FRCM1MeliMemo).
- Chronomètre ou minuteur.

Annnonce des apprentissages

« Aujourd'hui, vous allez jouer à un jeu de plateau pour mémoriser et réinvestir les mots que vous avez catégorisés dans les fleurs lexicales étudiées jusqu'ici. »

- Rappel de la séance précédente et annonce du plan.

1 Étapes de la séance

- Rappeler les règles du jeu en collectif.
- Expliquer que le travail de mémorisation du vocabulaire porte sur les fleurs lexicales étudiées jusqu'ici.
- Organiser les élèves en petits groupes, puis mise en place du jeu.

2 Bilan de la séance

« Qu'avez-vous appris aujourd'hui ? »

- Projection vers la séance suivante : « Lors de la prochaine séance, vous allez réinvestir les mots de la fleur lexicale de "jouer" à l'oral et / ou à l'écrit. »

Réinvestissement

SÉANCE 5

 30 min

Objectif

- Réutiliser les mots appris à l'oral et / ou à l'écrit pour mieux s'exprimer et enrichir ses productions.