

Séance 1 : séance de découverte

Objectif

♦ Se familiariser avec les notions à travers des activités de découverte et de recherche, qui ont une dimension ludique et qui favorisent le travail par groupes (binômes).

Lien avec les instructions officielles

Construire le lexique	
Programmes	Savoir trouver des synonymes, des antonymes, des mots de la même famille lexicale, sans que ces notions ne constituent des objets d'apprentissage.
Attendu de fin de CE2	Poursuivre la catégorisation des mots selon différents critères et la mise en réseaux : champs lexicaux, réseaux sémantiques, synonymes, antonymes, mots de la même famille.

Déroulement de la séance

Phase	Titre	Organisation	Déroulement	Matériel
1	Entrée en matière	Collectif, oral, 5 min	Le jeu du singe contrariant : Le maître donne un mot, et l'enfant interrogé doit dire son contraire. Le jeu du perroquet conciliant : Le maître donne un mot, et l'enfant interrogé doit dire la même chose avec un autre mot.	—
2	Travail de recherche : le jeu des paires de contraires	Binômes, écrit, 10 à 15 min	Distribution d'un jeu d'étiquettes par groupe. Les élèves découpent les étiquettes et les rassemblent par paires de mots qui veulent dire le contraire.	Un jeu d'étiquettes par groupe
3	Mise en commun	Collectif, oral et écrit, 10 min	Mise en commun grâce à la vidéoprojection. Projeter les étiquettes et faire un code similaire sur les paires qui vont ensemble.	Tableau et vidéoprojecteur
4	Application : Dessiner des antonymes	Binômes, écrit, 10 min	Chaque élève dessine un adjectif sur son ardoise, puis la tend à son binôme qui devra dessiner l'antonyme. ⇒ Il s'agit d'une forme de différenciation invisible : proposer à tous une activité qui permette à l'ensemble des élèves, y compris aux plus faibles, de s'engager dans la séance.	Ardoise
5	Le jeu des devinettes	Individuel, oral et écrit, 10 min	Le maître donne un mot. S'il le dit avec les bras croisés devant lui, les élèves doivent donner un mot qui a le même sens. S'il le dit avec les bras croisés derrière lui, les élèves doivent donner un mot qui a le sens contraire. → Dans un premier temps, c'est le maître qui anime le jeu. Progressivement, il désigne des élèves qui le font à sa place.	—