

JEU DES DÉFINITIONS

DURÉE : 1 h

RÉSUMÉ :

Activité de création écrite



MATÉRIELS DE L'ÉLÈVE

- dictionnaire
- cahier de brouillon
- feuilles A4
- feutres, stylos...

ORGANISATION :

Activité possible en classe ou à la maison. Travail individuel ou par deux.

CYCLE : 3 : CM1, CM2, 6ème

COMPÉTENCES DU SOCLE :

- domaine 1.1 : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

NOTIONS ET COMPÉTENCES :

- analyser le sens des mots (français cycle 3)
- mobiliser des outils liés à l'étude de la langue (français cycle 3)

AUTEURS :

- Christophe Rhein



Méthode :

1. Choisis dans le dictionnaire **1 mot que tu ne connais pas**. Note sa catégorie grammaticale.
2. Sur une feuille, écris ce mot puis écris : définition 1: définition 2: définition 3: définition 4: définition 5:
3. **Invente 4 définitions** pour le mot choisi. Respecte la catégorie grammaticale.
4. Copie tes 4 définitions et celle du dictionnaire (simplifiée peut-être) sur la feuille préparée.
5. Refais ce travail sur **5 mots au moins**.
6. Demande à un camarade de deviner la vraie définition.



Exemple : Merlan, n.m.:

définition 1: poisson à chair très fine des bords de mer français.

définition 2: oiseau de la famille des merles, à tête blanche.

définition 3: étendue d'eau très calme.

définition 4: se dit d'une personne habitant près des côtes.

définition 5: jeu consistant à inverser les syllabes d'un mot.



Exemple : Poisser, v.:

définition 1: semer des petites graines, comme celles des petits pois.

définition 2: enduire de poix ou d'un produit collant.

définition 3: ramollir le poisson en le faisant cuire dans une sauce spéciale.

définition 4: peser les poissons.

définition 5: (il n'y a pas de 5ème définition, je n'ai plus d'idée!)

