

<https://lettres.ac-normandie.fr/?Proposition-d-activite-lexicale-le-verbe-jouer-et-ses-mots-amis>



Proposition d'activité lexicale, le verbe "jouer" et ses mots-amis.

- Langue - Pratiques de classe -



Date de mise en ligne : mercredi 6 mai 2026

Copyright © Lettres - Académie de Normandie - Tous droits réservés

Mélanie Genevois, enseignante au collège P.-S. de Laplace et formatrice académique, propose deux séquences de lexique intitulées "Maux de mot" et "Jouer et ses mots-amis". Les activités métalinguistiques proposées permettent de favoriser la compréhension et la mobilisation du "système lexical" auprès des élèves qui étudient un mot polysémique, ici le verbe "jouer", sous tous ses aspects (sens propre, sens figuré, dénotation et connotation). Les élèves, réunis en communauté d'apprentissage, expliquent quelles représentations ils ont du mot lors d'une discussion argumentative qui donnera lieu à une activité créative (saynète ou plaidoirie).

Sommaire

- [FICHE ACTIVITE SUR LE VOCABULAIRE](#)
 - [OBJECTIFS \(compétences visées\)](#)
 - [PROJET D'APPRENTISSAGE](#)
 - [MODALITES PEDAGOGIQUES ET SUPPORTS](#)
 - [PLANIFICATION SUR 6 heures](#)
 - [Séance 1 \(2 heures\)](#)
 - [Séance 2 \(2 heures\)](#)
 - [Séance 3 \(2 heures\)](#)
 - [ENJEUX DIDACTIQUES](#)
 - [RESSOURCES pour approfondir](#)
- [FICHE ACTIVITE SUR LE VOCABULAIRE](#)
 - [PROJET D'APPRENTISSAGE](#)
 - [MODALITES PEDAGOGIQUES ET SUPPORTS](#)
 - [PLANIFICATION SUR 8 heures](#)
 - [Séance 1 \(2 heures\)](#)
 - [Séance 2 \(1 heure\)](#)
 - [Séance 3 \(1 heure\)](#)
 - [Séance 4 \(1 heure\)](#)
 - [Séance 5 \(1 heure\)](#)
 - [Séance 6 \(2 heures\)](#)
 - [ENJEUX DIDACTIQUES](#)
 - [RESSOURCES pour approfondir](#)

FICHE ACTIVITE SUR LE VOCABULAIRE : JOUER et ses MOTS-AMIS

CHAMP D'ACTION : FRANÇAIS

Fiche conçue à partir de l'ouvrage d'Anne Sardier, *Les Mots-amis pour progresser en vocabulaire*, et de sa conférence donnée à l'IFE, disponible ici :

<https://centre-alain-savary.ens-lyon.fr/CAS/thematiques/LECTURE-ECRITURE/discussion-lexicale-et-reemploi>

OBJECTIFS (compétences visées)

Majeure : vocabulaire

Mineures : écriture, lecture

Compétences :

- Etablir des relations entre les mots
- Réemployer le vocabulaire étudié
- Ecrire pour réfléchir, apprendre et mémoriser
- Lire à haute voix avec expressivité

PROJET D'APPRENTISSAGE

Écrire et jouer une saynète dans laquelle le mot « jouer » présente ses mots-amis.

S'inscrit dans la séquence 6e : *Se masquer, jouer, déjouer : ruses en action*

NIVEAU : 6e

MODALITES PEDAGOGIQUES ET SUPPORTS

En classe entière

Supports :

- Dictionnaires
- Tableau produit par les élèves (cf A. Sardier, *Les Mots amis pour progresser en vocabulaire*, 2025)
- Saynètes rédigées et jouées par les élèves

PLANIFICATION SUR 6 heures

Séance 1 (2 heures)

Étape 1 : Découverte du verbe « jouer » et explicitation du projet d'apprentissage : rédiger une saynète dans laquelle le mot présentera ses amis

Modalités pédagogiques : Écrit individuel puis oral collectif.

Proposition d'activité lexicale, le verbe "jouer" et ses mots-amis.

Activités : L'enseignant sollicite le vécu personnel et fait émerger les représentations que les élèves se font du mot « jouer ».

Trace écrite : Imagine que le verbe « jouer » te présente ses différents sens (sans aide du dictionnaire).

Étape 2 : Réflexion des élèves sur la sémantique et la syntaxe

Support : Phrases-problèmes élaborées par l'enseignante.

Exemples de phrases-problèmes :

- *J'ai dit cela pour jouer.*
- *Cette personne joue avec sa santé.*
- *Il se joue des lois en agissant aussi mal.*
- *Elle joue avec le feu en lui parlant de cette manière.*
- *Il aime jouer sur les mots.*
- *Nous ne savons pas à quel jeu il joue en faisant cela.*
- *Les pompiers jouent leur vie chaque jour.*
- *Il aime jouer au plus fin.*
- *Tu joues de malchance actuellement.*
- *Il faut toujours qu'il joue la comédie.*
- *J'aime jouer franc jeu.*
- *Pour aller dans son sens, nous avons accepté de jouer le jeu.*
- *Pour y parvenir, il a dû jouer serré.*
- *Il est assez hypocrite, souvent il joue double jeu.*
- *J'ai décidé de prendre des risques et de jouer le tout pour le tout.*
- *Elle a dû jouer des coudes pour parvenir à cette place.*
- *Mon père aime jouer les héros.*
- *Elle est déçue, on lui a joué un sale tour.*
- *Depuis qu'il est cassé, le meuble joue.*
- *Les circonstances ne jouent pas en sa faveur actuellement.*

Activité : Recherche de sens nouveaux à partir de phrases-problèmes.

Trace écrite : « Je rencontre « jouer » dans des phrases et il me présente ses différents sens » (synthèse sur les nouveaux sens découverts). Approfondissement du travail précédent.

Prolongement : Les élèves rédigent des phrases qui sollicitent ces nouveaux sens de « jouer » (évaluation formative) afin que l'enseignant vérifie qu'ils sont compris par les élèves.

Séance 2 (2 heures)

Étape 3 : Institutionnalisation (structuration et stratégie [phase « méta »])

Modalités pédagogiques : Écrit individuel puis collectif.

Support : Bilan sous forme de tableau.

Proposition d'activité lexicale, le verbe "jouer" et ses mots-amis.

Activité : Synthétiser les différents sens du mot, catégoriser ses mots-amis (explicitation de la stratégie d'interprétation et réemploi).

Trace écrite sous forme de tableau : Pour mieux comprendre et employer « jouer » je regarde le co-texte et je regarde autour ses mots-amis (fiche créée par les élèves)

UTILISER le verbe jouer

Je pense au contexte : les personnages, la situation, les émotions

Je pense à ses mots-amis qui sont autour.

Étape 4 : Appropriation (activité créative littéraire)

Modalités pédagogiques : Écrit en groupes

Activité : Utiliser les mots étudiés dans divers contextes à l'écrit (en lien avec la séquence, penser à tout ce qui participe d'une mise en scène : décor, costume, accessoires...).

Consigne explicite d'emploi (écriture courte) : Rédiger une saynète dans laquelle le verbe « jouer » présente ses mots-amis : un ami proche, lointain, fidèle, possessif...

Étape 5 : Mémorisation

Modalités pédagogiques : Co-évaluation (relecture de la saynète d'un groupe)

Activité : Mémoriser et réemployer les mots durant les temps pensés d'enseignement diffus (réinvestissement à l'oral et à l'écrit dans la séquence). Par exemple, les élèves peuvent relire la saynète d'un groupe (co-évaluation) en faisant remarquer quels amis du mot « jouer » il a sollicités (ou laissés de côté). Les groupes peuvent ensuite reprendre leur texte (écrit intermédiaire)

Séance 3 (2 heures)

Étape 6 : Transfert de la production écrite à l'oral

Modalités pédagogiques : Oral de chaque groupe.

Activité : Les élèves jouent leur saynète. On peut envisager des saynètes à plusieurs personnages, qui se présenteraient mutuellement leurs amis.

Support : Tablette pour filmer les élèves et permettre l'auto-évaluation.

Étape 7 : auto-évaluation

Modalités pédagogiques : Oral individuel ou en groupe.

Activité : Retour réflexif de chaque élève (ou chaque groupe) après visionnage des saynètes.

Support : Vidéo de sa saynète.

REMARQUES :

Proposition d'activité lexicale, le verbe "jouer" et ses mots-amis.

- L'activité nécessite de travailler uniquement sur des verbes
- Il est possible de proposer d'autres verbes en lien avec les perspectives annuelles des nouveaux programmes de cycle 4 :
 - 5e : Éprouver, expérimenter, découvrir
 - 4e : Rêver, délibérer, dénoncer
 - 3e : S'affirmer, s'émanciper, s'engager

ENJEUX DIDACTIQUES :

- Permettre aux enseignants de proposer des mises en œuvre favorisant la compréhension et la mobilisation du « système lexical » auprès des élèves.
- Proposer une ressource qui mobilise l'axe syntagmatique (et pas seulement, comme habituellement, l'axe paradigmatique).
- Les élèves sont réunis en communauté d'apprentissage : ils partagent, expliquent et justifient leur interprétation.
- La discussion lexicale constitue une discussion argumentative et une activité métalinguistique.
- L'activité approfondit la connaissance des mots mais en favorise également la mémorisation et le réemploi.

RESSOURCES pour approfondir :

A. Sardier, *Les Mots amis pour progresser en vocabulaire*, 2025 :

« Les mots amis sont les termes préférentiels qui apparaissent autour d'un mot. Ce sont ses co-occurents fréquents. Il s'agit donc d'un contexte étroit, souvent restreint à l'échelle de la phrase, c'est le co-texte d'un mot (Sardier) qui est relatif aux combinaisons des unités lexicales entre elles. S'intéresser aux mots-amis permet d'explorer le fonctionnement du mot étudié pour pouvoir mieux le comprendre et le réemployer ».

« Le dispositif des mots amis permet de mieux comprendre le système lexical en explorant le fonctionnement des mots selon trois axes (sémantique, morphologique, syntagmatique) afin de résoudre certaines difficultés posées, notamment par la polysémie ».

« En outre le fait de réfléchir ainsi sur les mots participe de leur mémorisation car « plus la signification attachée à un élément à se rappeler est riche, plus le traitement est profond et plus cet élément est facile à retenir » (Lavoie) ».

FICHE ACTIVITE SUR LE VOCABULAIRE : JOUER « Maux de mot »

CHAMP D'ACTION : FRANCAIS

OBJECTIFS (compétences visées)

Majeure : Vocabulaire.

Mineures : Écriture, lecture et oral.

- Établir des relations entre les mots.
- Réemployer le vocabulaire étudié.
- Écrire pour réfléchir, apprendre et mémoriser.
- Lire à haute voix avec expressivité.

PROJET D'APPRENTISSAGE

Maux de mot : Le mot « jouer » prend la parole pour défendre son importance alors qu'il est souvent associé à l'amusement et à la moquerie. Rédigez sa plaidoirie.

S'inscrit dans la séquence : 6e : Se masquer, jouer, déjouer : ruses en action

NIVEAU : 6e

MODALITES PEDAGOGIQUES ET SUPPORTS

En classe entière

Supports : CNRTL et textes de la séquence faisant apparaître le mot « jouer ».

Possibilité d'utiliser un logiciel de traitement de texte pour le travail d'écriture « maux de mots ».

PLANIFICATION SUR 8 heures

Séance 1 (2 heures)

Découverte structurée autour du verbe et de ses actants.

Réflexion des élèves sur la sémantique et la syntaxe.

Présentation du projet d'apprentissage aux élèves : Le mot « jouer » prend la parole pour défendre son importance alors qu'il est souvent associé à l'amusement et à la moquerie. Rédigez sa plaidoirie.

Étape 1 : Inventaire des sens du polysème en pratiquant un dégroupement homonymique :

Modalités pédagogiques : écrit par groupes de quatre (classe puzzle).

Support : CNRTL et article « jouer » du dictionnaire *Vocalire* de J. Picoche et J.-C. Rolland.

Activité : Recensement des constructions possibles du verbe et de ses différents sens (article « jouer » du *Vocalire*).

Questions pour l'enseignant :

- Est-il transitif ou intransitif ?
- Quelles sortes de compléments accepte-t-il ? COD ? COI ? Complément circonstanciel ? Lesquels ? (*jouer, jouer à/avec/contre, jouer de, se jouer de...*)
- Accepte-t-il comme complément seulement un nom ou aussi une proposition ?
- Quels sont ses différents sens (polysémie et connotation) ?
- Quel est le signifié de puissance du verbe « jouer » ?

NB : Ces questions ne sont pas données aux élèves, ou seulement en fonction des besoins et de l'étayage apporté à chaque groupe.

Transposition didactique de ces questions pour les élèves :

Le mot « jouer » prend la parole dans un monologue pour présenter ses différents sens et ses différents compléments. Rédigez en groupe ce monologue lors duquel le mot « jouer » répond à la question suivante (une question par groupe – ou ensemble de groupes) :

- Quels sont mes différents sens ?
- Quelle est ma « réputation » lorsqu'on connaît mes différents sens ?
- Avec quels compléments mes différents sens se construisent-ils ?
- Quel point commun existe-t-il entre tous mes sens ?

Recensement des différents sens (CNRTL) :

- *Faire quelque chose pour se distraire, s'amuser, imiter par jeu.*
- *Manipuler distraitement, de façon machinale.*
- *N'en faire aucun cas, s'en moquer. Attaquer quelqu'un, se mesurer avec quelqu'un.*
- *Se livrer, avec une ou plusieurs autres personnes, à un jeu où l'on peut perdre ou gagner.*
- *Faire usage de quelque chose, avec plus ou moins d'adresse, de facilité.*
- *Tirer parti de.*
- *Exécuter, interpréter un morceau de musique, une œuvre musicale.*
- *Représenter sur une scène au théâtre.*
- *Affecter d'être, se donner l'air de.*
- *Se mouvoir, fonctionner dans un espace déterminé.*
- *Se resserrer ou se dilater sous l'effet de causes naturelles*
- *Faire une plaisanterie*
- *Agir sournoisement...*

Oralisation du monologue : Chaque groupe joue son monologue (en se répartissant la prise de parole). En classe entière, la synthèse permet de retrouver le **signifié de puissance** (principe organisateur qui embrasse les différentes significations d'un mot dont se dégage le plus souvent une notion commune qui les domine et les rattache les uns aux autres) : *amusement/moquerie*.

Cette étape permet de comprendre que le mot « jouer » va avoir besoin de se défendre.

Séance 2 (1 heure)

Étape 2 : Institutionnalisation

Modalité pédagogique : Écrit en binôme puis oral collectif.

Support : Synthèse élaborée par les élèves à partir des deux mots donnés par l'enseignant (monosémie/polysémie) : recours à l'étymologie

Activité : Rédaction de la synthèse en binôme, puis une synthèse est lue à l'oral et complétée par les autres binômes si besoin.

Synthèse autour de la monosémie/polysémie et des différents sens du verbe « jouer » :
« Je retiens que certains mots en français n'ont qu'un seul sens, on dit qu'ils sont monosémiques. Mais la plupart des mots ont plusieurs sens, on dit qu'ils sont polysémiques. Voici les principaux sens du verbe « jouer » : s'amuser, se livrer à exercice physique, se moquer, tromper... ».

En fin de séance 2 ou à la maison : *Recherchez dans le CNRTL la définition de plaider (à recopier).*

Séance 3 (1 heure)

Étape 3 : Appropriation

Modalité pédagogique : Oral collectif puis écrit individuel.

Support : Productions des élèves.

- Échanges autour de la définition de « plaider ».
- Activité **d'écriture créative** littéraire : Rédiger la plaidoirie du mot « jouer »

« Maux de mot : le mot " jouer " prend la parole pour défendre son importance alors qu'il est souvent associé à l'amusement et la moquerie. Rédigez sa plaidoirie. » Vous pouvez varier les registres (pathétique, comique, satirique...) et rédigez votre texte à la 3e ou à la 1re personne.

Séance 4 (1 heure)

Étape 4 : Autoévaluation formative

Chaque élève rédige un **écrit métatextuel** dans lequel il évoque ce qu'il a souhaité faire, les sens qu'il a sollicités et ceux qu'il pourrait encore convoquer (ou explique pourquoi il choisit de ne pas convoquer certains).

Étape 5 : Mémorisation et co-évaluation

Modalité pédagogique : Co-évaluation en binômes.

Support : Plaidoiries des élèves.

Activité : Relire la plaidoirie d'un camarade et son écrit métatextuel. Annoter la plaidoirie pour permettre à l'élève de l'amender.

Séance 5 (1 heure)

Étape 6 : Transfert de la production écrite à l'oral

Modalité pédagogique : Oral individuel - évaluation formative.

Support : Productions des élèves.

Activité : Préparation du concours de plaidoiries.

Les élèves s'entraînent à lire leur plaidoirie de manière expressive et convaincante, comme un avocat. Possibilité de se co-évaluer ou de s'auto-évaluer en se filmant.

Séance 6 (2 heures)

Étape 6 : Évaluation sommative

Modalité pédagogique : Oral individuel.

Support : Productions des élèves.

Activité : Mises en scène des plaidoiries et élection des 4 meilleures.

Critères de réussite :

- Pertinence des arguments (qualité de la plaidoirie, capacité à réemployer le vocabulaire étudié, à convoquer les différents sens du verbe, à se défendre).
 - Posture correcte : Ancrage, capacité à associer le geste à la parole, regard mobile sur des points fixes (le jury).
 - Voix claire et audible, prononciation et intonation soignées (je ne lis pas mes notes si possible).
 - Respiration : Maîtrise du stress et importance des silences.
 - Capacité à susciter de l'émotion chez l'auditoire.
- Il est possible de procéder par présélection comme pour un concours de plaidoiries (demi-finale).

REMARQUES :

L'activité, en proposant un autre mot, peut également être transposée au cycle 4, notamment en lien avec les nouveaux programmes qui accordent une place importante à la grammaire de l'oral :

- Transposition d'un récit en discours, emploi de tournures propres à l'oral (mise en relief, répétition, segmentation, etc.).
- Emploi de tournures syntaxiques pour structurer une prise de parole en continu.
- Transposition à l'oral des propos écrits qui se prêtent à éluder certaines lettres ou certains mots, notamment dans le cas de la négation à l'oral.
- Identification, à l'oral ou à l'écrit, des transpositions nécessaires pour passer de l'un à l'autre, et inversement, à partir d'enregistrements et de textes lus.

ENJEUX DIDACTIQUES :

- Permettre aux enseignants de proposer des mises en œuvre favorisant la compréhension et la mobilisation du « système lexical » auprès des élèves.
- Cette activité métalinguistique permet de travailler un mot sous tous ses aspects (sens propre, figuré, dénotation,

connotation...) à l'écrit et à l'oral (ce qui est fondamental pour la mémorisation).

- Elle lie lexique et écriture pour permettre aux élèves de convoquer leurs compétences d'écriture (arguments, traits d'humour, ironie, utilisation de différents registres...).
- Elle lie lexique et oral pour permettre aux élèves de s'initier à l'argumentation, de se livrer à un jeu d'acteur et à la prise en compte de l'auditoire (connivence, regard, posture, respiration, voix et ancrage...).
- Elle approfondit la connaissance des mots mais en favorise également la mémorisation et le réemploi.

RESSOURCES pour approfondir :

CNRTL : <https://www.cnrtl.fr/definition/>

Picoche J., *Didactique du vocabulaire français*, Nathan, 1999.

Picoche J. et Rolland J.-C., *VOCALIRE, Le dictionnaire d'apprentissage du français*, Lulu.com, 2016.