

Jouer à créer des phrases avec un mot nouveau

**Apprendre un mot nouveau chaque jour est une bonne résolution¹.
Pour lui donner vie et le sortir de son statut² exceptionnel, rendons-lui son
état naturel³ en l'insérant⁴ dans des phrases de notre création.
À cette fin, voici un jeu pour fabriquer des phrases avec un mot nouveau.**

Certains connaissent déjà la pratique d'apprendre un mot nouveau par jour. C'est une excellente pratique.

Pour lui donner plus de force, certains la combinent avec "aérer trois fois le mot du jour"⁵ où on sort (pour faire prendre l'air) le nouveau vocabulaire matin, midi ou soir. On se donne ainsi le projet⁶ de faire vivre dans notre quotidien ce que l'on apprend.

En plus, avec ou à la place « d'aérer 3 fois le mot du jour », on peut chercher à fabriquer 3 phrases minimum avec le "le mot du jour"⁷. Pour faciliter la création, voici un petit jeu.

On prend un dé et on le lance 3 fois. En s'aidant du tableau, on trouve au premier jet l'acteur principal de la phrase (le sujet), au second l'objet et au dernier l'action⁸.

dé	Sujet (1 ^{er} lancer)	Objet (2 ^{ème} lancer)	Action (3 ^{ème} lancer)
1	moi	plat préféré	manger / boire
2	Maman	livre / instrument de musique	jouer / bricoler / lire
3	Papa	vélo / voiture / roller / skate	se reposer / être allongé/ée
4	frère / sœur / cousin	vêtement	faire / fabriquer
5	animal	savon / dentifrice	rire
6	arbre, plante	téléphone / ordinateur / jeu	marcher / courir / danser

Exemple

Le "mot du jour" est "**rivage**". On a lancé le dé 3 fois et on a fait **3, 2 et 4**.

Nous pouvons ainsi créer une phrase avec (frère *ou* sœur *ou* cousin), (livre *ou* instrument de musique), (faire *ou* fabriquer) et (rivage).

Cela peut donner : « **Mon frère fabrique un livre sur le rivage.** »

Pour la 2^{ème} phrase, le lancer de dé donne **3, 6 et 2**. Nous pouvons faire la phrase :
« Papa joue avec le téléphone sur le rivage. »

Il est possible d'augmenter le niveau du jeu en utilisant différemment le mot nouveau.

Si nous souhaitons garder notre 2^{ème} phrase, nous changeons la 1^{ère}.

Si nous voulons garder notre 1^{ère} phrase, nous créons une autre 2^{ème} phrase, exemple :

« **Papa joue à mettre une photo de rivage comme fond d'écran sur son téléphone.** »

Pour la 3^{ème} phrase, le dé affiche successivement **1, 5 et 3**. Nous sommes invités à créer une phrase avec : (moi), (savon *ou* dentifrice), (se reposer *ou* être allongé/ée) et (rivage). Cela peut donner :

« **Je m'allonge comme un tube de dentifrice sur le rivage.** »⁹

Variantes

→ Utiliser le tableau comme source d'inspiration¹⁰ pour faire des phrases.

→ Transformer (photocopier, agrandir, découper) le tableau en cartes à tirer au hasard. (j'ai aussi créé de telles cartes en couleur : sujet en bleu, objet en vert, action en rouge)

→ Créer des cartes avec des dessins au lieu des mots (faire faire les dessins).

Amusez-vous bien ! ;-)

Frédéric Rava-Reny

© F.C. Rava-Reny, 20/07/2009, <http://www.rava-reny.com>

1. Résolution : décision.

2. Statut : situation

3. Cf. la distinction P1/ P2, & Antoine de La Garanderie, *Critique de la raison pédagogique*, pp. 203 et sq.

4. Insérer : faire entrer dans.

5. Deux exemples de cette pratique sont dans l'épisode "Bowling" de *The Suite Life of Zack and Cody*.

6. Projet (GM) : intentionnalité ; direction et signification de la pensée ; qu'est-ce que je décide de percevoir et comment je vais l'évoquer.

7. Il existe des livres-chevalets, comme *365 mots illustrés* aux éd. Play Bac.

8. Cet ordre correspond à la logique spatiale, visuelle ou gestuelle : cf.

- le stage *Situer les écueils de la compréhension avec l'espace et le temps* de F.C. Rava-Reny ;

- "Psycholinguistique : la représentation non verbale indépendante de la langue parlée", où on lit que l'ordre sujet – objet – action semble être l'ordre universel de la représentation non verbale des événements :

<http://www.bulletins-electroniques.com/actualites/57563.htm>

qui reprend

- "The natural order of event : How speakers of different languages represent events nonverbally", Goldin-Meadow S, So WC, Ozyurek A, et al., *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 105 (27), 2008 - <http://www.pnas.org>

9. Retrouver ce jeu et partager vos trouvailles sur <http://www.gestionmentale.net>

10. Inspiration : imagination.