

# Apprendre l'anglais avec vos enfants et vos adolescents : Créer des jeux et jouer pour pratiquer l'anglais

Des jeux tels que la concordance des mots consolide l'enseignement du vocabulaire de manière ludique.



Les enfants peuvent travailler avec leurs personnels soignants ou les enseignants pour créer des cartes avec des noms et des adjectifs pour jouer à la "concordance des mots", et ensuite s'amuser ensemble pour pratiquer leur vocabulaire.

Par Kate Will, M.A., Coordinatrice de la conformité, Iowa Reading Research Center

L'apprentissage des mots à travers des jeux est un outil populaire permettant aux gens d'acquérir de nouveaux mots afin d'enrichir leur vocabulaire, comme en témoigne l'augmentation des jeux mobiles et des puzzles pour apprendre des mots. Les jeux de société et les jeux de cartes (et leurs versions mobiles) tels que le *Scrabble*, *Taboo*, *Catch Phrase*, *Apples-to-Apples* et d'autres qui ne sont pas spécifiquement des jeux pour apprendre du vocabulaire peuvent néanmoins être utilisés pour consolider l'apprentissage du vocabulaire. Gagner des points et des récompenses, l'enthousiasme de la compétition et l'interaction avec d'autres joueurs sont autant d'éléments motivants pour les joueurs que nous retrouvons dans les jeux. En raison de ces caractéristiques, les jeux sont considérés comme une stratégie efficace pour consolider l'apprentissage des mots pour ceux qui apprennent l'anglais (Townsend, 2009). En jouant aux jeux de mots à la maison ou à l'école, dans le cadre d'un

[iowareadingresearch.org](http://iowareadingresearch.org)



@IAReading |



@iowareadingresearchcenter

Pour que les élèves puissent bien maîtriser la lecture grâce à la recherche et à la collaboration

complément éducatif explicite, vous et vos enfants ou vos élèves pouvez pratiquer l'anglais ensemble tout en vous amusant.

Il n'est pas nécessaire de disposer d'un jeu de cartes ou de société de marque pour profiter des avantages du jeu. Vous pouvez créer vous-même certains jeux à la maison et améliorer ainsi votre vocabulaire. Cet article qui vous présente un nouveau jeu de cartes basé sur la concordance de mots, vous explique les étapes à suivre pour le fabriquer soi-même et comment consolider l'apprentissage des mots.

**Comment jouer à "Word Match" (la concordance des mots) ?**

L'objectif de ce nouveau jeu intitulé "Word Match" (pour les personnes âgées de douze ans et plus) est d'associer des noms et des adjectifs qui sont liés. Le jeu comprend deux types de cartes : des cartes comportant des noms et des cartes avec des adjectifs. Chaque carte de noms comporte le nom d'une personne, d'un lieu ou d'un objet bien connu (par exemple, Rosa Parks, the beach, Yellowstone National Park, ou le premier jour d'école) ainsi qu'une définition ou une description du nom. Chaque carte d'adjectifs comprend un mot qui décrit un nom (par exemple, glamour, paisible, propre, amical) ainsi qu'une liste non exhaustive de synonymes de ce mot. Des exemples sur les deux types de cartes sont affichés dans l'image 1 ci-dessous.

Image 1. Exemple de cartes comportant des noms et des adjectifs



Pour jouer à la concordance des mots (Word Match), retournez toutes les cartes comportant des noms et des adjectifs afin que tous les joueurs puissent lire les mots sur chaque carte. À tour de rôle, les joueurs choisissent une carte avec un nom et une carte qui comporte un



## Student Reading Success Through Research and Collaboration

### Pour que les élèves puissent bien maîtriser la lecture grâce à la recherche et à la collaboration

adjectif décrivant un individu, un emplacement, ou le nom d'un objet inscrit sur la carte. Le joueur le plus jeune commence le jeu et les tours continuent dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'un joueur a trouvé une concordance, il prend les deux cartes et les montre à tous les joueurs. Les autres joueurs doivent confirmer que les deux cartes sont identiques. Par exemple, parmi les cartes présentées dans l'image 1, un joueur peut choisir le nom "la plage" et l'adjectif "paisible". Si la majorité des joueurs sont d'accord avec la paire composée du nom et de l'adjectif, le joueur qui a choisi la paire garde les deux cartes. Le but est d'accumuler le plus de cartes possibles. Les joueurs continuent à se relayer jusqu'à ce que

### Pour que les élèves puissent bien maîtriser la lecture grâce à la recherche et à la collaboration

Étant donné que le jeu implique de réfléchir délibérément à la signification des mots et de faire des associations entre eux, il peut être un outil utile pour pratiquer le vocabulaire. De plus, en créant vos propres jeux de cartes comportant des noms et des adjectifs, vous pourrez vous entraîner davantage et apprendre de nouveaux mots en anglais.

## Comment créer la concordance des mots ("Word Match")

Pour créer le jeu de la concordance des mots (Word Match), vous aurez besoin de fiches ou de petits morceaux de papier qui vous serviront de cartes. Vous devez avoir deux couleurs de cartes afin de distinguer les cartes de noms parmi les cartes d'adjectifs. Par exemple, toutes les cartes de noms peuvent être rouges et toutes les cartes d'adjectifs peuvent être vertes. Vous pouvez utiliser du papier de couleur ou des marqueurs de couleur pour différencier les deux types de cartes. Nous avons également inclus des modèles de cartes sur lesquels vous pouvez taper à la machine ou écrire et imprimer (voir "Matériel supplémentaire pour les familles" ci-dessous).

Pour créer les cartes comportant des adjectifs, demandez à vos enfants ou à vos élèves de penser à tous les adjectifs anglais qui leur viennent à l'esprit. Ils écriront un adjectif sur chaque carte devant afficher un adjectif. Sous l'adjectif, ils doivent écrire plusieurs synonymes, c'est-à-dire des mots qui ont une signification similaire. Par exemple, pour l'adjectif "amical", ils peuvent écrire les synonymes "gentil", "agréable" et "chaleureux", comme le montre l'image 2 ci-dessous. S'ils ont du mal à trouver des synonymes pour les adjectifs, ils peuvent les chercher dans un thésaurus en ligne. En ayant plus de cartes affichant des adjectifs que des cartes affichant des noms, il sera plus facile pour les joueurs de trouver des adjectifs appropriés qui décrivent les noms avec précision.

Image 2. Exemple de cartes comportant des adjectifs

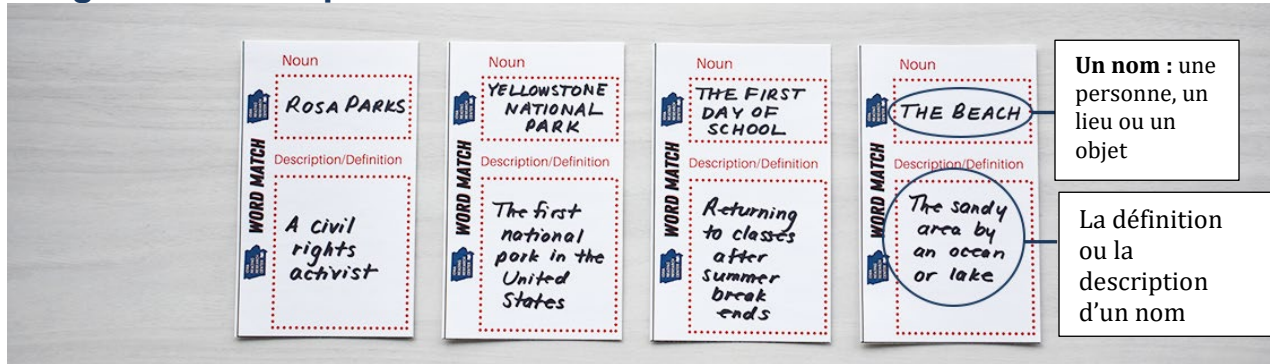


Ensuite, vous pouvez créer les cartes de noms. Demandez à vos enfants ou à vos élèves de penser à tous les noms anglais qui leur viennent à l'esprit, en écrivant un nom sur chaque carte de noms. Pour trouver des idées, vous pouvez poser les questions suivantes :

- Quels sont vos endroits préférés ?
- Quels sont les endroits où vous aimeriez aller à l'avenir ?
- Quelles sont les personnes que vous voyez chaque jour ?
- Quelles sont les personnes célèbres que vous aimeriez rencontrer ?
- Quels sont vos personnages littéraires ou vos acteurs préférés ?
- Quels sont vos plats sports, vos livres, vos films ou vos émissions de télévision préférées ?

Sous le nom figurant sur la carte, demandez à vos enfants ou à vos élèves d'écrire une description ou une définition du nom. Par exemple, une description de "la plage" pourrait être "la zone sablonneuse près d'un océan ou d'un lac", comme le montre l'image 3 ci-dessous. Cette description aidera les joueurs qui ne sont pas familiers avec un mot en particulier.

Image 3. Un exemple de cartes avec des noms



## Les avantages de la "correspondance des mots" en matière d'alphabétisation

### Faire attention aux morphèmes

Les morphèmes (comme le -ly dans "quickly" ou le -ed dans "listened") est la plus petite unité qui donne l'intégrité ou une partie de la signification d'un mot. Les exemples de morphèmes sont les préfixes (des affixes attachés avant une racine ou un mot de base), les racines (la composante principale d'un mot ; par exemple, "port" dans le mot "transport"), et les suffixes (des affixes attachés après une racine ou un mot de base). La conscience morphologique aide les élèves à détecter les similitudes de sens entre des mots qui ont des racines différentes mais les mêmes affixes (par exemple, "quickly" et "softly"), ou les différences de sens entre des mots qui ont la même racine mais des affixes différents (par exemple, "listened" et "listening"). Si les élèves qui apprennent l'anglais comprennent la signification des morphèmes et de quelles manières on peut combiner les morphèmes pour créer ou modifier des mots, leur capacité à déchiffrer le sens des mots inconnus peut s'améliorer (Davidson, 2014).

Il a été démontré que les stratégies de vocabulaire axées sur la conscience morphologique sont particulièrement bénéfiques pour les élèves apprenants l'anglais (Brandes & McMaster, 2017). Les jeux relatifs à la concordance des mots comme Word Match peuvent contribuer à attirer l'attention des joueurs sur les morphèmes. Lorsque vous créez les cartes avec des adjectifs, vous et vos enfants ou vos élèves pouvez prêter attention aux schémas dans la terminaison des mots. Par exemple, les cartes avec des adjectifs peuvent utiliser des terminaisons similaires comme -ous, -ful, -ical et -able. Les cartes avec des noms peuvent se terminer par -ist, -er ou -ian. Attirez l'attention sur ces suffixes pendant que vous jouez. Par exemple, vous pouvez demander :



## Student Reading Success Through Research and Collaboration

### Pour que les élèves puissent bien maîtriser la lecture grâce à la recherche et à la collaboration

*I see you wrote the word “chemist”—what other words end in –ist?*

Les joueurs peuvent penser à des mots comme “hairstylist,” “bicyclist,” et “journalist.””. Après avoir identifié des mots similaires, demandez-leur de trouver les similitudes entre ces mots. Voici quelques réponses possibles :

*All of the words that end in –ist are people who work with certain things.*

Vous pouvez renforcer cette définition en soulignant que les choses que les gens utilisent pour travailler se trouvent dans les racines des mots. Par exemple, en enlevant le suffixe -ist d'un mot comme “hairstylist”, on obtient un mot qui ressemble beaucoup à “hairstyle.” Cela signifie qu'un coiffeur est une personne qui coiffe. Ce sont les personnes qui coupent les cheveux dans un salon de coiffure. Attirer l'attention sur les morphèmes des mots peut aider les élèves qui apprennent l'anglais à déduire eux-mêmes le sens des mots (Davidson, 2014).

Au fur et à mesure que vous trouvez des régularités dans les terminaisons des mots, vous pouvez créer un dictionnaire de suffixes (voir "matériel supplémentaire pour les familles" ci-dessous) comme celui de l'image 4. Ajoutez les terminaisons de mots dans la colonne "Suffixe" et écrivez des exemples de mots qui ont la même terminaison dans la colonne "Exemples". Dans la colonne "Partie du discours", déterminez si les mots sont des adjectifs ou des noms. Enfin, à partir de votre liste d'exemples, essayez de trouver la signification du morphème dans la colonne "signification".



## Student Reading Success Through Research and Collaboration

Pour que les élèves puissent bien maîtriser la lecture grâce à la recherche et à la collaboration

Image 4. Exemple de suffixes dans le dictionnaire

Suffixe	Les exemples	Une partie du discours	La signification
-ous	dangerous, curious, ridiculous	adjectif :	« l'intégralité » de quelque chose
-ful	useful, respectful, beautiful	adjectif :	« l'intégralité » de quelque chose
-ical	historical, chemical, practical	adjectif :	de quelque chose
-ist	hairstylist, bicyclist, journalist	nom	quelqu'un qui utilise un objet pour travailler
-er	teacher, dancer, writer	nom	quelqu'un qui pratique une certaine activité
-ian	librarian, comedian, historian	nom	quelqu'un qui utilise un objet pour travailler

### Établir des liens avec les connaissances de base

Les théories psycholinguistiques suggèrent que les élèves jouent un rôle actif dans la construction du sens en ancrant les nouveaux mots à leurs propres expériences et connaissances de base (Carrell & Eisterhold, 1983). Les connaissances de base entrent en jeu lorsqu'on nous demande de rattacher un nouveau mot à ses synonymes et antonymes. Lorsqu'ils créent les cartes d'adjectifs, demandez à vos enfants ou à vos élèves d'écrire autant de synonymes que possible pour chaque adjectif. Le fait d'inclure des synonymes du mot sur la carte aidera les joueurs qui ne sont peut-être pas familiers avec un mot en particulier, de l'associer à des mots qu'ils connaissent déjà et dont la signification est similaire.

La création de vos propres jeux de cartes comportant des noms et des adjectifs peut également vous aider, vous et vos enfants ou vos élèves, à développer des connaissances culturelles au sein de votre communauté. Lorsque vous créez des cartes avec des noms, pensez à inclure des personnes, des lieux ou des choses importantes pour votre communauté. Pensez aux endroits que vous préférez visiter dans votre ville (par exemple, les restaurants, les parcs, les épiceries et les théâtres) ou à des endroits que vous aimeriez visiter à l'avenir. Le jeu de la concordance des mots (Word Match) est particulièrement amusant lorsque vous pouvez établir des liens avec votre propre vie. Cela permet aux joueurs de personnaliser et de s'approprier la signification des mots, ce qui est considéré comme bénéfique pour l'apprentissage des mots (Townsend, 2009).

[iowareadingresearch.org](http://iowareadingresearch.org)



@IAReading |



@iowareadingresearchcenter



## Student Reading Success Through Research and Collaboration

Pour que les élèves puissent bien maîtriser la lecture grâce à la recherche et à la collaboration

### Les connexions sociales

Il est prouvé que l'interaction sociale et la collaboration peuvent favoriser le développement du vocabulaire d'une deuxième langue (Kim, 2008). Il est donc essentiel que les élèves qui apprennent l'anglais participent à des discussions concernant le vocabulaire et travaillent ensemble pour définir les mots. Un jeu de concordance des mots comme Word Match encourage les joueurs à s'engager dans des débats sur les mots qu'ils sélectionnent. Par exemple, lorsqu'un joueur propose une paire comportant un nom et un adjectif, il dispose d'une minute pour justifier son choix. Demandez aux joueurs d'expliquer pourquoi la carte choisie avec un adjectif correspond bien au nom. Grâce à ces discussions, les joueurs peuvent mieux comprendre les paramètres d'utilisation d'un mot - quand il convient de l'utiliser et quand il ne l'est pas.

L'enrichissement du vocabulaire semble souvent être une tâche fastidieuse. Cependant, utiliser des jeux comme stratégie pour apprendre des mots à la maison et en classe, en tant que complément de l'enseignement explicite, peut rendre le processus plus amusant. Créer et jouer ensemble pour apprendre des mots rend l'expérience plus mémorable et plus judicieux.

### Les références

Brandes, D. R., & McMaster, K. L. (2017). A review of morphological analysis strategies on vocabulary outcomes with ELLs (Réviser les stratégies d'analyse morphologique concernant le vocabulaire acquis par es élèves qui apprennent l'anglais). *Insights Into Learning Disabilities (Aperçu des troubles de l'apprentissage,)*, 14(1), 53-72.  
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1165732.pdf>

Carrell, P. L., & Eisterhold, J. C. (1983). La théorie des schémas et la pédagogie de la lecture en anglais pour les étrangers dont l'anglais est une deuxième langue *TESOL Quarterly (enseignement de l'anglais comme deuxième langue, trimestriel)*, 17, 553-573.  
<https://doi.org/10.2307/3586613>

Davidson, S. J. (2014). *Morphological analysis training for English language learners with reading difficulties* [Doctoral dissertation, University of California Riverside] (Formation à l'analyse morphologique pour les personnes apprenant l'anglais rencontrant des difficultés de lecture [thèse de doctorat, University of California Riverside]). ProQuest Dissertations Publishing. <https://escholarship.org/uc/item/70c919st>

[iowareadingresearch.org](http://iowareadingresearch.org)



@IAReading |



@iowareadingresearchcenter





## Student Reading Success Through Research and Collaboration

Pour que les élèves puissent bien maîtriser la lecture grâce à la recherche et à la collaboration

Kim, Y. (2008). La contribution des tâches collaboratives et individuelles pour acquérir le vocabulaire dans l'apprentissage d'une deuxième langue. *The Modern Language Journal* (La revue des langues vivantes), 92(1), 114-130. <http://www.jstor.org/stable/25172996>

Townsend, D. (2009). Construire un vocabulaire académique dans des environnements extrascolaires : Les jeux pour le développement des collégiens apprenant l'anglais. *Journal of Adolescent & Adult Literacy, (journal de l'alphabétisation des adolescents et des adultes)* 53, 242-251. <https://doi.org/10.1598/JAAL.53.3.5>