

Fiche d'accompagnement pédagogique
Le suffixe

Le suffixe

➤ PLACE DE L'ÉPISODE DANS LA SÉRIE

Épisode 5 d'une série de 5 épisodes.
Épisode précédent : Le préfixe

➤ PLACE DE L'APPRENTISSAGE DANS LES PROGRAMMES

L'étude de la formation des mots commence au CE1 et se poursuit au cycle 3 où les notions de radical, de famille de mots, de préfixe et suffixe font l'objet de séances et d'activités bien spécifiques.

L'étude du suffixe commence au CE2 (8 ans).

➤ POINTS DE BLOCAGE

- Tous les mots n'ont pas de suffixe.
- Pour trouver le suffixe d'un mot, il faut parfois chercher un mot de la même famille.

➤ OBJECTIFS VISÉS PAR LE FILM D'ANIMATION

Montrer que le suffixe est composé de lettres placées après le radical d'un mot pour former un mot nouveau.

➤ MOTS-CLÉS

Suffixe, placé après le radical, nature ou classe grammaticale d'un mot, mot nouveau.

➤ ÉLÉMENTS STRUCTURANTS

Le suffixe est placé après le radical d'un mot pour former un mot nouveau.

PHASE DE DÉCOUVERTE

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>Un petit avion jaune propose un jeu aux enfants.</p> <p>Au niveau 1, le mot <i>avion</i> apparaît, il faut en trouver d'autres comme <i>aviateur</i> et <i>aviation</i>.</p> <p>Avec <i>parachute</i>, on peut faire <i>parachutiste</i> et <i>parachutage</i>.</p>	<p>Présenter une nouvelle transformation des mots qui consiste à modifier la fin du mot, seul le radical demeure.</p> <p>Souvent cette transformation consiste à ajouter « iste » ou « age » c'est le suffixe, il est toujours après le radical.</p>	<p>Un élève propose un mot ; ses camarades doivent chercher à en former d'autres en utilisant les suffixes « tion », « teur » « iste » ou « age » comme dans l'animation.</p>

PHASE DE MANIPULATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>Au niveau 2 du jeu, il faut trouver les mots qui sont de la même classe grammaticale, par exemple des verbes ou des noms.</p> <p><i>Trottiner</i>, <i>planifier</i> et <i>tâtonner</i> sont des verbes. <i>Trottinette</i>, <i>tâtonnement</i> et <i>planification</i> sont des noms.</p>	<p>Montrer que le suffixe permet d'identifier la classe grammaticale d'un mot.</p>	<p>Même exercice que précédemment, mais cette fois-ci quand l'élève propose un verbe, les autres doivent donner le nom et l'adjectif ; quand c'est l'adjectif qui est proposé, il faut trouver le nom et le verbe.</p>

PHASE DE STRUCTURATION

Séquençage et descriptif de l'animation	Analyse des étapes de l'animation	Propositions de pistes d'activités
<p>Au niveau 3 du jeu, <i>fillette</i> apparaît. Cette fois-ci, il faut enlever le suffixe pour trouver un autre mot.</p> <p>Pour <i>fillette</i>, si on enlève le suffixe « ette » ça donne le mot fil ; <i>clochette</i> : cloche, et <i>tablette</i> : table.</p> <p>Trois autres mots apparaissent : <i>pendulette</i>, <i>moquette</i> et <i>gouttelette</i>.</p> <p>Le mot <i>moquette</i> est un intrus tout de suite repéré par le personnage.</p> <p>Dans <i>gouttelette</i>, on trouve goutte et dans <i>pendulette</i> pendule.</p>	<p>Montrer que certains suffixes font varier le sens du mot : « ette » est un diminutif.</p>	<p>Donner des mots aux élèves, leur demander de trouver et d'utiliser des diminutifs : caisse, fleur, maison, voiture.</p> <p>Demander aux élèves de créer des séries de mots avec des suffixes et de mettre un intrus dans chaque liste.</p> <p>Échanger les listes, les élèves doivent identifier l'intrus et le radical de chaque mot.</p>

PHASE DE RÉINVESTISSEMENT/PROLONGEMENT

3

1. Créer de faux mots à l'aide des suffixes étudiés (Luc Bérumont, *L'Esprit d'enfance*) : « *Bientôt je n'aurai plus de voix, disait le voiturier...* »
2. Fabriquer des mots à l'aide des suffixes « aille », « ard », « et » qui expriment le péjoratif : marmaille, maigrelet, vantard.
Exemple : marmot/marmaille