

PRODUIRE DES ECRITS COURTS,

de manière régulière, en les intégrant dans le travail de MDL

➤ Objectifs d'un écrit court :

<i>Objectifs d'enseignement :</i>	<i>Objectifs d'apprentissage :</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Faire entrer (voie d'entrée ludique) les élèves dans la production d'écrits - Amener les élèves à réfléchir sur la démarche d'une production d'écrits (contraintes, premier jet, amélioration, résolution de problèmes de « grammaire » à l'aide de référents divers ...) - Entretenir les automatismes liés à la production d'écrits et faciliter la production d'écrits plus longs (projets) - Développer le plaisir des élèves à produire des écrits variés 	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire en autonomie un écrit de une à cinq phrases simples à complexes avec ou sans contraintes - Améliorer un premier écrit (gamme d'exercices) - Utiliser les divers référents de la classe pour résoudre des problèmes de « grammaire » (syntaxe, orthographe lexicale, orthographe grammaticale) - Produire un écrit (entrée ludique) avec plaisir et rechercher un effet positif sur le (les) récepteur(s)

➤ Production d'écrits courts

CYCLE 2	
Activités Gammes d'exercices possibles	Domaines d'activités ou champs disciplinaires <small>(programmes 2007)</small> Objectifs
<p>CYCLE 2</p> <p><u>1.1 Jeu de « Jacques a dit »</u> : écrire un gage (utilisation d'un verbe à l'impératif)</p> <p><u>1.2 Ecrire ce que l'on aime/ce que l'on n'aime pas faire</u> <i>j'aime ... ; je n'aime pas ...</i> <u>Invention de recommandations, de slogans</u></p> <p><u>2.1. a Jeu du cadavre exquis *</u> : écrire une phrase à partir d'éléments (de différentes classes grammaticales) tirés au sort Production d'une phrase à partir de boîte à mots (classement selon des catégories grammaticales ou non) <u>Variante</u> : la phrase peut être donnée et on fait varier les éléments.</p> <p><u>2.1.b Production de fin(s) de phrase(s)</u> à partir d'amorce(s) ou à partir d'un mot</p> <p><u>2.1.c Production d'une phrase expliquant</u> ou commentant un dessin</p> <p><u>2.1.d Ecriture d'une réplique de personnage</u> dans une bulle à partir d'une illustration de l'histoire étudiée</p> <p><u>2.2 Devinettes</u> avec supports sous les yeux (...<i>Qui est-ce, Qui suis-je ?</i>)</p> <p><u>2.3 Comptines</u> : modifier de phrases de comptines par substitutions de noms</p>	<p><u>1. Grammaire</u> : (conjuguer) proposer l'écriture attendue d'un verbe</p> <p>1.1 utiliser l'impératif (deuxième personne du singulier ou du pluriel) dans une phrase simple</p> <p>1.2 utiliser l'infinitif dans une phrase simple</p> <p><u>2. Grammaire</u> (syntaxe) proposer l'écriture attendue d'une phrase simple en appliquant les règles connues</p> <p>2.1 produire une phrase simple (GNS+V+GNC)</p> <p>2.2 utiliser des structures interrogatives : <i>Qui est-ce qui ?</i> <i>Qui suis-je ?</i></p> <p>2.3 écrire une phrase simple par substitution de noms</p>

<p><u>3. Ecrire la légende d'un dessin d'observation, de photos ou d'images</u></p> <p><u>4.1 Jeu d'enrichissement de phrases</u> : compléter une phrase préexistante en répondant aux questions : Où ? Quand ? Comment ?</p> <p><u>4.2 Fabrication de formules magiques</u> autres que des onomatopées ou un pseudo langage (Exemple : Que le ... transforme la ... en ...)</p> <p><u>5. 1. Jeux de phrases</u> : écrire une phrase à partir d'une image (ou d'une phrase) piochée puis écrire la phrase précédente et la phrase suivante : Image ou phrase Image Image ou phrase Avant de départ après</p> <p><i>On peut ensuite travailler les connecteurs logiques ou chronologiques entre les phrases</i></p> <p><u>5.2 Ecrire une phrase sur ce que l'on aime</u> <i>J'aime les fleurs parce qu'elles sentent bon.</i> Production de phrases de sens contraire</p> <p><u>6. 1 Fabrication d'un dictionnaire</u> autour d'un personnage récurrent ou d'un thème choisi (à la manière du « Dico des sorcières » d'E. Brami ou du « Dictionnaire du père Noël » de Solotareff)</p> <p><u>6. 2 Ecrire une phrase de sens contraire</u> (à une phrase proposée)</p> <p><u>7.1 Ecriture du marabout</u> « trois p'tits chats, chapeau de paille ... »</p> <p><u>7.2 a Invention de noms d'animaux chimériques</u></p> <p><u>7.2 b Ecriture de listes, de collections</u></p> <p><u>7.2 c Observations d'une image, d'un tableau</u> : écrire 10 mots</p> <p><u>7.2 d Inventaire de 3 ou 4 mots</u> (utiliser la sonorité du phonème) « je vais mettre le son [a] en tête de mot »</p> <ul style="list-style-type: none"> - ami - attention <p>« je vais mettre le son [b] en tête de mot »</p> <p><u>Ecriture d'un mot présenté sous forme idéographique</u> : imaginer et écrire le mot correspondant sous sa forme alphabétique.</p>	<p><u>3. Grammaire</u> : écrire une phrase nominale</p> <p><u>4 - Grammaire</u> : écrire une phrase complexe</p> <p><u>5- Grammaire</u> (texte)</p> <p>5.1 écrire des phrases en cohérence les unes avec les autres</p> <p>5.2 employer le connecteur « parce que »</p> <p style="text-align: center;">[...]</p> <p><u>6 – Grammaire</u>(vocabulaire) connaître différents sens d'un mot, utiliser un dictionnaire</p> <p><u>7- Lecture-écriture</u></p> <p>7.1 avoir le goût des mots, jouer sur les sonorités</p> <p>7.2 écrire des mots réguliers en respectant les caractéristiques phonologiques du codage alphabétique</p>
---	--

CYCLE 3

CYCLE 3

1.1 Jeu du « Chiche ou vérité » * * (jeu à 2): chaque enfant écrit 1 carte de chaque sorte ; chacun choisit l'une ou l'autre carte produite par l'autre enfant. S'il choisit la carte « Chiche » : il réalise l'action indiquée. (Voir la règle du jeu développée en fin de document)

1.2 Ecriture de rêves *J'ai rêvé que ...*
Ecriture de projets imaginaires
Quand je serai grand(e), je ...

2.1 Jeu du cadavre exquis * : écrire une phrase à partir d'éléments (de différentes classes grammaticales)

Variante : aide à la production avec des colonnes indiquant la nature du ou des mots à inscrire

2.2 Jeux d'enrichissement de phrases : compléter une phrase préexistante en répondant aux questions : Où ? Quand ? Comment ? (recherche de précisions)

2.3 Simplification de longues phrases, comme celles écrites précédemment

3.1 Observations d'une image, d'un tableau : écrire 10 mots puis en choisir certains pour produire une phrase

3.2 Ecriture quotidienne d'une phrase à partir de mots choisis en lien avec un projet de classe

3.3 Le jeu du tautogramme : écrire une courte histoire(3 phrases) où tous les mots (ou presque) commencent par la même lettre

3.4 Produire une phrase ou écrit à partir d'une paire mononymique (cf. « créer des ateliers d'écriture »- hatier page 35)

« Ce **ballet** de **balais** était vraiment surprenant ! »

3.5 l'Abécédaire :Ecrire les 5 ou 6 premières lettres de l'alphabet. Chaque lettre est le début d'un mot ou d'une phrase

4.1 Jeu du N+X : remplacer tous les substantifs d'un texte par le X ème nom qui suit dans le dictionnaire :

exemple :

J'ai descendu dans mon jardin

J'ai descendu dans mon jargon

Pour y cueillir du romarin

Pour y cueillir du ronflement

De nombreuses variantes sont possibles :

Prendre le nom suivant dans le dictionnaire, utiliser différents dictionnaires, souligner soi-même les noms, varier la consigne selon les groupes(n+1 , n+2 ...), varier la classe des mots à remplacer, réécriture et choix des mots en fonction d'une recherche plus poétique ou plus personnelle

1- Grammaire (Phrase : verbe)

1.1 conjuguer les verbes à l'impératif (deuxième personne du singulier ou du pluriel)

1.2 produire une phrase en employant l'imparfait, le futur ...

2- Grammaire (Phrase): compléter une phrase simple (degré de complexité plus important qu'au cycle 2)

ou simplifier une phrase complexe

3 - Grammaire (Phrase): produire une phrase simple ou complexe

4. Grammaire : manipuler, et reconnaître les classes de mots

5.1 Devinettes poétiques à la manière de Jules Renard (Bestiaires) : « Ce billet doux, plié en deux, cherche une adresse de fleurs : le papillon »

5.2 Charades : écrire des charades

5.3 : Quatre propositions pour dire ce qu'on pense
Ce que j'aime. C'est...
Ce que je déteste. C'est...
Ce qui me rend malheureux. C'est...
Ce qui me rend heureux. C'est...

5.4 Le centon : Composer un texte, un poème en découpant des phrases ou des vers et en les juxtaposant.

5.5 : Le caviardage : éliminer ce que l'on veut selon son plaisir dans un texte donné. Mettre en forme ce que l'on garde pour conserver du sens.

6.1 Ecrire autour de la « lucarne » ou dans la lucarne * ** (découpe dans un texte)
cf. page 79 « *pour le plaisir d'écrire à l'école élémentaire* » de A.Clérino – Editions l'Ecole (Voir la règle du jeu développée en fin de document)

6.2 Ecrire en inventant les parties manquantes

6.3 Ecrire à partir du milieu d'un texte

6.4 Jeux de phrases : (voir Cycle 2) : donner du sens en produisant un texte correspondant à la suite d'images choisie

7.1 Invention de noms d'animaux chimériques avec leur définition (vers l'écrit documentaire)

7.2 Fabrication d'un dictionnaire autour d'un personnage récurrent ou d'un thème choisi ou d'un champ lexical

7.3 Définition de mots ou pseudo-mots : écrire la définition de mots (rencontrés dans les diverses activités de la classe) ou pseudo-mots

7.4. Remplacer un nom par sa définition sur un texte bien connu

Ex : Le corbeau et le renard
« *Et bonjour monsieur le gros carnassier à plumage noir, que vous êtes joli...* »

Variantes :

Utiliser des dictionnaires différents

Même travail avec les adjectifs

Réécrire des titres de poèmes, romans, films

...

5- Grammaire (Texte) : utiliser une structure de texte particulière (devinette ou charade) ou utiliser des mots ou groupe de mots choisis dans des textes pour créer son propre texte.

6 - Grammaire (Texte) : utiliser des mots de liaison, des substituts du nom

7 - Grammaire (Vocabulaire) : connaître différents sens d'un mot, utiliser un dictionnaire

Travail sur les classes de mots

Travail sur le champs sémantique d'un mot.

<p>lus ou vus et faire deviner aux autres <i>Ex : « la femelle du taureau et la personne privée de liberté »</i></p> <p><u>7.5 Recettes</u> : Piocher dans des recettes de cuisine les verbes utilisés et inventer des textes sur des thèmes précis : recette pour faire une école, un monde meilleur, un sport, un cirque</p> <p><u>7.6 Enrichissement de listes</u> à la manière de G. Pérec « Je me souviens... » lister les souvenirs agréables, désagréables Lister les petits bonheurs du quotidien...</p> <p><u>7.7 Détournement de slogans</u></p> <p>7.8 Mots inducteurs <i>L'enfant parle soleil</i> <i>L'enfant parle merveille...</i> L'enfant parle avec des adjectifs, des noms, des participes présents... Amuse-toi à faire parler ta soeur, ton père, ta maîtresse, un gendarme... Tu peux faire parler un objet, un élément de la nature...</p>	
--	--

Règles de jeu développées

* Cadavre exquis

En laissant le hasard s'occuper des mots, on peut créer des textes poétiques ou drôles.

C'est un jeu qui se joue à quelques-uns. Sur une feuille de papier pliée en accordéon, chacun(e) écrit en secret une partie de phrase.

Il faut décider au départ de la structure de cette phrase :

- N + V (nom et verbe)
- N + V + N (nom, verbe et nom) - Le verbe doit pouvoir accepter un complément direct.
- N + V + Prép. + N (nom, verbe, préposition et nom) - Le verbe n'accepte pas de complément direct mais seulement un complément indirect.
- N + A + V + N (nom, adjectif, verbe et nom)

ou n'importe quelle autre structure de phrase suivant le degré de connaissances grammaticales des élèves.

Quand la feuille a fait le tour des joueurs, on la déplie et l'on peut obtenir des choses étonnantes :

Exemple : *Le ciel entier cache mon amour.*

Notes : Ce jeu est fait de surprises continuelles.

En remarquant que beaucoup d'éléments (et surtout pas ceux qu'on attend) peuvent tenir la place du complément direct ou indirect, les élèves se rendront mieux compte de leur spécificité.

De même, ces observations les introduiront peu à peu aux notions de transitivité et d'intransitivité du verbe.

En s'apercevant que de nombreux adjectifs s'accordent avec des noms même s'ils ne font pas partie des qualités généralement attribuées à ce nom, ils renforceront leur compréhension de l'accord de l'adjectif. Cet accord devra

d'ailleurs à plusieurs reprises être rétabli puisque dans ce jeu, chaque joueur ignore ce qu'a écrit le précédent. Il s'agira donc alors d'un exercice classique d'accord, mais motivé par la situation vécue. Enfin, ce jeu est une introduction simple à la poésie. Oser associer des mots qui habituellement ne vivent pas ensemble, c'est un premier pas à franchir aussi bien pour accéder à la création poétique que pour comprendre les poètes surréalistes.

Pourquoi "cadavre exquis" ? Ce jeu existait probablement déjà longtemps avant que des poètes célèbres ne le remettent à l'ordre du jour. Ceux-ci choisirent ce nom suite à la première phrase qu'ils obtinrent en y jouant et qui fut : « *Le cadavre exquis boira le vin nouveau.* »

**** Chiche ou vérité :**

Objectifs :

Produire une phrase-défi (chiche) en utilisant l'impératif, ou « tu dois + infinitif »

Et/ou

Produire une phrase interrogative (vérité) : as-tu ... ? Qu'est ce que tu ... ? Qu'est-ce qui te...?

Déroulement :

Les élèves sont invités à produire deux phrases : « chiche » et « vérité » sur des cartes.

Règles du jeu :

Le jeu se joue à deux.

Chaque élève tire une carte de son choix (chiche ou vérité). S'il tire la carte « chiche », il doit réaliser l'action. S'il tire la carte « vérité » il doit répondre honnêtement à la question.

Le jeu gagne en intérêt lorsqu'il y a plusieurs cartes de chaque sorte.

***** La lucarne - comment faire ?**

Prendre un texte photocopié ayant une typographie aérée, d'assez grande taille (16)

Prendre une feuille de papier de couleur et y découper une fenêtre (la lucarne) d'une hauteur qui laisse apparaître un nombre de lignes.

Placer cette feuille avec la lucarne sur le texte.

On ne voit plus apparaître que la partie de l'écrit derrière la lucarne et on produit à partir des éléments découverts

La lucarne en hauteur laisse apparaître des débuts de lignes à partir desquels écrire

Exemple (le cadre représentant la feuille)

Il
un
da
To
Le
les
Pu

Il est possible aussi de pratiquer une lucarne dans le sens de la longueur, qui elle laissera apparaître une partie de phrase à partir de laquelle on pourra écrire ou qui pourrait être insérée dans un texte court.

Exemple (le cadre représentant la feuille)

.....dans un pays très ancien,
un petit garçon nommé T

.....

.....

.....

.....