

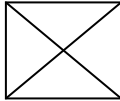
Propositions pour écrire

« L'approche intégrée repose sur une vision globale de la lecture et de l'écriture considérées comme des pratiques socioculturelles où les enfants jouent un rôle essentiel dans leurs apprentissages » MF Morin (université de Sherbrooke)

A partir de la littérature de jeunesse	
<p>L'objet livre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cerner les différentes caractéristiques des livres, - des textes, - imprégnation, - lecture rapide, - prise d'indices. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Retrouver de quel livre il s'agit, parmi ceux présentés, en questionnant. ▪ Préparer différents extraits d'album, titre, page de couverture, nom de personnages, il faut reconstituer les familles. ▪ Retrouver quel est le livre raconté parmi d'autres. ▪ Raconter plusieurs débuts d'histoires et retrouver les livres correspondants. ▪ Tri de livres en déterminant un point commun. ▪ Parmi une pile de livres, en choisir un puis chacun va essayer d'en poser un autre qui pourrait se rattacher, le choix doit être justifié. ▪ Associer les livres au dessin fait par des lecteurs pour chaque livre. ▪ Remplir un défi qui consiste à trouver dans la bibliothèque un livre pour chaque continent ou autre...
<p>La structure du récit, les constructions narratives :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître pour écrire à la manière de ... - dégager, utiliser des trames. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Repérer les types de récits : aux épisodes répétitifs, de type randonnée, simultanés, de type emboîtement. ▪ Réaliser le tableau ou le schéma des actions. ▪ Repérage des ruptures, de la chute, de la clôture du récit. ▪ Similitudes et différences d'une même histoire. ▪ Réaliser une nouvelle histoire après avoir introduit un élément perturbateur ex un hélicoptère dans l'histoire des trois petits cochons.
<p>Les débuts de texte</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anticiper : à partir de l'incipit, imaginer la suite, tomber dans les pièges ▪ Etudier la première image et inventer la suite.
<p>Lecture et interprétation de l'image :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser l'importance de l'écrit, parfois en contradiction avec l'image. - Confronter différents avis 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inventer des péripéties à partir de l'image. ▪ Légender les images d'un récit. ▪ Inventer une histoire d'après les images sans avoir lu le texte ▪ Interpréter un code. ▪ Inventer une histoire à partir d'un tableau.
<p>Les personnages :</p> <ul style="list-style-type: none"> - travailler la compréhension du texte. - Savoir faire un portrait 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Décrire les personnages, leur caractère, les archétypes. ▪ Traiter les anaphores, substituer le nom au pronom, retrouver les « renvois ». ▪ Changer le sexe ou la nature du personnage principal. ▪ Inventer une nouvelle histoire à partir d'un personnage connu.

<ul style="list-style-type: none"> - Travail des adjectifs. - Les accords en genre et nombre, les pronoms ... 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Réaliser des portraits en action à partir de personnages stéréotypes (série bonhomme, l'avare ...) ▪ Nouvelles aventures de ▪ Imaginer la rencontre de deux personnages d'histoires différentes. ▪ Chacun rédige le portrait d'un personnage, il faut retrouver le nom qui convient. ▪ Créer un dictionnaire des personnages.
<p>Autour de la langue :</p> <ul style="list-style-type: none"> - enrichir le lexique. - Travailler le code. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dégager les registres de langue, faire des boites à mots. ▪ Repérer des rimes ou des procédés poétiques, s'en inspirer ou les reprendre pour en produire à son tour.
<p>Le lexique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lexique - catégorisation - grammaire 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ les lois de composition des noms, en fabriquer d'autres. ▪ Collection de formulettes. ▪ Faire des formules magiques, des recettes de cuisine. ▪ Etablir les champs lexicaux. ▪ Boite à mots, classement grammatical : les mots pour ... les mots du temps ... ▪ Abécédaires autour des thèmes abordés.
<p>Le narrateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se décentrer - prendre en compte les caractéristiques d'un personnage pour parler en son nom. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trouver le narrateur. Repérer une narration à la première personne. ▪ Distinguer le point de vue du narrateur et du lecteur. ▪ Inventer d'autres aventures pour le narrateur.
<p>L'espace le temps</p> <ul style="list-style-type: none"> - cohérence du récit - structuration spatio temporelle - concordance des temps. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Situer des faits, des illustrations, les apparitions de personnage sur une frise du temps du récit. ▪ Faire le plan ou le récapitulatif des lieux et des fait qui s'y produisent. ▪ Ecrire un article de journal relatant les faits.
<p>Dégager les idées essentielles</p> <ul style="list-style-type: none"> - travailler la compréhension de texte. - La synthèse 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rédiger une quatrième de couverture. ▪ Faire une critique. ▪ Résumer ▪ Trouver parmi plusieurs résumés celui qui correspond le mieux. ▪ Donner un nouveau titre ▪ Rédiger un cahier de lecture, de littérature.
<p>Modifier l'histoire</p> <ul style="list-style-type: none"> - créativité, travail de l'imagination - cohérence 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Salade d'histoires : On pioche parmi différents récits pour en fabriquer un nouveau. ▪ Histoire inachevée. ▪ Inventer une histoire à partir d'une trame, d'un procédé.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Introduire un objet, un personnage perturbateur ou anachronique ▪ Choisir dans une bulle personnage puis action puis lieu par ex pour faire des phrases qui continuent ou modifient l'histoire.
Des Ateliers d'écriture	
Créer, travailler l'imaginaire en détournant des objets.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modifier, compléter le catalogue des objets introuvables. ▪ Donner vie à des objets.
<p>Atelier voyage (d'après <u>Ecrire en toutes disciplines de l'apprentissage à la création</u>)</p> <p>- créer une aventure d'écriture qui prenne en compte l'autre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fabriquer une île en déchirant le contour d'une feuille de papier : écrire sur les bords les mots, les expressions, les images que suscite cette île. Collage sur la mer. ▪ Lecture d'un extrait de livre parlant de la construction d'un bateau, puis fabrication pour chacun de son bateau en papier, écrire dessus les mots nécessaires au voyage, baptiser le bateau. ▪ Distribution d'un journal de bord, sur la page de gauche chacun va écrire ses pensées du voyage imaginaire qui va d'île en île en reprenant les écrits de chaque île mêlés à ses propres pensées. ▪ Proposer des extraits de carnets de voyage, des pensées, en forme de message sur les trajets. Chacun intègre le contenu de deux messages à son écrit. ▪ Echange des carnets de bord. Sur celui de l'autre chacun souligne des passages importants, écrit en page de droite des fragments en tant qu'autre explorateur. ▪ Chacun reprend son texte en tenant compte de la rencontre avec l'autre.
<p>Ces jeux ne sont pas conçus pour l'effet comique qu'ils peuvent engendrer, mais comme déclencheurs d'imaginaire. Il est donc nécessaire de poursuivre le travail de création à partir des « hasards mis en œuvre ». la coopération lors de l'activité de création est ici essentielle, chacun apporte « de l'eau au moulin. » On travaille à partir d'associations d'idées, de sonorités, de sens ...Ces jeux sont souvent dérivés de l'OULIPO « Ouvroir de littérature potentielle » groupement d'artistes désireux de développer la littérature à contraintes (cf R Queneau, G Pérec).</p>	
Jeu du N + X	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Texte rédigé après avoir remplacé les mots soulignés par un mot choisi dans une liste ou dans le dictionnaire, exemple le 7^o mot après N dans le dictionnaire.
Jeu de littérature définitionnelle	<ul style="list-style-type: none"> ▪ On remplace les mots d'un texte par leur définition, le texte est présenté aux autres groupes, il faut rechercher le mot d'origine.
Jeu de cadavres exquis	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chacun écrit un nom plie, passe au voisin, puis un verbe puis un complément, avec les petits on précise ces catégories grammaticales. Passer du comique au poétique.
Jeu des questions réponses	<ul style="list-style-type: none"> ▪ On écrit des questions puis des réponses qui correspondent (où, quand, comment, combien, à quoi sert il, comment fabrique-t-on) On tire ensuite les questions et les réponses dans le désordre.
Jeu des emboîtements	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chacun remplit un complément à la phrase : "il faut que" (je pense à protéger la terre) on remplit le reste "pour (préparer le futur)

Jeu des permutations	<ul style="list-style-type: none"> On distribue un texte où on a effectué des permutations, élèves doivent retrouver l'original ou en créer un autre.
Jeu des commutations	<ul style="list-style-type: none"> On distribue un texte par exemple un poème, certains mots sont soulignés, les enfants doivent les remplacer par un autre.
Jeu des lacunes	<ul style="list-style-type: none"> On vide un texte de ses substantifs, les élèves doivent arriver à remplacer par d'autres mots
Jeu des trésors	<ul style="list-style-type: none"> Choisir des mots qui peuvent représenter des trésors ou des symboles, leur associer un personnage ou un fait emblématique, reprendre ensuite en croisant les différentes productions.
Questions réponses	<ul style="list-style-type: none"> Rédiger trois questions, trois réponses, associer différemment questions et réponses, tenir compte des sonorités, du sens.
Rimes et comptines	<ul style="list-style-type: none"> Modifier une comptine en remplaçant des mots par des mots qui riment.
Collages de textes sociaux	<ul style="list-style-type: none"> A partir de morceaux découpés dans des textes dans le journaux, de publicités ,de recettes de cuisine, de modes d'emploi on fabrique un nouveau texte.
Collage de locutions	<ul style="list-style-type: none"> Les enfants choisissent des expressions qu'ils représentent au sens littéral. "Avoir du pain sur la planche" "avoir la moutarde qui me monte au nez" ou non peut aussi faire le contraire.
La fabrique de mots	<p>On croise des mots pour en fabriquer de nouveaux. Ex :</p> <div style="text-align: center;"> <p>Or ange</p>  <p>Poi son</p> </div> <p>Orson et poiange, on peut leur inventer ensuite une définition, garder, éliminer en fonction des sonorités.</p>
Les définitions	On tire un mot complexe du dictionnaire, chacun doit inventer ensuite une définition.
Aphorisme	A partir d'un vers ou un proverbe que tout le monde connaît, proposer des substitutions. Les mots proposés auront la même taille que ceux qu'ils remplacent et conserveront la sonorité.
Avalanche	Texte dont le premier mot comporte une lettre puis le deuxième deux et ainsi de suite...
Acrostiche	Ecrire un poème dont la première lettre de chaque vers permet de composer en lisant verticalement un nom qui peut être le thème du poème ou le nom de la personne à qui il est dédié.
Disparition	Ecrire un texte en ayant choisi de faire disparaître une lettre.
Tautogramme	Ecrire un texte qui débute toujours par la même lettre.
Calligramme	Ecrire un texte qui mêle dessin et écriture pour adopter la forme de l'objet dont il parle.
Conjugaison	Imaginer une conjugaison fantaisiste où le verbe change à chaque personne et peut être remplacé par un nom .
Des événements, des défis ...	
La rentrée	<ul style="list-style-type: none"> Avoir un projet d'écriture pour le jour de la rentrée, ex photos et légendes, des poésies sur l'école, des

<ul style="list-style-type: none"> - se lancer dans un projet fini dès le premier jour. - Donner à voir aux parents, à tous ... 	<p>portraits pour se présenter.</p>
<p>La grande lessive</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Une fois par ans réalisation d'œuvres et affichage dans les écoles sur des fils à linge http://www.lagrandelessive.net/ prochaine grande lessive le 7 février 2008
<p>Le jour du cent</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Afficher des réalisations portant sur le thème de cent : 100 mots, des collections qui font 100
<p>Correspondances</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lettres, courrier internet
<p>Sorties, événements</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rédaction de lettres par les élèves : circulaires, demande de visite, projet humanitaire ...
<p>Lien école famille</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Livres de recettes, livres de récits, de contes. ▪ Cahier de vie. ▪ Dictionnaire multilingue ex tous les mots pour dire bonjour de nos pays ... ▪ Réaliser une exposition pour une journée portes ouvertes.
<p>Des jeux</p>	
<p>Méli mélo</p> <ul style="list-style-type: none"> - travail du portrait - travail du code, substitution de syllabes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Constituer des personnages mélangés, des animaux mélangés faire leur portrait. ▪ On peut aussi utiliser les photos des enfants de la classe les mélanger puis créer de nouveaux prénoms.
<p>Mémory des titres</p> <ul style="list-style-type: none"> - créativité - production courte 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proposer les couvertures sans titre et inventer un titre puis proposer les titres réels, chercher à associer. ▪ Proposer des titres d'œuvre d'art.
<p>Fabrication de jeux de société</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Loto. Dominos ▪ Memory de définitions. ▪ Règles du jeu.
<p>Parcours croisés</p>	
<p>Vivre ensemble</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cahier de doléances, boîte à lettres. ▪ Compte rendu des conseils d'enfants.
<p>Sciences</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cahier d'expériences. ▪ Conseil du jour ou de la semaine avec un calendrier sur le développement durable.
<p>Discussion à visée philosophique</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cahier de sagesse, Phrases de sagesse ▪ Cahier philo, cahier de réflexion personnelle. ▪ Abécédaires.

Culture humaniste	<ul style="list-style-type: none">▪ Faire rédiger le carnet de bord, une lettre d'un personnage correspondant à l'époque étudiée ou la région du monde.
Arts visuels	<ul style="list-style-type: none">▪ Inventer un récit à partir d'une œuvre d'art.▪ Inventer l'histoire d'un objet usuel, d'une œuvre d'art.
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none">▪ Album à compter