

Mise en œuvre pédagogique de la conférence de Madame PAOLACCI

- Ecrire en cycle 3 -

➤ Consigne

Dans le cadre des jeux d'écriture qui vous sont proposés, vous relèverez :

- les compétences travaillées (en référence aux programmes en vigueur),
- les stratégies mises en jeu,
- les variables sur lesquelles jouer pour prévenir ou accompagner les obstacles que pourraient rencontrer les élèves.



Jeux d'écriture proposés (*)	
Le lipogramme Le carré lescurien Amplifier de 1 à 10	Le métagramme Le calligramme La lettre imposée L'acrostiche
<p>(*) Ces jeux sont inspirés de l'OULIPO (Ouvroir de Littérature Potentielle) « Jeux entre poètes et écrivains qui prennent plaisir à écrire ensemble, jeux sur l'imaginaire, jeux à propos des consignes, jeux sur la langue, jeux avec le lecteur, jeux avec les règles de l'écrit qui le transforment en une série d'essais et d'hypothèses, de va-et-vient entre lecture et écriture, enfin jeux avec soi-même aux prises avec toutes sortes de difficultés à surmonter » (extrait p.8)</p>	

Synthèse des résultats des travaux des groupes pour les 3 secteurs

• Le lipogramme

Règle du jeu : composer une phrase, un texte en évitant d'écrire une (ou plusieurs) lettre(s) de l'alphabet. L'observateur indique au joueur la lettre (les lettres ... ?) à ne pas utiliser. Le joueur invente un court texte en évitant d'utiliser la (les) lettre(s).

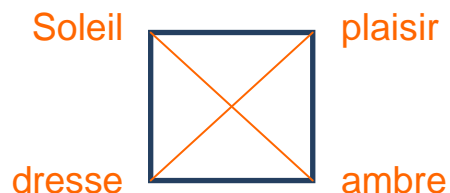
Matériel :

Une feuille, un stylo.

Compétences	Stratégies relevées	Variables au service de la différenciation pédagogique
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître l'alphabet, savoir utiliser le dictionnaire - Construire des phrases ayant du sens - Construire des champs lexicaux - Respecter une consigne simple en autonomie (nombre de mots) - Rédiger une phrase en veillant à sa cohérence syntaxique et orthographique - Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire - Orthographier correctement un texte simple de 10 lignes lors de sa rédaction - Connaître les terminaisons des temps simples - Trouver des synonymes et des mots de sens contraire et les utiliser - Manipuler les éléments du GN, GV 	<ul style="list-style-type: none"> - Se créer, au préalable, des listes de mots possibles puis rédiger - Rédiger une phrase et transformer - Ouvrir le dictionnaire - Avancer pas à pas en modifiant les mots au fur et à mesure - Chercher une phrase quelconque : en fonction de la lettre interdite, enlever le mot qui comporte la lettre interdite et le remplacer. - Trouver des mots sans la lettre interdite et essayer d'en faire une phrase. - Avancer mot par mot en cherchant des mots sans la lettre interdite 	<ul style="list-style-type: none"> - Donner un thème (thème imposé plus porteur) - Jouer sur le nombre de lettres à exclure ou sur le choix de ces lettres en fonction de leur fréquence (la lettre a plus difficile que y) - Jouer sur la longueur, trouver des mots plutôt qu'une phrase - Remplacer des mots d'un texte déjà écrit - Recherche des mots en petits groupes ou à l'inverse en individuel avec toujours écriture du texte en petits groupes - Donner une banque de mots outils (avec ou pas des classes de mots)

- **Le carré lescurien**

Règle du jeu : le carré lescurien place sur ses 4 angles des mots qui vont être reliés de toutes les façons possibles (par les diagonales ou les côtés du rectangle).



Variante : le carré lescurien libre → Le carré accepte ou suscite tous les types de transformation : noms, adjectifs, verbespour former la phrase. Ainsi « soleil » peut devenir « ensoleillé ».

Matériel :

Une feuille, un stylo, un ou plusieurs carrés.

Compétences	Stratégies relevées	Variables au service de la différenciation pédagogique
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le dictionnaire - Construire (ou compléter) des familles de mots, par dérivation vers d'autres classes grammaticales - Construire des phrases ayant du sens, produire une phrase correcte, veiller à sa cohérence syntaxique - Savoir amplifier une phrase - Lire et comprendre une consigne - Montrer de la persévérance dans l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher du sens des mots - Transformer - Associer - Ajouter de mots (déterminants, mots de liaison) - Essais/Erreurs - Oraliser la phrase - Construire les familles de mots - Vérifier les sens des mots - Essayer tous les ordres possibles, faire plusieurs combinaisons 	<ul style="list-style-type: none"> - Donner une consigne plus explicite et un exemple sur autre carré - Choix des mots - Proposer un mot de départ - Constituer des familles de mots au préalable - Utiliser seulement des verbes

- **Amplifier de 1 à 10**

Règle du jeu : à partir d'une phrase courte donnée (proverbe, expression, règle de grammaire, de math, leçon de morale, ...), les joueurs doivent remplir systématiquement chaque espace entre les mots par 1, 2, 3 10 mots.

Matériel :

Une feuille, un stylo, une plusieurs phrases.

Phrases de départ proposées :

Il vaut mieux faire envie que pitié

Dans un texte, les déterminants définis et indéfinis jouent un rôle très important.

Un polygone à trois côtés s'appelle un triangle.

Se mettre sur son 31.

Compétences	Stratégies relevées	Variables au service de la différenciation pédagogique
<ul style="list-style-type: none"> - Savoir amplifier une phrase simple par ajout d'éléments coordonnés entre les mots (adverbes, compléments circonstanciels, ...) et par l'enrichissement des GN - Connaître la nature des mots et la fonction dans la phrase - Écrire un texte de nature poétique avec une ou plusieurs contraintes 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser la forme négative - Ajouter des déterminants - Mettre du sens - A deux puis à tour de rôle - Réécriture de la phrase avec espaces plus importants - Retour en arrière (sens phrase) - Choix de la phrase - Placer un mots au début et/ou à la fin 	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer sur la longueur de la phrase, sur sa difficulté, sur le nombre de mots à ajouter, sur la complexité sémantique - Ne pas remplir forcément tous les espaces - Mettre des outils à disposition : listes de mots, étiquettes-mots

- **Le métagramme**

Règle du jeu : à partir d'une liste de mots qui ne diffèrent que par la lettre initiale, construire une phrase en essayant d'employer le maximum de mots de cette liste. Remplacer ensuite chacun des mots repérés par un synonyme ou une expression équivalente. On obtient ainsi une nouvelle phrase énigmatique à élucider par un autre groupe.

Matériel :

Une feuille, un stylo, des listes de mots.

Listes de mots proposées :

- 1) aorte, forte, morte, porte, sorte
- 2) bouche, couche, souche, douche, louche, mouche, touche
- 3) comme, gomme, homme, pomme, somme
- 4) lie, mie, nie, oie, pie, vie

Exemple de métagramme :

« La vache lâche se fâche et se cache sous la bâche. »(R. Desnos) → « Le bovidé peureux se met en colère et se dissimule sous la toile épaisse. »

Compétences	Stratégies relevées	Variables au service de la différenciation pédagogique
<ul style="list-style-type: none"> - Construire correctement des phrases de types et de formes différentes - Employer des synonymes dans des activités d'expression écrite - Utiliser le dictionnaire - Travailler en coopération - Modifier la phrase - Distinguer les mots suivant leur nature - Connaître les règles d'accord - Utiliser des mots à bon escient - Distinguer les différents sens d'un mot - Écrire un texte poétique 	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler oralement - Écrire la phrase (par un secrétaire) - Souligner les mots - Rechercher en commun des synonymes ou expressions - S'approprier la liste - Comprendre le(s) sens de chaque mot - Écrire plusieurs phrases possibles - Choisir la meilleure phrase - Trouver des synonymes pour chaque mot 	<ul style="list-style-type: none"> - Limiter le nombre de mots - Utiliser des mots plus simples - Travailler à deux - Constituer des répertoires de mots - Étudier des œuvres en exemple - Établir des listes de mots (en fonction du nombre, de la nature, de la polysémie, et de la difficulté) - Varier le nombre de consignes

• **Le calligramme**

Règle du jeu : Les lettres et les mots forment un dessin à partir du contenu du poème.

Matériel : Feuilles, crayons

Haïkus proposés : Un nuage blanc Une curieuse girafe Un souffle... plus rien Tenue de printemps Un sein qui se dévoile L'été déjà là

Fleurs bleues aux balcons Douceur insaisissable L'été à Paris Jets d'eau du matin Prismes qui jouent au soleil Éclairs d'arcs en ciel

Compétences	Stratégies relevées	Variables au service de la différenciation pédagogique
<ul style="list-style-type: none"> - Adopter une stratégie pour parvenir à comprendre : repérer des mots inconnus, incompris, relire, questionner, ... - Commencer à utiliser des termes renvoyant à des notions abstraites - Identifier l'utilisation d'un mot ou d'une expression au sens figuré - Écrire un texte de nature poétique en obéissant à une plusieurs consignes précises - Inventer et réaliser un texte, une œuvre plastique à visée artistique ou expressive - Rendre compte d'une œuvre - Restituer par écrit l'essentiel d'un texte - Saisir l'atmosphère d'un texte poétique - Comprendre le texte poétique (sens figuré et expression imagée) - Copier sans faute et écrire avec soin 	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir le haïku selon la représentation mentale - Dessiner le haïku - Mettre en forme texte et dessin - Faire une production de départ spontanée - Utiliser la représentation à main levée de la girafe - Choisir un mot support - Élaborer le dessin + prévoir l'occupation de l'espace feuille - Calibrer : emplacement des mots sur le dessin - Copier 	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer des images ou des dessins - Donner des haïkus moins abstraits - Proposer d'abord un calligramme plus simple (un mot ...) - Faire des essais sur l'ardoise/brouillon - Proposer une activité de copie sur un dessin imposé/fourni (forme ou image) - Proposer des activités de vocabulaire : compréhension plus ou moins guidée - Lire des calligrammes/ Reproduire, décalquer le calligramme existant

- **La lettre imposée**

Règle du jeu : Composer une phrase à partir d'un nombre de mots imposé par un jet de dé(s) et dont les mots commenceront par la même lettre imposée par tirage au sort (soit en donnant un nombre correspondant au rang de la lettre, soit des lettres à tirer dans un sac).

Matériel :

Une feuille, un stylo, un ou plusieurs dé(s), un jeu de lettres (facultatif).

Compétences	Stratégies relevées	Variables au service de la différenciation pédagogique
<ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser un lexique connu répondant à une contrainte précise - Construire une phrase syntaxiquement correcte - Savoir amplifier une phrase simple (en s'appuyant sur la nature des mots) - Échanger, débattre - Lire les consignes de travail - Utiliser le dictionnaire pour vérifier le sens d'un mot et son orthographe/ Connaître l'ordre alphabétique, les abréviations - Connaître les classes de mots : distinguer leur nature - Utiliser des synonymes et des mots de sens contraire - Respecter l'orthographe lexicale et grammaticale 	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher spontanément une phrase jusqu'au « blocage » - Lister des mots quelle que soit la classe, avec ou sans dictionnaire - S'interroger sur la nature des mots qui manquent - Préparer le squelette de la phrase - Utiliser des outils : listes de mots, dictionnaire, ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Recourir au dictionnaire - Recourir à une liste de mots classés ou non par nature - Prévoir des contraintes supplémentaires : nombre de verbes, noms, ... - Jouer sur le nombre de mots

- **Les acrostiches**

Règle du jeu : chaque vers (ou mot) commence par une lettre qui forme, dans le sens vertical, un mot ou une phrase.

Choisir un prénom ou un mot tiré au sort dans un sac ?

Matériel :

Une feuille, un stylo

Compétences	Stratégies relevées	Variables au service de la différenciation pédagogique
<ul style="list-style-type: none"> - Produire un texte poétique obéissant à une ou plusieurs contraintes. - Utiliser un dictionnaire : ordre alphabétique, initiale, ... - Constituer des banques de mots 	<ul style="list-style-type: none"> - Composer des listes de mots/ordre alphabétique 	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer sur la taille du mot choisi - Continuer par un mot ou une phrase - Travailler individuellement ou en collectif - Imposer un thème