



*C'est en écrivant qu'on
devient écrivain
(Raymond Queneau)*

Produire des écrits courts

Les membres du groupe départemental :

Mme Artigas, IEN Torcy
Mme Nervi, CPC Torcy
M Hacquard, CPC Pontault Combault
Mme Bocher, CPC Coulommiers
Mme Cody, CPC Ozoir
Mme Barthes, CPC Provins
Mme Esparre, CPC EPS, Ozoir
Mme Gigon, CPD LVE
Mme Frisson, CPD culture scientifique
Mme Lenoir, CPC ASH Sud
Mme Rodriguez, PEMF Itinérante, Pontault Combault
Mme Braillet, PEMF itinérante, Val d'Europe
Mme Legouge, CPD culture humaniste

1- Filage

2- Situations d'écriture

3- Ancrages théoriques :

- a. Préconisations
- b. Définition
- c. Compétences attendues à chaque palier du socle
- d. Objectifs d'enseignement, objectifs d'apprentissage et activités
- e. Processus rédactionnels
- f. Catégorisation des écrits
- g. Quatre grands domaines

4- Suggestions d'activités :

- a. Jeux d'écriture
- b. Activités d'écriture dans toutes les disciplines
- c. Exemples
 - Je légende un document historique
 - Des écrits courts en sciences
 - Activités à partir de documents authentiques

5- Pistes pour relire, surveiller, corriger, réécrire...

6- Bibliographie

Nos références :

- Les travaux du Groupe EVA (INRP, Évaluation des écrits des élèves)
- Les travaux du Groupe REV- INRP.
- Diptyque n°5, Didactique de l'écrit, Presses Universitaires de Namur, 2006
- REPERES n°10: Écrire, réécrire, INRP, 1994
- REPERES n°26-27 : L'écriture et son apprentissage à l'école élémentaire, INRP, 2002/2003
- REPERES n°33 : La fiction et son écriture, INRP, 2006
- REPERES n°34 : L'écriture de soi et l'école, INRP, 2006

1. FILAGE

Objectifs de la session n°1:

Amener les participants à

- S'approprier quelques situations d'écrits courts
- Se questionner pour définir les intérêts et les caractéristiques des écrits courts
- Identifier des situations utilisant la transversalité de la langue
- Dégager l'intérêt de faire écrire souvent

Etapes	Objectifs	Matériel/Mode de travail	Déroulement/Consignes
1. Accueil et présentation 5mn			Présentation du déroulement de la matinée
2. Recueil des représentations 10 mn (5+5)	Faire émerger les conceptions des participants au sujet des écrits courts	Individuel sur feuille	Pour vous un écrit court c'est L'animateur note au tableau sans trancher. L'animateur y reviendra en fin de séance.
3. Vivre quelques situations d'écrits courts 40mn	S'approprier des situations d'écrits courts	Groupes de quatre sur feuille	Plusieurs situations peuvent être vécues successivement (<i>ou pas selon le choix du formateur</i>) parmi celles proposées ci-après.
4. Analyse des situations 40mn	Dégager les compétences nécessaires en amont et les compétences travaillées dans chaque situation, des éléments de démarche, de mise œuvre, les intérêts et les points de vigilance....	Un tableau par participant, trace collective	Analyse individuelle (quelques minutes) suivie de l'analyse collective des trois situations. <i>Le formateur peut choisir de faire vivre une situation et de la faire analyser immédiatement après sa lecture.</i>
Pause			

Étapes	Objectifs	Matériel	Déroulement/Consignes
5. Diaporama	Identifier les éléments clés des Programmes en français et dans les autres disciplines, la trace écrite, les questions, les notes, écrire au quotidien, autres pistes	Power Point	
6. Retour sur les représentations			
Bibliographie ressources			

LES ECRITS COURTS : DES SITUATIONS A FAIRE VIVRE

Intérêt pédagogique des situations proposées ci-dessous : « les contraintes, de type formel, proposent des énigmes qui motivent énormément l'acte d'écriture. La tâche se présente comme un jeu avec ses règles à respecter pour réussir, et, d'emblée, les groupes sont mis en situation de recherche et d'émulation. Les règles d'écriture ne pénalisent pas puisqu'elles ne comportent pas de caractère négatif ; au contraire, elles mettent l'accent sur l'amélioration de l'aspect formel de l'écrit. De plus, tous les élèves ayant la même consigne, il y a confrontation lors des relectures. » *Michel Martin dans Jeux pour écrire, hachette Education, 1995.*

1. Les définitions fantaisistes

Référence : *Jeux pour écrire, Michel Martin, Hachette Education, 1995.*

Compétences : familiariser les élèves avec le dictionnaire, sélectionner le champ lexical qui convient au type de texte à produire.

Intérêt pédagogique : entraîne les élèves à rédiger des définitions sur un mode ludique et créatif. Travail sur la nature des mots.

Partir de mots peu ou pas connus : trouver le genre, la nature du mot, inventer une définition puis l'employer dans une phrase.

Exemples de mots :

noms communs	verbes	adjectifs
-asialie : n.f. : absence de salive -joubarbe : n.f. : plante -manglier : n.m. : arbre tropical -hourvari : n.m. cri du chasseur -fuligule : n.m. : canard -coquemar : n.f. bouilloire à anse munie de pied. -fenouillette : n.f. petite pomme parfumée à l'anis ou liqueur de fenouil. -mistoufle : n.f. misère -coquelle : n.f. cocotte en terre cuite -papegai : oiseau cible en bois ou carton.	-faucarder : faucher -empaumer : duper -capeler : attacher solidement -coqueter : sympathiser avec quelqu'un. -déluter : enlever le lute. -étrésillonner : étayer à l'aide d'étrésillons. -licher : boire. -rainer : faire des rainures. -rembucher : faire entrer la bête dans le bois.	-famélique : affamé -égrotant : maladif -falot : gai, anodin -butyreux : qui ressemble à du beurre.

Autre possibilité permettant de travailler aussi le vocabulaire: proposer des mots inconnus de la plupart des élèves mais susceptibles d'enrichir leur vocabulaire actif, en prenant soin de les réutiliser régulièrement en classe dès que l'occasion se présente.

Exemples: jovial, maussade, morne, affable, fulminer, esquisse ...

Faire évoluer le jeu au cours du temps (création de mots croisés à partir des vraies définitions des mots, de charades...)

2. Squelette.

Référence : *Jeux pour écrire*, Michel Martin, Hachette Education, 1995.

Compétences : inventer, créer, composer une phrase.

Intérêt pédagogique : l'élève doit être en mesure de planifier, de rédiger correctement, de s'adapter à une trame ou non.

Tirer trois mots et produire une phrase avec chacun en créant du lien.

Proposer des réservoirs de mots : noms communs/adjectifs qualificatifs/verbes/adverbes/noms propres...

Les élèves tirent trois mots et doivent composer une phrase. Ils peuvent employer les mots de liaisons qu'ils désirent, les répéter... La ponctuation est libre à l'intérieur de la phrase.

Variantes : proposer de suivre une trame syntaxique, la phrase doit avoir un sens, on ne pioche plus les mots, on les invente :

Ex : NC+ADJ+V+NC+ADJ

3. Proposer une phrase dont l'accès au sens est impossible.

Référence : *L'orthographe aux cycles 2 et 3*, Bernard Couté, Editions RETZ, 1999, (page 78).

Jeux pour écrire, Michel Martin, Hachette Education, 1995, (page 154).

Compétences : identifier les différentes classes grammaticales uniquement à leurs marques, quand l'accès par le sens est impossible.

Intérêt pédagogique :

- Fonder la relation sujet-verbe sur les variations du GN et de la forme verbale.
- Ecrire une phrase sans accorder une trop grande importance au sens des mots, mais essentiellement à leur nature et leur fonction dans la phrase, « imprimer » à son écrit une signification globale grâce à la syntaxe et aux mots-outils.

Ex : « Les crapus avaient bouillissé les patounes mais Traline les fridola. »

➔ Faire l'inventaire des mots de la phrase :

- crapus : nom masculin
- bouillisser : verbe
- patounes : nom féminin ou masculin
- Traline : nom propre
- Les : pronom personnel (les crapus)
- fridoler : verbe

➔ « Traduire » le texte en injectant de vrais noms, adjectifs, et verbes dans les chaînes d'accord :

Ex : *Les enfants avaient caché les bonbons mais Pauline les trouva....*

4. Ecriture effervescente.

Référence : *Pratique des jeux littéraires en classe*, Yak Rivais, Editions Retz, 1993.

Compétences : partir d'un syntagme verbal (il regardait...) et développer un nombre de phrases par évocation avec une contrainte grammaticale.

Intérêt pédagogique : travailler les accords, les attributs, les groupes nominaux seconds, les infinitifs, les compléments circonstanciels, les compléments d'objet, les compléments du nom, les épithètes...

Ex. : Il regardait :

- la pluie tomber.
- pousser les fleurs.
- le match de football.
- un film à la télévision.
- les flocons de neige par la fenêtre.
- un bateau qui sortait du port.

Variantes :

- imposer un nombre de mots.
- imposer une structure grammaticale...

5. Les mille questions.

Référence : *Jeux pour écrire*, Michel Martin, Hachette Education, 1995.

Proposer une matrice en 3 colonnes. Chaque colonne propose une structure et liste des noms ou groupes de mots.

Compétences : construire une phrase en suivant le modèle grammatical proposé.

Intérêt pédagogique : écrire en s'obligeant à respecter une contrainte, à utiliser ces éléments d'une manière positive en les transformant en vecteurs esthétiques ; effets de sens par exemple.

Exemple :

1. Pourquoi le/la ...	2. a-t-il/elle mis une/un...	3. dans un/une, son/sa, le/la
général président concierge chat ...	kilo de sucre œuf dur marteau pièce de 2 euros ...	poche sac cartable trousse ...

Ex : Pourquoi le général a-t-il mis une pièce de deux euros dans sa poche ?

Réponse : Pour récompenser le soldat inconnu.....

Le parcours aléatoire entre les 3 colonnes donne de nombreuses questions auxquelles il faut répondre.

Complétez le tableau suivant :

Descriptif	Intérêts pédagogiques	Points de vigilance dans la mise en œuvre

3. ANCRAGES THEORIQUES

a. Préconisations :

Plus on écrit, plus on saura écrire :

- Les écrits courts se pratiquent **quotidiennement, dans un temps limité** comme le calcul mental.
- **Avoir recours à l'écrit le plus souvent possible**, au cahier de brouillon, à l'ardoise. On a trop tendance à rester dans l'oral dans une séance et recourir au tableau pour écrire les mots, les idées...
- La **programmation de rédaction doit se faire sur le cycle** pour éviter les redondances. Elle doit confronter l'élève avec des types d'écrits fictionnels et fonctionnels : lettre, compte-rendu d'expériences, résumé, théâtre, bande dessinée, conte....
- Les projets d'écrits fonctionnels doivent durer **moins longtemps et être motivés par un besoin disciplinaire.**

Ce sont les règles d'écriture imposées qui libèrent l'imagination.

- Les écrits courts permettent de réinvestir des notions grammaticales, lexicales et orthographiques **dans un contexte souvent ludique.** Les albums employés sont surtout utilisés **comme amorce à un jeu d'écriture.** On peut écrire, seul, à deux,...., en groupe classe. Les écrits individuels peuvent devenir des écrits de classe mis en page et valorisés grâce aux arts visuels et à l'utilisation des TICE.

Lecture, production d'écrits et travail sur les outils de la langue sont intimement liés et se renforcent mutuellement.

b. Comment définir les écrits courts ?

C'est un écrit qui permet de travailler une ou deux compétences maximum, qui s'effectue sur un temps restreint, c'est un écrit porteur de sens qui peut se suffire à lui-même, qui très souvent part d'une situation motivante et déclenchante.

c. Compétences attendues à chaque palier du socle :

Palier 1 : Utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court
Ecrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes

Palier 2 : Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte, mieux l'écrire
Répondre à une question par une phrase complète à l'écrit
Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes (récit, description, dialogue, texte poétique, compte-rendu) en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire.

d. Objectifs d'enseignement, objectifs d'apprentissage et activités :

<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)

e. Quels écrits avec quelles activités ?

Objectifs d'enseignement	Quelles références aux programmes?	Quelles exigences à avoir?	Quelles situations d'écriture ?
1. Parvenir à organiser sa pensée	Dans les activités scolaires, noter des idées, des hypothèses, des informations utiles au travail scolaires	Acceptation des erreurs grammaticales ou orthographiques	<p>Écrits de travail (compréhension ou interprétation) en littérature</p> <p>Essai de rédaction d'une procédure de résolution de problème</p> <p>Explication d'une expérience scientifique</p> <p>Prise de notes lors d'un exposé oral, d'une visite, d'une interview...</p> <p>Emission d'hypothèses (situation problème, avis sur questions préalables...)</p>
2. Organiser son récit en respectant les modalités du code, de présentation et de rigueur	Proposer une réponse écrite, explicite et énoncée dans une forme correcte	Phrases respectant les codes de l'écrit.	<p>Formulation d'une réponse à une question dans toutes les disciplines.</p> <p>Décrire une scène, un tableau en histoire, un paysage, cette photographie en géographie, ce tableau, cette sculpture en histoire des arts</p> <p>Donne ton avis, tes impressions sur...</p>

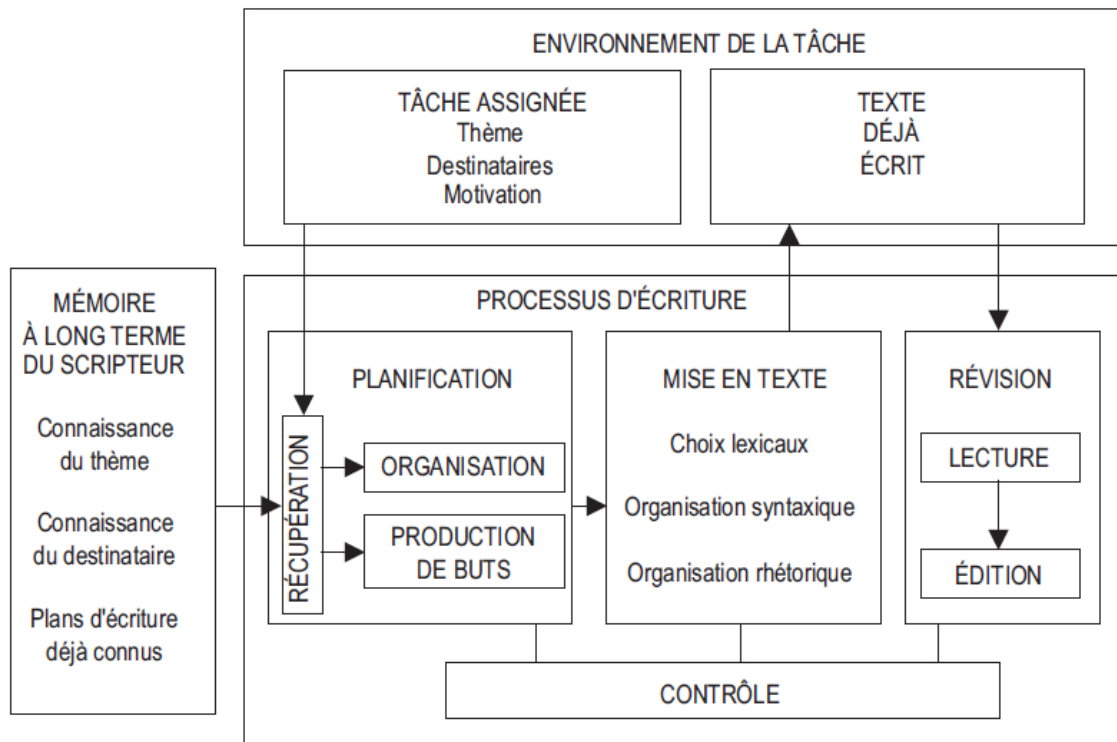
3. Enrichir sa production écrite grâce aux outils de la langue	<p>Rédiger un court texte narratif en veillant à respecter sa cohérence temporelle (temps des verbes) et à sa précision (dans la nomination des personnages et par l'usage d'adjectifs qualificatifs), en évitant les répétitions par l'usage de synonymes et en respectant les contraintes orthographiques ainsi que la ponctuation.</p> <p>Savoir amplifier par l'ajout d'éléments coordonnés</p> <p>Améliorer (corriger et enrichir) un texte en fonction des remarques et aides du maître.</p>	<p>Appliquer dans une courte situation d'écriture d'une notion, d'une règle étudiée en classe.</p> <p>Etre capable de se corriger en référence à la règle</p> <p>Etre capable de s'appuyer sur les aide-mémoire pour améliorer son écrit.</p>	<p>Situations d'écriture appliquées dans le cadre de l'enseignement de la langue : construction, transformation, substitution, ajout, suppression</p>
4. Enrichir sa production écrite grâce à l'étude des caractéristiques rédactionnelles	<p>Rédiger des textes courts de différents types en veillant à leur cohérence, à leur précision et en évitant les répétitions.</p>	<p>Respecter les caractéristiques de l'écrit attendu, préalablement objet d'apprentissage</p>	<p>Projets ou ateliers d'écriture</p>
5. Observer la langue en jouant avec les mots	<p>Ecrire un texte poétique en répondant à une ou plusieurs consignes</p>	<p>A partir de contraintes ludiques, développer un travail sur la lettre, le mot, sa place dans la phrase, la syntaxe, les enchaînements, les rythmes, les constructions, les niveaux de langage... et de rendre notre langue vivante</p>	<p>Jeux d'écriture Atelier d'écriture Un jour, une phrase</p>

Références : sur le site ww2.ac-poitiers.fr Groupe maîtrise de la langue Charente Maritime

f. Processus rédactionnels :

L'étude des processus rédactionnels distingue trois types d'opérations mentales de l'élève :

- la planification : (but, qui, quoi, pourquoi),
- la mise en texte (rédaction, gestion des contraintes globales (cohérence) et locales (cohésion)),
- la révision (retour sur son 1er jet et modifications).



D'après Flowers et Hayes, REPÈRES N° 26-27/2002-2003

g. Quatre grands domaines identifiés selon la fonction scolaire de la tâche d'écriture

- 1- Ecrits pour créer, inventer, imaginer, jouer : récits, contes, inventions, poèmes...
- 2- Ecrits pour montrer ce qu'on sait ou dire quoi faire : comptes-rendus, infos, journaux, lettres aux parents, recettes...
- 3- Ecrits « pour apprendre » : narration de recherche, questionnements, formulation d'hypothèses, listes, notes et aide-mémoire, « remue-méninges »...
- 4- Ecrits pour dire « je » : argumentations, commentaires de tableaux, de textes, de musique...

D'après Chabanne et Bucheton : écrire en ZEP, 2002

4. SUGGESTIONS D'ACTIVITES

a. Jeux d'écriture

- ✓ **Le texte fendu** : Déchirer un texte verticalement, légèrement en diagonale, de façon irrégulière. Retirer l'un des morceaux, *réécrire un texte* à partir de la moitié restante.
- ✓ **Boules de neige** : Créer une phrase en utilisant 1 lettre pour le 1er mot, 2 lettres pour le 2ème mot, 3 lettres pour le 4ème mot, etc. On peut aller aussi loin que possible ou (faire) arrêter à un chiffre précis. Disposer la phrase sous forme de pyramide.
- ✓ **Pangramme** : C'est le contraire du lipogramme. Chaque mot contient la lettre demandée : Avec A : Samedi, papa ira acheter la viande au grand magasin.
- ✓ **Logorallye** : Construire une phrase ou un texte à partir d'une liste de mots (tirés au sort, choisis par les élèves ou l'enseignant). Ex : (CE1) « marcher », « prendre », « punir » Le joueur marche sur le terrain de foot. Il prend le ballon à la main alors que c'est interdit. L'arbitre le punit.
- ✓ **Jeu sur l'axe syntagmatique** : L'activité consiste à permuter dans un texte, un mot avec un autre. On joue sur l'axe horizontal de la phrase, sur les relations qu'entretiennent les mots entre eux.
Ex. : Cet été, mon oncle se rendra à Paris. → A Paris, mon oncle se rendra cet été.
- ✓ **Jeu sur l'axe paradigmatique** : L'activité consiste à commuter, dans un texte, un mot avec un autre. Les mots vont être remplacés par d'autres. On joue sur un axe vertical imaginaire. Ex. : Ce lion est féroce.

agile.
coléreux.

✓ L'acrostiche

Jeune
Etourdissant
Ambitieux
Nerveux

est un acrostiche de Jean. Son caractère est traduit en utilisant des mots dont les premières lettres reproduisent son prénom dans l'ordre vertical.

Au départ, la contrainte de l'acrostiche risque de ne pas paraître forte à l'élève. L'enseignant sera exigeant en ce qui concerne le choix des mots : il ne suffit pas qu'ils commencent par la lettre recherchée, il est nécessaire aussi qu'ils soient en relation avec le thème choisi. Si l'acrostiche cherche à montrer un prénom, il faut que les mots expriment les qualités (ou les défauts !) de la personne concernée.

Cet exercice peut aussi nécessiter des recherches minutieuses dans le dictionnaire et favorise la découverte de nouveaux mots !

✓ Binôme imaginaire

Le maître propose à deux enfants d'écrire chacun un mot au tableau. Les enfants ne doivent pas se concerter. Les deux mots sont découverts et montrés à la classe (Par exemple, caniche et congélateur). La classe va ensuite essayer de créer un rapport entre ces deux mots en proposant deux combinaisons du type : un caniche sur un congélateur, le caniche au congélateur, le caniche devant le congélateur... Les combinaisons de mots peuvent devenir des titres d'histoire. On

cherchera collectivement ou par petits groupes la trame d'une histoire à partir d'une combinaison de mots qui nous inspire. Puis chaque élève ou chaque petit groupe d'élèves pourra écrire son histoire.

✓ **Cadavre Exquis**

C'est une activité qui s'effectue à quelques élèves. 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 élèves, on la déplie et on lit le texte.

On peut procéder autrement: il faut répondre cette fois à la question "C'est quoi ?"

Le premier qui écrit doit écrire un nom.

Le deuxième doit compléter la phrase "C'est..." sans connaître le nom qui a été écrit.

Quand on déplie la feuille, on peut obtenir des phrases bizarres mais qui peuvent aussi faire réfléchir :

Le bonheur, c'est un grand lac plein de crabes.

Une valise, c'est le moment de partir.

Une autre variante encore : ce sont les "conditions". Le premier énonce une condition et le second écrit une phrase au conditionnel, sans connaître bien entendu la condition de départ.

Cela peut donner :

Si les poules avaient des dents, les trains iraient plus vite.

Si j'étais riche, les sens interdits n'existeraient pas.

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.

✓ **Les définitions**

En ouvrant le dictionnaire au hasard, on tombe inévitablement sur des mots relativement peu employés dans notre langue de tous les jours et par conséquent presque inconnus...

Il suffit de laisser aller son imagination et de capter les images que le mot-mystère évoque en nous...

Ainsi en est-il de "goule", "papule", "scion" collectés dans un simple dictionnaire.

Alors, avant de regarder la définition du dictionnaire, il est parfois intéressant d'en inventer une !

Goule : visage plutôt désagréable ? (*en réalité, il s'agit d'une espèce de vampire*)

Papule : il doit s'agir d'un petit pape ! (*en fait, c'est une lésion de la peau...*)

Scion : c'est sûrement quelqu'un d'embêtant ! (*pas de chance, il s'agit d'un simple bourgeon...*)

En cherchant des mots inconnus dans le dictionnaire, l'élève va enrichir son vocabulaire. En confrontant sa propre définition inventée avec la "vraie", il retiendra mieux celle-ci.

Un autre exercice

Comment expliquer un mot sinon en regardant sa définition au dictionnaire ? Mais qu'est-ce que ça donne quand on applique cette idée à tous les mots ?

Ainsi pour expliquer la phrase : *L'enfant lit un livre.* , on cherche la définition du mot "enfant", du mot "lire" et du mot "livre" au dictionnaire et on obtient : *Le garçon ou la fille de moins de treize ou quatorze ans prend connaissance du contenu d'un assemblage de feuilles imprimées réunies en un volume relié.*

Et on peut continuer: chercher de nouveau la définition de "garçon", "fille", "prendre connaissance", etc. de la phrase obtenue et en créer une nouvelle.

On peut aussi s'amuser à jouer aux devinettes. Par exemple, proposer cette phrase aux autres élèves et leur demander ce qu'elle veut dire : *L'organe reproducteur des végétaux de l'embranchement des phanérogames est dans un récipient de forme variable et servant à des usages divers.*¹

Les enseignants verront tout de suite l'intérêt de ce jeu en ce qui concerne l'usage intensif et intelligent du dictionnaire. Les élèves auront même l'occasion de s'exercer à comparer les définitions de plusieurs dictionnaires (un exemplaire de poche et un autre plus volumineux par exemple) et de choisir la définition qui convient le mieux au contexte créé.

En développant ainsi une phrase, en lui donnant de l' " expansion ", ils percevront mieux sa structure de base et mesureront les limites de cette technique en s'y heurtant.

✓ **L'écriture abécédaire**

Alors, Béatrice crut devoir emporter fiévreusement Guy. Heureusement, il jouait: Képi, légos, machines n'occupaient plus que raisonnablement sa tanière (un vieux wallon xénophobe y zézayait).

Chacun des mots de cette phrase commence par une lettre dans l'ordre de l'alphabet. C'est relativement facile pour toutes les lettres sauf pour "k" (il n'existe que 190 mots courants commençant par k), pour "w" (50 mots), "x" (40 mots), "y" (40 mots), "z" (130 mots). Ces trois dernières lettres sont particulièrement difficiles vu qu'elles se suivent !

On peut aussi :

-tirer au sort quelques lettres de l'alphabet puis écrire une phrase dont les mots commenceront par ces lettres dans l'ordre où elles ont été tirées ;

-vous obliger à écrire une phrase suivant l'alphabet doublé ou triplé :

Arthur Amadou, bêtement bohème, compulsait couramment des dictionnaires en empruntant fort fiévreusement...

Voilà une façon bien agréable d'apprendre ou de réapprendre l'alphabet ! Mais ce n'est pas le seul intérêt de cette activité. L'auteur doit obéir en effet non seulement à la contrainte abécédaire mais également aux contraintes de sens : sa phrase doit avoir un sens plus ou moins logique. Il cherchera donc non seulement un mot commençant par telle ou telle lettre mais également un mot qui soit un nom ou un verbe ou un adjectif afin que la syntaxe y trouve son compte.

✓ **Les histoires à tiroirs**

C'est le frère de la sœur dont l'oncle a été assassiné dans une ville dont je ne me souviens plus du nom qui ressemblait pourtant à celui d'un roman que j'ai adoré dans mon enfance qui fut malheureuse mais bien moins que celle de cette fille du grand-père de ma tante qui avait épousé le beau-frère de mon père...

Une histoire à tiroirs, c'est une histoire où tellement de choses sont dites les unes dans les autres qu'on ne s'y retrouve plus... Ainsi au lieu de dire tout simplement "mon oncle", on dira "le frère du père de ma sœur".

En écrivant des "histoires à tiroirs", c'est-à-dire en faisant ce qu'il ne faut pas faire, les élèves peuvent véritablement sentir de l'intérieur les limites de la construction de la phrase. Une analyse de telles phrases peut parfois être utile pour faire sentir ce qui a été utilisé comme "système". Ainsi, les enfants comprendront qu'il s'agit le plus souvent de l'extension d'un groupe du nom (avec un effet "vache-qui-rit", comme dans la célèbre boîte de fromage). Les propositions ou les compléments s'imbriquent les uns dans les autres introduits soit par des prépositions, soit par des pronoms relatifs et noient le sens dans leur avalanche.

✓ **La méthode S + 7**

Le cilice ayant chapitré tout l'étendard se typa fort dératé quand la bistrouille fut vermoulue.

On a tous reconnu le début d'une célèbre fable de ce bon Jean de La Fontaine. Et pourtant, quel massacre ! Que s'est-il passé ?

Tout simplement, chaque nom ou verbe ou adjectif a été remplacé par le septième nom ou verbe ou adjectif qui le suivait dans le dictionnaire. Ainsi sept noms plus loin que le nom "cigale", le mot "cilice" est apparu. Pour "chanter", sept verbes plus loin, "chapitrer". Et ainsi de suite.

On peut aussi inventer la méthode "S + 3" ou "S + 12"².

Comment se fait-il que l'on reconnait encore la fable après une telle manipulation ? C'est parce que d'une part, c'est un texte très connu dont la "musique" nous est restée dans l'oreille, elle nous est familière, et que d'autre part, tous les petits mots (*la, tout, fort, quand, etc.*) qui assurent les articulations dans le texte n'ont pas été changés. Si les élèves comprennent cela, ils seront sur la voie de la découverte de la structure de la phrase grâce aux prépositions, conjonctions, adverbes, etc. Ils découvriront ainsi que, pour comprendre une phrase, l'ordre des mots (la syntaxe) est au moins aussi important que le vocabulaire.

✓ **Le texte - gruyère**

C'est avec... que j'ai reçu mon... que je n'avais ... vu depuis belle... Il est venu prendre un ... et nous avons évoqué mille... de notre...

Il s'agit d'un texte qui a séjourné longtemps dans le grenier et qui a été attaqué par les souris !

Des mots manquent, il faut les retrouver.

On peut soit partir d'un texte existant et plus ou moins connu et supprimer des mots en invitant les joueurs à les retrouver ; soit créer un nouveau texte (comme dans l'exemple donné) en "oubliant" certains mots.

Toute l'astuce de ce jeu consiste à bien choisir les mots que l'on va supprimer. Si les mots-clés du texte (ceux qui lui donnent sens) ont disparu, l'exercice est relativement aisé (c'est le cas dans l'exemple donné ci-dessus). Mais une consigne peut venir compliquer les choses : par exemple, ne supprimer que les mots-liens (prépositions, conjonctions) ou les adjectifs, ou les adverbes. Ce sera l'occasion de revoir ces classes de mots sans s'en apercevoir.

Un classement peut être opéré : qu'est-ce qui sera le plus difficile, un texte-gruyère dépourvu de ses verbes ou un texte-gruyère qui ignore les adjectifs ? Une réflexion sur les structures de phrases et sur le rôle des différentes classes de mots sera ainsi amorcée.

✓ **Loto des mots**

Les enfants possèdent des listes de mots (ce peuvent être des listes de mots prévues à cet effet ou des listes de mots déjà utilisés dans des séquences d'orthographe par exemple). On demande aux enfants de numéroter les mots. Trois numéros sont tirés au sort. Ils correspondent à trois mots. Il s'agit dans un temps relativement court (à adapter au niveau de la classe) d'écrire trois phrases

différentes où ces trois mots sont parfaitement intégrés. On fait ensuite lire à haute voix plusieurs des phrases produites.

L'exercice sera présenté comme un jeu. Il demande une certaine rapidité d'exécution.

✓ **Phrase cachée**

Le maître donne une phrase qu'il a inventée ou prélevée dans un texte. Il propose comme consigne aux élèves d'écrire un texte où cette phrase est habilement utilisée, de façon à ce que le lecteur ne l'identifie pas comme la phrase inspirée.

✓ **Poèmes carrés**

Il s'agit de choisir quatre mots, de les placer dans un carré et d'écrire toutes les phrases possibles.

PRINTEMPS	FLEURS
POUSSER	SOLEIL

Le **printemps** fait **pousser** les **fleurs** avec le **soleil**.

Le **printemps** de **fleurs** fait **pousser** le **soleil**.

Le **printemps** sans **fleur**, le **soleil** le fait **pousser**.

Le **printemps** sans **soleil**, les **fleurs** ne **poussent** pas.

Les **fleurs** sans **soleil** font **pousser** le **printemps**.

b. Activités d'écriture dans toutes les disciplines

	DECRIRE
Français	<ul style="list-style-type: none">➤ un personnage,➤ faire le portrait➤ un lieu précis
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none">➤ une figure géométrique
EPS	<ul style="list-style-type: none">➤ un parcours d'orientation
Sciences	
Histoire Géographie	<ul style="list-style-type: none">➤ un paysage, un monument, un vitrail, des pièces de monnaie, une affiche....
Instruction civique Morale	
Pratiques Artistiques / Histoire des Arts	<ul style="list-style-type: none">➤ un dessin, une gravure, un tableau, un jardin, une fresque, une poterie

	EXPLIQUER une démarche
Français	<ul style="list-style-type: none"> ➤ le titre d'un album ➤ les relations entre les personnages ➤ une citation ➤ un mot, une phrase
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> ➤ l'utilisation des outils en géométrie ➤ une démarche, un raisonnement, une construction géométrique, un diagramme, un graphique...
EPS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ une règle de jeu ➤ une stratégie de jeu
Sciences	<ul style="list-style-type: none"> ➤ une situation proposée, une expérience réalisée, un phénomène particulier
Histoire Géographie	<ul style="list-style-type: none"> ➤ rédiger une légende d'un document en géographie, d'un document iconographique ➤ expliquer le contenu d'une lettre, d'une photo, d'une affiche...
Instruction civique Morale	
Pratiques Artistiques / Histoire des Arts	<ul style="list-style-type: none"> ➤ une technique, une forme, un usage, une signification

	INVENTER une histoire
Français	<ul style="list-style-type: none"> ➤ sous forme de jeux d'écriture : cadavre exquis, mots valise, course alphabétique ➤ à partir de titre de chapitres, d'un extrait choisi, d'illustrations, de la couverture ➤ surcharge alphabétique ➤ par substitution ➤ inventaire de mots en utilisant les mêmes sonorités ➤ une réplique
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> ➤ un énoncé de problème à partir d'un autre énoncé
EPS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ une règle de jeu à partir d'une autre règle
Sciences	
Histoire Géographie	<ul style="list-style-type: none"> ➤ un texte à partir d'une production plastique, de tableaux, d'une sculpture...
Instruction civique Morale	<ul style="list-style-type: none"> ➤ écriture des règles de vie de la classe
Pratiques Artistiques / Histoire des Arts	<ul style="list-style-type: none"> ➤ un texte à partir d'une production plastique, de tableaux, de sculptures.....

	RESUMER des récits
Français	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un paragraphe, un chapitre, un album entier ➤ L'idée essentielle d'un paragraphe
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> ➤ une leçon de math
EPS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ un compte rendu d'évènement sportif, ➤ d'activité sportive
Sciences	<ul style="list-style-type: none"> ➤ écrire une fiche technique, une notice d'utilisation
Histoire Géographie	<ul style="list-style-type: none"> ➤ un compte rendu de visite, de sortie, de spectacle vivant ou films, d'enquête, une synthèse de cours
Instruction civique Morale	<ul style="list-style-type: none"> ➤ les décisions sur un cahier de réunion
Pratiques Artistiques / Histoire des Arts	<ul style="list-style-type: none"> ➤ une technique spécifique... ➤ un compte rendu de visite, de sortie, de spectacle vivant ou film, d'enquête ➤ la biographie d'un artiste

	JUSTIFIER une réponse
Français	<ul style="list-style-type: none"> ➤ thème d'un texte
Mathématiques	<ul style="list-style-type: none"> ➤ une démarche, un raisonnement ➤ la solution trouvée
EPS	
Sciences	<ul style="list-style-type: none"> ➤ les raisons de réussite ou de l'échec d'une expérience
Histoire Géographie	<ul style="list-style-type: none"> ➤ justifier une légende, un titre donné à un document..
Instruction civique Morale	<ul style="list-style-type: none"> ➤ donner son avis, critiquer, pourquoi on aime ou le contraire
Pratiques Artistiques / Histoire des Arts	<ul style="list-style-type: none"> ➤ justifier ses préférences en prenant en compte certaines composantes

c. Exemples

Projet d'écriture : **Je légende un document historique**

Extrait de *Français, des outils pour DIRE, LIRE et ECRIRE* (CM2) de Renée Léon © Hachette Education.

→ **Que vas-tu écrire ?** Tu vas écrire un texte pour accompagner une gravure ou une photographie historique que tu vas pouvoir choisir toi-même : un portrait de personnage, une scène importante.

→ **J'observe**

1/Oral : Observe la gravure et réponds aux questions suivantes.

- a. Que représente cette gravure ?
- b. A quoi vois-tu que la scène est importante ?
- c. Peux-tu identifier tous les personnages représentés ?
- d. Que peux-tu dire de l'expression de leurs visages, de leurs gestes, etc.



2/Oral : Compare tes réponses avec le contenu du texte.

- a. A quoi sert cette légende ? Qu'as-tu appris en la lisant ?
- b. Comment est-elle construite ?

Nous sommes en 1794. C'est la fin de la Révolution. Dans tous les villages de France, on plante un arbre de la Liberté, symbole de la République toute neuve. La cérémonie est solennelle. Elle rassemble toute la population enthousiaste : citoyens et citoyennes, officiers municipaux, gardes nationaux sans oublier les enfants..., tout le monde est là. La fête est joyeuse, avec des chants, de la musique et des danses. Les arbres d'origine ont pratiquement tous disparu. On peut toutefois en admirer un à Locquéholé, petite commune du Finistère Nord.

→ **Réfléchis** Qu'est-ce qu'un événement historique ? Donne un exemple.
A quoi peuvent servir une gravure ou une photographie en Histoire ?

→ **Je prépare mes outils**

Je prépare mes outils

3/ Cherche des images que tu peux légender

Je m'organise

4/ A ton avis, dans quel ordre faut – il faire les choses ?

- a. Ecrire le brouillon de la légende.
- b. Choisir un destinataire pour les images et les textes.
- c. Rassembler des idées pour le texte.
- d. Choisir une gravure ou une photo.
- e. Recopier au propre sur le support choisi.
- f. Choisir un support pour les images et leurs textes.
- g. Aller chercher des informations pour nourrir le texte de la légende.

5/ Pour les étapes où toute la classe travaille ensemble, comment peut-on s’y prendre ?

Voici des solutions possibles. Tu peux en proposer d’autres.

- a. On cherche des idées par deux, et on échange ensuite avec l’ensemble de la classe.
- b. On travaille tous ensemble et en même temps.
- c. Chacun cherche une idée et va l’écrire au tableau.

Je cherche les idées

6/ Voici quelques idées possibles pour écrire une légende. Cherches-en d’autres.

- la date du portrait ou de la scène représentée ;
- ce que l’on voit sur la gravure ou la photo ;
- la manière dont la scène est montrée, l’impression générale ;
- l’impression que l’on ressent en regardant le portrait ;
- ce que la gravure ou l’image veut montrer, le message qu’elle fait passer.

7/Comment vas-tu ta légende ? Comment vas-tu la finir ? Comment vas-tu organiser tes idées ?

Je cherche les phrases et les mots

8/Vas-tu employer des mots techniques ? Sais-tu les écrire ?

9/ Vas – tu employer des noms propres ? Lesquels ? Sais-tu les écrire ?

10/ Quels temps vas-tu employer ? Où vas – tu trouver de l’aide pour les écrire ?

J’écris un brouillon

11/Ecris un brouillon pour ta légende. Lis ton texte à tes camarades. Demande-leur quels sont, à leur avis, ses qualités et ses défauts.

Je relis mon brouillon

12/Voici une grille pour t’aider à améliorer ton brouillon. Avant de recopier au propre, tu dois pouvoir mettre *oui* en face de chaque phrase.

Les idées	oui	non
1. J’ai mis tout ce qui me paraissait important.		
2. J’ai trouvé une phrase d’introduction.		
3. J’ai suivi le plan que j’avais décidé de suivre.		
4. J’ai trouvé une phrase de conclusion.		
La grammaire, la conjugaison, le vocabulaire, l’orthographe		
5. J’ai relu mon texte à voix haute pour vérifier que les phrases étaient bien construites.		
6. J’ai mis des points et des majuscules.		
7. J’ai supprimé les répétitions.		
8. J’ai vérifié l’orthographe des verbes.		
9. J’ai vérifié l’orthographe des autres mots.		
10. J’ai vérifié tous les accords dans les phrases.		

Je recopie mon brouillon

13/ Recopie ta légende. Présente ton travail à tes camarades.

Projet d'écriture : des écrits courts en sciences

Le passage de l'oral à l'écrit

Il permet de fixer :

- des traces provisoires ou définitives
- des éléments de références
- des notes de relevés
- des messages à communiquer

L'appui sur l'écrit permet à la parole de s'assurer, de se remodeler, d'être mise en relation avec d'autres écrits. Si la parole précède l'écriture, le discours de l'élève se précise en respectant la monosémie du langage scientifique et en intégrant à l'écrit des formes variées : schémas, graphique, alinéas, soulignements...

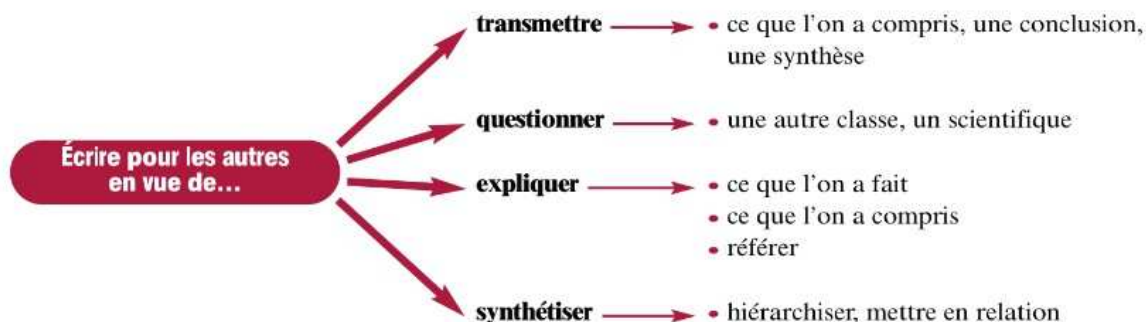
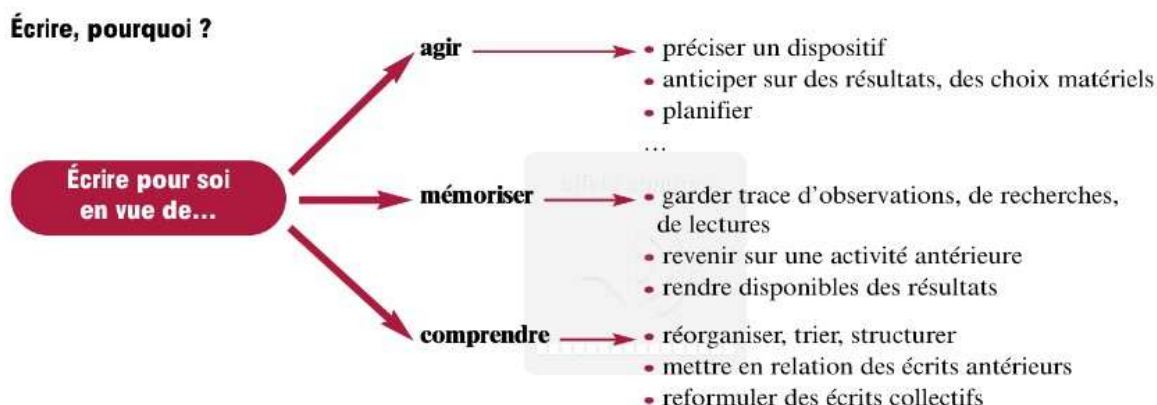
Ecrire favorise alors le passage à des niveaux de formulation plus élaborés.

L'écrit

Il invite l'élève à :

- objectiver
- mettre à distance
- rendre interprétables les productions dans un système de référents collectif

Ecrire, pourquoi ?



Le carnet d'expériences :

Il appartient à l'élève; il est donc le lieu privilégié pour écrire pour soi, mais c'est aussi un outil personnel de construction d'apprentissages. C'est une trace de sa propre activité, de sa propre pensée. Il comprend des traces personnelles de l'élève, des écrits élaborés collectivement et ayant le statut de savoir ainsi que des reformulations.

Le va-et-vient entre l'écrit personnel et l'écrit institutionnalisé favorise l'appropriation par l'élève de caractéristiques du langage scientifique :

- représentations codifiées
- organisations des écrits liés aux mises en relation (titres, typographies, connecteurs..), en particulier à la relation de causalité
- usages de formes verbales: présent, passif

Les écrits intermédiaires :

Produits par les groupes ou à la suite d'interactions entre élèves, ils permettent le passage du « je » au « nous », la généralisation (passage du « on » au « nous ») se faisant en général en classe entière, avec l'aide du maître. Ils sont enrichis par des documents mis à la disposition des élèves.

Les documents de la classe :

Ils s'appuient sur les écrits produits individuellement ou par les groupes. Le maître y apporte les éléments d'organisation et de reformalisation nécessaires.

Les écrits personnels pour	Les écrits collectifs des groupes pour	Les écrits collectifs de la classe avec le maître pour
<ul style="list-style-type: none">- exprimer ce que je pense- dire ce que je vais faire et pourquoi- décrire ce que je fais, ce que j'observe- interpréter des résultats- reformuler les conclusions collectives	<ul style="list-style-type: none">- communiquer à un autre groupe, à la classe, à d'autres classes- questionner sur un dispositif, une recherche, une conclusion- réorganiser, réécrire- passer d'un ordre chronologique lié à l'action, à un ordre logique lié à la connaissance en jeu	<ul style="list-style-type: none">- réorganiser- relancer des recherches- questionner, en s'appuyant sur d'autres écrits- préciser les éléments du savoir en même temps que les outils pour les dire- institutionnaliser ce que l'on retiendra

Produire des écrits de différentes natures :

- des notes lors d'une observation, d'une expérience, d'une enquête, d'une visite
- un compte-rendu d'expérience ou d'observation
- une courte synthèse à partir des informations notées pendant la phase de structuration de la séance ou lors d'une lecture documentaire
- des définitions
- des listes pour expliciter, se souvenir, catégoriser
- des questionnaires pour interroger
- des QCM, des vrai/faux en sélectionnant des informations, des exemples et des contre-exemples
- des frises, des schémas légendés en catégorisant, reliant, synthétisant des informations
- des tableaux nécessitant de comparer et de classer

Caractéristiques du « discours scientifique » :

- Décontextualisation et généralisation : effacement de l'énonciateur, de localisations, de spécifications

- Valeur des temps : présent de l'indicatif le plus souvent ayant la valeur de vérité générale
- Valeur générique des articles définis
- Articulations logiques fortes, valeur précise des connecteurs
- Lexique spécifique, nominalisations nombreuses
- Quelques codes particuliers (parenthèses, majuscules...)

Etude du lexique :

Etudier les mots du point de vue de :

- leurs constructions (dérivation, nominalisation, flexions, compléments des verbes)
- leurs relations avec le contexte (polysémie)
- leurs ressemblances, leurs oppositions, leur catégorisation (synonymes/contraires, mots génériques/mots spécifiques)
- leurs définitions (liens avec glossaires, dictionnaires).

Sources :

- documents d'accompagnements, enseigner les sciences au C3
- <http://www.ac-toulouse.fr/web/4608-la-maitrise-des-langages-dans-toutes-les-disciplines.php>: **Maîtrise de la langue en Sciences dans le premier degré**
Conférence du 13 Juin à Toulouse par V.Bouysse : *Dire, lire, écrire en sciences, quelques repères*

c. Activités à partir de documents authentiques

- ✓ Présenter une ville ou un lieu sous forme d'un article extrait d'un guide touristique :

OBJECTIFS

- écrire un texte à partir d'éléments concernant un endroit, une ville, un lieu
- parler de son environnement
- parler des avantages et des inconvénients d'un endroit précis
- constituer une liste de remarques spécifiques sur un lieu de sa connaissance : mise en garde, données pratiques...

CONSIGNE

Faites l'éloge ou la critique d'un lieu que vous connaissez.

ÉTAPE 1 RASSEMBLER DU MATÉRIEL

Après avoir choisi un lieu commun (une ville ou un pays) en fonction du projet de classe, l'animateur demande aux participants de :

- Dresser la liste des endroits intéressants à découvrir et des activités intéressantes à faire.
- Trouver des données pratiques relatives au lieu choisi ; données qui pourraient être utiles pour un étranger, comme par exemple le coût d'un billet de tramway à Nancy, à Bordeaux ou à Strasbourg, d'un ticket de métro à Paris.
- Avertir des problèmes ou mettre en garde sur certaines pratiques typiques de l'endroit choisi :
 - En République Dominicaine, attention aux imitations jusqu'aux faux cigares pour rouler les touristes.
 - À Bruxelles, si vous commandez un demi de bière, le serveur vous en apporte un demi-litre !
 - Au Liban, pour réussir à passer un rond-point en voiture, une seule solution : foncez !
- Dresser la liste des endroits et des quartiers où il n'y a rien à faire, où c'est ennuyeux ou triste, des coins à éviter absolument !
- Dresser la liste des souvenirs ou des cadeaux indispensables à ramener avec soi.

ÉTAPE 2 ÉCRIRE SON ARTICLE

L'animateur invite chacun à rassembler ses éléments pour composer un texte complet. Les écrivains imaginent qu'ils doivent couvrir un article élogieux ou sarcastique sur l'endroit de leur choix. Il leur faut imaginer que l'article est destiné à une brochure ou à un site touristique.

Pour démarrer leur texte, les participants peuvent utiliser la formule de leur choix ou s'aider des débuts suivants :

- Si vous aimez le soleil, la chaleur et le farniente, ne cherchez pas plus loin et venez à...
- Que vous dire de ? Quand j'y suis arrivé, je me suis dit : « »
- ... une de mes destinations préférées...

ÉTAPE 3 LIRE

Chaque participant lit son texte à haute voix. Le groupe apporte des commentaires constructifs à la fin de la lecture.

ÉTAPE 4 ILLUSTRER

L'illustration peut être de deux sortes :

- un plan reproduit à la main,
- une carte routière retravaillée et légendée par collage, surcollage, ajouts pour indiquer les endroits clés.

✓ Ecrire un texte sur un endroit à partir de son affichage public

OBJECTIFS

- différencier nom propre et nom commun
- discerner des noms communs à partir d'un nom propre
- écrire un texte pour parler d'un lieu à partir d'une contrainte de mots
- écrire un texte en utilisant ses sens :

CONSIGNE

À partir du nom d'un lieu public, faites une liste des mots dérivés ou inspirés du nom propre et construisez un texte qui parle de ce lieu à partir de cette liste.

ÉTAPE 1 CHOISIR SON AFFICHAGE, SON LIEU

En fonction de son groupe, l'animateur peut choisir d'emmener les participants dans une station de métro, à la découverte de sa ville ou il peut utiliser des images d'affichages si le groupe ne peut pas se déplacer. Emmener le groupe sur place permet de plonger les participants dans l'ambiance du lieu qu'ils auront à décrire. Plus le lieu sera familier, plus le texte pourra s'enrichir de détails réalistes.

Dans ce cas, il y aura un même lieu à décrire pour tous les écrivains.

Apporter l'affichage en classe permet de diversifier les propositions d'endroits à décrire.

Dans ce cas, les écrivains doivent faire un effort pour reconstituer l'ambiance du lieu qu'ils auront choisi.

ÉTAPE 2 ÉCRIRE UNE LISTE DE MOTS

L'animateur invite les participants à observer le lieu où ils se trouvent, puis à se concentrer sur son affichage pour essayer d'y trouver le maximum de mots cachés ou évoqués dans le nom qu'il porte.

Exemple :

Je me trouve à Paris à la station de métro et de R.E.R. DENFERT – ROCHEREAU

J'observe le nom et je trouve les mots : ENFER – FER – ROCHE – EAU – CHER – HOCHER

J'observe la plaque, je prends du recul et je trouve :

HÉROS – FORCE – SOURCE – CHOC – CHAUD – RÊVE

ÉTAPE 3 ÉCRIRE UN TEXTE

J'observe les lieux, j'utilise mes sens et j'emploie mes mots.

À partir d'une signalétique commune, même si les mots sont identiques d'un participant à l'autre,

le texte diffère toujours. Pour assurer la diversité, l'animateur ne doit pas hésiter à relancer les écrivains à écrire avec leurs sens, leur ressenti et leur vécu.

ÉTAPE 4 LIRE

L'écrivain peut donner ses mots de départ pour permettre aux autres de les retrouver dans le texte.

●●● Images source



●●● Productions

ÉTAPE 3

Denfert-Rochereau :

J'étais dans une station de métro appelé Denfert-Rochereau à Paris. Nous avons attendu quelques minutes l'arrivée du métro. Quand il est arrivé, les gens se sont bousculés pour pouvoir y entrer ou en sortir. Le métro est allé assez vite. Je regardais l'extérieur quand tout à coup, le métro s'est mis à freiner. Et ce fut la même chose, les gens se bousculèrent à nouveau pour entrer ou sortir. C'était l'ENFER... Je me souviens même qu'une petite fille faillit perdre sa DENT à cause de la bousculade.

Chloé, 6^e

Mots trouvés : DENT – FER – ROCHE – EAU – ENFER

Dans cette production, seuls deux mots sur cinq ont été utilisés par Chloé. L'animateur peut proposer à l'écrivain différentes pistes de réécriture :

- revoir les temps utilisés,
- essayer d'intégrer les autres mots de départ,
- parler de cette bousculade, la décrire.

ÉTAPE 3

PREMIER JET

DENFERT ROCHEREAU

Jut - fer - roche - rois - enfer
de quebo

Je suis dans la station "Denfert-Rochereau".
Quel enfer cette station.

Tous ces gens me donne le touris.

Le RER arrive quand il freine sur les rails en fer.

Une dame à côté de moi sur le banc lit le roman "La Dent du requin" de Joseph Roche.

Les portes se ferment quand une personne âgée s'assoit en face de moi avec une odeur de fin de journée.

Quel enfer cette station.

TOILETTAGE

Mais c'est dent - fer - roche - rois - enfer
DENFERT ROCHEREAU

Je suis dans la station de métro "Denfert-Rochereau".
Quel enfer cette station.

Tous ces gens me donne le touris.

Le RER dans face grince quand il freine sur les rails en fer.

Une dame à côté de moi sur le banc lit le roman "La Dent du requin" de Joseph Roche.

Les portes se ferment quand une personne âgée s'assoit en face de moi avec une odeur de fin de journée.

Quel enfer cette station. Angélique M.

MISE EN PAGE DÉFINITIVE

Denfert-Rochereau

Je suis dans la station de métro « Denfert-Rochereau ».
Quel ENFER cette station !
Tous ces gens me donnent le touris.
Le RER d'en face grince quand il freine sur les rails en FER.
Une dame à côté de moi sur le banc lit le roman « La DENT du requin » de Joseph ROCHE.
Le RER arrive, j'entre dans la rame et je m'assois.
Les portes se ferment quand une personne âgée s'assoit en face de moi avec une odeur de fin de journée.
Quel ENFER cette station !

5- BIBLIOGRAPHIE

		
<p>Ecrire des textes, l'apprentissage et le plaisir, ONL 2007</p>	<p>Ateliers d'écriture, Accès Editions</p>	<p>Lire, écrire, Chartier, Clesse, Hebrard, Hatier</p>
		
<p>Pratiques d'écriture au cycle 3, B Gressier, M Jurado, CRDP Versailles</p>	<p>Jeux pour écrire, Michel Martin, Hachette Education</p>	<p>Un mot, un jour, cycle 2, cycle 3, Renée Léon, Hachette Education</p>
		
<p>Pratique des jeux littéraires en classe, Yak Rivais, Editions Retz, 1993.</p>	<p>Ma petite fabrique à histoires, Bruno Gilbert, Autrement Jeunesse, 2004</p>	