

SOMMAIRE

JEUX D'ÉCRITURE

[Écriture carrée](#)

[Tautogramme](#)

[Écriture abécédaire](#)

[Hasard texte](#)

[Mots à rallonge](#)

[Logogriphe](#)

[Boustrophédon](#)

[Acrostiche](#)

[Mots valises](#)

[Boule de neige](#)

[Alphabet par thème](#)

[Monosyllabes](#)

[1, 2, 3 syllabes](#)

[Pourquoi ?](#)

[C'est...](#)

[Enchaînement](#)

[Musique](#)

[La ronde des prénoms](#)

[Réunion de famille](#)

[Les charades](#)

[Les lipogrammes](#)

[Les anagrammes](#)

[Les liponymies](#)

[Jeu du dictionnaire](#)

[Écriture flash](#) (temps limité avec inducteur)

[Collier de mots](#)

[Réactions à une situation embarrassante...](#)

[Portrait chinois](#)

[Les centons](#)

[Annuaire imaginaire](#)

[A l'envers](#)

[La cacographie](#)

[Le marché aux Puces](#)

[Ce qui est comique](#)

[Que se passerait-il si ... ?](#)

[Caviardage](#)

[La pioche](#)

[Présentation](#)

[S + 7](#)

[Dernière-Première](#)

[Homonymes](#)

[Histoire télégramme](#)

[Je me souviens](#)

[Sensations](#)

[Les descriptions](#)

[Publicité](#)

[Ma maison](#)

[Vérité-Mensonge](#)

[Et si on parlait du futur...](#)

[Robafix le robot](#)

[Finir un texte](#)

[Écrire un conte CE1-CE2 \(5 chapitres\)](#)

[Écrire un conte CM1-CM2 \(13 chapitres\)](#)

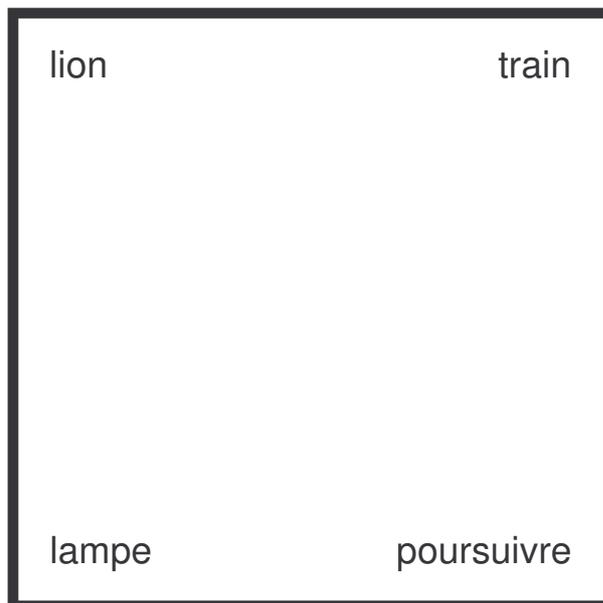
[Le millefeuille](#)

ÉCRITURE CARRÉE

Les élèves choisissent quatre mots qui peuvent ou pas être de plusieurs natures : nom, adjectif, verbe. Ils les disposent en carré. Ils suivent le périmètre du carré et ses diagonales pour composer (avec des connecteurs de leur choix) le maximum de phrases.

Variante : on peut préparer des étiquettes de mots divers et tirer les quatre mots au hasard.

Exemple :



Cela peut donner :

- Le lion du train poursuit une lampe.
- Le train poursuit la lampe du lion.
- Un lion avec sa lampe est poursuivi par un train.
- ...

TAUTOGRAMME

Un tautogramme (du grec tauto : le même et gramma : lettre) est une phrase constituée de mots commençant tous par la même lettre.

Au cycle 2 ou en début d'activité au cycle 3, on peut commencer par un « faux tautogramme », la consigne portant uniquement sur les noms, verbes et adjectifs.

Exemples de faux tautogrammes :

- Tautogramme en C : La **c**arotte **c**hante **c**ouchée en **C**hine avec la **c**haise **c**hauve.
- Tautogramme en L : **L**e **l**apin **l**it **l**e **l**ivre de **l**ecture.

Exemples de vrais tautogrammes :

- Tautogramme en S : **S**a **s**ouris **s**outient **s**on **s**apin.
- Tautogramme en J : **J**olie **J**uliette **j**ardinait **j**oyeusement **j**eudi.
- Tautogramme en V : **V**otre **v**ipère **v**erte **v**ient **v**idanger **v**otre **v**oiture **v**aseuse.

ÉCRITURE ABÉCÉDAIRE

On commence par tirer au sort quelques lettres de l'alphabet. Ensuite, il faut écrire une phrase dont les mots commenceront par ces lettres dans l'ordre où elles ont été tirées. On demande aux enfants que leur phrase ait un sens.

On fait varier la difficulté en changeant le nombre de lettres.

Exemples avec des tirages de quatre lettres :

- L, A, U, E : **L**’armoire **u**sée **é**clate.
- D, G, R, S : **D**eux **g**ibiers **r**usés **s**ifflent.

Exemples avec des tirages de cinq lettres :

- L, C, M, A, V : **L**e **c**hien **m**ange **a**dorablement **V**ictor.
- C, E, B, O, R : **C**ourageusement **e**spionné, **B**ertrand **o**ublie **r**ien.

HASARD TEXTE

Pour le hasard-texte, il faut un dé.

La première étape consiste à jeter le dé pour obtenir le nombre de mots de la phrase que les enfants doivent construire (par exemple, si on tire un 5, la phrase doit avoir 5 mots).

Ensuite, on jette 5 fois le dé pour avoir le nombre de lettres de chacun des 5 mots.

On fait varier la difficulté en prenant deux dés.

Exemple 1 :

- Nombre de mots de la phrase : **5**
- Nombre de lettres de chaque mot de la phrase : **3, 3, 5, 3, 2**
- Phrase obtenue : **Les dés rient par là.**
↑3 ↑3 ↑5 ↑3 ↑2

Exemple 2 :

- Nombre de mots de la phrase : **6**
- Nombre de lettres de chaque mot de la phrase : **5, 1, 4, 2, 5, 6**
- Phrase obtenue : **Chloé a fait du chant rapide.**
↑5 ↑1↑4↑2 ↑5 ↑6

MOTS À RALLONGE

Pour les mots à rallonge, on part d'une lettre (voyelle ou consonne) et on ajoute à chaque fois une lettre supplémentaire (et une seule) pour former un nouveau mot.

On peut, ou pas, admettre les pluriels et les formes conjuguées.

Variante : la première lettre doit rester la même.

Exemples :

C

CE

CEP

CAPE

CARPE

PERCHA

L

LA

LAC

CALE

CALER

RACLER

E

ET

ETE

TETE

TENTE

TEINTE

TETINES

LOGOGRIPE

Un logogriphe est un mot caché à l'intérieur d'un autre. On choisit un mot de 6 lettres, par exemple et on demande aux enfants de former avec les lettres de ce mot, tous les mots possibles de 2, 3, 4, 5 ou 6 lettres (dans ce cas, c'est un anagramme). On admet toutes les formes possibles.

L'utilisation du dictionnaire s'avère très pertinente pour ce jeu.

Variante : le nombre de lettres du mot de départ, bien sûr !

Exemple avec le mot : **F R A I S E**

Mots de 2 lettres : **SI, SE, SA, RE, RI, FA, FI,...**

Mots de 3 lettres : **AIR, FER, RAS, RIS, RAI, ...**

Mots de 4 lettres : **SIRE, SERF, RAIE, RASE, AISE, ...**

Mots de 5 lettres : **FAIRE, FRAIS, FRISE, ...**

Mots de 6 lettres : **FERIAS**

BOUSTROPHÉDON

Ce jeu consiste à écrire un petit texte dans lequel on lira les mots de droite à gauche et non pas de gauche à droite. Au changement de ligne, on écrit dans le sens inverse du précédent. Cela donne un drôle de langage qui peut passer pour un code secret.

Exemples :

→
Ce jeu consiste à écrire un petit texte dans lequel
←
ed sap non te ehcuag á etiord ed stom sel aril no
→
gauche à droite. Au changement de ligne, on écrit
←
.tnedècèrp ud esrevni snes el snad
→
Cela donne un drôle de langage qui peut passer
←
.terces edoc nu ruop

ACROSTICHE

Un acrostiche est un poème composé de telle façon que l'on peut lire le thème, le nom de l'auteur, un message, en regroupant verticalement les lettres initiales de chaque vers.

Variante : le double acrostiche (1ère et dernière lettres)

Exemples (acrostiches réalisés par des élèves de CM1) :

Energie fatigante

Nous sommes tout rouges

Distance interminable

Un point de côté, ça fait mal !

Respire bien et serre les points !

Accélération fulgurante

Ne pas trop boire

Commentaire interdit

Et on est arrivés !

Ami du cheval

Nous disons qu'il est bête

Et il a de grandes oreilles

C'est un carnivore

Habitant chez les humains

Aime dormir près des cheminées

Tout ce qu'il mange, c'est des souris.

Devant un miroir elle s'entraîne à fon**D**

Attention ! Ne fais pas ç**A** !

Natacha fait de la compétition**N**

Sur le parquet elle est pieds nu**S**

Et le rideau s'ouvr**E**.

MOTS VALISES

Pour faire un mot valise qui est un mot fantaisie, on choisit deux mots qui ont ou qui n'ont pas une ou plusieurs syllabes communes que l'on accroche pour fabriquer un mot imaginaire !

Ensuite, on invente une définition pour ce mot et on peut même essayer de l'illustrer.

Exemple sans syllabe commune :

Avec un chameau et un lapin, on peut inventer le **CHAPIN**.

C'est un animal qui a de grandes oreilles et deux bosses sur le dos.

Exemple avec syllabe commune :

Avec un éléphant et fantastique, on peut inventer un **ÉLÉPHANTASTIQUE** qui, comme chacun sait, est *un merveilleux gros animal*.

BOULE DE NEIGE

Ce jeu consiste à écrire une phrase avec une lettre de plus à chaque mot. On peut commencer avec un mot d'une lettre, puis continuer au maximum. On peut également débiter autrement, avec un mot de 2 ou 3 lettres.

Variante : faire le même jeu dans l'autre sens.

Exemple en commençant avec un mot d'une lettre :

A la mer, nous avons dévoré dix-sept poissons.

↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑
1 2 3 4 5 6 7 8

Exemple en commençant avec un mot de deux lettres :

Je lui fais trois bisous tendres poliment.

↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑
2 3 4 5 6 7 8

ALPHABET PAR THÈME

Il s'agit de trouver un mot commençant par chacune des lettres de l'alphabet autour d'un thème donné : animaux, prénoms, mots de « X » lettres, verbes de tel groupe...

Les thèmes sont variés et peuvent correspondre aux activités du moment, en classe. Le dictionnaire est une aide importante.

Les exemples ont été réalisés par des élèves de CM1.

LES ANIMAUX	DES MOTS DE 6 LETTRES	VERBES DU PREMIER GROUPE
A lligator	A rmoire	A lléger
B iche	B écane	B arrer
C hien	C rayon	C onjuguer
D iplodocus	D éfier	D onner
E léphant	E crire	E peler
F ourmi	F eutre	F iler
G irafe	G âteau	G âcher
H ibou	H ochet	H acher
I bis	I guane	I maginer
J aguar	J uteux	J ouer
K oala	K araté	K idnapper
L ynx	L ettre	L ouer
M armotte	M aître	M anger
N arval	N oyade	N ommer
O urs	O iseau	O pposer
P anthère	P étrin	P agayer
Q uiscale	Q uelea	Q uitter
R at	R equin	R ater
S inge	S aoulé	S aler
T igre	T ortue	T raquer
U rubu	U riner	U riner
V ache	V iolon	V enger
W apiti	W apiti	W arranter
X iphidion	X ylène	X (aucun verbe)
Y ack	Y odler	Y odler
Z èbre	Z igzag	Z apper

MONOSYLLABES

Il faut composer des phrases dont chacun des mots ne comporte qu'une syllabe.

Les exemples ont été réalisés par des élèves de CM1.

Exemples :

- *Il y a des trains au bord des prés.*
- *Le foot est un bon sport.*
- *Le chat est fier car il dort bien sur son lit vert.*

Historiettes :

- *Le geai est gris.
Il est dans le pot de lait.
Il est très beau.*
- *La cour, c'est bien :
on joue au foot, au loup.
On fait du cross.*
- *Le rat a fait du ski.
Il est très fier de lui.
Ses skis sont beaux et grands.
La queue du rat est bleue de froid.*

1, 2, 3 SYLLABES

Il faut composer des phrases contenant des groupes de 3 mots comportant respectivement une, deux et trois syllabes.

Les exemples ont été réalisés par des élèves de CM1.

Exemples :

- *La maison royale est blanche, géante.*

↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑
1 2 3 1 2 3

- *La chatte entendait des souris bizarres.*
- *Le bateau navigue, les poissons s'agitent.*
- *La pêche commence, on jette l'hameçon.*
- *La souris apeurée se cache derrière un petit tabouret.*

POURQUOI ?

On fournit à la moitié de la classe un tableau de quatre lignes commençant par POURQUOI.

Pourquoi
Pourquoi
Pourquoi
Pourquoi

On donne à l'autre moitié de la classe un tableau de quatre lignes commençant par PARCE QUE.

Parce que
Parce que
Parce que
Parce que

Ensuite, on met les enfants deux par deux, par exemple, et on leur demande de lire chacun, alternativement, un POURQUOI et un PARCE QUE.

On peut obtenir des textes très surprenants...!

C'EST... CE SONT...

L'enfant choisit un thème et rédige un poème en disant ce que ce thème représente pour lui. Chaque vers commence par « c'est... ou ce sont... ».

Exemple :

*La mer, c'est un poisson qui vole.
c'est une vague qui décolle.
c'est un bateau qui navigue.
c'est le port et sa digue.
Ce sont les algues vertes
Ce sont mes sens en alerte
c'est...*

On peut donner un nombre de vers, imposer la rime ou autre consigne.

ENCHAINEMENT

Il s'agit de composer un texte avec des éléments qui s'imbriquent les uns dans les autres.

Exemple :

Dans cette ville, il y a une école.

Dans cette école, il y a une classe.

Dans cette classe, il y a une table.

Sur cette table, il y a une trousse.

Dans cette trousse, il y a un stylo.

Dans ce stylo, il y a de l'encre.

Dans cette encre, il y un mot.

*Et ce mot est **amour**.*

Autre exemple :

Une histoire sombre, très sombre

Il était une fois un pays sombre, très sombre.

Dans ce pays, il y avait un bois sombre, très sombre.

Dans ce bois, il y avait une porte sombre, très sombre.

Derrière cette porte, il y avait une salle sombre, très sombre.

Dans cette salle, il y avait un escalier sombre, très sombre.

En haut de cet escalier, il y avait un couloir sombre, très sombre.

Dans ce couloir, il y avait un rideau sombre, très sombre.

Derrière ce rideau, il y avait chambre sombre, très sombre.

Dans cette chambre, il y avait une armoire sombre, très sombre.

Dans cette armoire, il y avait un coin sombre, très sombre.

Dans ce coin, il y avait une boîte sombre, très sombre.

Et dans cette boîte, il y avait ...

UNE SOURIS !

de Ruth BROWN

MUSIQUE

Il s'agit de composer un poème en utilisant des mots formés phonétiquement avec les sept notes de musique : do, ré, mi, fa, sol, la, si. Dans un premier temps, les enfants écrivent en vrac des mots ou des groupes de mots avec ces sept sons puis ils composent un poème avec leurs trouvailles.

Exemple très célèbre de Louise de Vilmorin :

FADO

*L'ami docile a mis là
Fade au sol ciré la sole
Ah ! si facile à dorer.*

*Récit d'eau
Récit las
Fado
L'âme, île amie
S'y mire effarée.*

*L'art est docile à l'ami.
La sole adorée dort et
L'ami l'a cirée, dorée.*

*Récit d'eau
Récit las
Fado
L'âme, île amie
S'y mire effarée.*

*Sire et fade au sol ciré,
L'adoré, do raide aussi,
L'ami dort hélas ici.*

*Récit d'eau
Récit las
Fado
L'âme, île amie
S'y mire effarée.*

LA RONDE DES PRÉNOMS

Ce jeu d'écriture se sert des prénoms de la classe. On peut choisir un thème, en rapport ou non avec la classe, ou laisser libre l'imagination des enfants. Les consignes sont simples : utiliser chaque prénom de la classe, sans écrire d'âneries, bien sûr, et lui ajouter un groupe verbal.

Exemple, avec un thème étudié en classe, par un élève de CE2 :

Le corps humain

Thomas est trop gras.

Marion a une congestion.

Clément s'est cassé une dent.

Pauline a une angine.

Arnaud est miraud.

Morgan a mal au crâne.

Manon se touche le front.

Albert se prend les nerfs.

Simon chope des boutons.

Fanny collectionne les caries.

Sylvain se lave les mains.

Hugo nettoie ses vaisseaux.

Clara me tend les bras.

Philomène grossit de l'abdomen.

RÉUNION DE FAMILLE

A la manière de ce poème de Jacques CHARPENTREAU, l'élève doit utiliser des noms de membres de sa famille, trouver des villes qui correspondent et autant de manières de se déplacer.

*Ma tante Agathe
Vient des Carpates
A quatre pattes*

*Mon oncle André
Vient de Niamey
A cloche-pied*

*Mon frère Tchou
Vient de Moscou
Sur les genoux*

*Ma sœur Loulou
Vient de Padoue
A pas de loup*

*Grand-père Ursule
Vient d'Ashtabule
Sur les rotules*

*Grand-père Armand
Vient de Ceylan
En sautillant*

*Ma nièce Ada
Vient de Java
A petit pas*

*Mon neveu Jean
Vient d'Abidjan
Clopin-clopant*

*Oncle Firmin
Vient de Pékin
Sur les deux mains*

*Mais tante Henriette
Vient à la fête
En bicyclette*

Jacques CHARPENTREAU

Exemple :

*Ma sœur **Perrine**
Vient de **Bouvines**
En **limousine***

*Tata **Sylvie**
Vient de **Paris**
Dans un **colis***

*Tonton **Franco**
Vient de **Tokyo**
Sur un **bateau***

*Mamie **Lulu**
Vient d'**Honolulu**
Sans être **vue***

LES CHARADES

Tout le monde connaît ce jeu. Il faut décomposer un mot en syllabes et que chaque syllabe forme elle-même un mot. Ensuite, on attribue à chaque syllabe une définition qui permettra de la découvrir.

Cette activité est très formatrice ; elle met en jeu plusieurs compétences : orthographe différenciée (la syllabe s'écrit différemment quand elle est un mot), recherche dans le dictionnaire, rédaction, synthèse.

Exemples dans une classe de CE2-CM1

Charades à 2 syllabes :

*Mon 1er est le féminin de son.
Mon 2nd est fait avec de la farine.
Mon tout est vivant.*

→ sa
→ pain
→ **sapin**

*Mon 1er est souvent blanc.
On met de la terre et des fleurs dans mon 2nd.
Tous les pays ont mon tout.*

→ drap
→ pot
→ **drapeau**

Charades à 3 syllabes :

*On se sert de mon 1er à la plage.
On dort sur mon 2ème.
Mon 3ème est une planète.
Mon tout, c'est d'être seul.*

→ seau
→ lit
→ Terre
→ **solitaire**

*Mon 1er coupe du bois.
Mon 2ème est une partie du visage.
Mon 3ème est ce qui tient les voiles d'un bateau.
Mon tout a été inventé par les frères Lumière.*

→ scie
→ nez
→ mât
→ **cinéma**

LES LIPOGRAMMES

Un lipogramme est une phrase, un texte dans lesquels il est interdit d'utiliser certaines lettres.

On peut donner un thème aux enfants, leur proposer une image à décrire ou leur demander de raconter une histoire.

Exemples :

Parler du journal de l'école sans utiliser les lettres **O** et **R** :

- *Je tape un texte et je l'installe dessus la disquette.*
- *Ça se passe dans les classes. C'est des textes.*
- *Aux petites vacances, un magazine est publié. L'ensemble de l'établissement fait des textes.*

Parler d'un fruit sans utiliser les lettres **I,S** et **P** :

- *La banane a la couleur jaune et donne de la force.*
- *L'orange ronde, d'un jaune orange.*
- *La tomate, j'adore ! Quelle belle couleur rouge !*

LES ANAGRAMMES

Il s'agit de créer un autre mot (ou une autre phrase) à partir des lettres d'un mot ou d'une phrase. On peut essayer avec le nom et le prénom de l'enfant ou ceux de sa famille. On ne peut employer que les lettres du mot ou de la phrase de départ.

On peut commencer par proposer des devinettes qui feront trouver des anagrammes de mots connus.

Exemples :

On ne s'en sert pas dans une **MARE**. → **RAME**

Elle conjugue le verbe **AIMER**. → **MARIE**

Le **CHIEN** y habite. → **NICHE**

Pour pouvoir regarder une toute petite **POULE**. → **LOUPE**

Le chevalier et son **ARMURE** ne pouvait pas l'être. → **RAMEUR**

Et ainsi de suite ...

Ensuite, on propose des mots aux élèves et on les laisse trouver les anagrammes et, éventuellement, composer eux-mêmes leurs devinettes.

Exemples de mots ayant des anagrammes :

AMI, TIR, ANGE, AVIS, CAFÉ, NOCE, RIME, PURE, ROSE, CÉSAR, DÉMON, TIÈDE, DIGUE, MÈTRE, VERRE, ATELIER, ...

LES LIPONYMIES

Une liponymie est une phrase, un texte dans lesquels il est interdit d'utiliser certains mots.

On peut donner un thème aux enfants, leur proposer une image à décrire ou leur demander de raconter une histoire.

Exemples :

Parler de l'électricité sans utiliser les mots *énergie, montage, lumière et pile* :

- *C'est dangereux de travailler l'électricité avec les mains mouillées.*
- *Voici les parties de l'ampoule : le globe, le filament, la perle isolante, le culot, le plot.*
- *Avec une batterie et plusieurs fils, on peut allumer plusieurs ampoules.*
- *C'est une force qui produit de la luminosité.*
- *L'électricité est une puissance qu'on trouve dans la nature. Elle sert d'éclairage, de chauffage...*

JEU DU DICTIONNAIRE

Ce jeu consiste à inventer une définition plausible, pour un mot existant dans la langue française mais inconnu des enfants. Il faut auparavant dire, en cachette, à un des élèves quelle est la vraie définition et lui, écrira donc la bonne !

Chaque enfant lit la définition qu'il a écrite et choisit ensuite parmi les propositions de ses camarades, celle qu'il pense être la bonne.

Une variante sera d'inventer à la fois le mot et sa définition.

Exemples de mots existants et de définitions inventées par les enfants :

Un mire : n.m. petit rat originaire d'Afrique
n.m. savon utilisé pour la lessive

Une vacive : n.f. Sorte de plante carnivore qui pousse en Corse. Elle a besoin de beaucoup d'eau

Engamer : v. 1er g action d'insulter quelqu'un
v. 1er g action d'encourager

Exemples de mots et définitions inventés par les enfants :

Une aplacine : n.f. fleur qui guérit le cancer.

Un sarcapie : n.m. temple aztèque ne comportant qu'une seule pièce.

Une soulame : n.f. C'est une plante que les Indiens mâchent pour se réconcilier.

ÉCRITURE FLASH

Cette activité consiste à écrire spontanément, dans un temps limité, à partir d'un inducteur du type : j'adore..., je déteste..., j'aimerais bien..., quand je serai adulte...

Exemples :

Temps : 1 minute inducteur : J'adore

- J'adore ma mère et mon père. J'adore le flan et l'école. J'adore lire.
- J'adore le bricolage, le raisin et avoir de bonnes notes. J'adore avoir de bonnes copines.
- J'adore le foot. J'adore l'école. J'adore avoir des A.

Temps : 1 minute inducteur : Je déteste

- Je déteste les tomates, les pizzas et aussi les courgettes.
- Je déteste les hamburgers, les filles, les chats, la danse, les bouses de vache, le parfum, les mauvais joueurs, les tricheurs, l'école.
- Je déteste le camembert. Je déteste que quelqu'un m'embête. Je déteste les Barbies. Je déteste que ma petite sœur casse mes constructions.

Temps : 2 minutes inducteur : Je rêve

- Je rêve d'avoir comme maman Lorie et comme papa Claude François.
- Je rêve de voler, de tout savoir, d'être gardienne d'animaux, de construire une maison, de commander, d'avoir que des nouvelles choses.
- Je rêve d'avoir un chien, qu'il fasse beau tous les jours, que tout le monde soit heureux.

COLLIER DE MOTS

Ce jeu reprend le principe de la comptine « marabout bout de ficelle selle de cheval cheval de course.... ».

On peut imposer un nombre de mots (entre 5 et 10 selon le cycle) et demander aux enfants à ce que le dernier mot s'enchaîne avec le premier pour ainsi fermer « le collier de mots ».

On peut autoriser les formes conjuguées des verbes, comme dans l'exemple 1 ou les noms propres, comme l'exemple 4. L'usage du dictionnaire est une aide précieuse comme le montre l'exemple 3.

Exemples :

1. **H**éros-roder-dérapa-parrain-rinça-salle-aliment-mental-alléger-générosité-télégramme-meurtr**er**
2. Patin-tintamarre-marabout-boussole-solitaire-terreur-recommencer-serrer-réchauffer-ferrer
3. Estomac-marin-rincer-serré-récolter-tétras-tracé-sérosité-téton-tombeau
4. **A**liment-manteau-Thomas-marin-rincer-serrer-rédiger-Géraldine-dînette-nettoyer-yéti-Thibault-beauté-têter-terrain-rinçage-sagesse-gesticuler-lécher-chéri-Rita-tabasser-séparer-récemment-manta-tab**ac**

Réactions à une situation embarrassante

Il s'agit ici de faire réagir les enfants en leur proposant des situations gênantes dans lesquelles ils pourraient se trouver.

Exemples :

- Ton(ta) meilleur(e) ami(e) distribue à la récréation les invitations pour son anniversaire. Il (elle) en donne à tout le monde sauf à toi...
- Tu viens de casser ou de perdre le vélo (ou tout autre chose) que tes parents viennent de t'offrir pour ton anniversaire... Tu dois leur expliquer ce qui s'est passé.
- Tu prends une douche après un match de foot et tu t'aperçois que tes vêtements ont disparu du vestiaire...
- Ton chien s'est échappé de la maison et débarque à l'école, en plein milieu d'un contrôle de mathématique...

PORTRAIT CHINOIS

Ce jeu d'écriture est sans doute l'un des plus célèbres. Il permet à l'enfant d'écrire un autoportrait en parlant de ses préférences, de ses envies, dans divers domaines. On peut demander à l'élève d'explicitier ses choix.

Ce jeu permet de travailler sur le présent du conditionnel.

Exemples :

Si j'étais un légume, ...

Si j'étais un animal, ...

Si j'étais un pays, ...

Si j'étais un métier, ...

Si j'étais un personnage célèbre, ...

Si j'étais un objet, ...

Si j'étais un plat, ...

Si j'étais une saison, ...

Si j'étais un film, ...

Si j'étais un sport, ...

Si j'étais adulte, ...

Si j'étais riche, ...

Si j'étais magicien(ne), ...

Si j'étais un jeu, ...

Si j'étais un fruit, ...

Si j'étais une fleur, ...

Si j'étais une machine, ...

.....

LES CENTONS

Un centon est un texte composé avec des phrases ou des paragraphes provenant de plusieurs autres textes.

On peut utiliser des textes connus, des textes de toutes natures ou des textes écrits par les enfants eux-mêmes à d'autres occasions.

Exemple : ce poème a été composé avec des vers extraits de sept autres poèmes d'auteurs comme Théophile Gautier, Paul Verlaine, Jean Rousselot, Gérard de Nerval, Joachim du Bellay et Olivier de Magny. Chaque couleur correspond à un poème différent.

NB : cet exemple provient de l'atelier des petits poètes de l'Académie de Nancy-Metz.

LA MERVEILLE DU JARDIN

Le couchant dardait ses rayons suprêmes
Sur le cresson de la fontaine
Où, en chantant je me promène.
Pas une feuille qui bouge,
Au bord de l'horizon rouge.
Ce beau temps me pèse et m'ennuie.
J'offre ces violettes
Ces lys et ces fleurettes
Et ces roses ici
À nous deux. Ne sommes-nous point
La merveille de ce jardin ?

ANNUAIRE IMAGINAIRE

Après un travail en lecture sur l'annuaire (*disposition-différents noms utilisés pour l'adresse*), on peut proposer aux enfants d'inventer un annuaire dans lequel les noms et adresses seront fantaisistes.

On peut demander à chaque enfant de s'occuper d'une lettre en particulier pour écrire un annuaire collectif (*recherche dans le dictionnaire pertinente*).

Exemples :

annuaire individuel

NOM	ADRESSE	NUMÉRO DE TÉLÉPHONE
Mme Baguette	45, allée de la Boulangerie	07.34.56.78.12
Mr Dubois	56, chemin des Tronçonneuses	08.44.20.00.00
Mme Estomac	36, place Crise de foie	07.12.67.89.33
Mme Piqûre	4, rue du Pansement	09.84.06.57.19
Mr Roue	66, avenue Crevé	07.09.87.65.43

annuaire collectif : la lettre W

NOM	ADRESSE	NUMÉRO DE TÉLÉPHONE
Mme Wagon	63, place de la Gare	05.89.34.21.67
Mr Walkman	7, chemin du baladeur	06.17.09.23.00
Mr Wapiti	21, route du Cerf	07.91.28.73.60
Mlle Webcam	60, rue de l'ordinateur	02.81.11.66.33
Mr Winchester	140, square des Cowboys	04.95.12.34.56

À L'ENVERS !

A partir de la lecture d'un poème comparable à celui mis en exemple, les enfants composent leur monde à l'envers. On peut leur demander de terminer le poème par une 'chute' qui sera écrite au conditionnel présent. Ce jeu d'écriture permet de faire utiliser l'imparfait. Selon le niveau de la classe, on peut demander des rimes et proposer un thème.

Exemple de poème à proposer :

Si une fille était un garçon,
Si les chats étaient les poissons,
Si le soleil était la pluie,
Si le seau s'appelait le puits,
Si un sanglier tuait l'homme,
Si le crayon était la gomme,
Si la poule mangeait le renard,
Si les graines croquaient le canard,
Si le chewing-gum mâchouillait l'homme,
Si la poire s'appelait la pomme,
Si mon stylo était une règle,
Si le pinson se nommait l'aigle.
Si le monde était à l'envers,
Je marcherais les mains par terre.

Exemple de poème réalisé (CM1) :

LA MUSIQUE

Si la guitare était le violon,
Si la flûte était la partition,
Si le FA était le DO,
Si le groupe était le solo,
Si l'accordéon était la batterie,
Si le SOL était le MI,
Si la trompette était le piano,

Si le RÉ était le SI
La musique serait un tas d'ennuis.

LA CACOGRAPHE

Il s'agit d'un jeu d'écriture qui pourrait sembler contraire à l'un des objectifs de l'école : écrire en faisant le moins de faute d'orthographe possible. Or, en l'occurrence, le jeu consiste à introduire volontairement une faute à chaque mot d'une phrase de manière à ce qu'il soit impossible de pouvoir rencontrer chacun des mots ainsi 'défigurés', dans un dictionnaire (excepté les lettres employées seules)

En pratiquant de la sorte, l'élève se soucie en effet de l'image de chaque mot en particulier et doit vérifier s'il y a bien inséré une faute. Dans le même temps, il imagine mentalement la forme correcte et est très conscient de manipuler des mots inexistantes.

Exemple :

Ile sagi din je décritture quis pourrè sambler quontrère a lin dé obgèquetifs
deux lécol : aicrir ant fezant leu mouin deu fôte d'ortografe paussible.

LE MARCHÉ AUX PUCES

Il s'agit d'un jeu de liste qui fait suite au jeu n° 11. Le support est l'alphabet. L'enfant fait une liste de prénoms et essaie de trouver pour chacun un objet dont la première lettre est la même que l'initiale du prénom. C'est comme au marché aux puces, on peut trouver toutes sortes de choses !!

Les variantes sont nombreuses : le temps du verbe, des verbes différents à chaque ligne, les prénoms peuvent être des noms d'animaux, thèmes pour le 2nd mot, ...

Exemple par une élève de CM1 :

Adrien a trouvé une **a**rmoire.
Barbara a trouvé une **B**arbie.
Clémentine a trouvé une **c**améra.
Delphine a trouvé un **d**omino.
Estelle a trouvé une **é**ponge.
Fernande a trouvé une **f**icelle.
Gladys a trouvé une **g**uitare.
Harry a trouvé de l'**h**uile.
Iloria a trouvé une **i**nfraction.
Julie a trouvé un **j**ustaucorps.
Karima a trouvé un **k**épi.
Laura a trouvé un **l**it.
Mylène a trouvé du **m**uguet.
Nicolas a trouvé une **n**oix.
Oswaldo a trouvé un **œ**uf.
Pauline a trouvé une **p**omme.
Quentin a trouvé une **q**ueue.
Raphaël a trouvé un **r**éveil.
Sabrina a trouvé un **s**erpent.
Terry a trouvé du **t**erreau.
Ulysse a trouvé un **u**niforme.
Valérie a trouvé un **v**élo.
Walter a trouvé un **w**agon.
Xavier a trouvé un **x**ylophone.
Yacine a trouvé un **y**oyo.
Zoé a trouvé un **z**èbre.

CE QUI EST COMIQUE...

A partir d'un poème de Maurice Carême, les enfants écrivent leur propre poésie par imitation.

CE QUI EST COMIQUE

Savez-vous ce qui est comique ?

Une oie qui joue de la musique
Un pou qui parle du Mexique
Un boeuf retournant l'as de pique
Un clown qui n'est pas dans un cirque
Un âne chantant un cantique
Un loir champion olympique
Mais ce qui est le plus comique
C'est d'entendre un petit moustique
Répéter son arithmétique

Maurice Carême

Exemple d'un élève de CE2 :

CE QUI EST RIGOLO

Savez-vous ce qui est rigolo ?

Un lapin qui prend des photos
Un bœuf qui fait du rodéo
Toto qui fait un rototo
Un chien complètement marteau
Un chat qui fait des saltos
Une vache qui fait des pirouettes sur un taureau
Mais ce qui est le plus rigolo
C'est un taureau qui fait le beau.

Benoît

QUE SE PASSERAIT-IL SI ... ?

Ce jeu d'écriture est basé sur des hypothèses imaginatives. On explique d'abord aux élèves ce qu'est une hypothèse. Puis, comme pour les cadavres exquis, les enfants écrivent des groupes sujets et des groupes verbaux (un groupe fait les sujets, l'autre les groupes verbaux). Ensuite, on tire au sort, avec deux 'chapeaux', un GS et un GV, on les assemble en les faisant précéder de la question QUE SE PASSERAIT-IL SI ... ?

Exemples de groupes sujets :

les chiens, l'école, mon frère, les avions, les arbres, ...

Exemples de groupes verbaux :

dormir dans une baignoire, manger des fraises, courir sur Mars, ...

Exemples de phrases obtenues :

Que se passerait-il si **les avions** mangeaient des fraises ?

Que se passerait-il si **mon frère** dormait dans une baignoire ?

Que se passerait-il si **les chiens** couraient sur Mars ?

A noter l'utilisation de l'imparfait et l'accord sujet-verbe !

Dans un deuxième temps, quand les phrases ont été construites, chaque élève en choisit une, ou quelques-unes selon la classe, et il essaye de répondre à chaque question. On passe alors à l'utilisation du présent du conditionnel.

Exemples :

Que se passerait-il si les avions mangeaient des fraises ?

La fumée des réacteurs serait rose, ça sentirait bon !

Que se passerait-il si mon frère dormait dans une baignoire ?

Il ne pourrait plus se laver.

Que se passerait-il si les chiens couraient sur Mars ?

Ils seraient malheureux car ils n'auraient pas d'os.

CAVIARDAGE

Ce jeu d'écriture consiste, à partir d'une poésie d'auteur, à en fabriquer une autre en enlevant certains mots, mais par n'importe lesquels. En effet, il faut que le texte obtenu ait un sens !

Exemple célèbre:

Texte original

LE DORMEUR DU VAL d'Arthur RIMBAUD

C'est un trou de verdure où chante **une rivière**
Accrochant follement aux herbes des haillons
D'argent ; où le soleil, de la montagne fière,
Luit : c'est un petit val qui mousse de rayons.

Un soldat **jeune**, bouche ouverte, **tête nue**,
Et la nuque baignant dans le frais cresson bleu,
Dort ; il est étendu **dans l'herbe**, sous la nue,
Pâle dans son lit vert où la lumière pleut.

Les pieds dans les glaïeuls, il dort. Souriant comme
Sourirait un enfant malade, **il fait un somme** :
Nature, berce-le **chaudemment** : il a froid.

Les parfums ne font pas frissonner sa narine ;
Il dort dans le soleil, la main sur la poitrine
Tranquille. Il a deux trous rouges au côté droit.

Texte caviardé

LE DORMEUR

C'est une rivière d'argent où le soleil luit.
Un jeune, tête nue, dort dans l'herbe.
Il fait un somme, chaudemment.
Les parfums font frissonner sa narine.
Il dort dans le soleil, tranquille.

LA PIOCHE

Un autre jeu de hasard : on met dans un sac les lettres de l'alphabet et on fait une vingtaine de tirages, en remettant la lettre tirée dans le sac à chaque fois.

Avec la collection obtenue, les enfants essaient de composer d'abord des mots, puis des phrases.

Exemple de tirage :

I	E	E	P	E	E	O	L	U	E	R	U	R	I	S	N	L	N
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Exemples de création à partir du tirage :

- Un pinson pleureur soupire sur une perle prise
- Une pie seule prie pour un rosier où pleurer
- Sur un lierre une oiselle rusée épie un loir irréel
- Une oie épouille sur une pierre un rolhier épuisé
- Une poule née en pension pleure pour le serin prisonnier

Une pie reine
une reine en or
pleure sur le Nil
Elle prie, elle prie
pour son père
Pie polie
pose une rose
pour son père

PRÉSENTATION

Dans ce jeu poétique, les enfants choisissent un nom d'animal, d'objet, de plantes, ... et ce mot prend la parole pour se présenter. Il se nomme, se décrit, évoque sa famille, son lieu de vie, ses passions, son mode de déplacement, sa fonction...

Exemple avec un animal (élève de 6ème) :

Le moustique

Bonjour, je m'appelle Loïc !
Je suis un moustique,
Je vis en Jamaïque,
Et tout ce qui bouge, je le pique.

Ma famille vit au Congo,
Avec une vache et un taureau,
Mais leur préféré, c'est le petit veau,
Qui a le sang le plus chaud.

Quand je vole,
J'ai les ailes violettes,
C'est tout ce qu'il y a de plus chouette,
Surtout quand je fais la fête !

Céline Lamy

S + 7

La méthode S + 7 (ou 2, 3, 4, 5, 6) consiste à remplacer les catégories de mots d'un texte (nom, verbe, adjectif) par un autre mot de même nature placé 7 (ou 2, 3, 4, 5, 6) mots après lui dans le dictionnaire. Il faut respecter le nombre des mots et les accords en cas de changement de genre.

Exemple :

Texte d'origine avec noms communs en gras à remplacer :

Une drôle de **sorcière**

Dans une **forêt** très sombre, au **nord** de la **ville** de Jaligole, habitait une **sorcière** tout à fait spéciale. En effet, depuis qu'elle avait terminé ses **études** dans la grande **école** des **sorcières**, le **Collège** Dubalai, elle n'avait jamais réussi à jeter le plus petit **sort** !

Texte obtenu avec la méthode S + 5 :

Un drôle de **S.O.S**

Dans une **formalité** très sombre, à la **nostalgie** de la **vingtaine** de Jaligole, habitait un **S.O.S** tout à fait spécial. En effet, depuis qu'il avait terminé ses **eucalyptus** dans le grand **économe** des **sorcières**, le **Colley** Dubalai, il n'avait jamais réussi à jeter le plus petit **sosie** !

Attention au changement de genre, car sorcière devient S.O.S

DERNIÈRE - PREMIÈRE

Ce jeu consiste à inventer des phrases avec une seule consigne : chaque mot de la phrase, excepté le premier, doit commencer par la même lettre que le mot qui le précède. On peut appliquer la règle de phrase en phrase ou, plus simplement, par phrase.

Exemples avec consigne phrase par phrase :

Les sauterelles sont trop petites.

Un nuage est tombé en neige.

Demain, nous serons sortis sans Sophie.

Exemples avec consigne de phrase en phrase :

Bientôt, ton navire entrera à Avignon. Nos sœurs seront très surprises. Souvent, ton navire est très somptueux. Xavier regarde et tombe en nageant trop près.

HOMONYMES

Ce jeu commence par une recherche d'homonymes. On propose aux enfants des mots dont on est sûrs qu'ils ont quelques homonymes. Ils en choisissent un et commencent leur recherche.

Puis, ils composent un texte poétique dans lequel ils utilisent tous les mots trouvés et d'autres mots proches par leur sonorité.

Liste de mots qui 'marchent' bien : cour, ver, mais, pain, mer, cent, pair, lait, saut, ...

Exemples avec les homonymes de saut : sot, seau, sceau, saut

*Regardez ce grand sot
Il part à l'assaut
Avec son lasso
Pour attraper un seau.*

*De saut en saut,
Le sot sur ses pinceaux
Attrapa un berceau
Et y colla son sceau.*

Quel jouvenceau !

HISTOIRE TÉLÉGRAMME

Ce jeu est une activité de réécriture. On propose aux enfants un texte écrit sous forme d'un télégramme. A eux de se servir de ce télégramme pour développer et réécrire le texte à leur manière. On peut faire l'activité dans l'autre sens.

Exemple :

JEUNE SORCIÈRE PUISSANTE PERD BAGUETTE MAGIQUE - CONSULTE DEUX AMIES - PREMIÈRE CONSEILLE ACHETER AUTRE - SECONDE PENSE VOLEUR A RETROUVER - SORCIÈRES ENQUÊTENT - SECONDE AMIE PARLE AVEC GRAND MAGICIEN - GRAND MAGICIEN DONNE FORMULE - SORCIÈRE ESSAYE FORMULE - BAGUETTE REVIENT TOUTE SEULE.

Ce qui peut donner :

Il était une fois une jeune sorcière qui s'appelait Kaléia. Elle avait beaucoup de pouvoirs car sa baguette magique était très puissante.

Mais, un matin, elle fut réveillée en sursaut par un grand bruit et s'aperçut que sa baguette magique avait disparu.

Elle était désolée et décida d'aller chercher conseil auprès de deux de ses amies sorcières. La première s'appelait Zora et elle lui conseilla de se rendre au Grand Comptoir de la Sorcellerie pour y acheter une nouvelle baguette.

Un peu déçue, Kaléia s'en alla voir sa seconde amie qui se nommait Garime. Elle écouta attentivement Kaléia et lui dit qu'il fallait absolument retrouver le voleur avant qu'il ne fasse trop de bêtises avec la baguette, car peu de gens pouvait se servir d'une baguette magique sans faire de dégâts !

Alors, les deux amies retournèrent chez Kaléia pour essayer de trouver des indices qui pourraient les conduire jusqu'au coupable. Mais au bout de la journée, RIEN !

Garime pensa alors à aller voir un magicien qu'elle connaissait et qui pourrait leur donner des conseils. Elles partirent sur leurs balais et arrivèrent quelques heures plus tard chez le magicien qui s'appelait Merlautre. Il vivait dans un grand chêne. Il était très vieux et très savant ; il leur apprit qu'il existait une ancienne formule, presque oubliée, pour appeler sa baguette s'il arrivait de la perdre. Il prononça simplement deux mots et demanda à Kaléia de les répéter car elle seule pouvait appeler sa baguette :

*La sorcière dit alors : '**MANUS BAGUETTA**' et, au bout de quelques minutes, une baguette apparut au-dessus de la forêt et se déposa délicatement dans la main de Kaléia.*

Elle ne sut jamais qui avait volé sa baguette mais elle ne s'en sépara plus jamais.

JE ME SOUVIENS...

Ce jeu d'écriture est basé sur les écrits de Georges Pérec « Je me souviens ». On propose aux enfants une lecture et une explication de morceaux choisis et on leur demande alors de plonger dans leurs souvenirs et d'écrire à leur tour des 'je me souviens'.

Exemple de ce que l'on peut proposer aux enfants :

Je me souviens ... par Georges PEREC

Je me souviens que dans 'Le livre de la jungle', Bagheera est la panthère, Moowgli le petit homme et les Bandars-logs les singes (mais comment s'appelle l'ours et le serpent ?).

Je souviens qu' au 'Monopoly', l'avenue de Breteuil est verte, l'avenue Henri Martin rouge, et l'avenue Mozart orange.

Je me souviens que Johnny Hallyday est passé en vedette américaine à Bobino avant Raymond Devos. (Je crois même avoir dit : 'Si ce type fait une carrière, je veux bien être pendu ...').

Je me souviens de la surprise que j'ai éprouvée en apprenant que 'cow-boy' voulait dire 'garçon-vacher'.

Je me souviens de la marée noire (la première celle du Torrey-Canyon).

Je me souviens des billes en terre qui se cassaient en deux dès que le choc était un peu fort, et des agates, et des gros callots de verre dans lesquels il y avait parfois des bulles.

Je me souviens quand on revenait de vacances le 1er septembre, et qu'il y avait encore un mois entier sans école.

Je me souviens de la guerre entre l'Inde et le Pakistan.

Je me souviens de l'époque où un immeuble (de 10 étages) qui venait d'être achevé au bout de l'avenue de la Sœur Rosalie était le plus haut de Paris et passait pour un gratte-ciel.

Je me souviens de Youri Gagarine.

Je me souviens que j'avais commencé une collection de boîtes d'allumettes et de paquets de cigarettes.

Je me souviens des autobus à plate-forme : quand on voulait descendre au prochain arrêt, il fallait appuyer sur une sonnette, mais ni trop près de l'arrêt précédent, ni trop près de l'arrêt en question.

SENSATIONS

Ce jeu d'écriture est basé sur 3 sens : l'ouïe, la vue et l'odorat. On donne à chaque enfant un tableau comportant 3 colonnes (voir ci-dessous) et on lui demande de noter dans chaque colonne des souvenirs concernant ces 3 sens, souvenirs de vacances, de fêtes, de voyages, de la vie quotidienne, ...

Après ce travail, il compose son poème en faisant des strophes de 4 vers de ce style :

Pendant ...,
J'ai vu ...
J'ai entendu...
J'ai senti ...

Exemple de tableau proposé :

J'ai vu	J'ai entendu	J'ai senti

LES DESCRIPTIONS

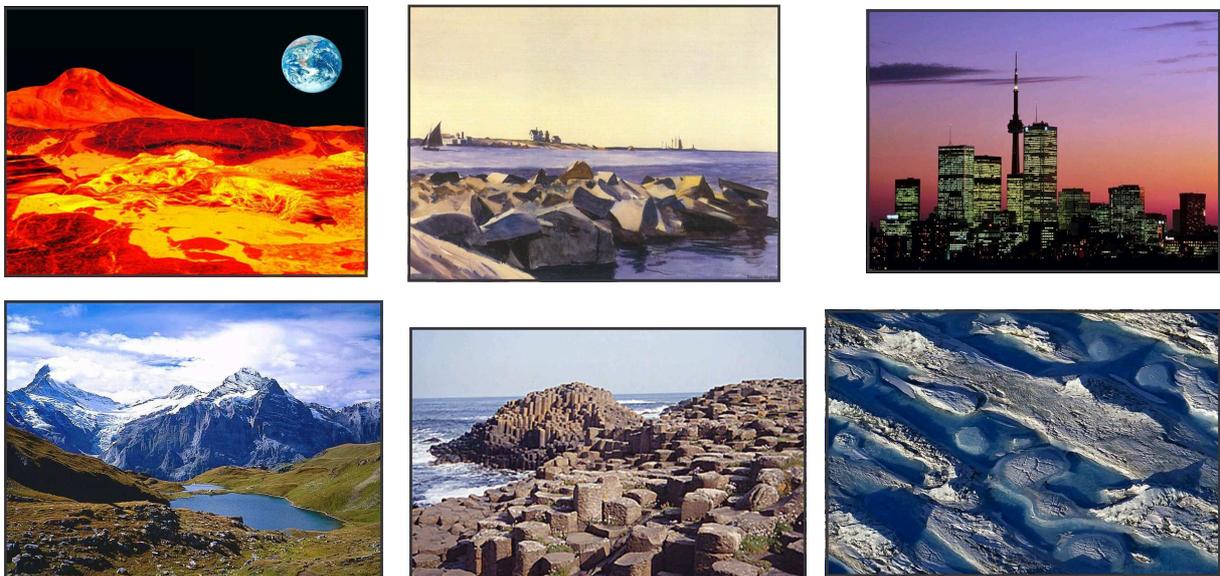
On propose aux enfants une série de portraits variés (homme, femme, enfant, couleur, époque, ...) ou une série de paysages variés (montagne, ville, campagne, littoral, ...) sur des supports variés (photos, tableaux, dessins, ...) . L'élève doit décrire le plus précisément possible le portrait ou le paysage de manière qu'il puisse être identifié par la lecture par ses camarades.

On peut varier la difficulté selon le niveau de la classe avec des images plus ou moins parlantes.

Exemples de portraits :



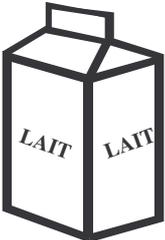
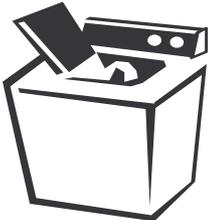
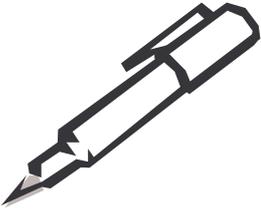
Exemples de paysages :



PUBLICITÉ

Cette activité peut venir en complément d'un travail de lecture à propos des pages et affiches publicitaires.

Exemples de produits sur lesquels l'élève peut réfléchir :

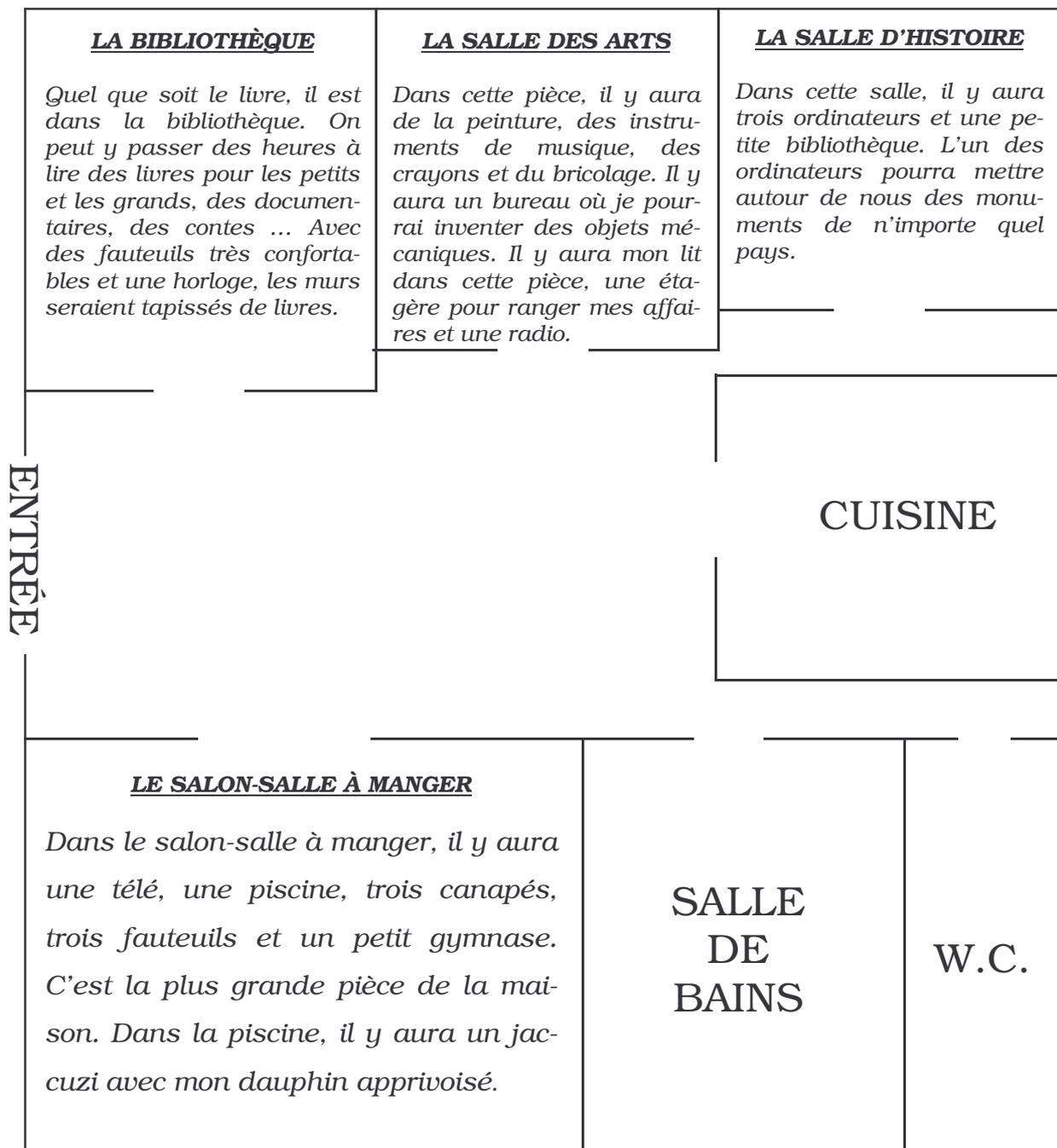
PRODUIT	MARQUE	SLOGAN
		
		
		
		
		

MA MAISON

On demande aux enfants de décrire la maison qu'ils aimeraient habiter quand ils seront grands (utilisation du futur) ou s'ils étaient adultes (utilisation du conditionnel présent).

Selon la classe, on propose une maison comportant un nombre de pièces variable. L'exemple ci-dessous provient d'élèves de CM1 (9ans).

Exemple avec une maison de 4 pièces :



VÉRITÉ OU MENSONGE

On demande aux enfants d'écrire sur leur cahier trois mensonges et une vérité. On précise que ces phrases doivent parler uniquement d'eux-mêmes.

Ensuite, les élèves volontaires lisent leurs quatre phrases et les autres essayent de deviner quelle est la vérité.

On peut bien évidemment faire ce jeu dans l'autre sens : 3 vérités et un mensonge.

Exemples :

Activité non encore pratiquée en classe. Ce sera fait prochainement et je pourrai alors écrire des exemples.

ET SI ON PARLAIT DU FUTUR ...

Cette activité peut être réalisée en liaison avec un travail sur le futur. On fait appel à l'imagination des enfants en leur demandant de se projeter dans l'avenir et d'envisager comment sera leur environnement dans plusieurs siècles. On leur donne une série de thèmes : les vêtements, les habitations, les véhicules, les écoles, le sport, ...

Exemples écrits par des élèves de CM1 (9 ans) :

En 2205, comment serons-nous vêtus ?

Dans le futur, nous aurons les vêtements de tous les pays. On ne saura plus d'où on viendra. Les vêtements seront en duvet de canard, en papier... Tous les vêtements seront recyclables.

En 2205, comment seront nos véhicules ?

Nos véhicules marcheront à l'énergie solaire. Nous aurons plein de gadgets dans les voitures. Les voitures rouleront en l'air, en dessous, ça sera aux piétons.

En 2205, comment seront nos habitations ?

Nous serons trop sur la Terre, alors des gens iront habiter sur la Lune ou sur Mars. Sur la Terre, nous habiterons des cabanes en bois.

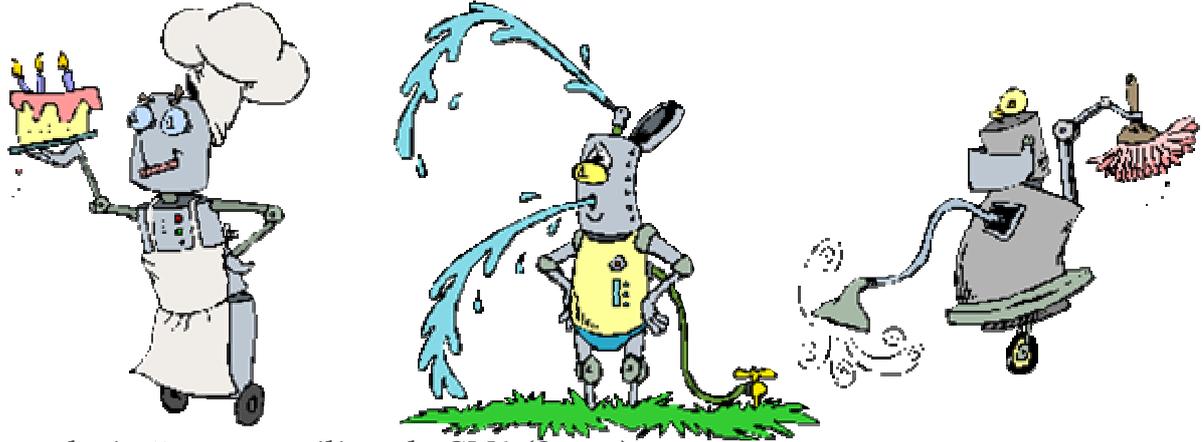
En 2205, comment seront les écoles ?

Il y aura un site sur l'ordinateur, au lieu de se déplacer. Il y aura quelqu'un qui enseignera. Pour les enfants malades, ça sera pratique ! Mais on pourra très se déplacer nous-même si on veut.

ROBAFIX

Cette activité, en deux parties, permet aux enfants d'imaginer la suite d'une histoire qui leur est présentée avec un texte et des illustrations. Voici ce qu'on peut donner aux enfants en première partie :

Robafix est un robot qui a été conçu pour réaliser des tâches ménagères. Observe d'abord les trois images et explique ce que Robafix peut faire. Imagine ensuite d'autres actions qu'il pourrait accomplir pour toi.



Exemple écrit par une élève de CM1 (9 ans) :

Parfois, Robafix range ma chambre, il joue avec moi, il me garde le mercredi. Il aide ma maman à plier et ranger les vêtements, il débarrasse la table, met en route la machine à laver et le lave vaisselle. Robafix, il est super !

Voici maintenant la deuxième partie :

Malheureusement, Robafix a voulu se recharger tout seul. Seulement, il a commis une erreur et maintenant, il est complètement détraqué ! Raconte les bêtises que Robafix a faites. Puis imagine d'autres catastrophes qu'il a provoquées et invente ensuite une fin à cette histoire.



Voilà Robafix qui déchire toutes les factures et le permis de conduire avec les papiers ! Il commence à chanter faux, de plus en plus vite et finalement, il explose !

J'appelle les pompiers et ils éteignent l'incendie qui commençait à ravager la maison. Pauvre Robafix, il est complètement détruit ! On en achètera un autre !

FINIR UN TEXTE

Après Robafix, voici quelques textes que l'on peut donner aux enfants dans le but de leur demander de trouver une suite. Chaque séance peut comporter deux temps : lecture du texte, étude des personnages, vocabulaire puis écriture d'une suite avec ou sans 'cahier des charges'.

LE BALLON ROUGE

Il y avait une fois un petit garçon du nom de Pascal. Il n'avait ni frère ni sœur, et il était triste d'être seul à la maison. Un jour, il avait ramené un petit chat perdu, et aussi, plus tard, un jeune chien abandonné. Mais sa maman trouvait que ces bêtes salissaient trop. Et Pascal se retrouvait toujours seul.

Or, un matin, sur le chemin de l'école, il aperçut, accroché à un lampadaire, un beau ballon rouge. Pascal posa son cartable par terre, grimpa au réverbère, décrocha le ballon, et courut jusqu'à l'arrêt d'autobus. Mais le chauffeur connaissait le règlement : on ne devait pas laisser monter ni les chiens, ni les gros colis, ni les ballons.

Cependant, Pascal ne voulait pas lâcher son ballon. Le chauffeur ferma donc la porte et l'autobus partit sans lui...

GENTIL SQUELETTE

Il était une fois un bon et brave squelette qui cherchait une fiancée, une jolie femmelette grassouillette et rondelette. Hélas, aucune ne voulait de lui ! Toutes celles à qui il contait fleurette poussaient des cris horrifiés en le voyant. Soudain, il eut une idée. " Je sais, se dit-il. Je vais passer une annonce dans le journal. " Et voici ce qu'il écrivit :

Urgent ! Squelette, 286 ans, toutes ses dents, gentil, délicat, fidèle, dévoué, affectueux, cherche femmelette mignonne, 30 ans maximum, pour tendre histoire d'amour.

Une jeune femmelette de 29 ans et demi, qui portait de petites lunettes, vivait seule dans un appartement rempli de livres et de cahiers. Elle tomba, par hasard, sur l'annonce du squelette. Aussitôt, ses yeux brillèrent derrière ses petites lunettes... Elle décida de lui répondre, et lui donna rendez-vous pour le lendemain.

Lorsqu'il arriva un bouquet de fleurettes à la main, elle s'écria :
" Oooaoooh ! mais vous êtes superbe ! Vous avez une *colonne vertébrale splendide ! Des tibias magnifiques ! Des fémurs d'enfer ! Des radius et des cubitus à tomber par terre ! Des clavicules du tonnerre ! Un coccyx terrible ! Un sacrum renversant ! Un sternum tout à fait charmant ! "*

Et elle énuméra ainsi, en s'extasiant, les 206 os qu'il avait sur lui. Le squelette, ému et flatté, n'en revenait pas. Que de compliments ! Cette femmelette-là était drôlement gentille ! En plus, elle n'était ni grassouillette... ni maigrelette... mais absolument parfaite ! Super-mignonne ! Il cria : " ma choupinette ! " et courut se jeter dans ses bras. Mais CRAAAAAAAC ! Il se cassa en 206 morceaux...

LA CHAUSSURE DU GÉANT

Il était une fois, un géant vraiment géant. C'était un joyeux bonhomme qui chantonnait à longueur de journée. " Tra la la, je vais me promener. "

Tout ce qu'il faisait, il le disait en chansons. " Pon pon pon, je me lave avec du savon. "

Le géant était célèbre dans tout le pays, à cause de sa bonne humeur et de sa taille bien sûr. Mais il était surtout connu parce qu'il était chaussé de bien curieuse façon. Oui, il portait une chaussure plus grande que l'autre. Vraiment beaucoup plus grande. Ce qui, souvent, le faisait trébucher.

" Ouh lé lé, j'ai failli me casser le nez. "

Quand un géant trébuche, c'est tout le sol qui tremble. Cela n'était plus supportable pour les gens du pays. Sans cesse, ils devaient réparer les murs de leurs maisons qui se fissaient, ou redresser les lampadaires, ou replanter les arbres.

" Excusez-moi, disait le géant en chantonnant. je n'ai pas fait exprès. C'est à cause de ma chaussure... "

Les habitants se fâchaient. Ils mettaient leurs mains en porte-voix, et ils criaient :

" Change de chaussure, gros bêta. Ça fait dix mille fois qu'on te le dit ! "

Le géant était désolé. Il répondait : " Bon d'accord, tra la la lère. "

Il rentrait dans sa maison. Peu après, il en ressortait. Il avait changé de soulier. Mais ce n'était pas le plus grand qu'il avait ôté, c'était le plus petit, celui qui était à la bonne pointure.

Les habitants se lamentaient. Ils s'exclamaient : " Mais enfin, pourquoi porte-t-il cette grande chaussure ? "

Cette situation avait assez duré. Ils ne pouvaient pas passer leur temps à réparer les dégâts causés par les maladresses du géant. Alors, ils eurent une idée...

JE M'ENNUIE DANS MON LIT

Ding Dong, il est minuit, l'heure du dodo. Pourtant, Mimi Souris n'arrive pas à dormir. Elle crie :

- J' m'ennuie dans mon lit ! J' sais pas quoi faire !

Les yeux lourds de sommeil, Maman Souris soupire :

- Le lit, c'est fait pour dormir !

- Avant de dormir, j' veux faire un p'tit pipi, dit Mimi. Et elle se balance sur son pot en chantant.

- J'ai pas sommeil, pas sommeil ! Aussi, avant de m'endormir, je vais m'amuser sur mon lit.

Hop, elle bondit sur sa couette, elle rebondit sur son oreiller, elle fait six pirouettes, dix galipettes, puis elle crie :

- Avant de dormir, j 'veux manger du gruyère, du camembert, des pommes de terre.

Quand elle a tout dévoré, Mélanie souris se blottit dans son lit, puis elle dit :

- Ça y est, j'ai sommeil !

Et plouf, elle s'endort en une minute. Maman Souris se dit :

- Chic, je vais pouvoir dormir, moi aussi.

Et elle se blottit dans son lit, elle ferme les yeux, elle se tourne, elle se retourne... Mais impossible de dormir !

DE TRÈS LONGUES MOUSTACHES

Le prince Kim hérita de son père d'un tout petit royaume et d'un long visage ingrat. En devenant roi, il apprit à gouverner mais hélas ! il n'arriva pas à se satisfaire de son visage. Il n'était ni beau ni laid : il manquait de personnalité.

Un matin, en regardant le portrait de son père, il se dit qu'une moustache bien recourbée lui donnerait plus d'assurance. Il se laissa donc pousser la moustache.

Mais après quelques jours, elle lui parut bien maigrichonne et même ridicule quand il se comparait au portrait de son père. Il confia son désarroi à son ministre.

- Un berger, nommé Kalibou, a dans votre royaume, des moustaches qui mesurent près de deux mètres, lui dit celui-ci. Vous devriez le rencontrer.

- Il doit avoir un secret. Je le découvrirai ! fit le roi Kim.

Il partit aussitôt.

Le berger Kalibou habitait à la sortie d'une ville dans laquelle des paons se promenaient en liberté. Il menait une vie paisible dans un jardin gardé par sept manguiers.

Un soir de pleine lune, le roi Kim resta muet d'admiration en contemplant à la dérobée le berger qui déroulait sa moustache. Il le vit préparer une mixture claire et grasseuse.

« Ce sont les plus longues moustaches du royaume et peut-être du monde ! » murmura-t-il en se décidant à entrer chez le berger.

- Kalibou, mon ami, je te donnerai un morceau de mon royaume si tu me confies le secret de cette potion.

- Même pour un morceau de ton royaume... même pour mille chevaux et deux chameaux, je ne te dirai rien ! Sache seulement que mes moustaches sont le signe de ma longévité. Elles retardent la mort dans sa course.

Le roi Kim prit le bol qui contenait la potion et essaya de deviner.

- Il y a sûrement de l'huile mélangée à des pétales de rose.

- Tu ne sauras rien et... sur toi, elle n'aurait pas le même effet, prévint Kalibou en retirant le bol des mains du roi.

Furieux, celui-ci sortit son sabre et ...

ANNE, LA PAUVRE PRINCESSE

Il était une fois, dans un château magnifique, un roi qui avait trois filles : Marie, Annabelle et Anne. Le roi était riche, mais triste, car Anne, sa petite fille, était très malade. Aucun médecin du royaume ne pouvait l'aider. Annabelle était la plus belle parmi les plus belles du royaume. Un soir, elle alla chez Dame Nature prendre des médicaments pour sa petite soeur. Dès son retour, elle s'aperçut qu'Anne était morte dans les bras de Marie, en plein sommeil. Le roi avait rassemblé tous les magiciens du royaume, personne ne pouvait la ramener à la vie.

Konrad, qui était le sage des sages, fut informé de cette nouvelle. Il alla tout de suite au château. Avec l'aide de Brasco, son aigle magique, il put trouver une solution à ce problème. Selon Konrad, seul l'amour d'un jeune prince pouvait sauver Anne. Marie alla trouver un prince digne de voir sa soeur, au royaume des braves.

Dès son arrivée, elle rencontra un jeune homme beau et souriant. Elle fut séduite par son sourire. Le brave prince s'appelait Matias. Marie lui expliqua ce qui s'était passé. Le jeune prince refusait de participer à cette mission délicate. Elle put tout de même lui faire changer d'avis.

Dès qu'ils furent arrivés au royaume, le prince fut séduit par Anne, malgré sa mort. Il se mit à pleurer comme un enfant. Annabelle était jalouse, car aucun prince ne pleurerait pour elle. Elle décida donc d'empoisonner le prince...

ÉCRIRE UN CONTE CE1-CE2

Cette activité permet aux enfants d'écrire un petit conte grâce à un guide d'écriture. Il faut 5 séances d'environ 15 à 20 minutes selon la classe pour écrire le premier jet de chaque histoire. Chaque enfant (ou chaque groupe) va écrire son propre conte en suivant le guide d'écriture proposé. Au niveau matériel, on privilégie les feuilles doubles de classeur format A4. Après ces 5 séances vient le travail de correction. Il est long mais indispensable. On peut donner aux enfants une petite feuille de route pour la relecture avec les points suivants qui correspondent à leur classe. Par exemple :

- majuscules, pluriel des noms, pluriel du verbe (-ent)... pour le CE1.
- Idem + règles simples d'homonymies pour les CE2.

GUIDE D'ÉCRITURE CE1-CE2

1) CHOISIR ET DÉCRIRE UN PERSONNAGE QUI SERA LE HÉROS DU CONTE.

Ce personnage peut être par exemple :

Un renard, un lapin, un chacal, un petit oiseau, un petit poisson, un petit insecte, une souris, un chien, ...

2) IMAGINER POURQUOI IL VEUT JOUER UN TOUR À SON ENNEMI.

Par exemple :

Il a faim, il a peur, il veut se venger, il désire quelque chose que possède son ennemi, il a fait un pari, ...

3) CHOISIR ET DÉCRIRE L'ENNEMI DE VOTRE HÉROS.

Par exemple :

Un loup, un éléphant, un chameau, un serpent, un tigre, un crocodile, un gros oiseau, un gros poisson, un gros insecte, un chat

4) LE HÉROS AFFRONTÉ SON ENNEMI. IL EST VICTORIEUX GRÂCE À LA RUSE.

L'ennemi sera par exemple :

Tué, emprisonné, ridiculisé, chassé très loin, apprivoisé, ...

5) LE HÉROS GAGNE. IL RENTRE CHEZ LUI. RACONTER CE QUI SE PASSE.

Par exemple :

Il fête sa victoire, il mange, il se moque de son ennemi, il donne à manger à sa famille, il raconte son aventure à sa famille, ...

ÉCRIRE UN CONTE

CM1-CM2

Cette activité permet aux enfants d'écrire un conte assez long grâce à un guide d'écriture. Il faut 13 séances d'environ 15 à 20 minutes selon la classe pour écrire le premier jet de chaque histoire. Chaque enfant (ou chaque groupe) va écrire son propre conte en suivant le guide d'écriture proposé. Au niveau matériel, on privilégie les feuilles doubles de classeur format A4. Après les 13 séances vient le travail de correction. Il est long mais indispensable. On peut donner aux enfants une petite feuille de route pour la relecture avec les points suivants qui correspondent à leur classe. Par exemple :

- majuscules, pluriel des noms, pluriel du verbe (-ent)... pour le CE1.
- Idem + règles simples d'homonymies pour les CE2.

GUIDE D'ÉCRITURE CM1-CM2

1) CHOISIR ET DÉCRIRE UN PERSONNAGE QUI SERA LE HÉROS DU CONTE.

Ce personnage peut être par exemple :

Un prince, une princesse, un voyageur, un pauvre paysan, une jeune fille, un jeune soldat, un marin, un marchand, un petit garçon, une petite fille, ...

2) IMAGINER CE QU'IL DÉSIRE, OU CE QUI LUI MANQUE POUR ÊTRE HEUREUX.

Par exemple :

Le mariage ou l'amour, un talisman, un objet précieux, un animal magique, la sagesse, un trésor, un remède, quelque chose qu'on lui a pris, quelqu'un qu'on a enlevé, un secret, ...

3) RACONTER COMMENT LE HÉROS RECOIT DES CONSEILS OU DES RENSEIGNEMENTS.

Par exemple :

D'une fée, d'un magicien, d'un vieux sage, d'un animal, par un message mystérieux, en rêve, grâce un vieux document, d'un parent, d'un voyageur, d'un savant, ...

4) RACONTER COMMENT IL PART À L'AVENTURE.

Les modalités du départ du héros dépendent largement des séances 1 à 3. Le héros peut aussi bien, selon les cas :

Partir au hasard, s'engager dans une forêt profonde, devenir soldat, marchand, matelot, se déguiser, aller vers le nord ou le sud, utiliser un cheval, un tapis volant, un astronef ...

5) EN CHEMIN, LE HÉROS RENCONTRE UN AMI.

Par exemple :

Une fée, un animal, un autre aventurier, quelqu'un à qui il rend service, un serviteur, un soldat, un prince, une jeune fille, un génie, un vieillard, ...

Dans ce chapitre, comme pour les autres, on encourage les élèves à cumuler s'ils le désirent les éléments qui les intéressent ; ainsi le héros peut-il rendre service à un animal ou à un vieillard qui est en réalité une fée qui le récompensera par la suite. Le serviteur ou le compagnon d'aventure peuvent être des princes ou des jeunes filles déguisées.

6) IMAGINER LES ÉPREUVES OU LES OBSTACLES QUE LE HÉROS DOIT SURMONTER EN CHEMIN.

Par exemple :

Tâches impossibles au surhumaines, mauvais sorts et enchantements, animaux hostiles, monstres (dragons, géants, ...), obstacles naturels infranchissables (falaises, gouffres), énigmes, devinettes, combats, duels, luttes, brigands, voleurs, pirates, magiciens, méchantes fées, sorcières, maladies, souffrances, ...

7) LE HÉROS PARVIENT FINALEMENT AU BUT DE SON VOYAGE. DÉCRIRE CE LIEU.

Par exemple :

Une maison, un château, un palais, une pyramide, une planète, un pays, un royaume inconnu, une forêt, une grotte, un souterrain, un temple, une ville, une auberge, le sommet d'une montagne, ...

8) C'EST LÀ QU'HABITE L'ADVERSAIRE DU HÉROS. L'IMAGINER ET LE DÉCRIRE.

Par exemple :

Un méchant roi, une méchante reine, un grand bandit, un capitaine de voleurs, un monstre, le diable, un sorcier, un magicien, un extraterrestre, un génie, un troll, un lutin, un savant fou, un géant, un nain, un rival, ...

9) LE HÉROS EST D'ABORD VAINCU PAR SON ENNEMI.

Il est, par exemple :

Blessé, laissé pour mort, emprisonné, métamorphosé, victime d'un sort, réduit en esclavage, trompé, vaincu dans un concours, chassé très loin, condamné à mort, exposé à un grand danger, ...

10) RACONTER COMMENT L'AMI DU HÉROS LUI VIENT EN AIDE.

Par exemple :

En le guérissant, en le délivrant, en lui donnant une arme, en lui donnant un conseil, en le libérant d'un enchantement, en combattant à sa place, en trompant son ennemi, en lui donnant un objet magique, en lui apprenant un secret, en allant chercher de l'aide, ...

11) RACONTER COMMENT LE HÉROS AFFRONTÉ UNE DEUXIÈME FOIS SON ENNEMI, CETTE FOIS VICTORIEUSEMENT, ET S'EMPARÉ DE CE QU'IL EST VENU CHERCHER.

Cette séance sera inventée librement, compte tenu de ce qui aura été imaginé aux étapes 2, 8, 9 et 10.

12) LE HÉROS RENTRE CHEZ LUI MAIS IL EST POURSUIVI EN CHEMIN PAR DES ALLIÉS DE SON ENNEMI. RACONTER CES DERNIÈRES AVENTURES.

Les alliés de son ennemi ou les derniers obstacles peuvent être par exemple :

Des frères ou des soeurs de son ennemi, des éléments contraires, des animaux, des soldats ou poursuivants armés, des monstres, des obstacles naturels, des êtres fantastiques, des poursuivants disposant d'armes magiques ou secrètes, des pièges, traquenards, embuscades, des tentations, ...

13) FIN DE L'HISTOIRE, À RACONTER LIBREMENT.

LE MILLEFEUILLE

Le millefeuille est un gâteau composé de plusieurs couches. L'enfant va devoir récrire un texte poétique, littéraire, documentaire ou autre, en lui ajoutant des lignes. Les phrases qu'il mettra en plus devront être placées entre celles du texte qui est proposé.

Voici un exemple avec une chanson connue :

*Au clair de la lune
Mon ami Pierrot
Prête-moi ta plume
Pour écrire un mot.*

devient (avec des CE2)

*Au clair de la lune
Il fait déjà nuit
Mon ami Pierrot
Toi mon bel oiseau
Prête-moi ta plume
De toutes les couleurs
Pour écrire un mot
Du fond de mon cœur.*