

Jeux et exercices d'écriture

Les activités d'entraînement

Des activités d'entraînement sont effectuées régulièrement, et visent à "désacraliser" l'écriture et permettre aux élèves d'être moins inhibés lors de la production d'écrit. Elles se situent à la jonction de l'étude de la langue et des activités de lecture et d'écriture, et sont mises en œuvre dans le cadre des ateliers d'étude de la langue. C'est un moment privilégié pour travailler un aspect particulier de la production d'écrit ou aborder implicitement un aspect de la grammaire de texte (ponctuation, paragraphes, temps du récit, progression dans le texte, cohérence...).

Une phase collective orale permet d'abord de guider l'élève afin qu'il intègre les contraintes de l'exercice. Vient ensuite une phase de travail écrit individuel ou en équipe (pour favoriser les échanges et la confrontation), puis une phase de lecture de leurs productions par quelques élèves.

En prenant appui sur des textes courts, on permettra aux élèves de s'entraîner à la résolution de problèmes d'écriture ou de lecture clairement identifiés.

Entraînement sur des problèmes de cohésion du texte (marques grammaticales, reprises/substituts, connecteurs) :

- reconstituer un texte dont les blancs portent tous sur le même problème de cohésion (reprises, connecteurs, verbes conjugués), ou dont les lignes sont mélangées (prise en compte des marques grammaticales),
- retrouver le texte d'origine à partir d'un texte où l'on a supprimé les différentes reprises,
- réécrire le texte en changeant le genre d'un personnage ou le nombre de personnages.

Entraînement sur des problèmes de cohérence du texte (chronologie, personnages, temps, lieux, actions, énonciation) :

- reconstituer un texte dont les blancs portent tous sur le même aspect de la cohérence, un texte donné sous forme de puzzle,
- réécrire le texte en changeant de point de vue, en changeant d'époque, en changeant le nombre des personnages,
- écrire à partir d'images en respectant l'ordre chronologique ou en faisant le choix d'un ordre différent, à partir d'images représentant le début de l'histoire.

Les jeux d'écriture

Les jeux d'écriture sont des activités de découverte et d'apprentissage dont les bénéfices doivent pouvoir être ensuite mobilisés en situation de lecture et d'écriture. Quelquefois inspirés des travaux de l'OULIPO (Ouvroir de littérature potentielle, Raymond Queneau et François Le Lionnais), ils ont pour vocation de susciter réflexion et interrogations des élèves sur le fonctionnement de la langue (syntaxe, lexique, orthographe). Les situations d'écriture réclament parfois une mise en œuvre sur plusieurs séances.

- Les activités décrites s'apparentent soit à des entraînements ludiques (cadavres exquis, méthode S + 7), soit à des situations problèmes (lipogrammes, mariages chinois),
- les contraintes d'écriture fortes (nécessaires pour définir précisément le cadre des productions et assurer les élèves les plus fragiles) supposent la mise en place d'un système de ressource prenant la forme d'outils d'aide à la disposition des élèves : répertoires (mots courants ne comportant pas la lettre "e" pour venir à bout d'un lipogramme ; marqueurs de temps ou de lieu pour construire des cadavres exquis...), dictionnaires (notamment dictionnaires de synonymes), manuels de conjugaison, fiches outils...,
- certains jeux peuvent se combiner et constituer ainsi des prolongements et variantes utiles à la dynamique de la classe. Exemples : cadavre exquis lipogrammatique, centon pangrammatique).

1 - Jouer sur les mots

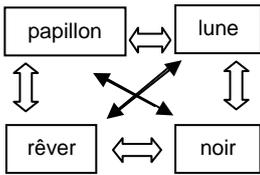
Les mots comme ils sont

	Brève description, contrainte d'écriture et de construction	Compétences, notions dominantes	Exemple
Le jeu des sonorités	Faire des phrases avec des mots contenant le plus possible un phonème (par exemple le [k]), ou deux phonèmes ([k] et [t]).	La phase collective consiste en la création d'un répertoire de mots (noms, verbes, adjectifs...) Pendant la phase individuelle, les élèves devront créer des phrases, écrire des textes dont tous les mots ou presque contiendront le son imposé	<i>Quel, cacahuète, kakatoès, coquille, caqueter, coquetier...</i> <i>Cathy avait une tactique pour accéder à un pays exotique : capturer un toucan toqué qui caquetterait jusqu'aux cocotiers.</i> Classe de CM 1 / CM 2 de l'école des Valendons – 2001-2002
Lipogramme	Texte écrit en s'imposant d'abandonner une (ou plusieurs) lettre(s) de l'alphabet (du grec <i>leipo</i> : abandonner et <i>gramma</i> : le signe).	<ul style="list-style-type: none"> – procéder à des recherches lexicales (déterminées par les lettres constituant les mots et le sens des phrases et textes : emploi de synonymes, de substituts...) – effectuer des manipulations dans un texte écrit (déplacement, expansion, réduction) 	<i>Gaspard Mac Kitycat avalait toujours du poisson froid. Mais un jour au matin, dans un grand jardin, il flaira un mini buisson qui l'attira. Il absorba d'un coup un fruit carmin. Alors, il parla !</i> Production individuelle CM 2 à partir de la lecture de : Le chat qui parlait malgré lui, C. Roy.
Ni sur, ni sous	Phrase ou texte ne comportant aucune lettre qui dépasse au dessus ou en dessous de l'interligne.	– toutes compétences liées aux contraintes spécifiques (initialement définies ou d'enrichissement et de réécriture).	<i>à un mois comme à un an, mon amour se nomme "maman", mais à six aussi.</i> H. Ben Kemoun, Le dromadaire a bien bossé.
Pangramme	Construire une phrase, la plus courte possible, comportant au moins une fois toutes les lettres de l'alphabet (du grec <i>pan</i> : tout et <i>gramma</i> : le signe).	<ul style="list-style-type: none"> – Manipuler les différentes expansions et réductions de phrases – procéder à des recherches lexicales (déterminées par les lettres constituant les mots et le sens des phrases et textes : emploi de synonymes, de substituts...) – manipuler les différentes relations entre les éléments d'une phrase. 	<i>Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume.</i> Phrase de 37 lettres proposée par les écoles de sténodactylographie. <i>Zut, Fabrice, le P.D.G. matheux va jusqu'à New York.</i> 37 lettres, production en binôme, CM 2. <i>Voyez quel bol j'ai ! Chamonix en wagon lit pour faire du ski !</i> 47 lettres, production en binôme, CM 2.
Tautogramme	Écrire des phrases dont tous les mots commencent par la même lettre.	– procéder à des recherches lexicales (déterminées par les lettres constituant les mots et le sens des phrases et textes : emploi de synonymes, de substituts...)	<i>Laurent lit lentement le large livre lourd.</i>
Lettres mélangées	À partir d'un mot donné, trouver le plus de mots possibles à partir des lettres de ce mot puis, avec ces mots, écrire une phrase.	<u>Orange</u> : orage, rage, ange, ego...	?

Des mots dans tous les sens

	Brève description, contrainte d'écriture et de construction	Compétences, notions dominantes	Exemple
Méthode S + 7	Remplacer dans un texte certains mots (nom, verbe, adjectif) par ceux qui les suivent (ou les précédent) sur le dictionnaire à une distance variable définie à l'avance (+ ou - 4, 5, 7, par exemple)	<ul style="list-style-type: none"> – identifier les verbes, les noms, les adjectifs dans une phrase – utiliser un dictionnaire pour retrouver un mot en tenant compte de sa classe – réaliser les chaînes d'accord 	<p><i>Le loustic et l'agnostique</i></p> <p><i>Le râle le plus fouetté est toujours le plus mellifère</i></p> <p><i>Nous l'allons morfondre tout à l'hexagone</i></p> <p><i>Un agnostique se désapprovisionnait dans la courbure d'un ongle pusillanime</i></p> <p><i>Un loustic suspecta à jeun...</i></p>
Littérature définitionnelle	Transformer un texte en substituant à chaque mot signifiant (nom, verbe, adjectif) sa définition trouvée dans le dictionnaire	<ul style="list-style-type: none"> – utiliser le dictionnaire pour retrouver le sens d'un mot dans un emploi déterminé – identifier les noms, verbes et adjectifs dans une phrase – utiliser des structures syntaxiques complexes 	<p><i>Dans un grand véhicule automobile public de transport urbain désigné par la dix-neuvième lettre de l'alphabet, un jeune excentrique portant un nom donné à Paris en 1942, ayant la partie du corps qui joint la tête aux épaules s'étendant sur une certaine distance et portant sur l'extrémité du corps une coiffure de forme variable entourée d'un ruban entrelacé en forme de natte...</i></p> <p>R. Queneau, exercices de style</p>

2 – Écrire des phrases

	Brève description, contrainte d'écriture et de construction	Compétences, notions dominantes	Exemple
Cadavre exquis ou jeu dit des "petits papiers"	<p>Construire une phrase en assemblant les "petits papiers" produits par les joueurs (sans communication entre eux) selon les contraintes définies.</p> <p>Exemple : joueur A, GN (sujet), joueur B, verbe, joueur C, GN (complément), joueur D, GN (complément de lieu), joueur E, adjectif</p>	<ul style="list-style-type: none"> – effectuer des manipulations dans une phrase (combinaisons, déplacements) – manipuler les différentes fonctions (sujet, compléments de verbe, de phrase) – manipuler les différentes relations entre les éléments d'une phrase 	<p><i>Sur une île du Pacifique, une danseuse microscopique ébouriffe une boîte de sardines.</i></p> <p>Élèves de cycle 3</p>
Carré Lescurien	Construire une phrase constituée de quatre éléments placés aux quatre coins du carré (deux noms, un adjectif et un verbe + liens éventuels)	<ul style="list-style-type: none"> – toutes compétences liées aux contraintes spécifiques (initialement définies ou d'enrichissement et de réécriture) 	 <p><i>La lune rêve à des papillons noirs</i></p>

<p>Dialogues de sourds</p>	<p>Assembler deux parties (propositions) d'une phrase complexe produite par deux joueurs répondant à des consignes précises</p>	<ul style="list-style-type: none"> - manipuler des structures syntaxiques complexes - repérer les variations morphologiques relatives aux temps et aux modes de conjugaison - repérer et réaliser la concordance des temps 	<p><i>Si les couleurs se mélangeaient aux notes de musique, alors les pingouins dévoreraient des fraises à la chantilly.</i></p> <p><i>Quand les dictionnaires n'auront plus qu'une page, les ânes iront dans l'espace.</i></p> <p><i>Voler sur un ange, c'est comme hiberner</i></p> <p><i>Pourquoi les poules ont-elles des dents ? C'est parce que Noël est en hiver.</i></p>
-----------------------------------	---	---	--

3 – Écrire des histoires

	Brève description, contrainte d'écriture et de construction	Compétences, notions dominantes	Exemple
<p>Créer une histoire à partir de deux mots</p>	<p>Imaginer une histoire à partir de deux mots écrits sans concertation par deux élèves. L'association des deux mots, reliés par une préposition, favorisera l'imagination créatrice.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - effectuer des manipulations dans une phrase (combinaisons, déplacements) - identifier les éléments qui composent une phrase et les relations qu'ils entretiennent 	<p>voile et couteau :</p> <p><i>couteau à vole, voile à couteau, couteau dans voile, couteau sous voile, vole sous couteau..</i></p>
<p>Centon ou jeux de presse</p>	<p>Construire une phrase ou un texte en collant des mots ou expressions (slogans publicitaires, titres d'articles) découpés dans des journaux ou des magazines</p>	<ul style="list-style-type: none"> - effectuer des manipulations dans une phrase (combinaisons, déplacements) - identifier les éléments qui composent une phrase et les relations qu'ils entretiennent 	<p><i>Une nouvelle façon de marcher, rapiiido, qui donne une confiance toute naturelle pour Noël, ça compte autant qu'un steak toute l'année.</i></p>
<p>Mariage chinois ou questionnaire surréaliste</p>	<p>Composer un texte à partir des réponses (non divulguées au départ) des joueurs aux questions qui leur sont posées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - manipuler les constituants d'un phrase ou d'un texte - repérer les relations qu'ils entretiennent et réaliser les chaînes d'accords - assurer une cohésion d'ensemble - toutes compétences liées aux contraintes spécifiques (initialement définies ou d'enrichissement et de réécriture) 	<p>De qui s'agit-il ? Où se trouve-t-il (elle) ? Que fait-il (elle) ? Quand cela se passe-t-il (elle) ? Que dit-il (elle) ? Qu'en pensent les gens ? Conclusion.</p> <p><i>Une vieille dame, assise sur la Tour Eiffel, tricote des chaussettes de laine lorsque arrivent les grandes marées d'hiver. Elle murmure "dors, mon grand, dors". Les gens pensent qu'il sera bientôt trop tard pour partir. Après la pluie vient le beau temps !</i></p>
<p>Erreurs d'orthographe</p>	<p>Utiliser les erreurs d'orthographe des élèves (comme poison à la place de poisson) : écrire une histoire sur la base de cette erreur</p>		

4 – Jeux poétiques

Jeux de rimes, jeux de rythmes (écrire des vers contenant un nombre de syllabes donné), acrostiches...