

AIDE PERSONNALISEE

SUGGESTIONS DE TRAVAIL EN ETUDE DE LA LANGUE

► Il ne sera pas ici question de refaire la classe, mais d'aménager – dans un premier temps - un moment de discussion avec l'élève (temps de « debriefing ») pour évaluer ce qu'il sait faire, ce qu'il a compris ou non. Cette évaluation fondée sur un échange duel permettra de fixer les remédiations personnalisées nécessaires. Dans un autre temps - d'autres tâches relatives à l'étude de la langue (grammaire, vocabulaire, orthographe) différentes de celles habituellement proposées en classe pourront être proposées pour étayer l'aide personnalisée.

En étude de la langue, nous pensons particulièrement à des activités brèves comme la phrase problème ou le loto des homophones, des jeux de langage permettant de manipuler la langue et d'en comprendre le fonctionnement, d'appréhender les règles internes de fonctionnement de la phrase (et du texte) d'une autre manière.

► Cette aide personnalisée est un temps où l'on peut reprendre des activités « ritualisées », généralement brèves. Ces rituels visent à construire des attitudes intellectuelles de questionnement, de mise en pratique des savoirs acquis, de transfert dans des situations nouvelles. Ces brefs rituels grammaticaux permettent d'éprouver le plaisir de jouer avec la langue. Ils facilitent, en outre, l'automatisation des procédures, la mémorisation des régularités, comme cela existe en « calcul mental » avec un protocole qui, depuis des décennies, fonctionne selon des modalités quasi identiques.

► Avec le procédé dit de La Martinière, il s'agit de proposer des questions mathématiques à résoudre, brièvement et régulièrement. Une même procédure nous semble envisageable en grammaire afin de mettre l'élève en « alerte » pour (re)mobiliser les compétences acquises tout en suscitant de nouvelles, avec par exemple la sensibilisation des élèves à la compréhension de structures syntaxiques qui leur sont peu familières, aux côtés de structures langagières déjà observées en classe, à reprendre.

Il est proposé aux élèves des situations langagières qui sont sensées activer des compétences déjà là et rapidement mobilisables mais aussi provoquer observations et débats.

Une phrase est annoncée par l'enseignant, chaque élève l'écrit sur son ardoise. Il est ensuite demandé de « travailler » la phrase, individuellement et collectivement. Il s'agira sur l'ardoise de transformer, segmenter, identifier les éléments grammaticaux...

Nous sommes ici dans une situation qui s'apparente à celle d'une situation problème, à une démarche de recherche sur la langue - une attitude que l'on automatise grâce à la régularité de cette activité qui doit s'inscrire nécessairement dans la brièveté.

► En fin de séquence d'aide personnalisée, il sera utile d'effectuer avec l'élève un petit bilan: Qu'a t-il fait? Qu'a t-il compris ? Qu'a t-il appris de nouveau? A quoi cela peut-il lui servir? Ce bilan permettra de situer la zone de proche développement de l'élève (là où l'enseignant peut accompagner l'élève dans une aide qui est efficace, ni trop loin de ce qu'il peut effectuer, ni en deçà...), d'ajuster la séance d'aide suivante aux besoins nécessairement évolutifs de l'élève.

► **Activité grammaticale de courte recherche sur des phrases-problèmes:**

Elles permettent de sensibiliser les élèves à la compréhension de structures syntaxiques qui leur sont peu familières. Ce sont des phrases rencontrées lors de lectures ou proposées par l'enseignant.

► 1) Exemples en lecture : Écrire au tableau [AS]. Faire lire le mot. Prononciation ou non de la lettre « s » finale ? Phrase d'étude : *L'as, tu l'as ?* idem avec [EST] : *Il est à l'est.* avec « ient » : *il revient / il est patient / ils se marient* avec « vient » : *il convient / ils convient avec « vent » : le couvent / elles couvent : Les poules de couvent couvent.* Ponctuation : *Le maître, lui, enfonce son bonnet sur la tête.*

► 2) Exemple en orthographe (homophonie) :

Phrases d'étude (à écrire sous la dictée) : *Luc compte (conte ?) ses aventures tous les soirs. Il est temps de reprendre les rennes (reines ?). Quand Caen sera-t-il atteint ?*

► **Situations de manipulation des structures de la phrase:**

Nous choisirons dans un premier temps des phrases simples qui seront l'objet de véritables manipulations, d'abord pratiques puis théoriques. Les élèves seront invités à découper avec des ciseaux les phrases en segments ou groupes de mots grammaticalement identifiés, à les classer puis à les coller dans des tableaux à double entrée ou au bout de branches d'arbres syntaxiques. Ce genre d'activité de décomposition de phrases est un réinvestissement des connaissances, en termes de catégorisation grammaticales, acquises pendant la journée de classe.

La familiarisation avec les aspects grammaticaux de la langue s'effectue également sous forme ludique avec des jeux de classements constitutifs de jeux des « 7 familles grammaticales » selon la nature et la fonction des mots afin de se constituer un « trésor » afin de constituer de nouvelles phrases. C'est un ouvrage de recomposition de phrases.

La « chasse au verbe » est un travail d'investigation dans divers textes: il s'agit d'identifier des verbes, le plus grand nombre de verbes en un temps record. Puis, dans un second temps, il convient de savoir donner leurs infinitifs, les classer selon les formes des infinitifs ((les 3 groupes).

► L'aide personnalisée peut être le moment d'un travail de jeux de manipulations diverses qui, outre le classement, peuvent prendre la forme de :

- jeux de remplacement de mots par un autre appartenant à une classe grammaticale identique,
- jeux de pronominalisation d'un groupe syntaxique,
- jeux de transposition de phrases ou textes de la voix active à la voix passive,

- de jeux de déplacement, de groupes circonstanciels par exemple au début ou à la fin d'une phrase,
- de jeux de réduction ou d'expansion de groupes sujet, groupes verbaux ou groupes circonstanciels.
- Plus axée sur une finalité d'écriture, les élèves peuvent aussi être invités à transformer des textes en changeant le temps ou les personnes. Un récit raconté au présent peut être transposé au passé (passé simple/imparfait), on peut aussi raconter l'histoire en parlant de plusieurs personnes ou n'en faisant parler qu'une. Les élèves découvrent ainsi les règles fondamentales de la grammaire en faisant fonctionner la langue. Il ne s'agit pas de savoir parler de la langue, de la décrire mais il s'agit – préalablement – de comprendre son fonctionnement avant d'en nommer les divers éléments.

► **Situations de manipulation autour des verbes de la phrase:**

- Le défi des conjugaisons: Relever des verbes dans un texte et observer leurs terminaisons. Classifier les verbes en fonction de ces dernières en les inscrivant sur des cartons bostons pour constituer des classements de conjugaison, dans le même esprit du « jeu des 7 familles ». Des échanges entre les familles de verbes conjugués peuvent ensuite s'effectuer entre élèves en groupe restreint. Cette activité renforce l'aptitude à reconnaître les verbes. Elle entraîne les procédures de catégorisation et de classement.
- Un récit à l'infinitif: A partir d'un thème proposé aux élèves, leur demander de trouver un ensemble de verbes que le thème induit. Puis leur demander l'infinitif de ces verbes. A la fin, les élèves peuvent rédiger un court texte de 5 lignes exclusivement composé de verbes à l'infinitif. L'objectif est de fixer la notion d'infinitif du verbe, accroître l'aptitude à reconnaître et manipuler les verbes en entraînant des procédures de classement et de catégorisation. Exemple et prolongement possible avec la lecture du poème de Georges Perec:

Déménager

*Quitter un appartement. Vider les lieux.
 Décamper. Faire place nette. Débarrasser le
 plancher.
 Inventorier ranger classer trier
 Eliminer jeter fourguer
 Casser
 Brûler
 Descendre desceller décoller décoller dévisser
 décrocher
 Débrancher détacher couper tirer démonter
 plier couper
 Rouler
 Empaqueter emballer sangler nouer empiler
 rassembler entasser ficeler envelopper protéger
 recouvrir entourer serrer
 Enlever porter soulever
 Balayer
 Fermer
 Partir*

*Georges PEREC
 Espèces d'espaces
 éd. Galilée*

- Les devinettes: Cette activité permet d'écrire sous une forme plaisante de courts textes au présent en utilisant tous les pronoms sujets. L'objectif est de conjuguer des verbes au présent en contexte. L'élève doit choisir un animal et écrire une devinette qui donne des indices pour découvrir de quel animal il s'agit. Préciser: « Donne des indices: comment vis cet animal, quelles sont ses habitudes, son cri, que mange-t-il? Dans quelle région peut-on le trouver? » Comme réponse attendue, nous pouvons obtenir: « *Nous vivons dans les Alpes. En hiver, nous hibernons. Au printemps, nous sortons de notre terrier. Nous sommes très craintives. Nous nous cachons à la première alerte. Nous sifflons pour prévenir d'un danger. Nous nous mettons debout pour surveiller les alentours* ».
- Le défi des terminaisons: Cette activité fait travailler sur les grandes régularités des terminaisons au présent. Indépendamment de la nature des mots et des différences de prononciation, il s'agit d'une activité favorisant une prise de distance par rapport à la langue. Ainsi, « s » et « ent » par exemple ne sont pas forcément des marques de pluriel. L'objectif est donc de gagner en agilité dans la manipulation de ces finales en distinguant les différents usages des finales « ent », « s »; « ons » et « ez », pour les élèves de cycle 3. La consigne est la suivante: « *Tu sais que certaines terminaisons sont très régulières: « -es » avec le pronom « tu », « -ons » avec le pronom « nous » et « -ez » avec le pronom « vous ». Aujourd'hui, tu vas écrire des phrases utilisant le plus possible de mots finissant par ces terminaisons. Pour t'aider, tu utiliseras les trois banques de mots* ». Veiller à mettre à disposition de l'élève une banque de mots utiles. Les réponses attendues sont du type: « *Tu portes de grosses lunettes noires comme Jules* »; « *Nous cueillons de bons champignons pour nos moutons* ».
- Les drôles de phrases : Cette activité vise à provoquer surprise (et pourquoi pas plaisir) devant des phrases cocasses qui utilisent des homophones (verbes, noms, adjectifs) qui ne se distinguent que par leurs terminaisons. Cette prise de distance permet d'engager une réflexion métalinguistique et de déclencher aussi des procédures de catégorisation et d'accords. L'objectif est de mobiliser la vigilance orthographique qui permet aux élèves d'écrire les marques du pluriel (s/ent) à bon escient. C'est l'attention consciente apportée à ce type de procédures qui permet, peu à peu, l'automatisation de ces mêmes procédures. La consigne donnée aux élèves est la suivante: Complète ces phrases très bizarres; « *Même enrhumées, les mouch.... ne se mouch.... jamais!* »; « *Ils asperg.... les asperg....* »; « *Les chiens se nich.... dans leurs nich...* »; « *Oh! Des louch... qui louch...* »; « *Les projecteurs n'aveugl... pas les aveugl.....* »; « *Les téléphon.... march.... mais les march.... ne téléphon.... pas!* »; « *Est-ce qu'il timbr... les envelopp...., ou est-ce qu'il envelopp.... les timbr....?* »; « *Les bateaux sombre.... dans les eaux sombre.... de l'océan* ».

Ces exercices permettent de faire observer aux élèves les constituants de la phrase (Groupe Sujet, Groupe Verbal, Groupe Circonstanciel): avec leurs identifications; leurs fonctionnements, leurs accords... selon le niveau des élèves.

- Le domino des terminaisons: Il s'agit d'un jeu d'accord sujet/verbe. En l'absence totale de contexte, l'attention est exclusivement portée sur l'appariement sujet-verbe-terminaison, avec la contrainte supplémentaire d'un double appariement. L'objectif est de maîtriser l'accord du verbe conjugué à un temps simple et de son sujet. Pour ce faire, l'enseignant doit constituer des jeux de dominos avec sur les uns le sujet + le radical du verbe et sur sur

l'autre une terminaison. Exemple en page 42 du livret Sceren « Le verbe au quotidien » d'Antoine Fetet.

► **Situations de jeux sur la langue**

Le défi conjugaison

Jeu de l'oie (avec dé) conçu pour l'entraînement à la conjugaison.

Chaque case de la piste représente un verbe (choisi parmi les 50 plus fréquents) et une personne. (ex : pouvoir, 2e personne du singulier).

- Les joueurs (seuls ou en équipes) inscrivent leurs réponses sur une fiche spéciale et la correction finale valide les propositions (nombre de points marqués = nombre de réponses exactes)
ou
- Pour poursuivre le chemin, trouver la bonne orthographe (plusieurs propositions successives alors possibles)

Les questions-réponses

Comme il est demandé aux élèves en « calcul mental » de produire rapidement un résultat en réponse à un calcul simple (sur l'ardoise ou sur un cahier spécial), il est possible de les solliciter sur des questions lexicales, orthographiques ou syntaxiques.

1) Quelques exemples pour le lexique.

• Les contraires : en conservant tout ou partie d'un mot (nom, adjectif, verbe), trouver son contraire.

- Contraires de *poli* - *impoli* ; *régulier* - *irrégulier* ; *capacité* - *incapacité*.

- Contraires de *boucher* - *déboucher* ; *faire* - *défaire* ; *gracieux* - *disgracieux* ; *paraître* - *disparaître*.

- Contraires de *content* - *mécontent* ; *moral* - *amoral* ; ...

Pourtant, suivant les règles de construction mises en évidence,

- peut-on dire qu'une *infusion* est le contraire d'une *fusion*, qu'une *infraction* est le contraire d'une *fraction* (un nombre entier, peut-être) ?

- peut-on penser qu'un *dispositif* est un *néгатif*, que *démarrer* c'est devenir *triste* ?

- peut-on enfin construire méchant en contraire de *chant* ou adoré en contraire de *doré* ?

La recherche d'exemples qui n'obéissent pas à la formation des mots avec les affixes (préfixes et suffixes) et l'invention de « faux contraires » donnent de nouvelles occasions d'être confronté à donc de manipuler les règles ou régularités constatées.

• Le même travail peut être proposé avec les diminutifs :

- comment former un mot pour désigner *un petit livre* (*un livret*) ; *un petit camion* (*une camionnette*) ;

- *un petit d'ours* (*un ourson*) ; *un petit de chat* (*un chaton*) ;

Mais une *chouette* a-t-elle à voir avec *un petit chou* ; une *facette* avec *une petite fac* ; *une banque* serait-elle une *grosse* ou grande *banquette* ; un *étalon* un *petit étal* ; ... ?

Aborder les familles de mots et dérivations, se référer à l'étymologie sont alors des moyens de comprendre l'origine et l'orthographe.

- Les nominalisations : sur le même principe, transformer des verbes en noms (et réciproquement). *opérer - opération ; ressembler - ressemblance ; indiquer - indicateur...*

2) Quelques exemples en orthographe.

- Les homophones (hétérographes)

- Choisir entre *c'est ; ses ; ces ; sais ; sait ou s'est* pour compléter les phrases lues (liste des homophones déjà constituée après rencontres et recherches).

Privilégier les phrases où apparaissent le présentatif *c'est* et le possessif *ses* qui sont les graphies les plus fréquentes.

- Même consigne avec *à ; as ; ah / est ; es ; et ; ai ; eh ; haie ...* et les autres homophones fréquents.

- Les accords dans le G.N.

Écrire un mot d'un groupe nominal lu en prenant garde aux accords éventuels (genre et nombre). Constituer une liste de mots obéissant à des régularités déjà constatées, une autre liste de mot fonctionnant différemment afin d'introduire peu à peu ces derniers dans le questionnaire.

3) Quelques exemples pour la syntaxe.

- Tirer au sort des étiquettes *cadavre exquis* ou *carré lescurien*, les afficher et demander de construire toutes les phrases possibles (en vérifiant les relations entre les éléments).

- Proposer une phrase de base et demander de l'expanser pour en faire la phrase la plus longue possible. Même principe pour la réduction : réduire pour ne garder que les éléments de départ (phrase minimale).

- Proposer une phrase à 1 sujet, 1 verbe et réclamer plusieurs verbes pour le même sujet (énumération, suite logique ou synonymie) ou plusieurs sujets pour le même verbe.

Le loto des homonymes

Respectant le principe du Loto, les joueurs, en possession de cartons où apparaissent des phrases à trous (plusieurs phrases se rapportant aux graphies d'un homophone), attendent le tirage d'une étiquette. Le meneur de jeu tire au sort une graphie de l'homonyme. Les joueurs qui pensent pouvoir combler un trou grâce à l'étiquette écrivent sur leur carton.

Le gagnant est celui qui a rempli le premier son carton, après vérification (outils à disposition pour la correction).

Le texte à saturation

L'écriture d'un texte (ou d'une phrase) « à saturation », c'est-à-dire dans lequel le même son revient constamment, si elle est pratiquée régulièrement s'avère un moyen efficace pour retrouver, employer et installer les orthographe différentes d'un même phonème.

Cette écriture à contraintes suppose des aides possibles pour les élèves les plus fragiles (utilisation de dictionnaires, de répertoires à construire). Sont à privilégier les sons à graphies multiples ou problématiques [o] ; [k] ; [g] ; [s] ; ...

L'objectif du travail est la consolidation de la correspondance (non systématique) entre phonème et graphème.

Exemple de production Cycle III:

Quatre copains, avec leurs masques de carnaval, animent le quartier de l'aqueduc. Franck, en capitaine, portant une archaïque tunique multicolore et un képi kaki cabossé, danse la mazurka avec Carole, l'archange clinquant ; Chloé en coq à crête colorée, bec cassé crie « cocorico » sur un air de polka ; Luc, clown à casquette, avec un accordéon acquis pour quelques kopecks, fait des claquettes.

Quelle cacophonie !

► **Autres jeux sur les lettres imposées ou absentes :**

- « Le logorallye »

Ecrire une phrase composée d'un minimum de n mots (n à définir) dans chacun desquels une lettre imposée doit apparaître (possibilité de proposer 2 lettres au choix).

Lettre imposée a , nombre de mots minimum 6 : *A Paris, la circulation automobile agace la population !*

Lettres imposées q ou g , nombre de mots minimum 7 : *Quel paysage ! montagneux, grandiose, magnifiquement enneigé, magique !*

- « Les lipogrammes »

Produire ou transformer des phrases ou de courts textes en s'imposant de ne pas utiliser une lettre interdite à l'avance.

- « les pangrammes »

Produire ou transformer des phrases ou de courts textes en s'imposant d'utiliser une liste de lettres déterminée à l'avance, voire tout l'alphabet.

- L'énigme (phrase ou texte) hebdomadaire (situation problème)

Chaque semaine, une phrase (ou un texte) à trous est proposé(e) aux élèves (phrase ou texte déjà connus car entendus : lecture partagée ou lecture « feuilleton » ou autre).

Chaque mot manquant est remplacé par des points (dont le nombre correspond au nombre de lettres composant le mot).

Des indices peuvent être ajoutés (dans des « fenêtres » apparaissant au-dessus du texte : indication concernant la classe du mot, une particularité, le temps de conjugaison d'un verbe).

1) Les élèves, d'abord individuellement, puis en binômes émettent des hypothèses pour combler les trous.

2) Les propositions sont toutes collectées au tableau (sans débat ni validation) par le maître.

3) Les élèves réagissent en argumentant pour retenir une orthographe plutôt qu'une autre (justification sémantique, syntaxique ou lexicale).

4) Le livre ou le document dont est extraite la phrase sont utiles pour vérifier et confirmer.

5)

- La dictée argumentée

Un texte est dicté aux élèves. À l'issue de la copie, les élèves peuvent poser des questions à la classe sur l'orthographe d'un mot. La classe (un élève ou plusieurs à la suite : proposition, contre-proposition, ...) répond en justifiant l'orthographe proposée. Les élèves échangent les avis puis se décident individuellement sur l'orthographe retenue (par chacun). Le corrigé est dévoilé et les conclusions éventuelles (à propos de problèmes à résoudre et particularités constatées) sont relevées.

► Activité de jeux d'écriture (ou « Jeux littéraires »)

Inspirés des travaux de l'OULIPO (Ouvroir de littérature potentielle), les jeux littéraires proposés ici ont pour vocation de susciter réflexion et interrogations des élèves sur le fonctionnement de la langue (syntaxe, lexique, orthographe).

Ces situations d'écriture réclament parfois une mise en œuvre sur plusieurs séances qui peuvent convenir avec l'instauration d'aide personnalisée.

- Visant toujours une pratique réfléchie et contrôlée, donc une maîtrise de la langue, les activités décrites s'apparenteront, selon les intentions et la programmation de l'enseignant, soit à des entraînements ludiques (« cadavre exquis », « méthode S+7 », « dialogues de sourds »), soit à des situations problèmes (« lipogrammes », « mariages chinois »).
- Les contraintes d'écriture fortes - nécessaires pour définir précisément le cadre des productions et, conséquemment, pour rassurer les élèves les plus fragiles - supposent la mise en place d'un système de ressources prenant la forme d'outils d'aide à 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 (« Comment retrouver un mot dans un dictionnaire » ; « Comment identifier un nom » ; ...).
- Certains jeux peuvent se combiner et constituer ainsi des prolongements et variantes utiles à la dynamique de classe. Exemples : « Cadavre exquis lipogrammatique » ; « Centon pangrammatique ».
- Ces phrases ou textes à contraintes sont fréquemment produits en binômes ou en groupes d'élèves et provoquent confrontations et argumentations. Exemple : après « dépouillement » des étiquettes composant un carré lescurien, quels assemblages possibles pour une phrase syntaxiquement correcte, quelles conséquences orthographiques, quels enrichissements possibles pour quels effets ? Des questions à traiter en groupe et à exposer au groupe d'élève.

Dix propositions de situations d'écriture « jeux littéraires » en lien direct avec une aide personnalisée sur l'étude de la langue:

1 - Méthode S+7 (S + ou - 4): Remplacer, dans un texte, certains mots (nom, verbe, adjectif) par ceux qui les suivent (ou les précèdent) sur le dictionnaire à une distance variable définie à l'avance (+ ou - 4, 5, 7, par exemple)

Les compétences travaillées sont les suivantes:

- identifier les verbes, les noms (voire les adjectifs) dans une phrase
- utiliser un dictionnaire pour retrouver un mot (en tenant compte de sa classe)
- réaliser les chaînes d'accord dans le G.N.

Exemple: « *Si deux druides situés dans une plantation font avec une même seconde des animations intérieures de la même cotisation dont la sommité soit plus petite que deux dromadaires, ces deux druides se rencontrent dans cette cotisation.* » *Postulat d'Euclide en S+7 par Jean Lescure*

Le loustic et l'agnostique

Le râle le plus fouetté est toujours le plus mellifère

Nous l'allons morfondre tout à l'hexagone

Un agnostique s désapprovisionnait dans la courbure d'un ongle pusillanime

Un loustic suspecta à jeun, ...

d'après Jean de la Fontaine « Le loup et l'agneau » extrait de transformation par des élèves de cycle 3

2 - Cadavre exquis ou jeu dit des « petits papiers »

Construire une phrase en assemblant les « petits papiers » produits par les joueurs (sans communication entre eux) selon les contraintes définies (groupes fonctionnels ou classes : GNS, Verbe, C. de verbe, ...).

Exemple : *joueur A = GN (sujet), joueur B = verbe, joueur C = GN (C. de V.), joueur D = GN (C. de lieu), joueur E = adjectif*

3- Carré Lescurien

Construire une phrase constituée de quatre éléments placés aux quatre coins du carré (deux noms, un adj. et un verbe + liens éventuels)

Ces deux dernières activités visent les compétences suivantes:

- effectuer des manipulations dans une phrase (combinaisons, déplacements)
- manipuler les différentes fonctions (GNS, Compléments de verbe ou de phrase, GV)
- manipuler les différentes relations entre les éléments d'une phrase
- + toute(s) compétence(s) liée(s) aux contraintes spécifiques (initialement définies ou d'enrichissement et de réécriture)

Exemple:

« *Le cadavre exquis boira le vin nouveau.* » J. Prévert

* *Sur une île du Pacifique, une danseuse microscopique ébouriffe une boîte de sardines.*

[*A = une danseuse, B = ébouriffer, C = une boîte de sardines, D = sur une île du Pacifique*]

E = microscopique. (élèves de cycle 3) La lune rêve à des papillons noirs.

(élèves de Cycle II) papillon lune rêver noir

4- Mariage chinois ou Questionnaire surréaliste

Composer un texte à partir des réponses (non divulguées au départ) des joueurs aux questions qui leur sont posées.

Exemple de questionnaire :

*de qui s'agit-il ? où se trouve-t-il (elle)** ? que fait-il (elle) ? quand cela se passe-t-il ? que dit-il (elle) ? qu'en pensent les gens ? conclusion (**il ou elle mais aussi ils ou elles possibles)*

Le questionnaire évolue en fonction des compétences visées et des projets d'écriture.

- manipuler les constituants d'une phrase ou d'un texte
- repérer les relations qu'ils entretiennent et réaliser les chaînes d'accords
- assurer une cohésion d'ensemble
- + toute(s) compétence(s) liée(s) aux contraintes spécifiques (initialement définies ou d'enrichissement et de réécriture)

Texte composé par des élèves de Cycle 3 à partir du questionnaire (après ajustements et réécriture) : *Une vieille dame*

assise sur la Tour Eiffel

tricote des chaussettes de laine

lorsqu' 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 !

5 - Lipogrammes

Texte écrit en s'imposant d'abandonner une (ou plusieurs) lettre(s) de l'alphabet

[du grec « *leipo* » = abandonner , « *gramma* » = le signe]

Les compétences dominantes sont les suivantes:

- 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, remplacement, expansion, réduction)
- + toute(s) compétence(s) liée(s) aux contraintes spécifiques (initialement définies ou d'enrichissement et de réécriture)

Exemple: *Au son d'un ocarina qui jouait « l'or du Rhin », Ali Baba, un pacha nain plus lourd qu'un ours, plus gros qu'un patapouf, bâfrait riz, pois, macaroni gisant dans un jus suri, un jus qui aurait trop bouilli, un jus qui aurait acquis un goût ranci ou moisi. R. Queneau (Lipogramme en « e »)*

Gaspard Mac Kitycat avalait toujours du poisson froid. Mais un jour au matin, dans un grand jardin, il flaira un mini buisson odorant qui l'attira. Il absorba d'un coup un fruit carmin. Alors, il parla ! Plus tard à la maison quand Thomas arriva du travail, Gaspard lui raconta.

Thomas, grand garçon blond, avait vingt-cinq ans, il s'habillait d'un pantalon marron, d'un pull gris. Thomas avait l'air surpris... Il n'avait jamais vu ça, un chat qui parlait !

(production individuelle CM2 à partir de la lecture de « Le chat qui parlait malgré lui » C. Roy)

à un mois comme à un an, mon amour se nomme « maman », mais à six aussi... H. Ben Kemoun (« Le dromadaire a bien bossé »)

6- « Ni sur ni sous »

Phrase ou texte ne comportant « plus aucune lettre au-dessus de la ligne (l'interligne), plus aucune en dessous ».

7 - Pangramme

Construire une phrase (la plus courte possible) comportant, au moins une fois, toutes les lettres de l'alphabet *du grec* « *pan* » = *tout* , « *gramma* » = *le signe*

Les compétences visées sont:

- manipuler les différentes expansions et réductions de phrase
- procéder à des recherches lexicales (déterminées par les lettres constituant les mots et le sens de la phrase)
- manipuler les différentes relations entre les éléments d'une phrase.

Exemple: *Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume.* (phrase de 37 lettres proposée par les écoles de sténodactylographie)

Zut, Fabrice, le P.D.G. matheux va jusqu'à New-York. (37 lettres, production en binôme CM2)

Voyez quel bol j'ai : Chamonix en wagon-lit pour faire du ski !

(47 lettres, production en binôme CM2)

8 - Littérature définitionnelle

Transformer un texte en substituant à chaque mot signifiant (choix des classes : nom, verbe, adjectif) sa définition trouvée dans le dictionnaire. Les compétences dominantes sont les suivantes:

- utiliser un 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

Dans un grand véhicule automobile public de transport urbain désigné par la dix-neuvième lettre de l'alphabet, un jeune excentrique portant un surnom 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... R. Queneau « Exercices de style »

9 - Centon

Construire une phrase ou un texte en collant des mots ou expressions (slogans publicitaires) découpés dans des journaux et magazines *On peut composer des poèmes entiers, peut-être sans queue ni tête mais non sans charme, à l'aide d'un journal et d'une paire de ciseaux.* T. Tzara

Les compétences dominantes sont les suivantes:

- effectuer des manipulations dans un texte (déplacement, remplacement, réduction, expansion)
- identifier les éléments composant une phrase et les relations qu'ils entretiennent
- + toute(s) compétence(s) liée(s) aux contraintes spécifiques (initialement définies ou d'enrichissement et de réécriture)

Une nouvelle façon de marcher RAPIIIIDO qui donne

*Une confiance toute naturelle POUR NOËL
ça compte autant qu'un steak Toute l'année*
(Production Cycle 3, à partir de magazines)

10 - « Dialogues de sourds »

Assembler deux parties (propositions) d'une phrase complexe produites par deux joueurs répondant à des consignes précises

[Par exemple : * *si* + *condition* / *alors*... ** *quand*... / (*alors*)...]

Selon les contraintes fixées, les compétences dominantes sont les suivantes :

- manipuler des structures syntaxiques complexes
- repérer les variations morphologiques relatives aux temps et aux modes de conjugaison
- repérer et réaliser la concordance des temps.

Exemple: *Si les couleurs se mélangeaient aux notes de musique, alors les pingouins dévoreraient des fraises à la Chantilly. Si les éléphants roses parlaient aux fleurs, alors les poules auraient des dents. Quand les dictionnaires n'auront plus qu'une page, les ânes iront dans l'espace. Quand les torrents deviennent fleuves et que les fleuves deviennent mers, les australopithèques entrent dans Paris.* (Productions CM2)

► Activités avec un traitement de texte, quelques pistes TICE d'Axel Jean

1. Leçons de grammaire, conjugaison, exercices.

L'enfant ouvre un fichier texte donné par le maître, la consigne est simple il doit lire et modifier le texte, ou sa forme (souligner, mettre en italique, en gras).

- “ Modifie ce texte pour qu’il soit au pluriel / singulier ”
- “ Modifie ce texte pour qu’il soit au temps X (X = passé, futur...) ”
- “ Remplace les noms propres par les pronoms personnels ”.
- “ Souligne les adjectifs, verbes, noms, articles.... ”

et toute combinaison de ces consignes.

2. Lecture, compréhension de textes.

- L'enfant reçoit un texte à trous qu'il doit compléter à partir d'une liste de mots proposés.
- L'enfant reçoit un texte dans le désordre qu'il doit reconstituer par une série de “ copier-coller ”.

3. Rédaction, création de texte.

- A partir d'une même image, l'élève devra produire un texte libre.
- A partir d'une photo déformée (étirée, colorée, macro), l'élève devra découvrir l'objet de la photo en le décrivant.

Poésie.

L'usage du traitement de texte se prête particulièrement à la création de calligrammes par la mise en forme du texte.

Sources: « Le verbe au quotidien » d'Antoine Fetet, SCEREN, CRDP Bourgogne

Travailler autrement en grammaire, SCEREN, CRDP Champagne Ardennes, Marne
Document de travail sur ORL, MEN, 2005