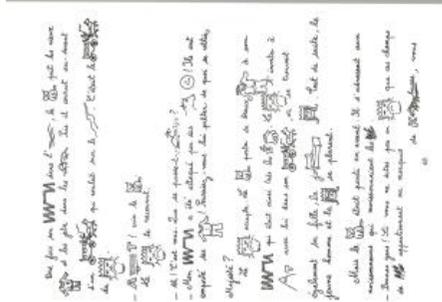
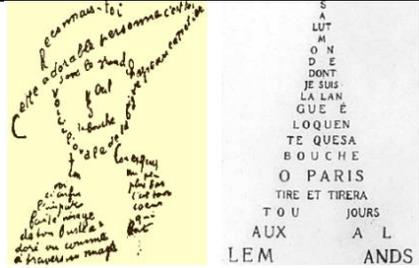


Production écrits courts C3-circonscription de Saint-Chamond- 8 décembre 21

	DES IDEES POUR DECLENCHEUR DES ECRITS COURTS	CONSIGNES	Objectifs et compétences
0	La machine à mots	<p>Construire une machine à 5 personnes environ :</p> <p>Dire un mot et l'accompagner d'un geste simple et répétitif</p> <p>Ex : le soleil, amour, une endive...</p> <p>Successivement, une autre personne rejoint la machine et se lie à elle (sans toucher) par un autre geste et autre mot...</p>	<p>Créer un univers, autour d'un thème</p> <p>Le geste aide à se concentrer et à nommer</p> <p>Projet collectif autour d'un même mot (synonyme-thème)</p> <p>Variante : imposer un ordre sujet-verbe-complément...</p> <p>Rajouter des adjectifs, adverbes, onomatopées...pour allonger la phrase</p> <p>On peut viser la phrase la plus longue possible. (Créer une chaîne humaine)</p>
0	Les boucles sonores de mots (et accumulation des boucles)	<p>Des phrases de 3 mots, de 4 voire 5 mots : phrases à faire tourner et à superposer (max 3 boucles)</p> <p>Une même phrase : il fait beau ! oh, il fait beau ! Aujourd'hui, il fait très beau...</p> <p>Des phrases différentes (même thématique ou pas)</p>	<p>La rythmique des boucles (des phrases en boucle qui se répète sur un tempo régulier)</p> <p>Création de tapis sonore</p> <p>Accumulation de mots-écoute du groupe</p> <p>Placer un élève comme chef d'orchestre et le laisser jouer avec les boucles de mots</p> <p>EDL : sujet-verbe-complément</p> <p>Utilisation d'onomatopées</p> <p>Rajouter adjectifs, adverbes...</p>
1	LES MOTS LANCEURS	<p>Mots proposés successivement : ciel/ froid/éclater/la lettre E</p> <p>Fermer les yeux et je vous dirai un mot : laisser venir à vous les images que ce mot évoque puis vous les écrirez sous la forme d'une ou deux phrases. Vous aurez en tout 4 min (1min pour réfléchir les yeux fermés et 3 pour écrire)</p>	<p>1-Travailler le thème : le champ sémantique ; va servir à convoquer un univers (création de répertoire, liste)</p> <p>2-Ecrire une phrase qui a du sens, syntaxiquement correcte (EDL)</p> <p>3-Automatisation et planification</p>

2	Lecture d'un texte et remplacement de mots /phrase soulignés	<p>Réécrire sur une même structure en remplaçant les phrases ou mots soulignés par d'autres de ton choix (P 77-E et I -Accès 7-9 ans)</p> <p><i>Texte 1 : Il était une fois, <u>trois ours</u> qui <u>habitaient une maison dans la forêt</u>. Il y avait <u>un petit ours, un ours moyen et un grand gros ours</u>. Un matin, comme <u>la bouillie du petit déjeuner était trop chaude</u>, ils <u>partirent se promener en attendant quelle refroidisse</u>.</i></p> <p><i>Texte 2 : Il était une fois <u>un prince</u> qui <u>voulait épouser une princesse</u>. Seulement, voilà, il <u>voulait une vraie princesse</u> ! il fit donc le tour du monde pour en trouver une, mais partout il <u>critiquait et critiquait</u>. <u>De princesse, certes on n'en manquait pas, mais comment être sûr qu'il s'agissait bien de vraies princesses</u> ?</i></p>	<p>Travail sur le récit et le sens du texte. En grammaire : la nature et la fonction de la phrase Jeu de substitution</p>
3	IMAGE FIXE ET UNE FOCAL A PARTIR D'UNE ŒUVRE D'ART (Seurat-le cirque)	<p>1/ Imaginer la scène (narratif ou descriptif) à partir de l'image des spectateurs 2/ imaginer la scène à partir de l'image (tête) 3/ cacher une partie du tableau</p>	<p>Travail sur la différence textuelle sur le récit et la description –donner les outils (répertoire, liste...) Imaginer</p>
4	DECRIRE UNE FIGURE GEOMETRIQUE	<p>Décrire : quid est-ce ? 1/ reconnaître la figure (descriptif) 2/ construire la figure (injonctif)</p>	<p>Travail entre le descriptif et l'injonctif (donner des aides : lexique en géométrie) Trouver un titre Indiquer la liste de matériel nécessaire à la fabrication Dresser dans l'ordre chronologique la liste des différentes opérations à effectuer, en n'oubliant pas des conseils très précis visant à éviter erreurs et désagréments. L'agrémenter de photos ou dessins pour permettre au lecteur de visualiser les phases intermédiaires et le résultat final</p>
5	DECRIRE UN PAYSAGE DECRIRE UN PORTRAIT (fruits-légumes) ou un autoportrait	<p>Décrire le paysage : objectivement A partir d'un paysage (extrait de Apprendre à mieux écrire F.Picot-Nathan P18)</p> <p>Qui suis-je ?</p>	<p>Travail sur le descriptif Donner un titre et respecter le sujet demandé Décrire la personne à partir de son apparence, caractère, se vêtements et ses sentiments. Eviter les répétitions –employer des pronoms personnels et des synonymes Utiliser des adjectifs variés et nombreux pour affiner la description</p>

6	EXPLIQUER UN PAYSAGE	Expliquer un paysage : utiliser cette image pour expliquer ce que vous voyez (<i>extrait de Apprendre à mieux écrire F.Picot-Nathan P18</i>)	Travail sur l'explicatif Trouver un titre et organiser les informations de manière structurée par ex à l'aide de chapitres, paragraphes, numéros et tirets Expliquer étape par étape ce qu'il faut savoir en ne rapportant que le plus important Respecter l'ordre des opérations N'écrire que des informations sûres, vérifiées, vraies Répondre à des questions formulées ou non (pourquoi, quand, comment...) Utiliser un vocabulaire spécifique Eviter le « on » et employer la 3 ^e personne
7	TIREUR DE PHRASES	Ecrire ce qu'il y a avant et après ; 2 phrases successivement 1/C'est ainsi qu'il en découvrit le secret. 2/ Quel bonheur !	Travail sur la cohérence, les connecteurs, l'homogénéité du temps
8	ECRITURE ABECEDAIRE	Il s'agit d'écrire une phrase constituée de mot commençant chacun dans l'ordre par les lettres tirées au sort. Ex : LBET : la baleine écoute tout.	Utile pour l'acrostiche, pour la poésie, la grammaire Sur le mot qui commence Utilisation du dictionnaire Un répertoire de mots trié par nature, la 1 ^{ère} lettre
9	DES ET HASARD	Jeter 3 fois un dé ; le premier nombre détermine le nombre de phrase, le 2 ^e , le nombre de mot par phrase, le 3 ^e le nombre de lettres dans 1 mot de chaque phrase	Travail sur la silhouette des phrases- EDL, synonyme ; substituer des mot pour obtenir le bon nombre ; jouer sur des mots (mots fléchés)
10	HAIKUS est un poème d'origine japonaise extrêmement bref, célébrant l'évanescence des choses et les sensations qu'elle suscite.	Haikū traduit du japonais : « <i>Un vieil étang Une grenouille qui plonge, Le bruit de l'eau.</i> » Exemple : En confinement (5) Près de mon oiseau en cage (7) Bêtement je siffle (5)	Type rhétorique : Travail sur les vers, les syllabes Thème autour de la nature ; évocation Les émotions, les sensations <i>Pour rédiger un haïku, écrivez un poème de 3 lignes en vous assurant que chaque ligne comporte le bon nombre de syllabes. La première ligne doit compter 5 syllabes, la deuxième 7 syllabes et la troisième 5 syllabes. Un haïku est supposé aider les gens à visualiser quelque chose.</i>

	<p>HAIKUS et représentation musicale</p>	<p>Découverte à partir des partitions de Flüsser (Cf.partitions) : Roulement de tonnerre ? non ! Des pas de rats sur le toit m'ont éveillé C'est l'été Lien next-cloud Nadine Maisse : écoutes-chants-danses-contes https://nextcloud.ac-lyon.fr/index.php/s/Abw72EZWY2EQtk7</p>	<p>Représenter un texte en mettant en valeur certains mots par la taille, la police, des signes ... Ecrire et dessiner voire codifier comme une partition (ajouter quelques signes musicaux)</p>
<p>11</p>	<p>Jeux de langage : Drôles d'expression (La langue française comportant un certain nombre d'expressions de toutes sortes imagées, prêtes à sourire ; des métaphores ne demandant qu'à être développées dans des histoire) Formulettes Devinettes (question plaisante dont on demande à quelqu'un de trouver la réponse) Charade (devinette où l'on doit trouver un mot à l'aide de chacune de ses syllabes présentant un sens complet) Rébus (devinette faite d'une suite de dessins ou de lettres) Proverbes (maxime exprimée en peu de mots et devenue populaire- né du bon sens populaire)</p>	<p>Comprendre parfaitement le fonctionnement du jeu Respecter les contraintes Reproduire parfaitement la structure du jeu Réinvestir des éléments rencontrés dans des jeux identiques Faire preuve d'imagination et d'humour M'assurer que le destinataire du jeu peut trouver la solution</p> <p>Exemples :</p> <p>Sauter du coq à l'âne –Avoir la tête dans les nuages Tomber dans les pommes On la tourne vigoureusement pour qu'elle ne tourne pas ? Qui suis-je ? Mon premier coupe mon second et mon tout est un fruit (scie-Tronc) A bon chat bon rat</p>	<p>Type rhétorique Travail sur le sens des mots et des expressions Aide du dictionnaire En grammaire les formes affirmative, interrogative et négative Les temps du passé-présent-futur</p> <p>Dans un conte ou un texte proposer de changer un mot par un dessin :</p> <p>Ex ci-dessous- Le chat botté (contes du miroir- de Yak Rivais)</p> 
<p>12</p>	<p>CALLIGRAMME C'est un dessin fait avec des mots. Guillaume Apollinaire sera à l'origine du mot "calligrammes" en associant « calligraphie » et « idéogramme.</p>		<p>Type rhétorique Travail sur le thème et l'occupation de l'espace (représentation d'un objet, forme...)</p>

