

# DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT

**1 image = 1 texte  
2014-2015**

	Lundi 29 septembre 2014	Lundi 10 novembre 2014
	<p><i>Type de texte</i></p> <p>Jeux de langue, jeux de mots, exercices de style et écriture à contrainte</p>	<p><i>Type de texte</i></p> <p>Une définition</p>
	<p><i>Contrainte</i></p> <p>Écrire un texte sur le modèle des « <i>cadavres exquis</i> ».</p>	<p><i>Contrainte</i></p> <p>A partir de l'image, Ecrire une règle de jeu</p>
Lundi 5 janvier 2015	Lundi 9 mars 2015	Lundi 11 mai 2015
<p><i>Type de texte</i></p> <p>Dialogue</p>	<p><i>Type de texte</i></p> <p>Texte informatif</p>	<p><i>Type de texte</i></p> <p>Recette</p>
<p><i>Contrainte</i></p> <p>Ecrire un court dialogue entre deux objets donnés</p>	<p><i>Contrainte</i></p> <p>A partir de cette image, écrire un texte qui pourrait s'insérer dans une brochure touristique.</p>	<p><i>Contrainte</i></p> <p>A partir de l'image, utilise des engins de chantier pour réaliser une recette</p>

<p>Lundi 29 septembre 2014</p>	<p><b>Type de texte</b> Jeux de langue, jeux de mots, exercices de style et écriture à contrainte</p>	<p><b>Qu'est-ce que ce procédé d'écriture ?</b> Le cadavre exquis est un jeu d'écriture, introduction simple à la poésie. Oser associer des mots qui habituellement ne vivent pas ensemble, c'est un premier pas à franchir aussi bien pour accéder à la création poétique. Il se joue à quelques-uns. Sur une feuille de papier pliée en accordéon, chacun(e) écrit en secret une partie de phrase. Il faut décider au départ de la structure de cette phrase. Quand la feuille a fait le tour des joueurs, on la déplie et l'on peut obtenir des choses étonnantes : <i>Le ciel entier cache mon amour.</i></p> <p><u>Variante :</u> On peut procéder autrement: il faut répondre cette fois à la question "C'est quoi ?" Le premier qui écrit doit écrire un nom. Le deuxième doit compléter la phrase "C'est..." sans connaître le nom qui a été écrit. Quand on déplie la feuille, on peut obtenir des phrases bizarres mais qui peuvent aussi faire réfléchir : <i>Le bonheur, c'est un grand lac plein de crabes.</i> <i>Une valise, c'est le moment de partir.</i></p> <p><b>En ce qui concerne les jeux de langue</b> La littérature de jeunesse offre des possibilités nombreuses et variées pour une meilleure maîtrise de la langue et</p>
------------------------------------	---	--

**Contrainte d'écriture**  
Écrire un texte sur le modèle des « cadavres exquis ».

permet de découvrir et d'expérimenter des procédés de jeux de langage d'auteurs. Faire travailler les élèves de façon réflexive et ludique sur la langue dans toutes ses dimensions (sonore, lexicale, orthographique, étymologique, sémantique, comparative avec les autres langues...) permet en outre de réfléchir au pouvoir des mots et aide à stimuler l'écriture. La poésie est, bien sûr, le genre littéraire par excellence pour jouer avec la langue.

Le cadavre exquis a été « inventé » par les membres de l'OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle). Voir sur le site <http://www.ouliipo.net/>

**En amont :**

Il est nécessaire de choisir la structure de phrase suivant le degré de connaissances grammaticales des élèves.

- N + V (nom et verbe) *Le chien chante.*
- N + A + V + N (nom, adjectif, verbe et nom) *Le chien triangulaire chante une pomme.*
- Attention au caractère transitif du verbe : N + V + N (nom, verbe et nom) – *Le chien chante une pomme*
- ... ou intransitif du verbe : N + V + Prép. + N (nom, verbe, préposition et nom) - *Le chien trébuche sur de la purée* (ces notions sont vraiment importantes)
- Ou une autre structure...

**En ce qui concerne le lexique en lien avec l'image :**

Elaborer une liste de mots relatifs à l'image (verbe, adjectif, nom, voire préposition, adverbe).

Catégoriser ces mots par classe grammaticale.

Ces listes organisées sont conservées et serviront comme outils à la production d'écrits.

**En ce qui concerne la production écrite :**

Pour être sûr d'obtenir des productions variées, il peut être nécessaire de prendre des entrées différentes parmi les noms listés précédemment.

*Exemple :*

*Un chapeau court à la tombée de la nuit et se cache lamentablement.*

*Une moustache poursuit la gouttière joyeusement.*

**Quelques exigences :**

Cette écriture rapide nécessite une organisation particulière (groupe de 4 à 5).

L'écriture de mot peut être individuelle mais la cohérence syntaxique relèvera du groupe (accord au sein du GN et accord sujet-verbe).

Pour le cycle 3 : il est nécessaire de faire distinguer les verbes qui vont entraîner un COD et ceux qui appelleront une préposition suivie d'un groupe nominal, ou un adverbe.

**Prolongements possibles**

Elaboration d'un recueil à destination des familles ou d'autres classes.

<p>Lundi 10 novembre 2014</p>	<p><b>Type de texte</b> <i>Écrit prescriptif, la règle de jeu</i></p>	<p>La fonction est de définir clairement et précisément la « notice d'emploi » d'un jeu. Situations favorables :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- échanges entre classes, correspondance ;</li> <li>- projets de rencontres ;</li> <li>- création d'une « ludothèque » ou d'un espace jeux dans la classe ;</li> <li>- réalisation d'un fichier de jeux ;</li> <li>- découverte de nouveaux jeux.</li> </ul> <p>DE MANIÈRE GÉNÉRALE :</p> <p>Ce type de texte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ permet de travailler sur un référent très précis:</li> <li>- l'objet de la fiche est ciblé ;</li> <li>- une organisation logique est indispensable.</li> <li>→ oblige à « expliciter l'implicite », demande un effort de décentration</li> <li>→ demande de sélectionner puis de classer des informations et du vocabulaire</li> <li>→ permet la mise en place d'activités sur</li> <li>- l'étude des formes verbales (infinitif, impératif, subjonctif présent)</li> <li>- l'acquisition d'un vocabulaire spécifique</li> </ul>
	<p><b>Contrainte d'écriture</b> <i>En te servant de l'illustration ci-dessus, imagine une règle de jeu qui comportera au moins deux des quatre objets sportifs présents.</i></p>	<p>En observant différentes règles de jeu, en dégager les points essentiels et proposer l'organisation textuelle (silhouette) de la règle de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nom du jeu, matériel nécessaire, situation spatiale (intérieur/extérieur, sur table...)</li> <li>- nombre de joueurs, but du jeu, déroulement, critères de réussite, variantes ;</li> </ul> <p>On respectera ces contraintes d'écriture :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- verbes qui désignent clairement l'action que l'on suggère (les verbes avoir, faire, rendre, mettre, peuvent souvent être remplacés par verbes plus précis) ;</li> <li>- règle qui doit être lue rapidement et facilement, présentée de façon claire : <ul style="list-style-type: none"> <li>o répertorier toutes les actions à effectuer ;</li> <li>o classer ces actions dans l'ordre chronologique ;</li> <li>o commencer chaque phrase par un verbe précis ;</li> <li>o écrire les verbes à l'infinitif, l'impératif ou le subjonctif ;</li> <li>o écrire des phrases courtes ;</li> <li>o utiliser un vocabulaire précis ;</li> <li>o aller à la ligne pour chaque action ;</li> <li>o signaler chaque action par un tiret ou un point ;</li> <li>o bien respecter l'ordre des actions ;</li> <li>o envisager des variantes.</li> </ul> </li> </ul>

Lundi 5 janvier 2015	<p><b>Type de texte</b> <i>Le dialogue</i></p>	<p><b>En amont</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer les dialogues dans des textes narratifs</li> <li>- Inventorier des situations de dialogues : deux camarades en récréation, le patient avec son médecin...</li> <li>- Mettre en place des situations dialoguées simples à partir de situations concrètes</li> <li>- Travailler le dialogue avec marottes ou marionnettes</li> <li>- Faire émerger les composantes du dialogue</li> <li>- Lire des courts textes dialogués</li> <li>- Comprendre le rôle des didascalies* dans un dialogue</li> </ul> <p>* indication scénique écrite par l'auteur complétant le dialogue mais n'en faisant pas partie.</p> <p><b>A l'oral</b></p> <p>Présenter l'image :</p> <p><u>1ère phase</u> : la décrire</p> <p><u>2ème phase</u> : l'interpréter</p> <p>Choisir des thèmes du dialogue</p> <p><u>3ème phase</u> : mettre en jeux</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distribuer une « photo chaise » à chacun.</li> <li>- En binôme, demander aux élèves de s'exprimer à la place de la chaise, chercher des répliques (dialogue entre les deux chaises).</li> <li>- Enregistrer sur dictaphone.</li> </ul> <p>Travailler sur les intonations de la voix en rapport avec nos émotions et ce que l'on a à dire : colère, joie, peur...</p> <p>Organiser la classe : groupes « producteurs », groupes « observateurs »</p>
	<p><b>Contrainte d'écriture</b> <i>Ecrire un court dialogue entre deux objets donnés</i></p>	<p><b>A l'écrit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Retranscrire à l'écrit les textes produits à l'oral en enrichissant les didascalies ;</li> <li>- Varier les verbes d'incise.</li> </ul> <p><b>Mémorisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre le court dialogue produit et le restituer avec l'intonation.</li> <li>- Théâtraliser son texte.</li> </ul> <p><b>Prolongement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apporter des accessoires (chapeau, foulard, ...) pour personnifier la chaise.</li> <li>- Produire un dialogue à partir de deux autres objets.</li> <li>- Produire des dialogues entre personnages issus d'une peinture (exemple : Le déjeuner sur l'herbe - Manet)</li> </ul>

<p>Lundi 9 mars 2015</p>	<p><b>Type de texte</b> <i>Texte informatif</i></p>	<p><b>Le texte informatif :</b> Il donne des informations précises sur un sujet. Il contient souvent des descriptions et peut être accompagné de schémas explicatifs, de photos, etc. Le vocabulaire employé dans ce type de texte est souvent spécialisé.</p> <p><b>Contraintes imposées par l'image :</b> prestation, confort : hébergement, restauration, activités, spécificité : aspect culturel, patrimoine.</p> <p><b><u>Du côté du livre ou article ?</u></b> De manière générale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer des ouvrages documentaires dans la bibliothèque</li> <li>- Trier les ouvrages documentaires : sciences, géographie, histoire, arts plastiques...</li> <li>- Travailler sur les titres de ces ouvrages, en créer d'autres du même type</li> <li>- Observer leur fonctionnement : chapitre, sommaire, index, table des matières, type et place de l'illustration...</li> </ul> <p><b>De manière plus précise</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer une page de documentaire (prendre plusieurs ouvrages ayant des formes différentes de présentation)</li> <li>- Faire le plan vierge de cette page</li> <li>- Observer les similitudes et différences</li> </ul> <p><b><u>Du côté du texte</u></b></p>
	<p><b>Contrainte d'écriture</b> <i>A partir de cette image, écrire un texte qui pourrait s'insérer dans une brochure touristique.</i></p>	<p>La brochure touristique est un lien entre l'écriture et l'image. C'est une réalisation typographique permettant de rassembler différentes disciplines et de les croiser. C'est un procédé qui permet de toucher à différents modes d'expression et qui génère peu de contraintes, laissant beaucoup de liberté pour les élèves.</p> <p>La brochure touristique est un objet à partir duquel on pourrait travailler :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ les différentes matières, les différents papiers ;</li> <li>→ les différents moyens de relier les feuilles ;</li> <li>→ les différentes formes de livres, leur format ;</li> <li>→ les différentes écritures, les différents outils scripteurs ;</li> <li>→ les différentes « images » : dessin, photo, récupération (ticket, emballage...) ;</li> <li>→ les différentes techniques d'illustration ;</li> <li>→ la technique photographique : notion de cadrage, de plan, de point de vue ;</li> <li>→ les différents supports d'écriture : cartes postales, lettres, plans... ;</li> <li>→ la notion de temps : date</li> </ul> <p>Enrichir le vocabulaire des élèves par :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ des adjectifs,</li> <li>→ des indicateurs spatiaux</li> </ul>

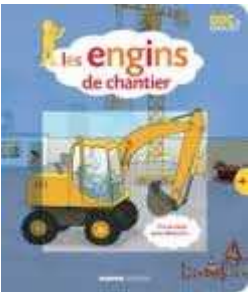


Lundi 11 mai 2015	<b>Type de texte</b> <i>Une recette</i>	<p><b>En amont</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire des recettes et en dégager la structure (listes ustensiles/ingrédients, verbes à l'infinitif (impératif C3), ordre chronologique des actions ;</li> <li>- Afficher une structure de recette ;</li> <li>- Ajouter des abécédaires thématiques dans le coin livre ;</li> <li>- Introduire des dictionnaires illustrés, des dictionnaires spécifiques (verbes, adjectifs....)</li> </ul> <p><b>On peut travailler sur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Des imagiers sur les engins : activités de catégorisation (fonction des engins, ...) ;</li> <li>- Des imagiers sur les ustensiles de cuisine : activités de catégorisation (fonction des ustensiles, ...) ;</li> <li>- La mise en parallèle des ustensiles et des engins ;</li> <li>- Chercher le verbe d'action associé au nom de l'outil (exemple : une <b>foreuse</b> c'est pour <b>forer</b>, <b>pelleteuse/pelleter</b>) ;</li> <li>- Des listes de matériaux, de matières animales ou végétales, d'ingrédients, de sentiments... ;</li> <li>- Développer les activités orales autour des matériaux choisis et de leurs caractéristiques.</li> </ul> <p><b>On pourra alors choisir une thématique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recette de sentiments, recette pour préserver la nature, recette pour réparer, recette pour faire pousser, recette pour grandir, etc... ;</li> <li>- En fonction de la thématique choisie, sélectionner :</li> </ul>
	<b>Contrainte d'écriture</b> <i>A partir de l'image, utilise des engins de chantier pour réaliser une recette</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Des engins</li> <li>2. Des matières ou matériaux</li> <li>3. Des verbes</li> </ul> <p>Modalités de travail pour l'écriture de la recette</p> <p>Niveau 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dictée à l'adulte par petits groupes sur une même thématique.</li> </ul> <p>Niveau 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Travail en binômes autonomes sur une même thématique avec à disposition la structure de la recette et les listes établies ;</li> <li>- Temps de synthèse pour enrichir et finaliser la production.</li> </ul> <p>Niveau 3 : Plusieurs thématiques</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Travail en binômes autonomes avec à disposition la structure et les listes adéquates.</li> <li>- Ateliers d'écriture regroupant les mêmes thèmes pour enrichir et finaliser les productions.</li> </ul>

## Sitographie

[http://www2.midipyrenees.equipement.gouv.fr/31/usager/travaux\\_routiers/rn20/techniques\\_3.htm](http://www2.midipyrenees.equipement.gouv.fr/31/usager/travaux_routiers/rn20/techniques_3.htm)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Engin\\_de\\_chantier](http://fr.wikipedia.org/wiki/Engin_de_chantier)

## Bibliographie :

	<p><b>Les engins de chantier</b> Auteur : Solène Bouton Illustrateur : Martin Desbat Éditeur : Mango jeunesse Collection : Doc à couliss' Août 2011 Documentaire à partir de 3 ans</p>	<p>Derrière les palissades d'un chantier interdit au public se cache un monde bruyant dans lequel se succèdent une panoplie d'engins aux diverses fonctionnalités : bulldozer, camion-toupie, pompe à béton, pelle hydraulique, compacteur...</p> <p>Les illustrations de Martin Desbat sont complètes et détaillées. Les petits curieux se familiariseront avec le vocabulaire technique et tireront sur les volets de ce « doc à couliss' » pour davantage d'explications intégrées dans l'épaisseur des pages. Ainsi, le montage et le fonctionnement d'une grue, ou les différentes utilités d'une pelleteuse, par exemple, n'auront plus de secret pour eux.</p>
	<p><b>Le chantier</b> De Collectif Illustré par Philippe Biard Éditeur : GALLIMARD JEUNESSE Collection Mes premières Découvertes Documentaire de 2 à 5 ans</p>	<p>Admirons la prouesse technique que représente la construction d'un immeuble en béton, d'un tunnel ou d'une autoroute, et découvrons les grands chantiers du monde entier.</p>
	<p><b>Les engins de chantier</b> Auteur : Emmanuelle Figueras ; Editeur : Mango Jeunesse, Collection : Qui sommes nous ? 13 avril 2012, 13 €</p>	<p>Sur le chantier, la tractopelle creuse, soulève, transporte les tas de terre sans s'arrêter. Non loin de là, un camion toupie tourne doucement : pas question que le béton qu'il transporte se solidifie ! Très haut au-dessus du chantier, le sommet de la grue domine le monde. Bien plus bas, le bulldozer déblaie la terre et enlève les bosses pour préparer la route sur laquelle les voitures pourront bientôt rouler. Sous la montagne, le tunnelier grignote la roche pour y percer un tunnel... Pour bâtir, aménager ou encore extraire du minerai, les engins de chantier sont là. Dirigés par les hommes, énormes ou tout petits, ils savent tout faire... ou presque. "Qui sommes-nous ?" est une collection qui s'adresse aux enfants, pour tout savoir sur de multiples sujets. Ouverte sur les animaux, les milieux naturels, la nature, les sciences, l'univers... elle leur offre, en mots et en photos, une lecture du monde.</p>





L'art de construire  
Cabanes de boue, palais de verre,  
gratte-ciel de béton et d'acier  
Auteur : Béatrice Fontanel  
Illustrateur :  
Éditeur : GALLIMARD JEUNESSE  
Collection : Les racines du savoir  
ARTS Parution : 1994  
Documentaire de 9 à 13 ans

Un livre à regarder, mais aussi à toucher, à explorer. Pyramides de pierre ou de verre, cabanes de boue, d'osier, de tissu ou de glace, immeubles au squelette d'acier... Faire ainsi le tour du monde des constructions humaines. Se faufiler dans les escaliers d'un amphithéâtre romain. Suivre la lente ascension d'une cathédrale du Moyen Age. Découper en tranches un château fort. Effleurer les murs de papier d'une maison japonaise. Examiner la dentelle métallique d'un palace de verre. Paille, brique, bois, calcaire, fer ou béton armé : découvrir l'immense palette des matériaux et l'ingéniosité des techniques mises au point par les hommes de tous les temps.