

## **ATELIERS DE LECTURE ET D'ECRITURE :** **CYCLES 2 ET 3**

- *Découvrir le plaisir de lire, d'échanger et de partager,*
- *Jouer avec la langue,*
- *Acquérir plus d'aisance et d'autonomie en lecture et production de textes*

### **Bibliographie non exhaustive :**

#### **Jouer avec les mots et les phrases :**

- ✓ **Petite fabrique de littérature** : A Duchesne et TH Leguay. Magnard  
(Nombreuses références littéraires et plastiques)
- ✓ **Ateliers d'écriture à l'école élémentaire. 60 jeux poétiques.** Dominique Mégrier. Retz
- ✓ **Créer des ateliers d'écriture** : Questions d'école. Hatier
- ✓ **Animer des chantiers d'écriture** : questions d'école : Hatier.
- ✓ **Pratique des jeux littéraires en classe** : Yak Rivais. Retz
- ✓ **Jeux de langage et d'écriture** : littératurbulences / Rivais, Yak. - Retz, 1993 .- 207 p. -  
(Pédagogie pratique)
- ✓ **Jeu, langage et créativité** (les jeux dans la classe de français) : JM Carré et F Debyser – Hachette Larousse.
- ✓ **Enseigner le français à l'école** : Carole Tisset, Renée Léon. Hachette Education.

#### **Activités de structuration sur le mot et la phrase :**

- ✓ *L'atelier de lecture* : Brigitte Chevalier. Collection ARTHUR Nathan (CE1) (dans la même collection : CE2 CM1 CM2)
- ✓ *Bien lire à l'école* : Brigitte Chevalier (textes et exercices progressifs, lire pour apprendre, lire pour créer. Nathan

#### **Sites web :**

- <http://users.skynet.be/Landroit/tablej.htm>
- <http://membres.lycos.fr/mjannot/froggy/dico.htm>
- <http://www.crdp.ac-creteil.fr/telemaque/?comite/langue-jeu.htm>
- **OuLiPo** : Ouvroir de Littérature Potentielle :  
[http://www.hku.hk/french/dcmScreen/lang3035/lang3035\\_litterature\\_potentielle.htm](http://www.hku.hk/french/dcmScreen/lang3035/lang3035_litterature_potentielle.htm).

**Fréquence des ateliers de lecture et d'écriture** : 2 à 4 fois par semaine à raison de séances de 35 à 40 minutes.

**Mode de fonctionnement** :

- La classe dans son intégralité peut participer aux jeux proposés dans le tableau ci-dessous. Les activités sont individuelles ou s'effectuent en groupes.
- On peut également concevoir une organisation en ateliers tournants sur deux semaines par exemple, et amener les élèves à développer diverses compétences de lecture et d'écriture :

EX :

**Atelier n°1** : Compréhension de textes, activités liées à un projet de classe (rallye lecture, recherche documentaire, mise en réseau d'œuvres de littérature, variantes de textes lus à créer...) Une trace écrite est réalisée et diffusée auprès des autres élèves de la classe.

**Atelier n°2** : Travail sur le mot, discrimination visuelle et auditive, relation graphie/phonie, rapidité de lecture, sens, anticipation (anagrammes, mots oubliés, jumeaux, intrus, mots rongés ...) → Activités différenciées en fonction des besoins des élèves. Développer : attention, observation globale, comparaison, jugement spatial, capacité à suivre des yeux, chercher des indices, anticiper.

**Atelier n°3** : Travail sur la phrase, anticiper d'après le contexte, enrichir le vocabulaire, lire pour comprendre des histoires, lire pour agir, pour rechercher des informations.

**Atelier n°4** : jouer avec la langue (voir tableau ci-dessous)

**Rôle de l'enseignant** :

Il repère et analyse les difficultés et besoins des élèves.

Il organise les ateliers en fonction des projets de la classe et des compétences à acquérir ou consolider.

Il vient en aide aux élèves ou aux groupes en difficulté.

Il ménage des moments d'écoute et d'échanges au cours desquels les enfants font part de leurs découvertes et partagent leurs lectures ou les textes qu'ils ont écrits.

Il transmet à ses élèves le goût et le plaisir de lire et d'écrire.

Situations d'apprentissage menées conjointement	Jeux littéraires	Références littéraires
<p><b>L'alphabet : la lettre</b> <b>Le dictionnaire</b></p>		
<p>Utiliser l'iconicité de la lettre ou du mot.</p>	<p><b>Lettre en liberté :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Imaginer le dessin des lettres ou la forme des mots.</li> </ul> <p>Chaque élève va imaginer une forme à la lettre qu'il aura choisie puis écrire une petite phrase (ex : C comme un croissant de lune) on pourra ensuite constituer un abécédaire et un poème sur l'alphabet</p> <p><b>Mot Calligramme</b></p> <p><b>Abécédaires et boule de neige.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Faire se suivre dans l'ordre de l'alphabet des mots inspirés d'une thématique (amitié, espace...). Le premier vers peut se composer d'un seul mot, le second de deux mots ....</li> <li>➤ On peut faire précéder cette activité d'un « <b>jeu du soleil</b> »</li> </ul> <p>Choisir un mot (soleil, lune, pluie, vacances...) et noter au tableau, tous les mots et expressions qui viennent à l'esprit à son évocation. (trier ces mots : ceux qui évoquent la forme, la couleur, la texture (éventuellement), le goût, les propriétés + autres associations. Les élèves écrivent ensuite un texte en choisissant les termes qui leurs conviennent et en les disposant comme des rayons de soleil autour du mot de départ, on peut choisir également de travailler sur les sonorités.</p> <p><b>Lipogrammes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ecrire des textes en s'interdisant l'emploi de certaines lettres (ex : e, a...). Travail sur le son et la lettre, des lettres interdites peuvent</li> </ul>	<p>1) Béatrix Beck, Jean Claverie <u>la grenouille d'encrier</u>, in <u>Contes à l'enfant né coiffé</u> Folio Cadet Gallimard</p>
<p>Associations d'idées, enrichissement du vocabulaire, images, travail sur la lettre et l'ordre alphabétique.</p>		<p>3) Apollinaire « <u>Calligrammes</u> »</p> <p>Arthur Rimbaud, <u>Enfance</u>, illuminations</p> <p>Max Jacob, <u>Poème de la lune</u></p>
		<p>2) Georges Perec ou R Queneau : Lipogramme en A, en E et en Z</p>

	<p>se trouver dans des mots où on ne les entend pas. Les élèves seront amenés à vérifier l'orthographe dans le dictionnaire ou les lexiques constitués en classe.</p>	<p>Ondoyons un poupon, dit Orgon, fils d'Ubu. Bouffons choux, bijoux, pour puis du mou du confit, buvons non point un grog: un punch (...).</p> <p>Raymond Queneau in <u>Oulipo I</u>, p.94</p>
	<p><b>Tautogramme :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Il s'agit du jeu inverse, il consiste à mettre le plus de lettres choisies possible (ex : Zoé zozote quand Zorro zézaye)</li> </ul>	
<b>Le mot, relation grapho-phonique</b>	<p><b>Sans en avoir l'air (l'r)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Il s'agit de transformer un mot par suppression de la lettre « r » (ex : brise, bise ; brosse, bosse)</li> </ul>	
	<p><b>Zigomar :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ce jeu se joue à deux : trouver le mot de l'autre en proposant des lettres, les mettre ensuite dans l'ordre jusqu'à ce que l'on découvre le mot choisi par l'autre joueur.</li> </ul>	
	<p><b>Mot à rallonge :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Il s'agit d'ajouter une lettre à chaque mot précédent pour en former un nouveau. (ex : d, du, dur, dure, durée...)</li> </ul>	
	<p><b>Virelangues , cf répétition de sons</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mots ou phrases mettant en jeu les capacités d'élocution et d'articulation (Pie niche haut, oie niche bas.)</li> </ul>	<p>4) D Valls F Mc Kenzie <u>Phonétines</u> Castor Poche Flammarion</p> <p>Répétitions de sons : Francis Ponge, Mallarmé, 5) Bobby La pointe (mélodie) Mélodie)</p>

Sens et sonorités proches	<p><b>Métagrammes</b> : jouer avec les paronymes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Transformation d'un mot par changement d'une lettre pour former un mot nouveau (ex : col, vol sol)</li> <li>➤ Prolongement : créer un texte avec les mots trouvés.</li> </ul>	Pef
	<p><b>Lettre à introduire</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Plusieurs joueurs : le premier propose un mot de 4 à 5 lettres, le suivant crée un mot nouveau en transformant ou déplaçant une lettre, etc... (ex : avion, avons, savon...)</li> </ul>	
	<p><b>Anagrammes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Former un nouveau mot avec les lettres d'un mot donné.</li> </ul> <p>On peut aussi faire rédiger de petites devinettes (ex : Qui suis-je: Avec les lettres de mon nom, on peut écrire celui de ma maison. <i>Le chien et sa niche</i>)</p> <p><a href="http://villemain.gerard.free.fr/Langue/anagramm.htm">http://villemain.gerard.free.fr/Langue/anagramm.htm</a></p>	<p>Boris Vian aimait à signer « Bison ravi » ou « Brisavion »</p> <p>Salvador Dali, <i>Avida Dollars!</i></p>
<p><b>Le mot, la syllabe, le dictionnaire.</b></p>	<p><b>Mots à tiroirs ou mots valises, néologismes.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Amalgame de la partie initiale d'un mot et partie finale d'un autre.</li> </ul> <p>Décomposer des mots existants (orange = or+ange). Composer des mots nouveaux : nom+nom adj+adj nom+adj...</p> <p>Développe l'imaginaire. On peut faire rédiger de courtes définitions. (ex : <b>ALÉPHANT</b>. Variété de pachyderme volant dont Dumbo est d'unique représentant connu.</p> <p><a href="http://perso.wanadoo.fr/alain.crechange/frmotsval.html">http://perso.wanadoo.fr/alain.crechange/frmotsval.html</a></p>	<p>Lewis Carroll (frivoreux= frivole et malheureux), Raymond Gueneau, Roald Dahl <b>Le bon gros géant</b>, ed Gllimard.</p> <p>Pierre Léon , <b>Grépotame et 250 drôles d'animaux croisés</b>, Nathan</p>
	<p><b>Enchaînements</b> : syllabes et homophones</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Travail sur la syllabe ou le son :</li> </ul>	

	construire le mot suivant avec la dernière syllabe ou le dernier son du mot précédent : le marabout d'ficelle....		
	<b>Logogriphe :</b> ✓ Construire d'autres mots avec les lettres d'un mot donné (ex : établissement : étable, étalement, lit, les.....)		
<b>Le mot, la phrase, le dictionnaire</b>	<b>Inventaires :</b> ✓ Permet le travail du vocabulaire par thème, le développement de l'imaginaire car les néologismes sont permis.  Variantes : orthographes inventoriées son lui, adverbes en -ment...	6) J Prévert : <b>le raton laveur</b> Boris Vian : <b>la complainte du progrès.</b>  <b>Les hiboux</b> , R Desnos Luc Bérimont, <b>comptines pour les enfants d'ici et les canards sauvages</b>	
Nature des mots, maniement du dictionnaire, accords au sein du GN..	<b>La méthode N+7 (ou N+3....) :</b> ✓ Le jeu consiste à remplacer les noms ou certains mots contenus dans un texte d'auteur (connu des élèves) par le 7 <sup>ème</sup> (ou le 3 <sup>ème</sup> ...) qui suit dans le dictionnaire.	Inspiré des jeux de l'OULIPO	
Appropriation de structures de phrases explicatives.	<b>La littérature définitionnelle :</b> ✓ Le jeu consiste à remplacer certains mots d'un texte par leur définition. ✓ On peut demander aux élèves de « traduire » des textes dans les deux sens : du mot à la définition, ou de la définition au mot.	Gueneau « la littérature définitionnelle » dans l'OuLiPo.  7) Ex Stephan Thormerson dans son roman, Bayamus (1943)	
Travail sur la lecture de mots difficiles et/ou la construction du sens par rapprochement avec des mots ou syllabes connus. Apprendre à rédiger une définition.	<b>Mots rares :</b> ✓ Répertoire des mots rares dans le dictionnaire, demander aux élèves d'en imaginer la définition. Comparer ensuite avec la véritable définition. ✓ Humour.		

	<p><b>Sens propre sens figuré, mots tordus :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ humour. Jeux de mots.</li> <li>✓ Homophonie, homonymie</li> <li>✓ Maximes, proverbes, aphorismes.</li> </ul>	<p><u>Mots tordus de Pef</u>  <u>Le mât de Cocagne, Maurice Carême</u>  <b>8) L'enfant qui battait la campagne.</b>,  Claude Roy  <b>9) C'était un bon copain R Desnos</b>  Alain le Saux, « <b>ma maîtresse m'a dit qu'il fallait bien posséder la langue française</b>, ed Rivages</p>
	<p><b>Cadavre exquis :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Jeu surréaliste consistant à composer collectivement une phrase en écrivant un mot sur un papier que l'on plie avant de le passer au joueur suivant qui doit écrire un autre élément de la phrase." (Petit Robert)</li> <li>✓ On peut faire varier les contraintes en fonction du niveau des élèves : 1 écrire un nom, 2 un adjectif, 3 un verbe.....</li> </ul>	<p>Ex : A Breton</p>
	<p><b>Portrait Chinois</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Permet de travailler comparaisons, métaphores et structures syntaxiques :</li> </ul> <p>Si c'était un bruit ce serait....  Si c'était une musique, ce serait  Si c'était....</p>	
	<p><b>Les Oxymorons</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ L'absurde : phrases dans lesquelles on introduit volontairement des contradictions (ex ; Immobilité, il s'avança vers elle. Il le regardait, les yeux fermés).</li> <li>✓ Permet de travailler les contraires et la cohérence des phrases.</li> </ul>	
	<p><b>Logorallie :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Il s'agit d'écrire un texte en introduisant obligatoirement et dans un ordre déterminé les mots d'une liste établie à l'avance.</li> <li>✓ Ces mots peuvent être issus de lectures connues, piochées au hasard dans le</li> </ul>	<p>10) R Queneau. Logo rallye dans <u>Exercices de style</u>. (Petite fabrique de Littérature p 188)</p>

	<p>dictionnaire, choisis en nombre limité dans une liste plus longue fournie par un meneur de jeu...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Le texte rédigé devra être cohérent. On peut également opter pour une création poétique en obligeant l'utilisation exclusive des mots retenus.</li> </ul>	
<p>Cohérence. Transformation d'un texte.</p>	<p><b>Le caviardage</b> (à l'origine expression employée désigner la censure d'un texte)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Consiste à supprimer une partie des mots d'un texte (la moitié environ), tout en conservant une cohérence au nouveau texte obtenu.</li> <li>✓ On peut effectuer le même jeu en supprimant des lettres à certains mots pour en former d'autres et modifier le texte d'origine.</li> </ul>	<p>Francis Ponge</p>
<p>Sens, musicalité, cohérence.</p>	<p><b>Le centon</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ collage d'éléments prélevés dans des textes littéraires connus des élèves pour créer son propre texte. On peut demander de choisir x mots de différentes natures (noms, verbes, adj, mots invariables....).</li> </ul>	<p>Yak Rivais B Cendrars</p>

Les quelques exemples de jeux proposés ci-dessus, admettent de nombreuses variantes que chaque enseignant imaginera et adaptera au niveau de sa classe et aux activités menées parallèlement.  
 Les ouvrages cités à titre indicatif au début de ce document sont riches d'autres références.  
 On trouvera facilement sur le web, la plupart des textes auxquels il est fait allusion, si on ne possède pas certains ouvrages mentionnés



## .Textes

<p>1) <i>Papirette est une petite fille de papier sortie du cahier de Georges. Elle s'est endormie... Mais les caractères d'imprimerie chatouillaient Papirette. Elle rêva que, tenant le I à la main, elle poussait le O comme un cerceau. Le I se changea en sceptre. Le O en globe terrestre et Papirette devint reine. Elle ouvrit le portillon du A et entra dans le jardin où elle se balançait sur le H, escalada les montagnes russes du M et du N. Le S siffla : aussitôt toutes les lettres, les majuscules tenant par la main leurs enfants minuscules, se rangèrent par ordre alphabétique et Papirette les passa en revue. Elle vérifia que les les points fussent bien sur les i et les barres aux t.</i></p> <p><i>Béatrix Beck, Jean Claverie « la grenouille d'encrier » in contes à l'enfant né coiffé, Folio Cadet , Gallimard.</i></p>	<p>2) <i>En 1969, Georges Perec publie le très célèbre La Disparition, roman où ne figure aucun e (traduite en anglais sous la titre de Void) dont voici un extrait:</i></p> <p><i>Sois soumis, mon chagrin, puis dans ton coin, sois sourd Tu la voulais, la Nuit; la voilà, la voici: Un air tout obscurci a chu sur nos faubourgs, Ici portant la paix, là-bas donnant du souci.</i></p> <p><i>Tandis qu'un vil magna d'humains, oh, trop banals, Sous l'aiguillon Plaisir, guillotiné sans amour, Va puisant son poison aux puants carnivals, Mon chagrin, saisis-moi la main, là, pour toujours.</i></p> <p><i>Loin d'ici. Vois s'offrir sur un balcon d'oubli, Aux habits pourrissants, nos ans qui sont partis; Surgir du fond marin un guignon souriant;</i></p> <p><i>Apollon moribond s'assoupit sous un arc. Puis, ainsi qu'un drap noir traînant au clair ponant Ouïs, Amour, ouïs la Nuit qui sourd du parc.</i></p> <p><i>Ainsi, on pourra transformer "Un seul être vous manque, et tout est dépeuplé" en "Ton amour disparu, il n'y a plus un chat!"</i></p> <p><i>En 1972, Georges Perec récidive cet exploit littéraire en publiant Les revenentes, où ne figure que la voyelle e! ("Cette belle enlevée, le désert est réel!").</i></p> <p><i>On peut retrouver cete voyelle quatre fois dans éphémère, et six fois dans dégénérescence.</i></p> <p><a href="http://www.stat.ucl.ac.be/ISpersonnel/lecoutr e/francais/lipogrammes.html">http://www.stat.ucl.ac.be/ISpersonnel/lecoutr e/francais/lipogrammes.html</a></p>
<p>3)</p> <p style="text-align: center;"><i>Que mon Flacon Me semble bon ! Sans lui L'ennui Me nuit; Me suit, Je sens</i></p>	<p>4) <i>Un gorille goulu Glapi glapu Déguste une galette Glapi glapette Mais son amie Guenon Glapi glapon, Non ! D Valls F Mc Kenzie <u>Phonétines</u> Castor Poche Flammarion</i></p>

<p style="text-align: center;"> <i>Mes sens  Mourans  Pesans.  Quand je le tiens  Dieux ! Que je suis bien !  Que son aspect est agréable !  Que je fais cas de ses divins présents!  C'est de son sein fécond, c'est de ses heureux  flancs  Que coule ce nectar si doux, si délectable  Qui rend tous les esprits, tous les coeurs  satisfaits.  (...)</i> </p>	
<p> 5) <i>Oui, mon doux minet, la mini.  Oui, la mini est la manie  Est la manie de Malnie  Mélanie l'amie d'Amélie...</i> </p> <p> <i>Méli Mélodir Boby Lapointe (1922 1972) Ed  Labrador.  (extrait)</i> </p>	<p><b>6) Inventaire</b></p> <p> <i>Une pierre  deux maisons  trois ruines  quatre fossoyeurs  un jardin  des fleurs</i> </p> <p> <i>un raton laveur</i> </p> <p> <i>une douzaine d'huîtres un citron un pain  un rayon de soleil  une lame de fond  six musiciens  une porte avec son paillason  un monsieur décoré de la légion d'honneur</i> </p> <p> <i>un autre raton laveur</i> </p> <p> <i>J Prévert (Inventaire, extrait)</i> </p>
<p> 7) <i>Stephan Thermerson dans son roman,  Bayamus (1943) extrait</i> </p> <p> <i>Taffy était un Gallois,  Taffy était un voleur</i> </p> <p> <i>(« traduction »)</i>  <i>Taffy était un garçon natif du Pays de Galles  Taffy était une personne qui pratiquait la  saisie illégale de la propriété d'autrui et se  l'appropriait pour ses propres usages et  desseins.</i> </p>	<p><b>8) L'enfant qui battait la campagne</b></p> <p> <i>Vous me copiez deux cents fois le verbe : Je  n'écoute pas. Je bats la campagne.  Je bats la campagne, tu bats la campagne, Il  bat la campagne à coups de bâton.</i> </p> <p> <i>La campagne ? Pourquoi la battre ?  Elle ne m'a jamais rien fait.</i> </p> <p> <i>C'est ma seule amie, la campagne,  Je baye aux corneilles, je cours la campagne.</i> </p> <p> <i>Il ne faut jamais battre la campagne :  on pourrait casser un nid et ses oeufs.</i> </p> <p> <i>On pourrait briser un iris, une herbe,</i> </p>

	<p><i>On pourrait fêler le cristal de l'eau.</i></p> <p><i>Je n'écouterai pas la leçon.</i>  <i>Je ne battraï pas la campagne.</i>  <i>Claude ROY</i></p>
<p><b>9) C'ÉTAIT UN BON COPAIN</b>  <i>Il avait le cœur sous la main</i>  <i>Et la cervelle dans la lune</i>  <i>C'était un bon copain</i>  <i>Il avait l'estomac dans les talons</i>  <i>Et les yeux dans nos yeux</i>  <i>C'était un triste copain</i>  <i>Il avait la tête à l'envers</i>  <i>Et le feu là où vous pensez.</i>  <i>(...)</i>  <i>Extrait de « Corps et Biens »</i>  <i>Robert DESNOS</i>  <i>(1900 - 1945)</i></p>	<p><i>Extraits de Corps et biens (1930)</i></p> <p>Sur la mer maritime se perdent les perdus  Les morts meurent en chassant  des chasseurs dansent en rond une ronde  Dieux divins! Hommes humains!  De mes doigts digitaux je déchire une cervelle  cérébrale.  Quelle angoissante angoisse!  Mais les maîtresses maîtrisées ont des  cheveux chevelus  Cieux célestes  terre terrestre  Mais où est la terre céleste?</p> <p>Robert Desnos</p>

FRANÇAIS : CII  
ACTIVITES DE STRUCTURATION EN GS  
(d'après l'ouvrage de C Tisset : apprendre à lire au CII)

**OBJECTIFS :**

*Prendre conscience du matériau sonore de la langue*

*Découvrir des éléments écrits*

*Mémorisation et constitution d'un capital de mots afin d'aborder la production de textes.*

**MATERIAU SONORE DE LA LANGUE**

Chansons, comptines avec répétitions phoniques (la cane a ri, canari), calembours (la belle lisse poire...)  
proximité de sons (les chaussettes de l'archiduchesse...)

**DECOUVERTE DES ELEMENTS ECRITS :**

**Activités sur la phrase :**

- Faire comparer une version saisie au km, c'est à dire sans ponctuation, et une version normalisée d'un même texte ; cette comparaison peut se faire sur la représentation écrite, mais également sur l'oralisation de chaque version effectuée par l'enseignant. Noter les remarques de la classe sur une affiche puis début de résolution sur la fonction des principaux signes.
- Faire faire des relevés de signes autres que les lettres dans une partie d'histoire lue en classe et faire rechercher à quoi ils servent. La classe a relevé le point final ; pour faire comprendre à quoi il sert, le maître lit le texte sans le point (donc sans reprendre son souffle et d'une façon monocorde pour accentuer l'effet) ; puis il lit en respectant les points ; les enfants font des remarques sur la différence de lecture. On pourra procéder de même avec le point d'exclamation et d'interrogation.
- Faire verbaliser tous les signes non alphabétiques qu'on trouve sur un clavier d'ordinateur et rechercher leur sens en les comparant aux mêmes signes dans une poésie ou un texte que l'on connaît bien.
- Utiliser ce clavier pour copier un texte écrit avec des signes de ponctuation.
- Mettre au point collectivement des signes de ponctuation à utiliser dans un écrit produit en classe.
- Découper un texte (sur l'ordinateur) en fonction des points (touche entrée) et mettre en valeur l'usage de la capitale.
- Reconstituer un texte d'après les points et les majuscules.
- Faire colorier de façon différente une partie narrative et une partie dialoguée dans plusieurs récits
- Faire comparer les signes qui encadrent les dialogues, les signes qui annoncent les changements de voix.
- Faire construire une phrase avec des étiquettes de mots connus et des étiquettes de ponctuation. L'enfant oralise sa phrase avec l'intonation adéquate. Le reste de la classe vérifie la justesse de l'intonation en fonction du signe écrit. (collection d'étiquettes mots + ponctuation)

### **Activités sur le mot :**

- Reconstituer un texte : les phrases sont dans le désordre, on donne les signes de ponctuation et le texte de référence ; les enfants doivent classer leurs étiquettes phrases pour retrouver le texte de départ.
- Reconstituer une phrases : les mots sont dans le désordre ; on donne les signes de ponctuation, des étiquettes blanches figurant les espaces, le mot du début possède une majuscule. L'enfant possède la phrase de référence et cherche à la reproduire exactement en collant ses propres étiquettes dans le bon ordre (même exercice sur traitement de texte : apprendre à déplacer des mots avec la souris)..
- Reconstituer des mots : on donne des lettres de préférence en cursives dans le désordre ; l'enfant peut se servir du mot de référence ou non, selon que le mot est connu ou pas.
- Copier un mot, une phrase en utilisant l'imprimerie ou un clavier ; (matérialisation des signes de ponctuation et des espaces)
- Entourer des mots, des signes de ponctuation dans un texte avec un modèle.
- Séparer des mots dans une phrase écrite sans espace, en scriptes ou en majuscules
- Entourer un mot connu globalement dans un texte sans modèle.
- Associer des dessins et des mots correspondants.
- Compléter une phrase lacunaire en choisissant les mots manquants dans un lot d'étiquettes avec ou sans intrus.

### **Activités sur la lettre :**

Tris

- Recherche de tous les mots contenant une lettre, deux lettres, trois lettres;
- Recherche de tous les mots possédant un accent aigu, un accent grave, un accent circonflexe.
- Recherche de telle lettre à l'initiale, à l'intérieur d'un mot, à la finale.
- Recherche de tous les mots comportant une consonne double
- Recherche de tous les mots comportant une apostrophe.
- Recherche de la même lettre dans les journaux, dans les revues, dans des catalogues d'imprimeurs, sur des enveloppes manuscrites.

## ACTIVITES DE STRUCTURATION AU CE1

### **Mémoire auditive, visuelle, compréhension :**

- Mettre un mot dans la bonne silhouette
- Trouver un mot parmi des mots ressemblants
- Remettre dans l'ordre des étiquettes pour faire une phrase qui ait du sens (avec signes de ponctuation)
- Remettre les mots d'une phrase dans l'ordre.
- Remettre les phrases d'un texte dans l'ordre.
- Transformer un texte en bouleversant l'ordre chronologique
- Entourer les mots qui désignent le même personnage
- Compléter des phrases avec des mots donnés ou non dans une liste, avec intrus ou non.
- Compléter des textes lacunaires (avec des mots qui peuvent être prédits grâce au contexte, mots choisis dans une liste)
- Répondre à des questions
- Faire correspondre dessins et phrases.
- Vrai, Faux, je ne sais pas.
- Chasser un mot intrus
- Phrases à choix multiples.
- Devinettes dont la réponse est contenue dans le texte.
- Distinguer parties discursives et historiques : souligner les parties dialoguées, les faire jouer.

### **Le Code, la mémoire (visuelle et auditive)**

- Séparation de mots dans une phrases écrite en scripte ou en cursive
- Chercher dans une liste des mots contenant tel graphème, tel phonème
- Mettre des mots dans des formes matricielles.
- Faire des mots croisés
- Chasser un intrus dans une série composée à partir d'un graphème
- Recopier sur l'ardoise un mot écrit au tableau (et tiré d'un texte étudié) pendant un temps limité puis effacé (durée d'observation de plus en plus courte dans l'année)
- Copier un mot épilé par l'enseignant (mot tiré d'une histoire étudiée)
- Ecrire une courte histoire au tableau ou la lire puis donner une feuille avec quelques mots, des dessins représentant les êtres ou les situations évoquées + intrus. Entourer les mots ou les dessins correspondant à l'histoire.

### **L'imaginaire :**

- Chercher des analogies
- Association d'idées
- Associations phoniques (mots qui riment, homophones, mots tordus, rébus ...)

### **Construire des jeux de réinvestissement.**

### **Les lectures plurielles (différencier différents types d'ouvrages)**

- Trier la bibliothèque ou la BCD (1 couleur par type d'ouvrage)  
chercher vérifier (dico, atlas, cd rom...)

se détendre, imaginer (albums romans, contes, poésies...)  
se documenter, rechercher, créer (documentaires, magazines, fiches techniques...)  
s'informer (journaux...)

- Exercices de classification : travail sur les couvertures (entourer de la bonne couleur la photo de la couverture de l'ouvrage qui permettra de s'informer...)
- Organiser une chasse au livre dans la bibliothèque. Indices permettant de retrouver un ouvrage, ou son titre, ou un auteur, un thème traité...
- Replacer un ouvrage de chaque catégorie au bon endroit.
- Connaître les aspects extérieurs d'un ouvrage + indices porteurs de signification : titre, 4° de couverture, table des matières, index, illustration...
- Cacher un titre, demander d'en imaginer un d'après illustration, puis comparer avec le titre de l'auteur.
- Formuler des hypothèses à partir des illustrations.
- Enregistrer la lecture d'albums.

## ACTIVITES DE STRUCTURATION AU CIII

D'après l'ouvrage de Renée Léon et Carole Tisset **Enseigner le français à l'école** (Hachette éducation)

### **Mémoire auditive, visuelle, compréhension :**

- Mettre un mot dans la bonne silhouette
- Trouver un mot parmi des mots ressemblants
- Remettre dans l'ordre des étiquettes pour faire une phrase qui ait du sens (avec signes de ponctuation)
- Remettre les mots d'une phrase dans l'ordre.
- Remettre les phrases d'un texte dans l'ordre.
- Transformer un texte en bouleversant l'ordre chronologique
- Entourer les mots qui désignent le même personnage
- Compléter des phrases avec des mots donnés ou non dans une liste, avec intrus ou non.
- Compléter des textes lacunaires (avec des mots qui peuvent être prédits grâce au contexte, mots choisis dans une liste)
- Répondre à des questions
- Faire correspondre dessins et phrases.
- Vrai, Faux, je ne sais pas.
- Chasser un mot intrus
- Phrases à choix multiples.
- Devinettes dont la réponse est contenue dans le texte.
- Distinguer parties discursives et historiques : souligner les parties dialoguées, les faire jouer.

### **Le Code, la mémoire (visuelle et auditive)**

- Mettre des mots dans des formes matricielles.
- Faire des mots croisés
- Chasser un intrus dans une série composée à partir d'un graphème
- Ecrire une courte histoire au tableau ou la lire puis donner une feuille avec quelques mots, des dessins représentant les êtres ou les situations évoquées + intrus. Entourer les mots ou les dessins correspondant à l'histoire.

### **L'imaginaire :**

- Chercher des analogies
- Association d'idées
- Associations phoniques (mots qui riment, homophones, mots tordus, rébus ...)

### **Construire des jeux de réinvestissement.**

### **Les lectures plurielles (différencier différents types d'ouvrages)**

- Trier la bibliothèque ou la BCD (1 couleur par type d'ouvrage)  
chercher vérifier (dico, atlas, cd rom...)  
se détendre, imaginer (albums romans, contes, poésies...)  
se documenter, rechercher, créer (documentaires, magazines, fiches techniques...)  
s'informer (journaux...)



- Exercices de classification : travail sur les couvertures (entourer de la bonne couleur la photo de la couverture de l'ouvrage qui permettra de s'informer...)
- Organiser une chasse au livre dans la bibliothèque. Indices permettant de retrouver un ouvrage, ou son titre, ou un auteur, un thème traité...
- Replacer un ouvrage de chaque catégorie au bon endroit.
- Connaître les aspects extérieurs d'un ouvrage + indices porteurs de signification : titre, 4° de couverture, table des matières, index, illustration...
- Cacher un titre, demander d'en imaginer un d'après illustration, puis comparer avec le titre de l'auteur.
- Formuler des hypothèses à partir des illustrations.
- Enregistrer la lecture d'albums.