

DICTEE A L'ADULTE
UN EXEMPLE DE PRODUCTION D'ECRIT EN GS OU EN CP
Une règle de jeu collectif

TITRE : Elaboration d'une règle de jeu collectif.

PROJET D'ECRITURE :

Organisation d'une rencontre sportive sur le groupe scolaire. Les classes de GS et de CP écrivent une règle de jeu collectif simple qu'ils s'échangeront au moins un mois avant la rencontre pour pouvoir expérimenter les jeux après déchiffrage en classe.

Jeux qui peuvent être proposés : - les déménageurs – les balles brûlantes – les lapins dans leur terrier – les écureuils – le petit train (relais) – le relais des cerceaux – le filet des pêcheurs...

Travail en amont indispensable :

En motricité : s'approprier le jeu en plusieurs séances.

Des interactions langagières seront indispensables ; elles contribueront à élaborer le champ lexical nécessaire pour enrichir la production écrite.

En activités langagières en classe : évoquer le jeu, étape par étape (dessins ou photos) – Etablir une fiche lexicale du jeu (imagier, phonologie) – Faire un travail sur les verbes d'actions.

DOMAINE : Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

ATTENDUS :

- Participer verbalement à la production d'un écrit
- Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle

OBJECTIFS :

Séance 1 :

- Etre capable d'élaborer une structure propre à la règle de jeu.

Séance 2 :

- Etre capable d'organiser les mots dans la phrase.
- Etre capable de traduire de l'oral en écrit.
- Etre capable de se familiariser avec la ponctuation.

Séance 3 :

- Etre capable de composer un énoncé plus large que la phrase.
- Etre capable de rédiger la règle du jeu en respectant la structure d'une règle de jeu.

MODALITES DE FONCTIONNEMENT

Durée : 3 séances – Nécessité de prévoir une organisation des séances 2 et 3 sur une semaine.

Matériel : Grandes feuilles longues – Crayons feutres noirs assez gros pour la lisibilité (éviter les crayons de couleur qui induisent une diversion dans l'écrit) – Des règles de jeu de la classe – Les éléments préparatoires déjà élaborés en groupe classe : canevas, pense-bête, fiche lexicale...Feuille plus petite pour l'édition finale. Des bandes de papier pour les activités d'écriture individuelle.

DEROULEMENT :

Séance n° 1 : FONCTIONS DE L'ECRIT. *Mise en place du projet collectif.*

Organisation de la classe : en grand groupe

Les élèves sont amenés à	Rôle du maître
<ul style="list-style-type: none">- rappeler le projet,- comprendre que les fiches établies en amont avec les dessins ou les photos ne sont pas assez explicites pour que la règle de jeu soit comprise par les enfants de CP : nécessité de passer à l'écriture pour être plus précis,- rechercher des règles de jeux dans la classe, connues et les comparer.	<ul style="list-style-type: none">- Définir la tâche à réaliser.- Proposer la dictée à l'adulte- Tracer sur une grande feuille de papier le canevas de la règle de jeu : Où ? Quoi ? (matériel) Pourquoi ? Comment ? Combien de temps ? Quel score ?

Séance n° 2 : DICTEE A L'ADULTE.

Organisation de la classe : en petits groupes : un groupe (4 à 6) en situation d'écriture avec l'adulte, les autres en ateliers autonomes. Organisation sur une semaine. Ménager rapidement un moment de regroupement après la dictée par un groupe, pour lire la nouvelle production afin de mettre la classe au courant. **Les élèves doivent être installés face à la feuille écrite.**

Les élèves sont amenés à	Rôle du maître
<ul style="list-style-type: none">- rappeler ce qu'on va dire aux CP,- s'exprimer,- se mettre d'accord sur ce qu'on écrit,- corriger la syntaxe, employer le mot juste,- se représenter le mot écrit- se familiariser avec la ponctuation.	<ul style="list-style-type: none">- Signaler qu'écrire, c'est penser à ce qu'on veut dire : à qui, pour quoi faire,.....- Montrer qu'on n'écrit pas tout à fait comme on parle.- Reprendre et répéter la phrase proposée par les élèves. « Tu crois qu'ils vont comprendre ? »- Donner la parole à ceux qui s'expriment peu.- Ecrire en cursive.- Montrer par les relectures que tout ce qui a été dit est en train de s'écrire.- Relire sans s'arrêter sur la syllabe mais s'arrêter sur le mot.- Mettre la ponctuation.

Regroupement : on relira la production.

On peut dans la deuxième partie de l'année de GS, proposer à un ou deux élèves, lors de l'atelier de dictée avec le maître ou dans un atelier d'écriture, d'écrire un mot ou un groupe de mots ; par exemple « comment écrire le mot SALLE ? ». Cette tâche peut être donnée à un élève qui commence à être « écrivain-encodeur ». Celui-ci va s'aider de tous les outils mis à sa disposition dans la classe : affichage, imagiers, comptines, boîtes à mots, mots - outils...) pour écrire seul le mot « salle ».

Séance n° 3 : COMMENCER A ECRIRE TOUT

Organisation de la classe : grand groupe, ateliers autonomes. Un atelier d'écriture avec le maître.
Organisation sur une semaine.

Les élèves sont amenés à	Rôle du maître
<ul style="list-style-type: none">- comprendre que le grand format qui servait pour l'activité d'écriture de la règle ne convient pas pour l'envoi aux destinataires : nécessité d'écrire sur un format plus petit,- copier un mot, un groupe de mots, une phrase en cursive pour constituer la règle de jeu à envoyer aux CP,- garder une mémoire de la règle de jeu,- faire parvenir la règle aux CP.	<ul style="list-style-type: none">- Montrer la difficulté d'envoyer la règle du jeu écrite sur le format qui a servi pour l'écriture.- Proposer un petit format où tous les élèves vont écrire.- Réécrire devant les élèves les différentes étapes de la règle du jeu sur des bandes de papier en numérotant l'ordre et distribuer le travail.- Etre vigilant au respect de la graphie.- Photocopier le travail final et le coller dans le cahier de vie.- Afficher la règle de jeu dans la classe.

PRODUCTIONS

Travail réalisé par les élèves de GS, Fin de séance 2

Titre : les balles brûlantes.

Où ? : on joue sur un terrain qui a deux camps.

Quoi ? : on joue avec des balles ou des sacs de graines.

Qui ? : il y a deux équipes. Il y a sept ou huit joueurs par équipe.

Pourquoi ? : il faut avoir le moins de balles ou le moins de sacs de graines dans son camp pour gagner.

Quel Score ? : à la fin du jeu, on compte les balles ou les sacs de graines dans chaque camp.

Comment ? : il faut lancer une balle ou un sac de graines dans le camp des adversaires. Il ne faut pas aller chercher les balles ou les sacs de graines qui sont en dehors du terrain.

Combien de temps ? : le jeu dure une minute.