

CHANTIER D'ÉCRITURE : La règle du jeu, type de texte injonctif

Projet : Les élèves créent une règle du jeu pour qu'une autre classe ou un autre groupe de la classe puisse jouer.

Le produit fini : Une règle du jeu écrite avec un traitement de texte si possible.

Destinataire : une autre classe ou un autre groupe de la classe.

Compétences :

- ❖ Lire et utiliser tout texte scolaire relatif aux diverses activités de la classe.
- ❖ Rédiger, à partir d'une liste ordonnée d'informations un texte à dominante injonctive, seul ou à plus dans le cadre d'un projet d'écriture relevant de l'un des grands domaines disciplinaires du cycle 3.
- ❖ Mettre en page et organiser un document écrit dans la perspective d'un projet d'écriture et en respectant les conventions et en insérant éventuellement les images, tableaux ou graphiques nécessaires.

Caractéristiques et silhouette du genre de texte : la règle du jeu :

- Elle sert à dire comment faire, renseigner ou aider à agir.
- Il y a présence du destinataire de manière implicite
- Ce document est adapté à un public donné et annonce le résultat à atteindre.
- C'est une suite progressive d'actions ou de consignes ordonnées.
- Les formes verbales employées en majorité sont l'impératif ou l'infinitif.
- Présentation : titres, sous-titres, alinéas, tirets, numérotation, paragraphes,...

Liens avec d'autres disciplines :

- ❖ TUIC
- ❖ EPS

Séances décrochées en grammaire de texte :

- ❖ Verbes d'action spécifique à la règle du jeu.
- ❖ L'impératif du présent de l'indicatif des verbes du 1er groupe.
- ❖ L'impératif du présent de l'indicatif des verbes du 2ème et 3ème groupes.
- ❖ Les verbes terminés en [e]

Fiche de préparation d'un CHANTIER D'ECRITURE

La règle du jeu

CYCLE 3

SITUATION DE COMMUNICATION

Enjeu de communication

Créer une règle du jeu pour qu'une autre classe ou un autre groupe de la classe puisse jouer. L'écriture de la règle du jeu se fait à partir des connaissances des enfants et de l'étude de textes experts.

Définition du projet

NEGOCIATION : le choix du jeu pour lequel on va écrire la règle

(jeu de société, jeu en EPS...)

Le produit fini :

Une règle du jeu écrite avec un traitement de texte (si possible)

*Caractéristiques
Silhouette*

La règle du jeu sera présentée sur une fiche cartonnée. Elle comportera les différentes rubriques choisies suite à l'étude des textes experts.

Le destinataire :

- une autre classe
- un autre groupe de la classe

Type de texte :

Texte injonctif

Texte pour dire comment faire, prescrire, renseigner, aider à agir

Compétences

- Lire et utiliser tout texte scolaire relatif aux diverses activités de la classe.
- Rédiger, à partir d'une liste ordonnée d'informations, un texte à dominante injonctive, seul ou à plusieurs dans le cadre d'un projet d'écriture relevant de l'un des grands domaines disciplinaires du cycle 3 à partir d'outils élaborés par la classe.
- Mettre en page et organiser un document écrit dans la perspective d'un projet d'écriture en respectant les conventions et en insérant éventuellement des images, tableaux ou graphiques nécessaires.

Objectifs

- voir les objectifs des séances.

SITUATION DE COMMUNICATION

*Références
textes référents
bibliographie précise*

Le jeu choisi

Différentes règles du jeu

Exemples de règle du jeu :

- *Balles de match* cf. annexe A (magazine *Astrapi*)
- *Le grand jeu des pirates* cf. annexe B 1 et 2 (magazine *Astrapi*)

Quelques références pour les activités de lecture et/ou pour les séances décrochées:

- cf. annexe C 1 et 2 (*L'ami-lire* CM2 Bordas p42-43)
- cf. annexe D 1 et 2 (*Les couleurs du français* CM2 Hachette p102-103)
- *Au pied de la lettre* CM2 Hachette p62 à 78
- *C'est à lire* CM1 Hachette p130-131 (notice de fabrication), p144-145 (recette), p148-149 (fiche de plantation) avec le fichier élève pour les questions.
- *Mon bibliotexte* L'atelier de français Cycle 3 Bordas p 151, 153, 156, 162 et d'autres textes dans le chapitre « *Des textes pour prescrire* »

ECHEANCIER

durée du projet

2 semaines et demi.

*programmation des
séances*

Environ 10 séances réparties sur 2 semaines et demi.

- séance 1 : mise en projet - premier jet
- séance 2 : confrontation aux textes experts
- séance 3 : séance décrochée sur les verbes d'action spécifiques
- séance 4 : séance décrochée sur l'impératif présent (1^{er} groupe)
- séance 5 : séance décrochée sur l'impératif présent (2^{ème} et 3^{ème} groupes)
- séance 6 : séance décrochée sur les terminaisons é - er - ez
- séances 7 et 8 : réécriture
- séance 9 : test et correction de la règle du jeu
- séance 10 : mise en forme du texte

*bilan avec les
enfants*

Organisation
pédagogique de
l'écriture

SEANCE ①

Mise en projet

Compétence : Avoir compris et retenu que les constituants d'une phrase ne sont pas seulement juxtaposés mais sont liés par de nombreuses relations (avec le verbe, autour du nom)

Objectif :

L'élève sera capable de dégager quelques caractéristiques d'une règle du jeu à partir de ses représentations.

Nous allons travailler sur la règle du jeu. Mais au fait, quels jeux connaissez-vous ?

> travail *collectif* : lister les différents jeux connus des élèves

> travail *collectif* : Est-ce que l'on pourrait essayer de les classer en différentes catégories ? (jeux de société, jeux de cartes, jeux d'extérieur...)

Négociation : sur quel jeu voulez-vous travailler ?

> 1^{er} jet : travail *individuel* : écrire la règle du jeu choisi

C'est à partir du premier jet que l'on pourra prévoir certaines séances décrochées (groupes de besoin).

Compétence : Marquer l'accord sujet/verbe (situation régulière)

Objectif :

L'élève sera capable de lister les différentes rubriques d'une règle du jeu. (nombre et âge des joueurs, matériel, but du jeu, déroulement)

SEANCE ②

Confrontation aux
textes experts

Les élèves ont apporté différentes règles du jeu.

- Quelles sont les rubriques que l'on retrouve le plus souvent ?

- Est-ce que vous remarquez des éléments ou des façons d'écrire qui reviennent souvent ?

> travail *individuel*

> travail *par groupe de 3 (ou 4) membres du groupe complémentaires*

Chaque groupe réalise une affiche pour présenter les caractéristiques d'une règle du jeu.

> travail *collectif* : mise en commun. On commence à réaliser une grille de relecture commune.(ébauche d'une première grille de relecture)

ORGANISATION

SEANCE ③

Séance décrochée n°1
sur les verbes d'action
spécifiques à la règle du
jeu.

Compétence : Marquer l'accord sujet/verbe (situation régulière)

Objectif :

L'élève sera capable de compléter une règle du jeu à trou en utilisant au moins 7 verbes d'action différents spécifiques à ce type de texte.

> *Individuel* : dans une règle du jeu, relever les verbes conjugués.

> *Individuel puis par groupe* : classer ces verbes en deux colonnes : les verbes qui expriment une action et les autres.

> *Par groupe* : Pour chaque verbe d'action, écrire une phrase en lien avec la règle du jeu.

> *Collectif* : mise en commun et réalisation d'une affiche sur les verbes d'action utiles pour écrire une règle du jeu.

> *Par deux* : Texte à trous à compléter avec des verbes d'action. Un temps de lecture individuel, puis explication du vocabulaire, si besoin. Puis, travail à deux pour compléter le texte. Correction collective.

> *Individuel* : Compléter un texte à trous avec des verbes d'action (exemples : *lancer, passer, attendre, poser, avancer, reculer, mélanger, prendre...*) Ramasser cet exercice.

> A la fin de la séance, travail *collectif*. On complète la grille de relecture.

SEANCE ④

Séance décrochée n°2
sur l'impératif présent
verbes du 1^{er} groupe

Compétence : Identifier les verbes dans une phrase et marquer l'accord sujet/verbe

Objectif :

L'élève sera capable de conjuguer 7 verbes d'action du 1^{er} groupe propres à la règle du jeu.

- Lister les verbes conjugués que l'on trouve dans 3 ou 4 règles du jeu.

- Donner l'infinitif de ces verbes.

- Garder uniquement les verbes du premier groupe.

* A quels temps sont-ils conjugués ?

* A quoi sert le nouveau temps repéré (l'impératif présent)

ordres > texte injonctif

- institutionnalisation

- application (transformer des phrases au présent de l'indicatif en phrases au présent de l'impératif)

> A la fin de la séance, travail *collectif*. On complète la grille de relecture.

ORGANISATION

SEANCE ⑤

Séance décrochée n°3
sur l'impératif présent
verbes du 2^{ème} et 3^{ème}
groupes.

Compétence : Identifier les verbes dans une phrase et marquer l'accord sujet/verbe

Objectif :

L'élève sera capable de conjuguer 10 verbes d'action du 2^{ème} et 3^{ème} groupes propres à la règle du jeu.

Classer des étiquettes sur lesquelles sont écrits des verbes conjugués à l'impératif présent. (On attend un classement par groupe: verbes du 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} groupes)

> *Individuel*

> *Constitution de groupes hétérogènes* : le groupe se met d'accord sur un classement

> *Collectif* : mise en commun, chaque groupe présente et explique ses hypothèses.

Présentation de nouveaux exemples

Dégager une règle commune pour les terminaisons du 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} groupes. Exemple : 1^{er} groupe, terminaisons -e, -ons, ez.

> A la fin de la séance, travail *collectif*. On complète la grille de relecture.

SEANCE ⑥

Séance décrochée n°4
Orthographe
grammaticale é-er-ez

Objectif :

L'élève sera capable de compléter correctement 10 terminaisons sur 15 dans un texte à trous en utilisant les terminaisons suivantes : é - er - ez

Travail à partir d'une règle du jeu où les terminaisons é - er - ez sont incorrectes.

> *Individuel* : lecture. Est-ce que vous remarquez quelque chose de particulier ?

Chacun essaye de corriger les erreurs.

> *Collectif* : mise en commun, les élèves expliquent leur procédure

On construit ensemble une règle pour savoir s'il faut écrire é - er - ez.

ORGANISATION

SEANCES ⑦ et ⑧

Réécriture

Objectif :

L'élève sera capable de réécrire la règle du jeu en tenant en compte de tous les critères relevés dans la grille de relecture.

- > travail *individuel* : réécriture de la règle du jeu choisie à l'aide de la grille de relecture
- > travail *par groupe de 3 (ou 4)* : retenir une règle du jeu parmi les 3 ou 4 du groupe et l'améliorer.

SEANCE ⑨

Test et correction de la règle du jeu.

Objectif :

L'élève sera capable de corriger la règle du jeu d'un autre groupe :
- en tenant en compte de tous les critères relevés dans la grille de relecture.

- en vérifiant la cohérence du déroulement indiqué sur la règle testée.

- Chaque groupe essaye de jouer en appliquant la règle du jeu écrite par un autre groupe.

- Le groupe indique les endroits où il y a un problème.

- Le groupe qui a écrit la règle apporte les corrections nécessaires.

SEANCE ⑩

Mise en forme du texte

Objectif :

L'élève sera capable d'écrire au propre la règle du jeu en respectant la silhouette attendue.

Traitement de texte ou écrit à la main
illustrations possibles

Evaluations

Critères de réussite

- utilisation de l'impératif
- respect de la présentation (à choisir avec les élèves)
- ordre logique et progression du jeu

ORGANISATION

- | | |
|--------------------------------------|----------------------|
| Grilles (de relecture, d'évaluation) | 1. Nombre de joueurs |
| Pistes de réflexion | 2. Matériel |
| | 3. But du jeu |
| | 4. Déroulement |

Est-ce que j'ai :

	<i>OUI</i>	<i>NON</i>
Exemple de grille de relecture - conjugué les verbes à l'impératif présent ? - utilisé des verbes d'action précis et variés ? - vérifié les terminaisons é - er - ez ? - mis un titre ? - déterminé le but du jeu ? - précisé l'âge et le nombre de joueurs ? - énuméré le matériel ? - écrit le déroulement en respectant la chronologie ? - proposé des variantes ? -		
Activités de lecture - découverte de nouveaux jeux. Pour pouvoir y jouer, nécessité de lire la règle du jeu. - Lecture d'autres textes injonctifs (recette, notice de fabrication, consigne...)		

Liens avec d'autres disciplines	EPS > la règle du jeu. Education civique > le rôle de la règle
---------------------------------	---

ACTIVITÉS DÉCROCHÉES

incontournables	- L'impératif présent - Les verbes d'action spécifiques à la règle du jeu. - Orthographe grammaticale : terminaisons é - er - ez
-----------------	--

Négociables (groupes de besoin)	- Homonymes grammaticaux : à - a ; et - est ... - ...
---------------------------------	--

Exemples

Le + Grand jeu à détacher

Balles de match

Tu as toujours rêvé de jouer la finale de Roland-Garros ?
Ce jeu est pour toi !
Il te faudra de la chance et aussi de la tactique pour devenir le roi de la raquette !



2 joueurs

Il te faut :



2 pions joueurs collés sur 2 bouchons

2 pions compteurs pliés en 2



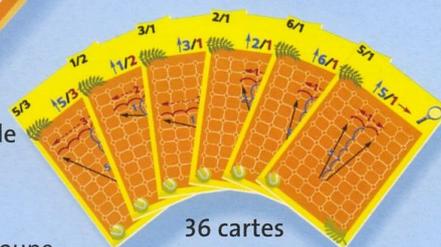
1 pion balle collé sur une pièce de 1 centime (non fournie)



1 dé (non fourni)

Le plateau de jeu

l'échelle



36 cartes

Préparation

Découpe les cartes et mélange-les. Découpe les pions, la balle et regarde page suivante comment les monter. Distribue 6 cartes à chaque joueur. Le reste forme la pioche. Place les 2 pions joueurs sur les points rouges, et les 2 pions compteurs sur le 0 de l'échelle.

But du jeu

Envoyer la balle assez loin de son adversaire pour qu'il ne la rattrape pas.

Le grand jeu

Avant de jouer, découpe tous les accessoires dans les pages en carton : le masque, les doublons (pièces d'or), les cartes au trésor-puzzle, les sabres, le tonneau et les drapeaux noirs.

Comment jouer

- Chaque pirate fait toutes les épreuves. Les épreuves opposent 2 pirates.
- On tire au sort les paires de pirates qui s'affrontent.
- Une épreuve gagnée rapporte 2 doublons.
- Le joueur qui a le plus de doublons à la fin gagne le droit de porter le **masque de « capitaine des pirates »** !
- S'il y a un nombre impair de pirates, le plus jeune fait deux fois l'épreuve.

Épreuve 1

La carte au trésor

Préparation de l'épreuve

Mélange les morceaux de chaque **carte au trésor**. Fais un tas avec chaque carte au trésor.

Déroulement de l'épreuve

Chaque pirate doit reconstituer sa carte le plus vite possible. Le premier qui réussit empoche deux doublons !



Épreuve 2

La course des jambes de bois

Préparation de l'épreuve

Pose **les deux sabres** sur le sol. Compte vingt grandes enjambées et trace un trait par terre.

Déroulement de l'épreuve

Les deux pirates partent du trait à cloche-pied, vont récupérer leur sabre le plus vite possible et reviennent. Le premier qui passe le trait a gagné !



des pirates

Épreuve 3

Le bain de rhum

Préparation de l'épreuve

Roule une serviette de plage pour en faire une corde. Pose **le tonneau de rhum** par terre. Chaque pirate tient la corde d'un côté. Au départ, le tonneau est sous la corde, au milieu.

Déroulement de l'épreuve

Chacun tire l'autre pirate vers le tonneau. Si l'un des deux pirates touche le tonneau, il tombe dedans et il a perdu...



Épreuve 4

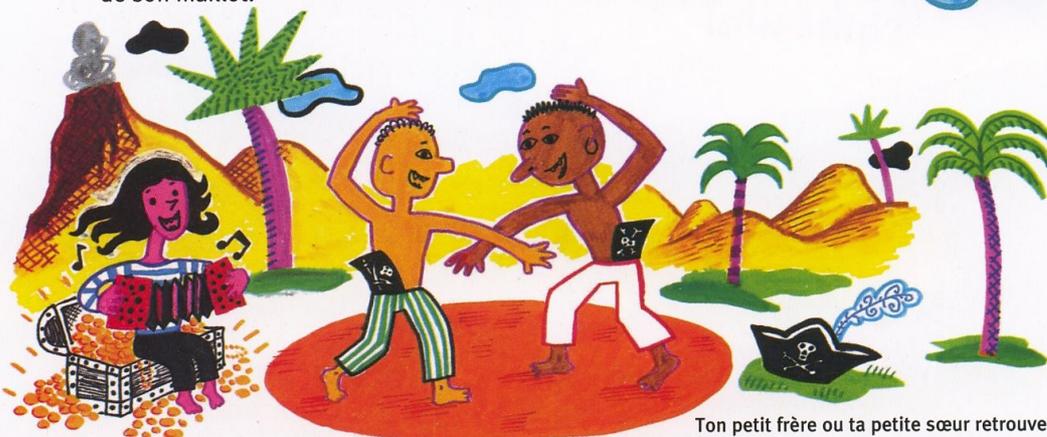
Le drapeau noir

Préparation de l'épreuve

Trace un rond de 3 mètres de diamètre par terre. Chaque pirate glisse le bout d'un **drapeau noir** dans sa ceinture ou l'élastique de son maillot.

Déroulement de l'épreuve

Les deux pirates posent une main sur la tête. Le premier qui attrape le drapeau de l'autre pirate gagne ! Mais attention, il ne faut pas sortir du cercle, sinon on a perdu...



Ton petit frère ou ta petite sœur retrouvera ce mois-ci une histoire de pirates dans le magazine Youpi.

Textes : Estelle Vidard et Bruno Muscat. Illustrations des pages 2 à 9 : Nicolas Duffaut ; 10 à 13 : Frédéric Sochard.



Bonbons à croquer

Il y a 3 000 ans, les Égyptiens confectionnaient des boulettes de fruits, de graines, de plantes ou de fleurs qu'ils enrobait de miel. Bien plus tard, en 1604, on désignait par le mot bonbon, une friandise à base de sucre que l'on suçait ou croquait.

1. **loukoum** :
confiserie très sucrée

2. **drageoir** :
récipient à dragées



Sucrerie...

À l'époque où n'existaient ni réfrigérateur ni congélateur, il fallait pourtant conserver les aliments pour les manger à tout moment de l'année. Les viandes et les
5 poissons étaient fumés ou salés, et les fruits, graines, plantes ou fleurs étaient confits (d'où le nom de confiseries) dans du miel puis avec du sucre. En Chine, au Moyen-Orient, en Égypte ou en Grèce, on trouve
10 encore ces confiseries telles qu'on les faisait autrefois, elles ressemblent souvent aux pâtes d'amandes ou au loukoum¹. Plus proche de nous, la pomme d'amour illustre parfaitement le principe qui consistait à
15 plonger simplement un fruit dans le sucre pour lui conserver ses qualités.

... ou moyen de conservation

Les épices rapportées d'Orient par les Croisés étaient utilisées pour parfumer les viandes en sauce, les gibiers.

20 Puis on servit les épices à la fin des repas, enrobées de sucre pour « faciliter » la digestion. Les gens prirent l'habitude de les emporter dans leur drageoir² personnel jusqu'à leur chambre pour
25 faciliter leurs nuits.

Ces « épices de chambre », clous de girofle, gingembre, grains d'anis ou de genièvre, noisettes, amandes, pignons, étaient plongées dans du sucre fondu et
30 cuites dans un poêlon au-dessus du feu.

Cela faisait une sorte de dragée ou de praline. En raison de leur prix élevé, les confiseries étaient réservées à l'aristocratie. Du xvii^e au xviii^e siècle, un usage s'était
35 largement répandu : après avoir gagné un procès les plaideurs offraient des confiseries aux gens de robe pour les remercier ! De là à dire qu'ils se sucrèrent, l'histoire ne le dit pas... mais la Révolution mit fin
40 à cette coutume en 1790.

Axelle ROSIN, *Bonbons à croquer*,
Collection Les Petits Chefs, © Hachette, 1994.

Les pâtes d'abricots

Les ingrédients

- 500 g d'abricots secs
- 4 cuillerées à soupe d'eau
- 1 cuillerée à soupe de jus de citron
- 6 demi-feuilles de gélatine
- 100 g d'amandes émondées³
- 50 g de sucre semoule

Coupe les abricots secs en petits morceaux, place les morceaux dans une casserole, ajoute l'eau. Laisse cuire 20 minutes environ pour obtenir une pâte épaisse, en remuant souvent avec la cuillère en bois, laisse tiédir. Hors du feu, incorpore la gélatine ramollie et égouttée. Ajoute le jus de citron, mélange bien. Prélève à l'aide d'une petite cuillère un peu de pâte d'abricots, façonne-la en boules, écrase-les légèrement, place une amande émondée au milieu de chaque boule. Roule-les dans un peu de sucre semoule.

Tu peux aussi remplacer l'amande par un cerneau de noix⁴, quelques raisins secs, ou une noisette.

Conseil

Mouille un peu tes mains pour travailler cette pâte d'abricots si elle colle un peu aux doigts.

J'ai bien compris

1. Autrefois, comment conservait-on les fruits, les graines et les plantes ?
2. Quelle confiserie reprend ce principe de conservation ?
3. Quelles étaient les différentes utilisations des épices ?
4. Quand est apparu dans la langue française le mot bonbon ?
5. Quelles sont les unités de mesure utilisées dans la recette des pâtes d'abricots ?

3. émondées :
nettoyées

4. cerneau de noix :
noix épluchée

Réaliser la maquette d'une constellation

Maquette d'une constellation

An importe quelle époque de l'année, à n'importe quelle heure de la nuit, vous pouvez vous repérer dans la multitude des étoiles grâce à des constellations remarquables.

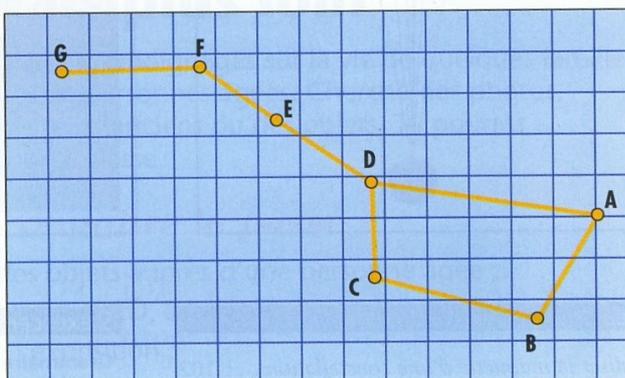
Une constellation est un groupe d'étoiles qui forment un dessin plus ou moins reconnaissable auquel l'imagination de l'homme a donné des noms d'animaux, d'objets ou de personnages.

La plus connue est la Grande Ourse, que d'autres nomment le Grand Chariot ou la Casserole. Cette grande constellation est formée de sept étoiles. Trois d'entre elles forment une ligne brisée, les quatre autres un quadrilatère. Vues de la Terre, ces étoiles semblent très proches les unes des autres. En réalité, elles sont très éloignées.

Pour mieux te représenter la disposition des étoiles dans le ciel, construis la maquette de la Grande Ourse selon les instructions suivantes.

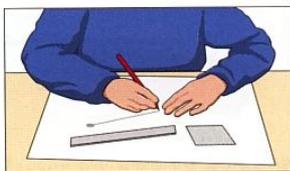
Matériel

- une plaque de carton rigide (format A3 ou plus) ;
- 7 attaches parisiennes ;
- 15 mètres de fil fin ;
- de la pâte à modeler ;
- un crochet lesté ou un poids.

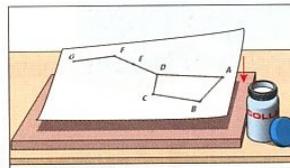


Après avoir lu

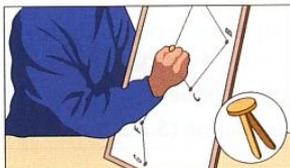
- ◆ Qu'as-tu regardé d'abord en découvrant cette double page ?
- ◆ De combien de textes différents est composée cette notice ?
De quels types de phrases sont-ils composés ?



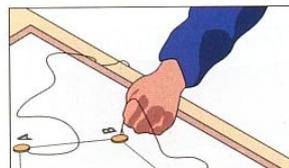
1. Agrandis la figure de la constellation donnée par la photo (format A3).



2. Colle cet agrandissement sur un carton rigide.



3. Repère les étoiles et fixe à l'emplacement de chacune une attache parisienne.



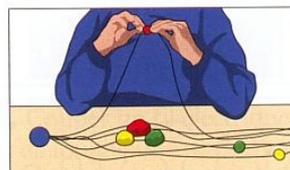
4. Coupe 7 longueurs de fil fin de 2,10 m chacun. Accroche un fil à chaque attache parisienne.



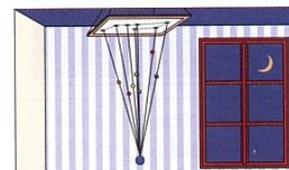
5. Fixe l'autre extrémité des fils à un poids placé environ à 2 mètres du carton. Ce poids représente l'observateur sur la Terre.



6. Calcule la distance des étoiles à l'échelle choisie* (par exemple, 1 cm = 1 année-lumière). Mesure sur chaque fil la distance entre l'observateur et l'étoile.



7. À l'endroit voulu, pince un petit morceau de pâte à modeler sur le fil pour symboliser chaque étoile.



8. Accroche le carton au plafond.

*On mesure la distance des étoiles par rapport à la Terre en années-lumière (distance parcourue par la lumière en une année).

Distance à la Terre des étoiles qui forment la Grande Ourse

A	B	C	D	E	F	G
142	76	80	76	78	163	80

- ◆ Relève la succession des opérations à effectuer pour réaliser cette maquette. À quel mode sont les verbes ?
- ◆ Peux-tu comprendre ce qu'il faut faire en lisant seulement le texte ? Quelles informations supplémentaires apportent les images ?