

8-9 ANS

des jeux pour être fort en rédaction

Christian Lamblin et
François Fontaine



www.ademweb.com

LES CAHIERS

RETZ

des jeux pour être fort en rédaction

La plupart des enfants ne se mettent pas facilement à l'exercice de la rédaction ; ils perçoivent souvent cette discipline comme un pensum. Or l'écriture – comme la lecture – est l'un des points forts de l'enseignement en primaire. Avec ce cahier, les 8-9 ans vont enfin jouer à rédiger ! Des prétextes variés leur sont offerts, qui les incitent à écrire de petits textes. Pour être compris de son partenaire (dans ce livre, on joue à deux, avec un enfant ou un adulte), les textes (simples) doivent avoir été correctement rédigés. Ainsi, pour être compris, les jeunes rédacteurs seront naturellement amenés à améliorer leurs écrits. Quatre objectifs :

Ecrire pour expliquer : des jeux qui invitent les enfants à lire et rédiger des consignes précises, afin de reproduire des figures géométriques, ou de guider un ami selon un itinéraire...

Ecrire pour décrire : un objet, un personnage, une situation, pour qu'ils puissent être reconnus par un autre lecteur.

Ecrire pour raconter : inventer et rédiger des petits récits à partir d'une série d'images : une première approche d'un travail de construction.

Ecrire pour correspondre : on propose à l'enfant d'écrire de vraies lettres : pour inviter des camarades, envoyer des vœux, des cartes postales... et, à la fin de l'ouvrage, on lui réserve une surprise agréable !

Parents ou enseignants pourront être partenaires des enfants dans ces jeux : une agréable façon pour tous de s'amuser utilement !

Chez le même éditeur :

**140 jeux pour lire vite :
je m'amuse en lisant
avec mes parents**
(7-11 ans)

Y. Rivais

L'atelier d'orthographe
(8-10 ans)

R. Rougier

**Je joue avec le
dictionnaire** (7-9 ans)

R. Rougier

**Des jeux pour
s'entraîner à raisonner**
(8-10 ans)

R. Rougier



Diffusion librairie France
métropolitaine
SOFEDIS-SODIS **

2-0960-1581-2



Chapitre 3

Ecrire pour raconter

Pages 34 à 51

Il s'agit pour votre enfant de rédiger des petits récits à partir d'une série d'images. Avant de passer à la phase écrite, demandez-lui de vous raconter l'histoire qu'il compte rédiger. Cela facilitera grandement son travail de construction. Vous pourrez éventuellement l'inciter à enrichir son texte en lui posant quelques questions. Ne lui dites pas : "Tu dois indiquer la couleur du chien." Dites-lui: "De quelle couleur est-il, ce chien ?"

Vous pouvez demander à votre enfant de corriger ses fautes d'orthographe mais évitez de transformer l'exercice en dictée.

Chapitre 4

Ecrire pour poster

Pages 52 à 60

Ce chapitre est destiné à sensibiliser votre enfant à la pratique de la correspondance. Encouragez-le à utiliser ses nouvelles compétences. Donnez-lui des raisons d'écrire : inviter des camarades, envoyer des vœux, des cartes postales...

Gardez toujours à l'esprit une des règles principales de la correspondance : on ne reçoit de réponse que si l'on commence soi-même par écrire.

A la fin de ce cahier, nous lui suggérons de nous écrire. N'intervenez pas dans la rédaction de sa lettre mais assurez-vous que son adresse figure bien sur l'enveloppe "retour". Il recevra en réponse un "diplôme" personnalisé.



Achévé d'imprimer sur les presses
de l'Imprimerie Carlo-Descamps
à Condé-sur-l'Escaut en mars 1994
N° d'imprimeur : 8533
N° d'éditeur : 670

Illustrations : Anne Maisse
Conception : Studio Primart
Réalisation : Catherine Just
Secrétariat éditorial : Nathalie Autret et
Florence Canicave
© Éditions Retz 1994

lui de réécrire son texte en le préparant oralement avec lui si nécessaire. Si ce deuxième essai n'est pas satisfaisant, aidez-le dans son travail de rédaction pour arriver à un résultat acceptable. Les jeux présentés dans ce livret ne se conçoivent qu'avec au moins deux joueurs. Vous serez probablement appelé à devenir le partenaire de jeu de votre enfant. Ces activités pourront constituer, pour un groupe d'enfants guidés par un adulte, une occupation à la fois distrayante et profitable.

Que vous soyez son lecteur ou son partenaire, ne découragez pas les premières tentatives de votre enfant.

Gardez toujours à l'esprit que l'objectif premier de toute communication est... de se faire comprendre !

En bref, montrez-vous à la fois indulgent et vigilant. Encouragez votre enfant à poursuivre sa progression et associez-vous à ses jeux et à ses efforts. Vous n'en serez que mieux placé pour apprécier ses progrès.

GUIDE D'UTILISATION

Chapitre 1

Ecrire pour expliquer

Pages 3 à 15

Votre enfant est appelé à lire et à rédiger des consignes précises. Lorsqu'il s'agit de réaliser un dessin composé de figures géométriques, il faut s'attacher à l'essentiel : tous les éléments demandés sont en bonne place. La régularité du trait ou le centrage des éléments sont de moindre importance.

Dans la partie "Suivez le guide !", demandez à votre enfant de suivre avec son doigt le chemin qu'il parcourt sur le plan. Faites de même lorsque vous êtes appelé à suivre l'itinéraire qu'il vous propose. Conformez-vous strictement à ce qu'il a écrit. Si son itinéraire est incorrectement rédigé, votre égarement en sera la meilleure preuve.

Chapitre 2

Ecrire pour décrire

Pages 16 à 33

Votre enfant est appelé à comprendre, à choisir, puis à rédiger une description. Demandez-lui de justifier ses réponses. Une réponse apparemment erronée peut parfois découler de considérations imprévues mais cependant acceptables.

Par exemple : "Il roule et il transporte beaucoup de passagers" tolère la réponse bateau. En effet, si un bateau peut tanguer, il peut aussi rouler !

Quand votre enfant vous soumet une description qu'il a rédigée, lisez-la scrupuleusement. N'essayez pas de deviner ce qu'il a voulu dire. Si la description est insuffisante pour permettre une identification précise, n'hésitez pas à manifester votre perplexité. C'est elle qui l'encouragera à améliorer son texte !

ARTICLE 1

Le but de ce cahier est d'aider l'enfant à écrire et à faire évaluer cet écrit par un membre de son entourage.

Le cahier est destiné à encourager l'enfant à écrire et à faire évaluer cet écrit par un membre de son entourage.

Le cahier est destiné à encourager l'enfant à écrire et à faire évaluer cet écrit par un membre de son entourage.

Nous attendons la lettre de votre enfant.

Nous attendons la lettre de votre enfant.

Chère
Famille

PRÉSENTATION ET CONSEILS GÉNÉRAUX

Partant du principe qu'on écrit toujours pour quelqu'un, ce cahier est destiné à encourager l'enfant à écrire et à faire évaluer cet écrit par un membre de son entourage.

Cette évaluation est objective : si le texte est correct, le lecteur est en mesure d'apporter une réponse précise au jeune rédacteur. Si le texte est imparfait il ne pourra provoquer la réponse souhaitée. Le rédacteur sera naturellement amené à améliorer son écrit. Il est donc préférable que votre enfant travaille avec un crayon à papier et une gomme.

Au fil des pages, il sera appelé à rédiger successivement :

- des explications permettant de reproduire des figures géométriques simples ou de suivre un itinéraire sur un plan ;
- des descriptions permettant d'identifier un objet, un personnage, une situation ;
- des petits récits inspirés par des séries d'images ;
- des adresses, des invitations et d'autres écrits appartenant au domaine de la correspondance.

Votre enfant vous demandera souvent de vérifier le produit de son travail. Vous serez donc fréquemment appelé à devenir le "lecteur" de ses écrits. Soyez le plus objectif possible.

N'attachez pas trop d'importance aux fautes d'orthographe (surtout au début) mais insistez pour que le texte de votre enfant soit compréhensible. Lisez-le à haute voix devant lui.

Si le texte est compréhensible, faites ce qui vous est demandé. Sinon, ne dites pas à votre enfant que son texte est incohérent mais amenez-le à prendre conscience. Faites à haute voix les réflexions qui vous viennent à l'esprit : "Là, je ne comprends pas... j'ai trouvé plusieurs réponses possibles... de qui parle-t-on ? etc." Demandez-

**COMMENCER
UNE LETTRE**

- Chère Madame,
- Chère Jacqueline,
- Chère Dupuis,
- Chère Tata,
- Chère Tante Jacqueline,

Imagine que tu écrives à ta tante.
Elle s'appelle Jacqueline Dupuis.
Comment vas-tu commencer ta lettre ?
Tu peux cocher plusieurs réponses.



Tu écris maintenant
à ton meilleur ami. Il s'appelle
Bruno Rayé.
S'il s'agit de ta meilleure amie,
elle s'appelle
Samira Tatouille.

- Cher Bruno Rayé,
- Cher Monsieur,
- Cher jeune homme,
- Salut Bruno !
- Cher Bruno,



- Cher Henri,
- Cher Directeur,
- Cher Monsieur,
- Monsieur le Directeur,
- Cher Golo,

- Chère Mademoiselle,
- Chère Tatouille,
- Chère Samira,
- Chère Madame,
- Salut Samira !



Tu écris maintenant
au directeur de ton école.
C'est monsieur Henri Golo.
S'il s'agit d'une directrice, c'est
madame Yvette Maitrocoin.

- Salut Yvette !
- Chère Maitrocoin,
- Chère Yvette,
- Chère Madame,
- Madame la Directrice,

Demande à quelqu'un
de ton entourage de vérifier tes réponses.
Tu as tout juste ? BRAVO !
Maintenant, tu peux écrire à qui tu veux.



**ÉCRIRE
UNE LETTRE**

Christian et François

Editions RETZ
1, rue du Départ
75014 PARIS

Cher lecteur,

Si tu as aimé ce livret, tu as peut-être envie d'écrire aux personnes qui l'ont imaginé.
C'est nous. Nous nous appelons Christian et François. Si tu regardes sur la couverture, tu y trouveras notre nom complet.
Veux-tu nous écrire pour nous montrer tes progrès ?

Parmi les renseignements suivants, choisis ceux que tu as envie de nous donner :

Ton nom et ton prénom.

Ton âge.

Ta famille.

La classe que tu suis.

L'école où tu vas.

Le nom de ton maître ou de ta maîtresse.

La ville où tu habites.

Les sports que tu préfères.

Tes émissions préférées à la télévision.

Tes vedettes préférées.

Tes animaux préférés.

Ton livre préféré.

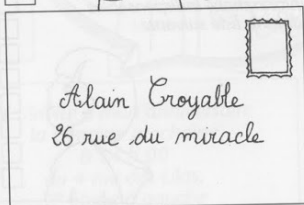
**LIRE
UNE ADRESSE**

Tu vas à La Poste
pour envoyer cinq invitations.
As-tu bien écrit les adresses sur
les enveloppes ?

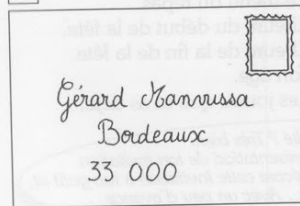
1



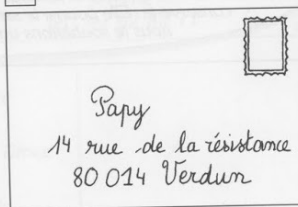
2



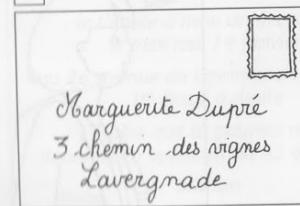
3



4



5



Je ne pourrai pas distribuer
tes invitations car toutes les adresses
sont incomplètes.
Que manque-t-il sur :

- l'enveloppe n° 1 _____
- l'enveloppe n° 2 _____
- l'enveloppe n° 3 _____
- l'enveloppe n° 4 _____
- l'enveloppe n° 5 _____

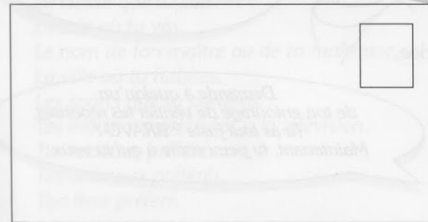


Tu dois donc récrire
correctement les adresses.
Pour être sûr de ne rien oublier,
coche les informations
indispensables dans la liste
suivante :

- Le nom du destinataire.
- L'âge du destinataire.
- Le nom de sa rue.
- Son numéro de téléphone.
- Le numéro de sa maison.
- Le nom de sa ville.
- La date de son anniversaire.
- Le plan de son quartier.
- Le code postal de sa ville.
- Si son chien est méchant pour que le facteur se méfie.



Tu n'as rien oublié ? Très bien.
Maintenant entraîne-toi à écrire correctement
ta propre adresse.



LIRE
UNE
INVITATION

écrire POUR POSTER

1

Je t'invite à mon anniversaire

le mercredi 14 janvier
à 14 h 00
chez moi

J'espère que tu pourras venir

Je t'apporte
trois invitations.



2

Je t'invite à mon anniversaire
la semaine prochaine
à 14 h 00
au 4 rue des Lilas,
2^e étage à gauche

J'espère que tu pourras venir

Jérôme
Tel.: 42 62 80 11

3

Je t'invite à mon anniversaire
le mercredi 14 janvier
au 26 avenue du Commandant Tifrice
1^{er} étage à droite

J'espère que tu pourras venir.
Réponds en appelant au 42 62 80 11

Marion

52

Écrire pour poster

Pourras-tu aller
à ces anniversaires avec les renseignements
qui sont sur les invitations ?
Si non, que manque-t-il sur :

RÉDIGER
UNE
INVITATION

l'invitation n° 1

l'invitation n° 2

l'invitation n° 3

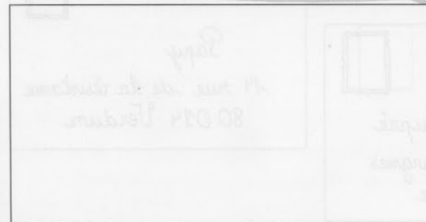


C'est bientôt
ton anniversaire.
Tu prépares une invitation
pour tes amis.
Pour être sûr de ne rien oublier
en la rédigeant, coche
les informations indispensables
dans la liste suivante :

- Ton nom.
- Le prix du gâteau que tu serviras.
- Ton adresse.
- La couleur des bougies.
- Ton numéro de téléphone.
- Le jour de ton anniversaire.
- L'âge de ta grand-mère.
- Le menu du repas.
- L'heure du début de la fête.
- L'heure de la fin de la fête.
- Ton âge.
- Les jouets que tu as déjà.

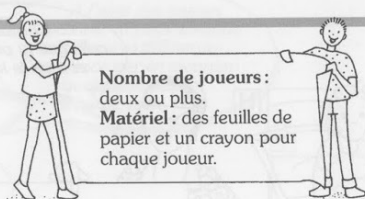


Tu n'as rien oublié ? Très bien.
Tu dois maintenant penser à la présentation de ton invitation.
Entraîne-toi dans le cadre ci-dessous. Décore cette invitation à ton goût et
conserve-la. Elle pourra te servir... Avec un peu d'avance
nous te souhaitons un bon anniversaire!



53

JOUONS UN PEU...



Nombre de joueurs :
deux ou plus.

Matériel : des feuilles de papier et un crayon pour chaque joueur.

RÈGLE DU JEU

1. Chaque joueur choisit secrètement un thème parmi les quatre proposés p. 51 (Le ballon, Le voyage, La pêche ou Le gâteau). Il imagine une histoire en utilisant trois images.

2. Il rédige cette histoire sur la feuille.

3. Il échange sa feuille avec un autre joueur.

4. Chacun lit l'histoire qu'il vient de recevoir. Il recherche le chemin d'images correspondant et l'écrit sous le texte. Il invente et écrit un titre pour l'histoire qu'il vient de lire.

5. Lorsque tous les joueurs ont terminé, on examine les feuilles une à une.

- Si le chemin d'images correspond au modèle choisi par le rédacteur, le lecteur et le rédacteur marquent chacun un point.

- Si le chemin d'images ne correspond pas au modèle choisi, il faut trouver pourquoi.

Premier cas : le rédacteur a mal rédigé son histoire. Elle ne permet pas de retrouver les images choisies. Seul le lecteur marque un point.

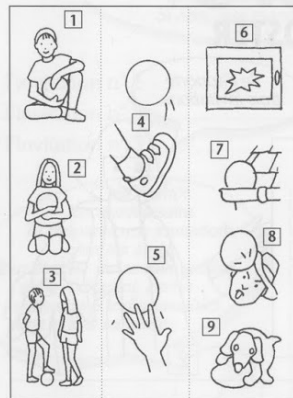
Deuxième cas : le rédacteur a bien rédigé son histoire, mais le lecteur l'a mal comprise. Seul le rédacteur marque un point.

6. On fait plusieurs parties en choisissant à chaque fois une histoire différente. Le gagnant est le premier à marquer cinq points.

S'il y a plus de deux joueurs :

Pour jouer plus facilement, chaque joueur pourra se munir d'une photocopie du tableau des dessins. A l'étape n° 3 de la règle du jeu, les feuilles seront mélangées dans une boîte puis tirées au hasard.

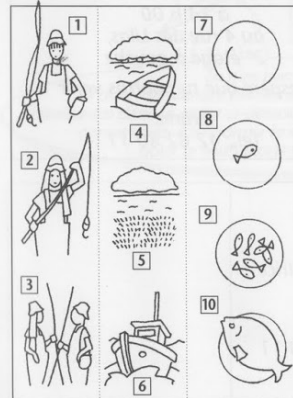
Le ballon



Le voyage



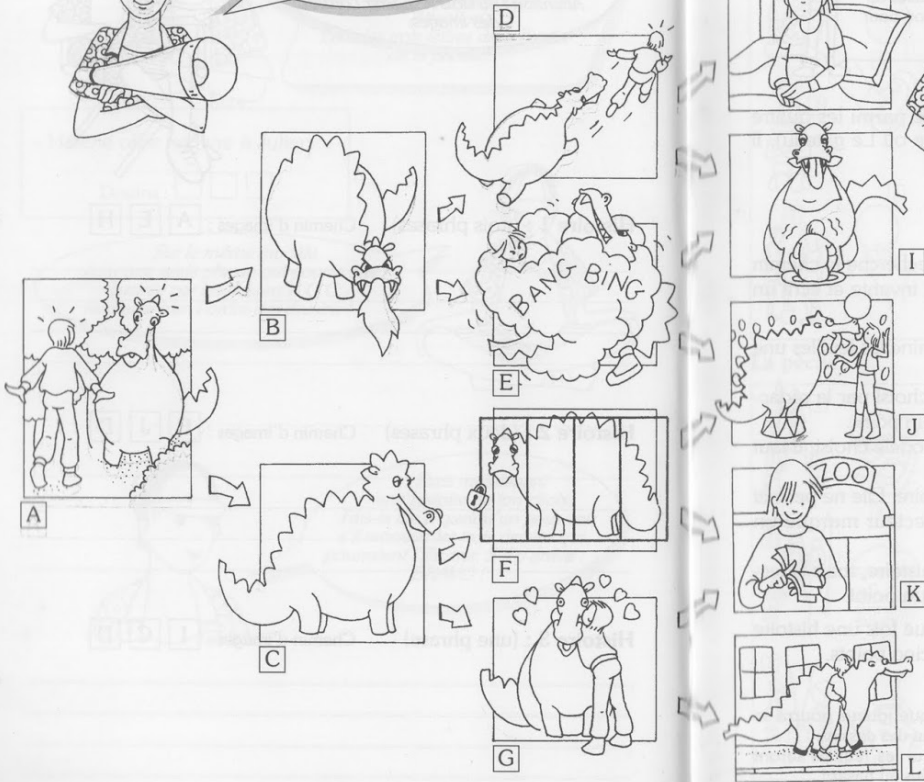
La pêche



Le gâteau



A l'aide des images ci-contre, tu peux inventer huit histoires différentes. Commence par en raconter quelques-unes à haute voix.



Choisis celle que tu préfères et écris-la ici.



Blank writing area with horizontal lines for text.

Fais-la lire à quelqu'un et demande-lui de retrouver le chemin d'images qui a inspiré ton histoire.





En changeant l'ordre des images, on peut écrire des histoires beaucoup plus courtes. Une seule phrase suffit ! Lis celle-ci et écris les lettres des trois dessins qui lui correspondent. Attention ! Ecris les trois lettres dans l'ordre de la phrase!

- Hélène offre un livre à Julien.

Dessins :

Sur le même modèle, écris une seule phrase qui pourra être illustrée par les dessins B G C. Respecte bien l'ordre des dessins !



Ecris maintenant une histoire de ton choix. Fais-la lire à quelqu'un pour voir s'il retrouve les trois dessins qui pourraient l'illustrer. S'il y arrive : BRAVO !

Je m'assieds parce que là, ça devient difficile... A l'aide des dessins de la page 42, tu dois écrire les histoires correspondant aux chemins d'images suivants : Attention ! Tu dois respecter l'ordre des images.



Histoire 1 : (trois phrases) Chemin d'images : A E H

Histoire 2 : (deux phrases) Chemin d'images : B J D

Histoire 3 : (une phrase) Chemin d'images : I C D

**CHOISIR
UNE
HISTOIRE**

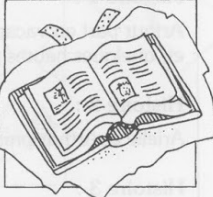


Observe bien ces dessins
et prépare ton crayon !

A



E



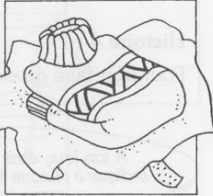
B



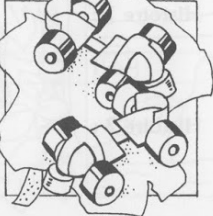
D



F



G



**ASSOCIER
DES IMAGES
RACONTER UNE HISTOIRE**

Lis cette petite histoire
et écris les lettres des trois dessins
qui lui correspondent.



- Hélène va à l'anniversaire de Noémie.
 - Elle lui offre un cadeau.
 - Quand Noémie ouvre son paquet,
 elle est très contente car c'est un livre.

Dessins :

Sur le même modèle,
écris une petite histoire qui pourra être illustrée
par les dessins A D F.
Donne les noms que tu veux aux personnages
de ton histoire.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**CHOISIR
UNE HISTOIRE**

Voici de quoi raconter
de nouvelles histoires.



A



D



G



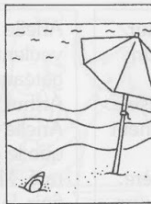
B



E



G



C



F



I



J



**ASSOCIER
DES IMAGES**



Retrouve
les images
correspondant
aux histoires
suivantes :

Histoire 1 : Dessins :

Arthur part en vacances. Il monte dans la voiture de ses parents et, quelques heures plus tard, il arrive à la montagne.

Histoire 2 : Dessins :

Arielle et Arthur prennent le train pour aller au bord de la mer.

Histoire 3 : Dessins :

Arielle est arrivée dans la jungle d'Afrique après plusieurs heures de vol.

Histoire 4 : Dessins :

Pour aller faire du ski, Arthur et Arielle prennent le train.

A ton tour, écris deux petites histoires.
Indique à chaque fois le chemin d'images
que tu as suivi.



Histoire 1 : Chemin d'images :

Histoire 2 : Chemin d'images :

**CHOISIR
UNE HISTOIRE**

Ces dessins
permettent de raconter
plusieurs histoires
différentes.



A



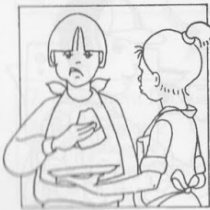
B



C



D



E



F



**ASSOCIER
DES
IMAGES**



Raconte sans l'écrire
l'histoire composée par
les dessins A C D.
Fais la même chose avec
les dessins A B E.

Voici trois histoires différentes.
Pour chacune d'elles, écris les lettres
des dessins correspondants.



Arielle et Arthur
veulent faire un
gâteau. C'est
Arielle qui cuisine.
Malheureusement
elle n'est pas
bonne cuisinière.
Quand elle goûte
le gâteau elle fait
la grimace. Arthur
n'est pas content
parce qu'il ne
reste plus de quoi
faire un autre
gâteau.

Dessins :

Arielle et Arthur
veulent faire un
gâteau. C'est
Arthur qui cuisine.
Arielle est sûre
que le gâteau sera
raté. Mais pour
finir, le gâteau est
délicieux et les
enfants se
régalent.

Dessins :

Arielle et Arthur
veulent faire un
gâteau. Arthur
aimerait cuisiner
mais Arielle ne le
laisse pas faire.
Elle ne le laisse
même pas goûter.
Heureusement
pour Arthur car le
gâteau n'est pas
bon. "La
prochaine fois,
c'est moi qui le
ferai !" dit Arthur
mécontent.

Dessins :

IMAGINER UN PERSONNAGE

Construis une histoire en choisissant un ou plusieurs éléments dans chaque cadre. Raconte ton histoire à haute voix.



Tu trouves un petit chien perdu.

1. De quelle couleur est-il ?

- blanc ? brun ?
- noir ? roux ?
- noir et blanc ? ...

2. Comment sont ses poils ?

- longs ? sales ?
- courts ? propres ?
- frisés ? ...

3. Comment sont ses oreilles ?

- dressées ? petites ?
- pendantes ? grandes ?
- pointues ? ...
- rondes ?

4. Comment est sa queue ?

- longue ? raide ?
- courte ? coupée ?
- touffue ? ...
- pendante ?

Tu le ramènes chez toi et tu t'en occupes.

5. Où l'installes-tu ?

- Dans ton jardin ?
- Dans ton garage ?
- Dans ta chambre ?
- Dans la cuisine ?
- ...

6. Que lui donnes-tu à manger ?

- De la viande ? Des os ?
- Des légumes ? Des gâteaux ?
- Du poisson ? Des bonbons ?
- Du riz ? ...

Tu le montres à tes parents.

7. Comment l'accueillent-ils ?

- Ils sont contents ?
- Ils sont en colère ?
- Ils n'y font pas attention ?
- ...

8. Que vas-tu faire ?

- Le garder ?
- L'abandonner ?
- Le donner ?
- ...

IMAGINER UNE HISTOIRE

Reprends toutes les informations que tu as choisies et utilise-les pour raconter cette petite histoire depuis le début. N'oublie pas de lui donner un titre.



Titre

J'ai trouvé un petit chien. il est

Description du chien

Où l'installes-tu ?

Comment l'appelles-tu ?

Réaction de tes parents ?

Comment se termine ton histoire ?

Fin

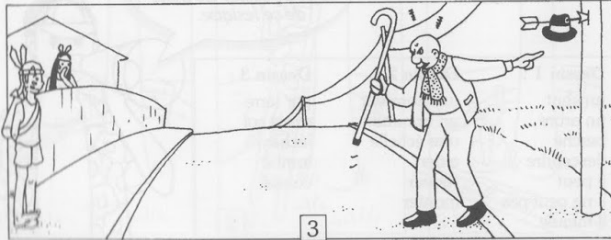
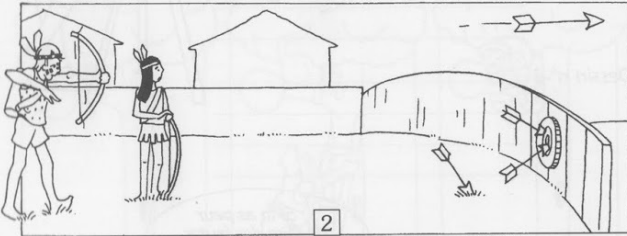
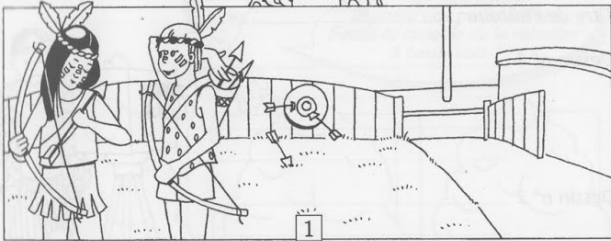
Illustre ton histoire



**ÉCRIRE
UNE HISTOIRE
SIMPLE**



*Essayons une histoire
un peu plus
compliquée...*



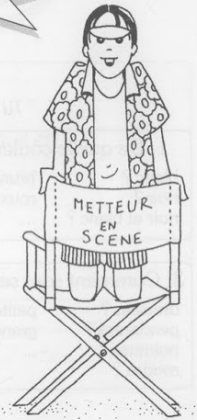
*Raconte cette petite histoire
en écrivant au moins une phrase
par dessin.
N'oublie pas le titre !*

Titre de l'histoire

Dessin n° 1

Dessin n° 2

Dessin n° 3



*Si tu as peur
de faire des fautes,
tu peux utiliser les mots
de ce lexique.*

Dessin 1 :
un arc
une cible
un garçon
une fille
viser
tirer
regarder

Dessin 2 :
une flèche
manquer
passer
clôture
grillage
au-dessus

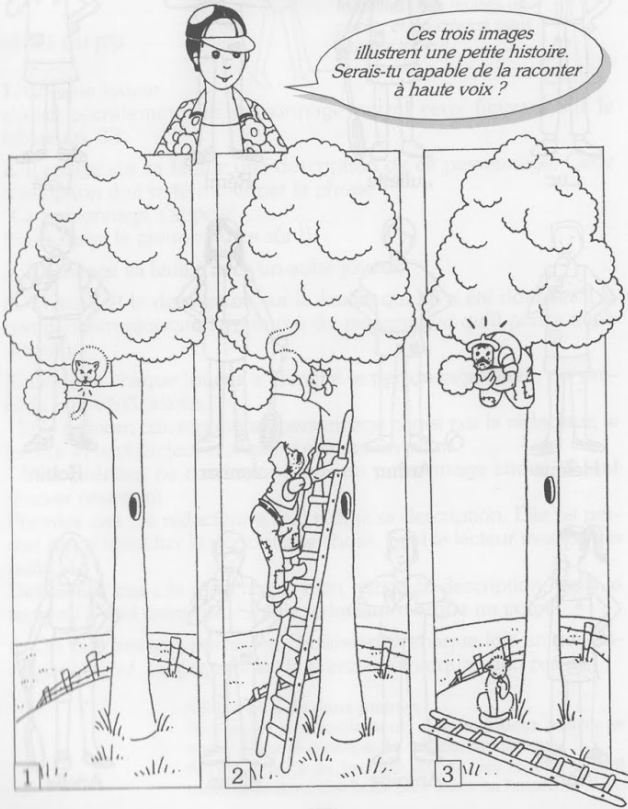
Dessin 3 :
un chapeau
un poteau
planter
transpercer
en colère
crier
avoir peur



écrire

POUR RACONTER

Ces trois images illustrent une petite histoire. Serais-tu capable de la raconter à haute voix ?



34

Écrire pour raconter

Raconte maintenant la petite histoire de la p. 34 en écrivant au moins une phrase par dessin. Donne-lui un titre.

ÉCRIRE UNE HISTOIRE SIMPLE

Titre de l'histoire

Dessin n° 1

Dessin n° 2

Dessin n° 3



Si tu as peur de faire des fautes, tu peux utiliser les mots de ce lexique.

Dessin 1 :

un chat
un arbre
perché
descendre
il peut
il ne peut pas
il miaule

Dessin 2 :

un monsieur
un homme
une échelle
aider
sauver
monter

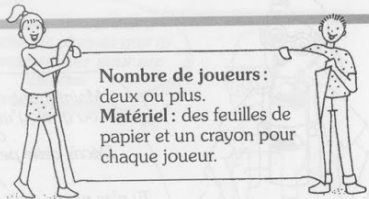
Dessin 3 :

par terre
sur le sol
lécher
tombé
coincé



35

JOUONS UN PEU...



Nombre de joueurs :
deux ou plus.
Matériel : des feuilles de
papier et un crayon pour
chaque joueur.

RÈGLE DU JEU

1. Chaque joueur choisit secrètement un personnage parmi ceux figurant sur le tableau p. 33.
 2. Il rédige sur sa feuille une description de ce personnage. Cette description doit se terminer par la phrase : "Ce personnage s'appelle"
(Sans écrire le prénom, bien sûr !)
 3. Il échange sa feuille avec un autre joueur.
 4. Chacun lit la description sur la feuille qui lui a été donnée. Il la complète en ajoutant le prénom du personnage qu'il pense avoir reconnu.
 5. Lorsque chaque joueur a identifié le personnage décrit, on procède aux vérifications.
 - Si le prénom correspond au personnage choisi par le rédacteur, le lecteur et le rédacteur marquent chacun un point.
 - Si le prénom ne correspond pas au personnage choisi, il faut trouver pourquoi.
- Premier cas :** le rédacteur a mal rédigé sa description. Elle ne permet pas d'identifier le personnage choisi. Seul le lecteur marque un point.
- Deuxième cas :** le rédacteur a bien rédigé sa description, mais le lecteur l'a mal comprise. Seul le rédacteur marque un point.
6. On fait plusieurs parties en choisissant à chaque fois un personnage différent. Le gagnant est le premier à marquer cinq points.

S'il y a plus de deux joueurs :
Pour jouer plus facilement, chaque joueur pourra se munir d'une photocopie du tableau des dessins.
A l'étape n° 3 de la règle du jeu, les feuilles seront mélangées dans une boîte puis tirées au hasard.



Luc



Juliette



Rémi



Lola



Hélène



Arthur



Jenifer



Robin



Sara



Antoine



Alban



Arielle

Observe-moi bien.
Coche les phrases que tu
pourrais utiliser pour me
décrire.

- Il a des cheveux courts.
- Il porte une moustache.
- Il est gros.
- Il tient une valise dans la main droite.
- Il a un short.
- Il mange des nouilles.
- Il aime les voyages.
- Il s'intéresse à la photo.
- Il est distrait.
- Il a l'air content.
-
-



Ajoute deux phrases
à cette liste :
une qu'on devra cocher et une
qu'on devra éliminer.



TEST

Maintenant, choisis quelqu'un de ta famille,
ou quelqu'un que tout le monde connaît
dans ta famille.
Décris cette personne en quelques lignes.

Attention !

Tu n'as pas le droit de donner les informations
suivantes :

- son nom ou son prénom ;
- son adresse ;
- son âge ;
- son lien de parenté avec toi
(si tu décris ton grand-père, par exemple,
tu n'as pas le droit d'écrire que c'est
ton grand-père).

Ecris maintenant le portrait de cette personne
en commençant par :

"Voici quelqu'un que tu connais bien."



Fais maintenant lire ce portrait à quelqu'un
de ta famille.

Si le lecteur reconnaît la personne
que tu as décrite : BRAVO !

Tu es un bon rédacteur !

Si le lecteur ne trouve pas de qui il s'agit c'est
que ta description n'est pas assez précise.
Améliore-la.

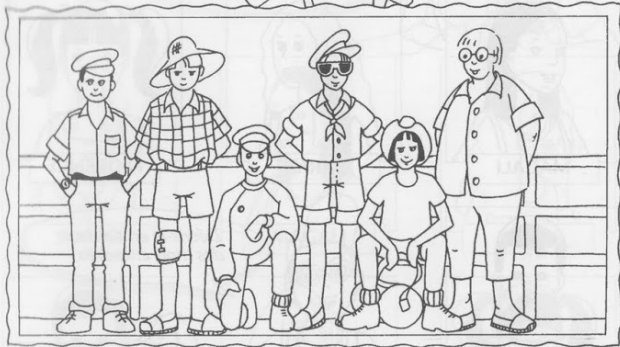


Écrire pour décrire

IDENTIFIER UN PERSONNAGE



J'ai pris cette photo de mon grand frère Romain avec ses copains.



Tu reconnaitras facilement Romain, il a des espadrilles, un short, une chemisette et une casquette d'aviateur. Colorie-le.



Complète cette phrase en indiquant ce que mon grand frère est le seul à porter.



Romain est le seul à porter

Écrire pour décrire

DÉCRIRE UN PERSONNAGE



Complète cette description en t'aidant des mots encadrés.

Luc est aussi sur la photo. Il est nu tête.

Il porte une

et un

Il a des

et des sur le nez.

Choisis un autre copain de mon frère et écris sa description complète.



- nu tête
- chapeau de cow-boy
- chapeau de paille
- casquette d'aviateur
- chemise
- chemisette
- tee-shirt
- sweat-shirt
- pantalon
- short
- chaussures
- espadrilles
- lunettes
- sac-banane
- montre
- bandage
- épinglette
- lunettes de soleil

.....
.....
.....

Fais lire ta description à quelqu'un. S'il reconnaît facilement la personne que tu as choisie : BRAVO ! Sinon... améliore ta description.



Écrire pour décrire

IDENTIFIER UN PORTRAIT

Saurais-tu retrouver ma cousine parmi ces six portraits ? Elle est blonde avec des cheveux longs, des yeux clairs et des taches de rousseur. Colorie son portrait.



SOPHIE



MAGALI



SARAH



NATACHA



NOEMIE



FLORENCE

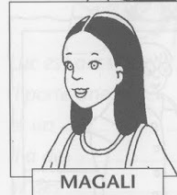
Ma sœur a perdu ses lunettes. Colorie son portrait en les ajoutant. Ma sœur est comme ma cousine mais avec des cheveux courts.



Écrire pour décrire

RÉDIGER UN PORTRAIT

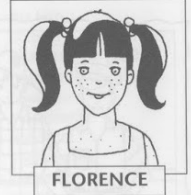
Choisis le portrait que tu préfères parmi ces quatre-là.



MAGALI



SARAH



FLORENCE



NATACHA



Décris-le en t'aidant des mots encadrés.

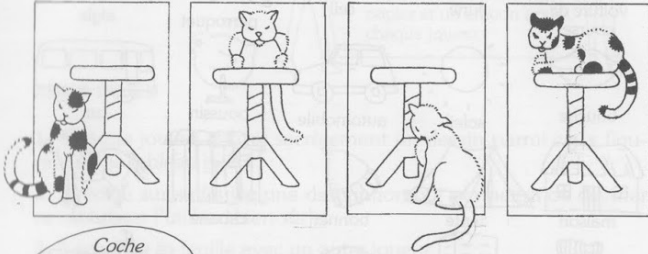
- blonde
- brune
- cheveux
- longs
- courts
- yeux
- clairs
- noirs
- taches de rousseur

Fais lire ton portrait par quelqu'un. S'il retrouve facilement la fille que tu as choisie : BRAVO ! Sinon, améliore ta description.



CHOISIR ET RÉDIGER UNE DESCRIPTION

Es-tu observateur ?



Coche la description qui ne correspond qu'à une seule image.

- C'est un chat sur un tabouret.
- C'est un chat noir et blanc.
- C'est un chat noir et blanc sur un tabouret.
- C'est un chat à côté d'un tabouret.



Choisis une image et rédige sa description.



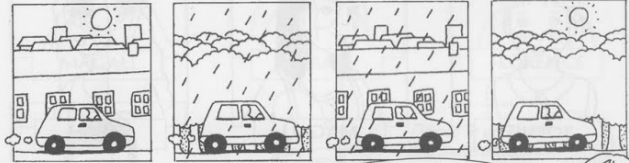
Fais lire ta description à quelqu'un. S'il trouve la bonne image : BRAVO ! Sinon... améliore ta description.



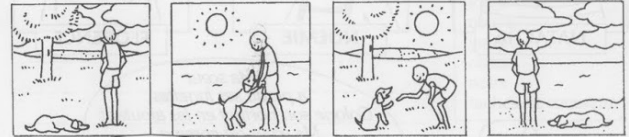
Relie avec un trait chaque description à l'image qui lui correspond.



1. C'est une voiture qui traverse la forêt sous la pluie
2. C'est une voiture qui traverse la ville sous le soleil
3. C'est une voiture qui traverse la forêt sous le soleil



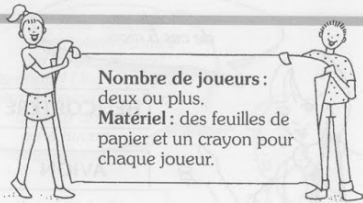
Rédige ici une description pour l'image restante.



Choisis une image et décris-la. Fais lire ta description par quelqu'un. S'il retrouve facilement ton image : BRAVO ! Sinon... améliore ta description.



JOUONS UN PEU...



Nombre de joueurs :
deux ou plus.
Matériel : des feuilles de papier et un crayon pour chaque joueur.

RÈGLE DU JEU

1. Chaque joueur choisit secrètement un dessin parmi ceux figurant sur le tableau p. 23.
2. Il rédige sur sa feuille une description qui permettra de deviner ce mot (sans l'utiliser, bien sûr).
3. Il échange sa feuille avec un autre joueur.
4. Chacun lit la description sur la feuille qui lui a été donnée. Il écrit en dessous le mot qu'il a deviné.
5. Lorsque tous les joueurs ont terminé, on examine les réponses une à une.
 - Si la réponse correspond au mot choisi par le rédacteur, le lecteur et le rédacteur marquent chacun un point.
 - Si la réponse ne correspond pas au mot choisi, il faut trouver pourquoi.

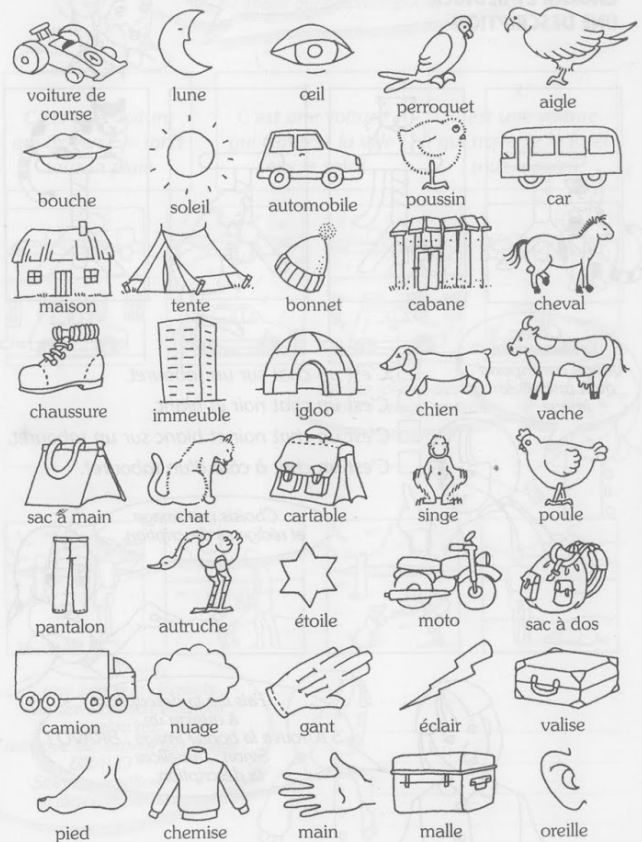
Premier cas : le rédacteur a mal rédigé sa description. Elle n'est pas assez précise pour permettre de retrouver le mot choisi. Seul le lecteur marque un point.

Deuxième cas : le rédacteur a bien rédigé sa description, mais le lecteur l'a mal comprise. Seul le rédacteur marque un point.

6. On fait plusieurs parties en choisissant à chaque fois un mot différent. Le gagnant est le premier à marquer cinq points.

S'il y a plus de deux joueurs :

Pour jouer plus facilement, chaque joueur pourra se munir d'une photocopie du tableau des dessins. A l'étape n° 3 de la règle du jeu, les feuilles seront mélangées dans une boîte puis tirées au hasard.



COMPRENDRE ET CHOISIR UNE DESCRIPTION

Relie chaque description au mot qui lui correspond. Attention ! Une description peut convenir aux deux mots, à un seul ou à aucun.



il a des poils

il mange des souris

il vit dans l'eau

CHAT

il a quatre pattes

il a de longues oreilles

LAPIN

il aboie

on le mange

il ronronne



Relie maintenant chaque nom à la description qui lui convient

la lune

un marteau

un petit pois

SA FORME EST RONDE

un ballon

une assiette

ON EN MANGE

un ver de terre

une orange

une crêpe

un croissant

une banane

TEST

Choisis un de ces 5 mots



HÉLICOPTÈRE

PLANEUR

AVION

CERF-VOLANT

FUSÉE

Rédige ici la description permettant de deviner ce mot

.....
.....
.....
.....



Demande à quelqu'un de lire ta description et de deviner le mot que tu as choisi



Si ta description lui a permis de trouver le bon mot, **BRAVO !**
Sinon... Fais comme moi : réfléchis et améliore ta description



**COMPRENDRE
UNE
DESCRIPTION**



Colorie l'étiquette
qui correspond le mieux
à chaque description

Il roule et il transporte
beaucoup de passagers.

VOITURE

CAR

BATEAU

CAMION

VÉLO

Il est petit, il a des pattes,
il vit dans l'eau
et on le mange.

POULET

POISSON

BALEINE

LAPIN

CASTOR

CRABE

Il exerce un métier
dangereux,
il ne porte pas d'uniforme
et il fait exprès
d'avoir des accidents.

SOLDAT

POMPIER

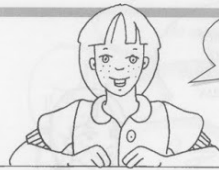
ALPINISTE

TRAPEZISTE

CASCADEUR

DOMPTEUR

**CHOISIR
UNE
DESCRIPTION**



Coche
la description
qui convient le mieux
à l'étiquette

- Elle indique l'heure.
- Elle est ronde et elle indique l'heure.
- Elle indique l'heure et on la porte au poignet.
- Elle est belle et elle marche bien.

MONTRE

- Elle est ronde et elle brille.
- Elle brille surtout la nuit dans le ciel.
- Elle est blanche et elle éclaire.
- Elle est parfois ronde et elle brille la nuit dans le ciel.

LUNE

- C'est une qualité.
- Elle nous encourage à partager avec les autres.
- On admire les gens qui en font preuve.
- C'est une qualité que nos amis apprécient beaucoup.

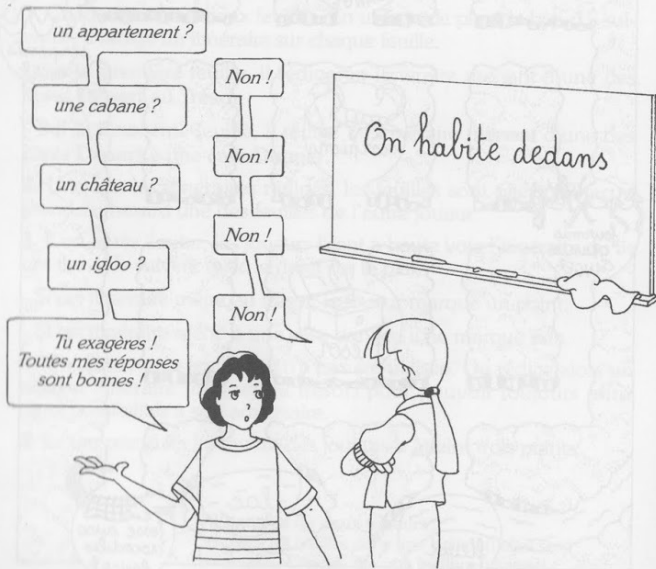
GÉNÉROSITÉ

écrire

POUR DÉCRIRE

Le retour de la petite maîtresse

Décidément, Laëtitia adore jouer à la maîtresse. Elle veut encore faire travailler Emilie. Cette fois-ci, elle pense au mot **maison**. Pour le faire deviner à Emilie, elle écrit une description au tableau. Emilie propose différentes réponses...



16

Écrire pour décrire

Laëtitia réfléchit.

- Tu as raison, dit-elle. Je dois améliorer ma description. Elle efface le tableau et voilà maintenant ce qu'elle écrit :

Elle a des murs et un toit.
Une seule famille habite
à l'intérieur.

Cette fois, Emilie n'hésite pas.

Elle crie : MAISON !

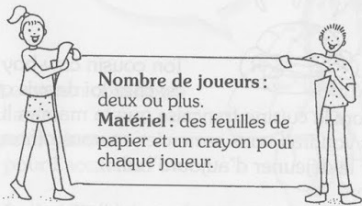
Bravo Emilie ! Et bravo Laëtitia !

Seras-tu capable
de faire aussi bien que nous ?
Nous allons voir ça
dans les pages suivantes...



17

JOUONS UN PEU...



Nombre de joueurs :
deux ou plus.
Matériel : des feuilles de papier et un crayon pour chaque joueur.

RÈGLE DU JEU

1. Chaque joueur a deux feuilles. En utilisant le plan de la p. 15 suivante, il rédige un itinéraire sur chaque feuille.
- Sur la première feuille, il rédige un itinéraire menant d'une des cases **Départ** au **Trésor**.
- Sur la deuxième feuille, il rédige un itinéraire menant d'une des cases **Départ** à une case **Danger**.
2. Une fois les itinéraires rédigés, les feuilles sont pliées. Chacun prend au hasard une des feuilles de l'autre joueur.
3. L'un après l'autre, les joueurs lisent à haute voix l'itinéraire qu'ils ont tiré et le suivent avec le doigt sur le plan.
- Si cet itinéraire mène au trésor, le joueur marque un point.
- Si cet itinéraire mène à une case danger, il ne marque rien.
4. On conserve la feuille qui n'a pas été utilisée. On rédige alors un nouvel itinéraire (danger ou trésor) pour pouvoir toujours offrir deux possibilités à son adversaire.
5. Le jeu prend fin lorsqu'un des joueurs a atteint trois points.

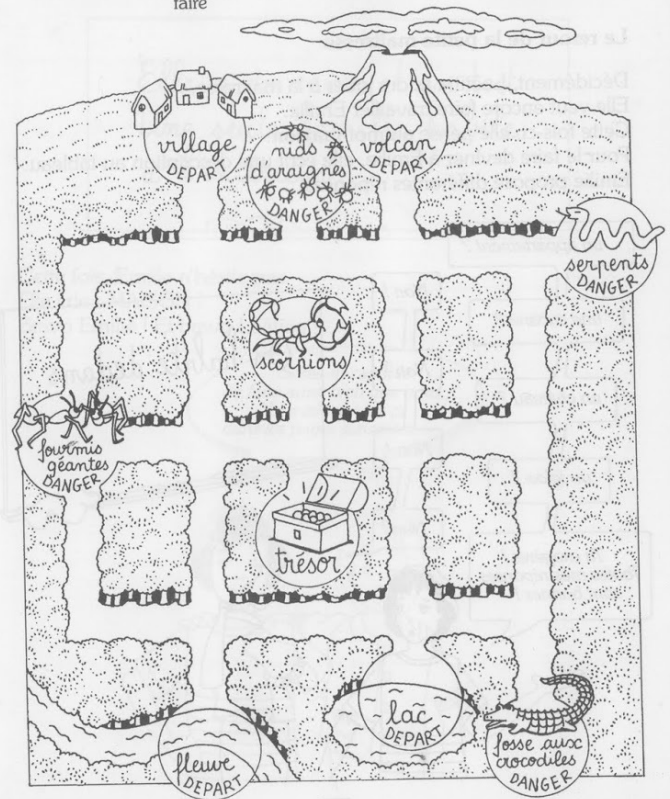
S'il y a plus de deux joueurs :
On place les feuilles dans une boîte où elles sont mélangées. Chacun tire une feuille au hasard.

Pour t'aider :

tourner
aller
prendre
avancer
faire

gauche
droite
tout droit
demi-tour

première (rue)
premier (chemin)
deuxième
troisième



**COMPLÉTER
UN ITINÉRAIRE**

Une semaine a passé. Le cousin cow-boy sera là d'une minute à l'autre. Tu as déjà préparé les petits gâteaux et les boissons fraîches pour l'accueillir.

Soudain, le téléphone sonne. C'est le cow-boy ! Il s'est perdu et te téléphone de la poste pour te demander son chemin.

Complète les explications suivantes pour l'aider à trouver ta maison :

Je suis perdu !



- En sortant de la poste, tu tournes.....
- Tu prends.....
- Ensuite tu prends.....
- J'habite.....

Fais lire cet itinéraire à quelqu'un (en lui montrant le plan p. 11, bien sûr). Si tes explications lui permettent d'aller de la poste à chez toi : bravo !

Sinon, c'est que ton itinéraire n'est pas correct. Refais-le ou ton cousin cow-boy risque de passer ses vacances à la poste !

**RÉDIGER
UN ITINÉRAIRE**



Ton cousin cow-boy est chez toi depuis quelques jours. Il adore la cuisine française que ta maman lui prépare mais voudrait vous remercier en vous offrant des hamburgers pour le déjeuner d'aujourd'hui.

Consulte ton plan et indique-lui l'itinéraire à suivre pour se rendre chez Bacdo. C'est là qu'on prépare les meilleurs hamburgers. Rédige tes explications dans le cadre ci-dessous :

Pour aller chez Bacdo, c'est très simple :
.....
.....
.....
.....
.....



Fais lire cet itinéraire à quelqu'un (en lui montrant le plan p. 11, bien sûr).

Si tes explications lui permettent d'aller de chez toi à Bacdo, bravo ! Sinon, c'est que ton itinéraire n'est pas correct. Refais-le vite si tu veux manger un hamburger !

Tableau 2

Pour t'aider :
carré
cercle
point
triangle
rectangle

dessiner
marquer
tracer
côté
dans
droite

extérieur
gauche
intérieur
milieu
sous
sur

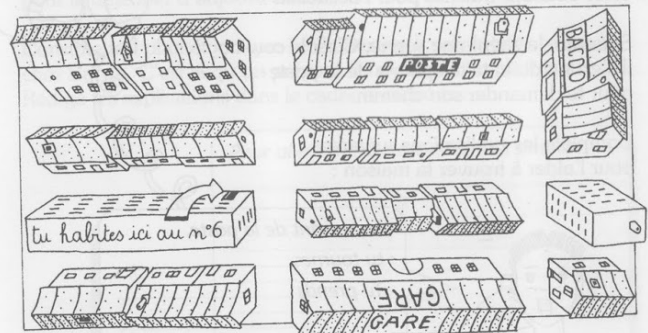
grand
gros
moyen
petit

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

Suivez le guide !

CHOISIR UN ITINÉRAIRE

Tu as un cousin américain.
Dans la famille, tout le monde l'appelle "le cousin cow-boy"!
Il va arriver par le train.
Comme il ne connaît pas l'itinéraire permettant d'aller de la gare à
chez toi, tu vas devoir le lui expliquer.
Pour cela, observe bien le plan de ton quartier :



Voici quatre itinéraires différents.
Coche celui que tu vas indiquer au cousin cow-boy.

- Tu tournes à gauche en sortant de la gare.
- Tu prends la première rue à gauche.
- Ensuite, tu prends la première rue à droite.
- J'habite au n° 6 de cette rue.

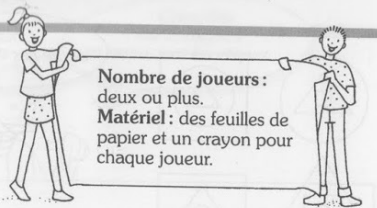
- Tu tournes à droite en sortant de la gare.
- Tu prends la première rue à gauche.
- Ensuite, tu prends la première rue à gauche.
- J'habite au n° 6 de cette rue.



- Tu tournes à gauche en sortant de la gare.
- Tu prends la première rue à droite.
- Ensuite, tu prends la première rue à gauche.
- J'habite au n° 6 de cette rue.

- Tu tournes à droite en sortant de la gare.
- Tu prends la première rue à droite.
- Ensuite, tu prends la première rue à gauche.
- J'habite au n° 6 de cette rue.

JOUONS UN PEU...



Nombre de joueurs :
deux ou plus.
Matériel : des feuilles de papier et un crayon pour chaque joueur.

RÈGLE DU JEU

1. Chaque joueur choisit secrètement un dessin parmi ceux figurant sur le tableau 1 (figures simples) p. 9 ou le tableau 2 (figures complexes) p. 10.
2. Il rédige sur sa feuille la consigne nécessaire à la réalisation de ce dessin. Il laisse suffisamment de place sous son texte pour qu'un autre joueur puisse y faire son dessin.
3. Il échange sa feuille avec un autre joueur.
4. Chacun lit la consigne sur la feuille qui lui a été donnée et réalise le dessin correspondant dans l'espace libre.
5. Lorsque tous les joueurs ont terminé leur dessin, on examine les feuilles une à une.
 - Si le dessin correspond au modèle choisi par le rédacteur, le dessinateur et le rédacteur marquent chacun un point.
 - Si le dessin ne correspond pas au modèle choisi, il faut trouver pourquoi.
- Premier cas :** le rédacteur a mal rédigé sa consigne. Elle ne permet pas de réaliser le dessin choisi. Seul le dessinateur marque un point.
- Deuxième cas :** le rédacteur a bien rédigé sa consigne, mais le dessinateur l'a mal suivie. Seul le rédacteur marque un point.
6. On fait plusieurs parties en choisissant à chaque fois un dessin différent. Le gagnant est le premier à marquer cinq points.

S'il y a plus de deux joueurs :
Pour jouer plus facilement, chaque joueur pourra se munir d'une photocopie du tableau des dessins.
A l'étape n° 3 de la règle du jeu, les feuilles seront mélangées dans une boîte puis tirées au hasard.

Tableau 1 Pour t'aider : dessiner, marquer, tracer, point, cercle, carré, triangle, rectangle, côté, dans, droite, extérieur, gauche, intérieur, milieu, sous, sur, grand, gros, moyen, petit

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

**RÉDIGER
UNE CONSIGNE**

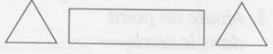
Complète
ces consignes
en respectant les étapes...



1. _____

2. Dessine un triangle
à gauche du rectangle

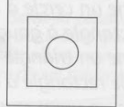
3. _____



1. _____

2. _____

3. _____

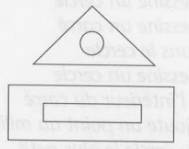


1. _____

2. _____

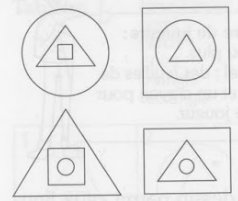
3. Dessine un cercle à l'intérieur
du triangle

4. _____



TEST

Choisis
un de ces 4 dessins



Rédige ici
la consigne
permettant
de reproduire
ce dessin



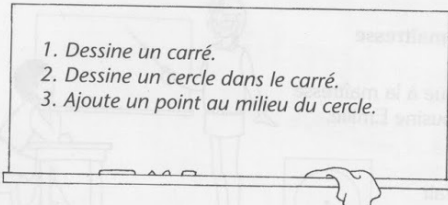
Demande
à quelqu'un
de faire ici le dessin
correspondant à ta
consigne



Si le dessin correspond
à celui que tu avais choisi,
BRAVO!
Sinon... fais comme moi :
Réfléchis et...
améliore ta consigne !

Laëtitia réfléchit.

- Tu as raison, dit-elle. Je dois améliorer ma consigne.
Voilà ce qu'elle écrit au tableau :

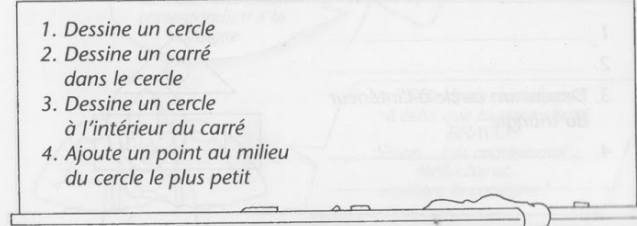
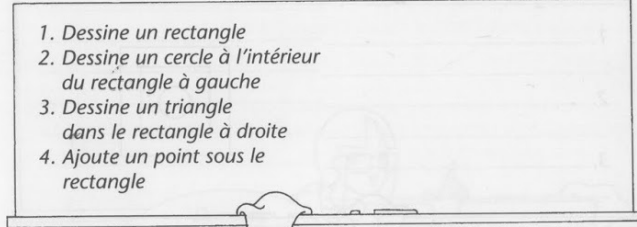
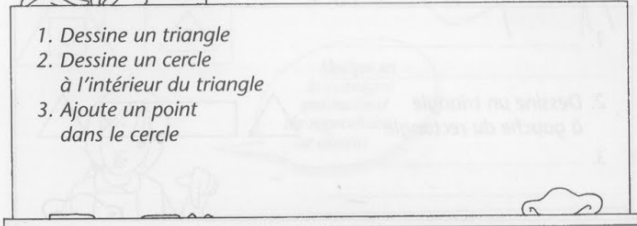


Et cette fois, Emilie fait le même dessin que sa maîtresse.
Bravo Emilie ! Et bravo Laëtitia !

Seras-tu capable
de faire aussi bien que moi ?
Nous allons voir ça
dans les pages suivantes...



**SUIVRE
UNE CONSIGNE**



des jeux pour être fort en rédaction

*À l'attention des
maîtresses, des maîtres
et des parents,
vous trouverez p. 61 et 63
la présentation
et le guide d'utilisation.*



*Dessine un carré,
un cercle et un point.*

RETZ

1, RUE DU DÉPART
75014 PARIS