

FICHE DIDACTIQUE

Nom de l'outil : La salade de contes

Domaine : Littérature (dire, lire, écrire) et ORL

Cycle (ou classe) : CM1 – CM2

1. Situation dans l'apprentissage

Ce jeu intervient à la fin d'une séquence sur le détournement de contes réalisée à partir de l'étude de différentes versions des contes suivants : Le petit Chaperon rouge et Les trois petits cochons.

Dans la première phase du jeu, il s'agit donc d'une synthèse sur tous les textes étudiés en classe par le biais d'exercices en ORL et d'exercices de remise en ordre.

Dans la seconde phase du jeu, il s'agit d'une évaluation de cette séquence : détourner un conte ou réaliser une salade de contes.

2. Compétences visées

Compétences générales

-) Rédiger à partir d'une liste ordonnée d'informations, un texte à dominante narrative, explicative, descriptive ou 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 des outils élaborés par la classe.

-) Mieux questionner la consigne écrite de manière à reconnaître la catégorie d'exercices à laquelle elle est rattachée.

Compétences spécifiques

-) Littérature : Elaborer et écrire un récit d'au moins une vingtaine de lignes, avec ou sans support, en respectant des contraintes orthographiques, syntaxiques, lexicales et de présentation.

-) Observation réfléchie de la langue : ± Identifier et manipuler les noms, verbes, expansions du nom (adjectifs qualificatifs, propositions subordonnées relatives, compléments du nom) et compléments de verbe dans une phrase.

± Marquer l'accord sujet / verbe (situations régulières)

± Repérer et réaliser les chaînes d'accord dans le groupe nominal

± 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).

± Avoir compris et retenu qu'un texte est structuré.

± Avoir compris et retenu qu'il existe des régularités dans l'orthographe lexicale et que l'on peut les mobiliser pour écrire.

3. Objectifs poursuivis

Les objectifs en ORL

1) Morphologie :

-) Distinguer les principaux homophones grammaticaux (et/est ; ces/ses ; s'est/c'est, etc...).

-) Réviser les passés simples réguliers à partir des règles d'engendrement et appréhender les verbes irréguliers.

-) Marquer l'accord sujet-verbe et à l'intérieur du groupe nominal.

2) Syntaxe :

-) Réinvestir dans la production d'écrits les connaissances acquises par l'étude des caractéristiques du conte pour assurer la cohérence du texte, les connaissances acquises par l'observation du fonctionnement de la langue pour assurer la cohérence du point de vue grammatical, orthographique et lexical.

-) Opérer toutes les transformations nécessaires pour et par un bon usage des substituts du nom.

Les objectifs en littérature

-) Ecrire un texte correspondant à la situation d'écriture : détourner un conte ou réaliser une salade de contes à partir de la structure habituelle d'un conte et des contraintes liées à la consigne.
-) Respecter les caractéristiques essentielles du texte narratif
-) Respecter une cohérence dans la continuité de l'histoire et la permanence des personnages.

4. Description de l'outil

LA VALISE comporte :

- **40 cartes « mise en appétit » :**
 -) 12 cartes « jeux en ORL »
 -) 12 cartes « jeux de remise en ordre de syllabes, de mots, de phrases »
 -) 16 cartes « jeux d'écriture inventive »

- **155 cartes « ingrédients de la salade » :**
 -) 60 cartes « héros ou héroïnes » de contes
 -) 25 cartes « lieux »
 -) 10 cartes « raisons »
 -) 10 cartes « épreuves »
 -) 25 cartes « rencontres de personnages bénéfiques ou maléfiques »
 -) 10 cartes « objet magique »
 -) 5 cartes « récompense »

 -) 10 cartes « morale »

- **Un plan de jeu de 12 cases :**
 -) 3 cases « jeux en ORL »
 -) 3 cases « jeux de remise en ordre »
 -) 6 cases « jeux d'écriture inventive »

Case 1 : corriger les erreurs sur les homophones grammaticaux et lexicaux

Case 2 : remettre dans l'ordre les phrases

Case 3 : corriger les erreurs d'accord sujet-verbe et dans le groupe nominal

Case 4 : remettre dans l'ordre les mots d'une phrase

Case 5 : corriger les verbes au passé simple

Case 6 : remettre dans l'ordre les syllabes de mots

Case 7 : Dernière syllabe / 1^{ère} syllabe : la dernière syllabe d'une phrase et la première syllabe de la phrase suivante sont identiques.

Case 8 : Croix de mots : faire des phrases en croisant les mots de gauche à droite et de haut en bas.

Case 9 : Mots censurés : compléter les blancs d'un texte par des mots de son choix pour changer une histoire.

Case 10 : Prose rimée : faire des rimes à l'intérieur d'une phrase et composer un texte en gardant la mise en page d'un texte en prose.

Case 11 : 1, 2, 3 syllabes : faire des phrases avec des mots de une puis deux puis trois syllabes et ainsi de suite.

Case 12 : Mariage chinois : une équipe répond à un questionnaire et l'équipe adverse compose un texte avec les réponses données.

- **Les textes des contes traditionnels et des parodies du Petit chaperon rouge et des trois petits cochons étudiés en classe :**
 - Mademoiselle Sauve-qui-peut**
 - Rouge Rouge Petit Chaperon Rouge**
 - Les trois Petits Loups et le Grand Méchant Cochon**
 - La vérité sur l'affaire des trois petits cochons**
 - Le Petit Chaperon Bleu Marine**

- Une fiche descriptive des cartes : noms des personnages, titre des contes, noms des objets magiques.
- Les fiches de préparation de la séquence sur le détournement de contes

Photo de l'outil



5. Règles d'utilisation

But du jeu : faire les douze exercices correspondant aux cartes « mise en appétit » et obtenir les douze cartes « ingrédients du conte » qui serviront de support à l'écriture d'un détournement de conte ou d'une salade de contes par groupe de 4.

Nombre de joueurs : 4 joueurs maximum : 2 binômes l'un contre l'autre pour « la phase jeu », c'est-à-dire gain de cartes « ingrédients du conte ». Ces 4 joueurs écrivent, cependant, ensemble le conte lors de « la phase production ».

NB : prévoir 7 ou 8 plans de jeu pour la classe en fonction du nombre d'élèves et le nombre de cartes correspondant à chaque plan.

Durée du jeu : 2 séances de 1h30 ou 3 séances de 1h.

Règles du jeu :

Les élèves placent leur pion sur la case 1 et, après chaque exercice, évoluent de case en case jusqu'à la case 12.

-) Pour les cartes « bleues » et « vertes », un des élèves de chaque binôme tire au sort une carte correspondant à la case.

Chaque binôme réalise l'exercice sur une feuille. Le binôme qui est le plus rapide et dont les réponses ont été validées par l'enseignant(e) choisit la carte « ingrédients du conte » correspondant à la case.

NB : l'enseignant(e) a les cartes « ingrédients du conte ».

Les cartes « bleues » et « vertes » sont des cartes autocorrectives mais l'enseignant(e) doit s'assurer de l'authenticité des réponses et poser, en cas de doute, des questions sur les réponses données.

NB : leur préciser qu'il ne faut pas recopier les textes mais seulement donner les réponses.

-) Pour les cartes « roses », il n'existe qu'une carte « modèle » par case. Les élèves ne tirent donc pas au sort cette carte. Mais, le principe est le même que pour les autres cartes : le binôme qui est le plus rapide choisit la carte « ingrédients du conte » correspondant à la case.

L'enseignant(e) doit valider chaque « mini » production.

6. Variables didactiques et prolongements

Variable didactique

La modalité que j'ai choisie est celle du travail de groupe. Cependant, ce jeu peut également être réalisé de façon collective dans le cadre d'un projet d'écriture collectif. L'enseignant(e) distribue, alors, une fiche de travail avec un exercice de chaque catégorie : 12 exercices. L'élève qui termine le 1^{er} choisit la carte correspondant à l'exercice. La classe obtient 12 cartes qui servent de support à l'écriture d'une seul conte.

Prolongement

Suite ou parallèlement à ce travail en production d'écrits, pourrait être réalisée une séquence en **arts visuels** sur les illustrations des albums étudiés afin que les élèves proposent des illustrations de leurs contes.

7. Analyse

Naissance de ce jeu

La directrice de l'établissement dans lequel j'effectue mon stage filé m'a proposé de participer au projet de l'école. Ce projet consiste à l'écriture d'un conte ayant pour thème l'alimentation. Comme elle souhaitait que les élèves écrivent un conte humoristique, je lui ai proposé de faire une séquence sur le détournement de contes. J'étais, à ce moment-là, en train de lire Les contes du miroir de Yak Rivais ; ouvrage qui présente 28 jeux littéraires à partir de 28 contes. Je souhaitais proposer aux élèves une manière ludique de retravailler les contes étudiés en classe. J'ai donc eu l'idée de réaliser des cartes « jeux d'écriture inventive » en inventant des exemples à partir des albums étudiés en classe. J'y ai ajouté des exercices d'ORL (qui auraient, d'ailleurs, pu être des activités décrochées si j'avais eu davantage de temps) et des jeux de remise en ordre de façon à travailler la cohérence d'un texte.

Analyse de sa mise en œuvre

Ce jeu a été une véritable réussite. Les élèves ont été très motivés par le gain des cartes « ingrédients du conte ». Ils ont donc réalisé les exercices avec beaucoup de concentration. Le facteur « rapidité » a aussi eu une influence non négligeable sur l'attention portée aux exercices.

Par ailleurs, avant de se lancer dans l'écriture d'un conte, ils avaient effectivement besoin de réviser le passé simple. Les élèves ont encore davantage apprécié les jeux « d'écriture inventive ». Ecrire pour répondre à un exercice esthétique ou « mathématiques » (au dire de certains) leur a permis d'appréhender la langue comme un jeu en soi. Comme j'ai une classe à profil scientifique, les motiver à écrire par ce biais m'a comblée ! Les élèves sont, en ce moment, en train de rédiger leur conte.

Remédiations éventuelles

Mon plan de jeu a été réalisé par « niveau de difficulté » ; ce qui est certainement un tort car les élèves ont dû d'abord effectué les exercices d'ORL et de remise en ordre avant de jouer avec la langue. Je pense désormais réalisé un plan de jeu permettant d'alterner entre des exercices d'ORL et d'écriture inventive afin de toujours tenir en haleine le groupe : case verte, case bleue, case rose et ainsi de suite jusqu'à 12.

Pour la prochaine mise en place de ce jeu, je souhaiterais, au préalable, élargir la séquence que j'ai proposée à d'autres contes et proposer d'autres jeux littéraires sur le modèle de ceux de Yak Rivais.