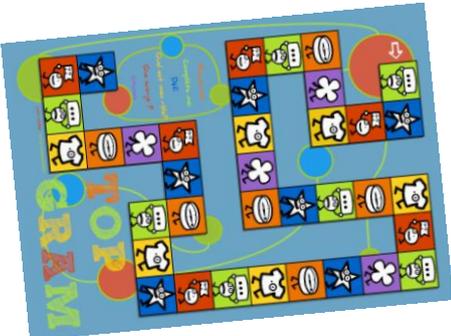


## ACTIVITES COURTES, FREQUENTES ET RITUALISEES et PRODUCTION D'ECRITS COURTS

Réponses à quelques idées reçues, questions, ou constats	Ressources pour faire la classe
<div data-bbox="236 521 754 880" style="border: 2px solid #0056b3; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #e6f2ff; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;"><b>Question : «Qu'entend-on par activités courtes et ritualisées ? Quel est l'intérêt de les mettre en œuvre ?»</b></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ L'intérêt des activités quotidiennes, fréquentes, ritualisées est de permettre aux élèves, en se familiarisant avec l'activité, de convoquer plus facilement leurs connaissances et ainsi de mieux les stabiliser.</li> <li>➔ Concernant l'enseignement de la grammaire, ces activités courtes et ritualisées visent essentiellement la mobilisation, la mémorisation et la stabilisation des règles. Elles constituent un cadre clair, sur lequel les élèves peuvent s'appuyer pour repérer des variations, s'adapter, oser et conquérir son autonomie.</li> <li>➔ Ces activités qui ont le plus souvent un caractère ludique ont l'avantage de présenter un enjeu, un obstacle à franchir, un défi, une énigme à résoudre. Elles conduisent les élèves à rechercher des procédures efficaces pour être performant. Ce n'est plus : « Tu dois écrire... », mais « Es-tu capable de gagner ? Et comment ? ».</li> <li>➔ On distingue trois principaux types d'activités courtes et ritualisées dans cette ressource :                         <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pour mobiliser et réinvestir les règles, <b>les situations de production d'écrits courts</b></li> <li>○ Pour mobiliser les règles et utiliser le lexique spécifique de la grammaire, <b>les activités réflexives ou de résolution de problème orthographique</b></li> <li>○ Pour mémoriser les règles et les stabiliser, <b>les jeux de plateaux et de cartes</b></li> </ul> </li> </ul>	<p><u>Exemples d'activités de production d'écrits courts et ritualisées, dont l'objet est de mobiliser et réinvestir les règles</u></p> <p><b>Ressources annexes en ligne</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔  50 situations pour apprivoiser l'écriture dès le cycle 2 - <a href="#">voir la ressource</a></li> <li>➔ Inventaire de jeux pour écrire pour le cycle 2 - <a href="#">voir la ressource</a></li> <li>➔ Situations ludiques pour écrire au cycle 3 - <a href="#">voir la ressource</a></li> <li>➔ 50 jeux de langues pour produire des écrits courts <a href="#">voir la ressource</a></li> </ul> <p><b>Ressources bibliographiques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔  Cycle 3 : Michel Martin, <i>Jeux pour écrire</i>, Hachette éducation</li> <li>➔ Cycle 2 : Renée Léon, <i>Dire, lire, écrire : 100 ateliers quotidiens</i>, Hachette éducation Pédagogie Pratique.</li> </ul> <p><b>Ressource en annexe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔  <b>90 activités ludiques pour découvrir la langue</b>, CPC Landivisiau.                      A la manière des poètes de l'OuLiPo                      - Cadavre exquis                      - Carré lescurien                      - Squelette ...</li> </ul> <p><u>Exemples d'activités réflexives ou de résolution de problèmes courts et ritualisées, dont l'objet est de mobiliser les règles.</u></p> <p><b>Ressource bibliographique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔  La <i>phrase donnée du jour</i>, la <i>phrase dictée du jour</i>, le <i>remue-méninges</i>, l'<i>atelier de négociation graphique</i> sont quatre des neuf situations de l'ouvrage de Catherine Brissaud et Danièle Cogis, <i>Comment enseigner l'orthographe aujourd'hui ?</i>, édité chez Hatier.</li> </ul> <div data-bbox="1061 1758 1268 2027" style="text-align: right;">  </div>

	<p><u>Exemples d'exercices en lignes, dont l'objet est de mobiliser et réinvestir les règles</u></p> <p><b>Ressources annexes en ligne</b></p> <p> → Des jeux en ligne, des logiciels éducatifs faisant travailler une notion précise. Exemple de jeu pour travailler les classes de mots, <a href="#">voir la ressource</a>.</p>
--	--

<div data-bbox="236 539 754 857" style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px; text-align: center;"> <p><b>Question : «Quels types de jeux mettre en œuvre ? Où puis-je en trouver tout prêts ? »</b></p> </div> <p>→ Les jeux de société traditionnels, de plateaux ou de cartes, peuvent faire travailler les élèves sur des notions de grammaire et d'orthographe, soit sur un point précis, soit sur un ensemble de connaissances, en les conduisant à solliciter leur mémoire des règles.</p> <p>→ Ces activités de jeux ritualisées, peuvent évoluer. En effet, un même support de jeu peut servir à travailler plusieurs compétences différentes. Les élèves apprennent à jouer aux nouveaux jeux par analogie. La mise en action est rapide. Ces situations favorisent le travail à plusieurs (atelier, groupe) et développent l'autonomie et le respect des autres. Elles engendrent du plaisir et de la motivation grâce au jeu. L'ambiance de la classe peut être bruyante mais c'est le bruit d'élèves qui échantent dans un cadre d'une réflexion intense.</p> <p><i>Ex. Jeu de plateau sur les fonctions grammaticales</i></p> <div data-bbox="300 1608 751 1944" style="text-align: center;">  </div>	<p><u>Exemples de jeux à adapter à sa classe et sa progression :</u></p> <p><b>Ressources, en annexe</b></p> <p> → <i>Jeu du meneur</i> en conjugaison, à dupliquer à tous les temps.</p> <p>→ <i>Loto des classes de mots</i></p> <p>→ Jeu de plateau en conjugaison, Olivier RIOUFFE</p> <p><u>Exemples de sites où trouver des jeux à fabriquer, à imprimer, à adapter à sa classe et sa progression :</u></p> <p> → <a href="#">Jeux pour la classe</a> : loto memory des actions</p> <p>→ <a href="#">Charivari à l'école.fr</a> : dominos présent</p> <p>→ <a href="#">L'école de chenapan</a> : dominos sur la classe des mots</p> <p>→ <a href="#">Mon école</a> : jeu de plateau sur les fonctions grammaticales</p> <p>→ <a href="#">Chez Lutin Bazar</a> : jeu de <i>Trivial poursuite</i> en conjugaison</p> <p>→ <a href="#">Ateliers Alea</a> : jeu de conjugaison conçu par les enseignants de FLE</p> <p>→ <a href="#">Loustics</a> : jeux de 7 familles (classe de mots, conjugaison...)</p> <p>→ <a href="#">Chez Nonette</a> : Jeux de cartes en grammaire et conjugaison pour le CE1</p>
---	--

→ L'autoévaluation est directe car elle se fait grâce à la réussite au jeu.  
 Une évaluation formative à court terme, peut être envisagée, sur un objectif précis et ciblé.  
 L'évaluation peut être faite par les pairs avec, par exemple, l'utilisation d'un document témoin de la réussite.  
 En cours d'année, les élèves peuvent choisir d'utiliser les jeux correspondants aux notions qu'ils ont besoin de travailler.

Exemple de dispositif d'évaluation adapté au jeu

→ Un document-témoin, trace des réponses, peut se présenter sous forme de colonne, où chaque ligne est numérotée, (le numéro faisant référence à la question posée), avec une marque du pair qui aura validé la réponse.

Date	Nom du joueur	Validation de ....
1		
2		
3		
4		
5		
6		

**COMMENT DIFFERENCIER ?**

Faire des groupes homogènes ou hétérogènes en fonction des objectifs visés, de l'accompagnement à envisager.

**QU'EN DISENT LES CHERCHEURS ?**

*« Il n'existe pas de grammaire sans règles, pas de grammaire sans jeux de langage. Et les jeux de langage ne sont rendus possibles que par l'existence de contraintes, de règles. Ces deux conditions sont un préalable à toute analyse de la phrase. La « phase jeu » est une condition pour parvenir à l'analyse du langage : jouer avec la langue permet de faire bouger ce qui la constitue et de mieux en appréhender sa mécanique, de mieux saisir la grammaticalité de sa langue... et qui plus est de manière motivante pour les élèves ! »*

**In Construire du savoir grammatical, article co-écrit par Antoine Fetet et Philippe Clauzard, manuel CLEO, édité chez RETZ.**

*«La connaissance des processus cognitifs plaide pour l'utilisation de jeux en classe, reposant ou non sur un support informatique. Loin de pouvoir se passer de l'enseignant, le jeu éducatif exige de ce dernier qu'il « joue son rôle », rôle en partie redéfini par la configuration du jeu. Qu'il participe ou non à sa conception, l'enseignant conserve une place déterminante car, dans une visée pédagogique en relation avec le curriculum (déroulement NDR), le jeu n'est pas une fin en soi. Il doit y avoir un avant-jeu et un après-jeu pour favoriser l'analyse réflexive et les « compétences méta».*

**In Dossiers d'actualité de la VST n°48, Marie Musset et Rémi Thibert, Octobre 2009, INRP.**

*«Les activités ritualisées constituent, à mes yeux, un des points d'appui de l'accompagnement possible des programmes. ... Ces activités visent, par l'automatisation et la mémorisation des procédures et régularités, la stabilisation des savoirs et savoir-faire.*

*Deux types d'activités sont à distinguer :*

– *celles qui relèvent plutôt d'un travail bref et automatisé (protocole type « calcul mental ») : défi conjugaison, questions - réponses, logogriphe (sorte d'énigme qui donne à deviner un mot par sa décomposition ou le retranchement d'une ou plusieurs lettres, ...);*

– *celles qui correspondent plus particulièrement à un questionnement sur la langue, voire à d'authentiques situations problèmes (texte reconstitué, dictée argumentée,...) et nécessitent une organisation plus complexe (recherche individuelle, confrontation, restitution, validation). Les jeux d'écriture (lipogramme, logorallye, exercice qui consiste à inclure dans un texte un certain nombre de mots imposés au départ, même quand ces mots semblent ne pas avoir grand rapport entre eux ...) sont autant de propositions précieuses pour guider les élèves dans leurs productions et leur réflexion sur le fonctionnement de la langue.*

*...Quelle que soit la nature de l'activité, sa répétition reste une des conditions de son efficacité. »*

**In Enseigner la langue : orthographe et grammaire, Alain Trouillet, les journées de l'ONL, mars 2006**