

Des animaux bizarres pour écrire

Groupe de production SENS 2 tutrice : N. Reynault

Date de création : janvier 2015, actualisée en juin 2015

I Type de fiche :

description de démarche avec exemples de productions d'élèves

III Niveau : GS-CP-CE1

IV Domaine : Production d'écrit

V Degré de difficulté : Niveau 1 ou Niveau 2

II Type d'activité :

Atelier : Ecriture

Démarche :

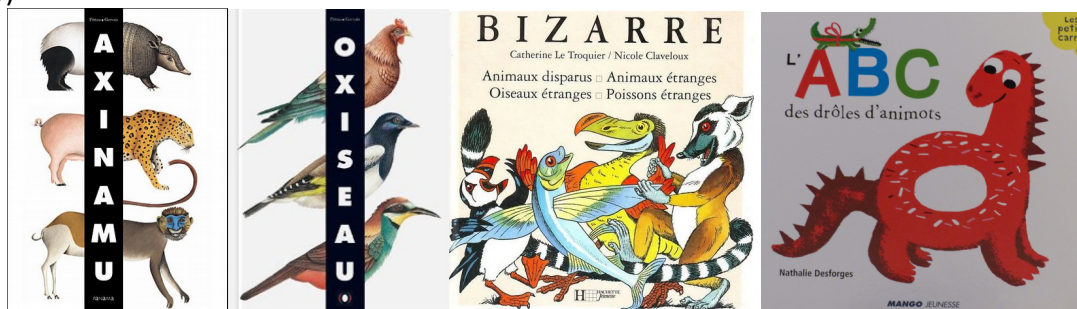
Permettant de travailler la conscience syllabique.

1^{er} niveau (GS-début CP)

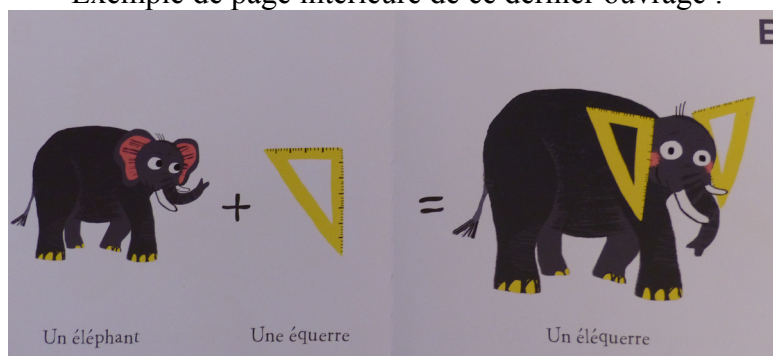
On fournit des représentations d'animaux peu connus ; l'enfant est invité à en faire la carte d'identité.

On peut également fabriquer d'abord ces animaux « extraordinaires », en faisant correspondre, après découpage, le haut et le bas de deux animaux différents, ou divers éléments découpés de différents animaux.

(Cf. *Grépotame* de P. Léon, éd. Nathan (datant de 1980, il est épuisé mais on peut le trouver dans les bibliothèques) ; *Axinamu* et *Oxiseau*, éd. Les grandes personnes ; *Bizarre* de C. Le Troquier et N. Claveloux, éd. Hachette Jeunesse et *L'ABC des drôles d'animots* de Nathalie Desforges, éd. Mango jeunesse).



Exemple de page intérieure de ce dernier ouvrage :



Réalisé avec une classe de GS/CP/CE1 :

1) Présentation :

Nous allons fabriquer un jeu de cartes pour écrire de nouveaux mots : ce seront des nouveaux noms d'animaux rigolos : ils seront construits avec les syllabes de deux animaux différents. (parallèle Syllabozoo)

2) Réalisation :

Chacun doit choisir un animal

→ Il faut des animaux dont le nom comporte au moins deux syllabes.

Chacun reçoit une feuille A5 pré-pliée en 2.

L'animal doit être dessiné avec la tête à gauche et l'arrière à droite de la pliure.



Le nom de l'animal est écrit en séparant entre deux syllabes.

Découpage de la feuille.

Les cartes « avant » et « arrière » sont rassemblées.

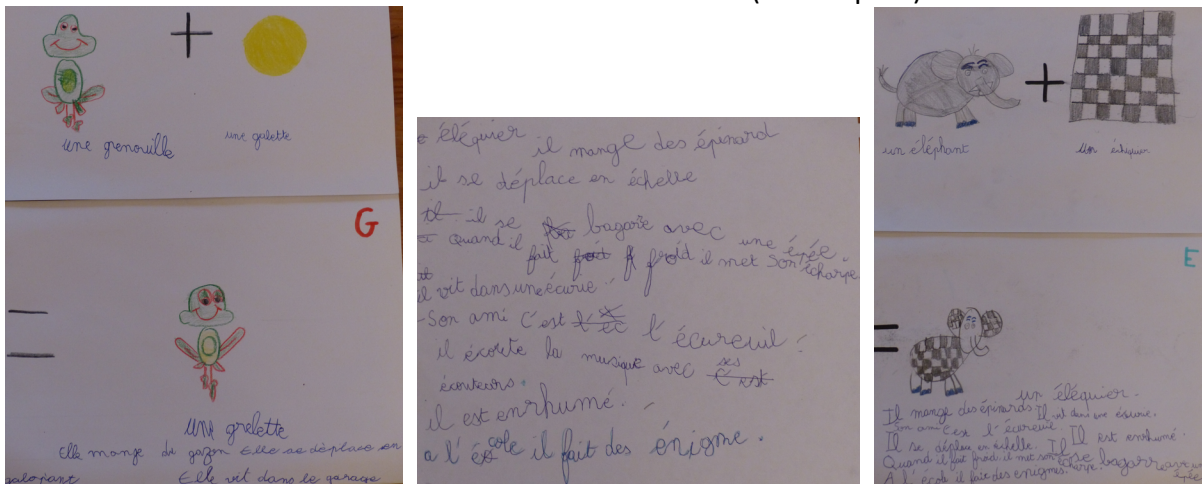


3) Jeu :

Des exemples sont donnés en collectif : collection de nouveaux animaux au tableau.

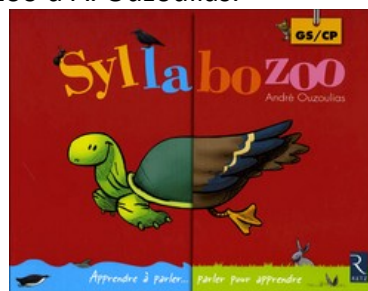
Réalisation individuelle : les enfants piochent deux cartes et écrivent un mot / une phrase à partir de l'animal créé.

Il y a eu plusieurs étapes de production afin de créer les 26 lettres de l'alphabet. Les élèves ont progressé au fur et à mesure et se sont mis à créer de plus en plus de phrases pour chaque animal. Ils ont même cherché à utiliser tous les mots de leur liste (ex. éléquier).



2^{ème} niveau (CP-CE1) : mots-valises

Même principe qu'avec les images mais, cette fois-ci, on « joue » uniquement sur les syllabes. On peut s'inspirer du travail de Syllabozoo d'A. Ouzoulias.



Fabriquer des mots à partir de deux morceaux de mots existants. Ecrire une définition.

Travailler sur la même classe de mots (verbes, noms...), jouer sur les sonorités, multiplier les essais et choisir.

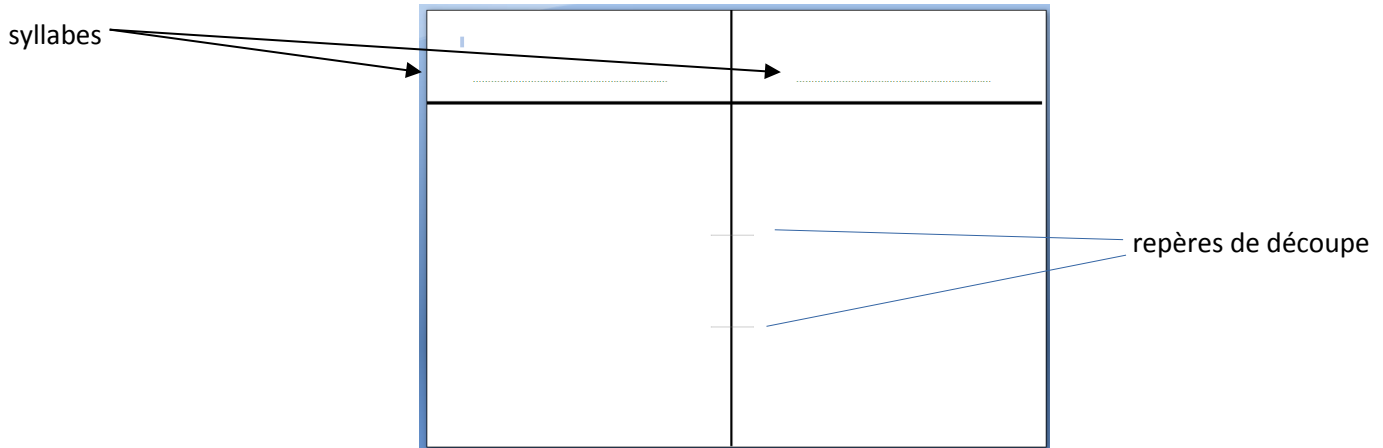
Réalisé dans une classe de CP :

1) Rituels à partir de Syllabozoo (oral / écrit).

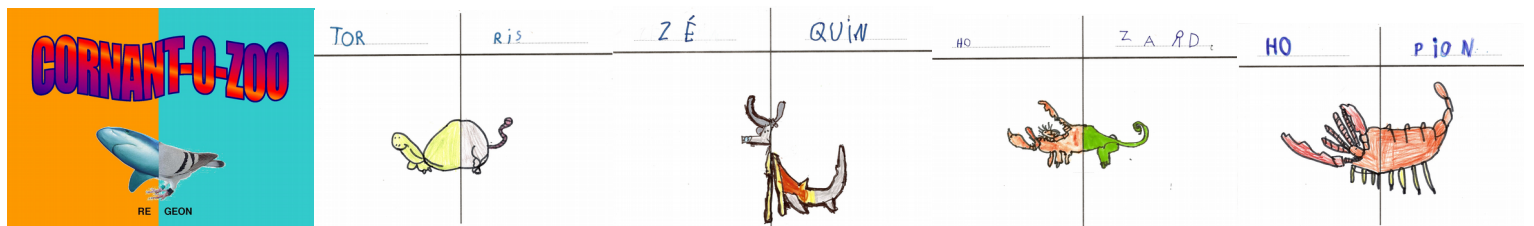
Découverte des illustrations par le « derrière » de l'animal (devinette) puis vérification avec la « tête ». Les élèves proposent des syllabes pour écrire le nom de l'animal.

Ensuite, réalisation d'animaux « mixés ». Ecrire de leur nom à partir des syllabes proposées précédemment. Travail sur les syllabes « début »/ « fin ».

2) Production écrite : distribution de planches d'animaux avec repères de découpe. Choisir l'animal que l'on veut créer et écrire son nom (en s'aidant des affiches repères de Syllabozoo).



Cette phase se termine par la réalisation d'un livre avec toutes les pages créées par les différents groupes.



3) En autonomie : utilisation des boîtes « têtes » et « derrières » réalisées lors de la phase précédente pour écrire de nouveaux noms d'animaux.