

## Document 1a

### ÉCRIRE POUR AGIR : La règle du jeu

COMPÉTENCES VISEES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter les normes de l'écrit } dimension linguistique</li> <li>• Encoder et retrouver des mots }</li> <li>• Expliciter le but et l'enjeu de l'écrit, spécifier son destinataire }</li> <li>• Se mettre d'accord sur les informations à exprimer et l'ordre à respecter }</li> <li>• Parler du langage écrit avec exactitude → dimension métalinguistique</li> </ul>		
RÔLE DU MAÎTRE	<p><b>Dimension linguistique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Pointer les propositions non conformes avec la langue écrite,</li> <li>→ Proposer des corrections,</li> <li>→ Aider l'enfant pour le vocabulaire, les structures syntaxiques, les répétitions comme celle du sujet (<i>le loup, il...</i>)</li> </ul>	<p><b>Dimension textuelle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Planifier l'écrit,</li> <li>→ Aider à l'organisation,</li> <li>→ Définir la quantité de texte à produire,</li> <li>→ Récapituler,</li> <li>→ Questionner les élèves sur la cohérence et la cohésion du texte pour favoriser les explicitations collectives</li> </ul>	<p><b>Dimension métalinguistique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Utiliser des termes techniques liés à l'activité d'écriture (<i>phrase, mot, lettre, guillemets, ligne, début, fin, texte...</i>) en précisant leur fonction,</li> <li>→ Utiliser des expressions moins techniques mais exprimant le rôle d'un mot (« <i>les mots qui permettent d'accrocher ensemble les morceaux d'une histoire</i> »)</li> <li>→ Commenter la gestion de l'espace -page</li> <li>→ Répondre aux questions des élèves sur l'activité d'écriture</li> </ul>
PARTICULARITÉS ET OBJECTS DE LANGUE POUVANT ÊTRE APPROCHÉS	<p>→ Lexique lié à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· La Liste du matériel</li> <li>· Aux modalités du jeu : <i>durée du jeu, nombre de joueurs, âge des joueurs, règles de sécurité</i> (en EPS)</li> </ul> <p>→ Phrases courtes et descriptives</p> <p>→ Verbes d'action à l'impératif ou à l'infinitif</p> <p>→ Enchaînement des actions par des connecteurs</p> <p>→ <b><u>But de l'écrit explicité : pouvoir jouer</u></b></p> <p>→ Planification linéaire ou sous la forme d'un <b>diagramme</b></p> <p>→ Organisation spatiale de l'écrit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Titre</li> <li>· Paragraphes (<i>matériel, déroulement du jeu,...</i>)</li> </ul> <p>→ Encadrement ou soulignement de différents éléments : <i>matériel, modalités, durée...</i></p> <p>→ Présence de <b>plans/schémas</b> (en EPS)</p> <p>→ Destinataire implicite (une autre classe, les parents...)</p> <p>→ Chronologie des actions (numérotation possible) pour le déroulement du jeu</p> <p>→ Fonction des paragraphes permettant d'isoler des informations importantes (<i>nombre de joueurs, liste du matériel, ...</i>)</p> <p>→ Fonction de la ponctuation (les points qui permettent de séparer les idées entre elles ; les doubles points pour débuter une « énumération » ou une liste)</p> <p>→ Fonction de la numérotation (pour donner l'ordre des étapes)</p> <p>→ Fonction de l'impératif ou de l'infinitif (pour guider le destinataire)</p> <p>→ Fonction de l'encadrement ou soulignement (pour rendre plus visible : « <i>c'est important !</i> »)</p>		