

## ÉCRIRE POUR AGIR : La règle du jeu

COMPÉTENCES VISÉES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter les normes de l'écrit</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	<b>Dimension linguistique</b> <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>	<b>Dimension textuelle</b> <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 explications collectives</li> </ul>	<b>Dimension métalinguistique</b> <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 OBJETS DE LANGUE POUVANT ÊTRE APPROCHÉS	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Lexique lié à : <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 (en EPS)</i></li> </ul> </li> <li>→ Phrases courtes et descriptives</li> <li>→ Verbes d'action à l'impératif ou à l'infinitif</li> <li>→ Enchaînement des actions par des <b>connecteurs</b></li> <li>→ <u>But de l'écrit explicite : pouvoir jouer</u></li> <li>→ Planification linéaire ou sous la forme d'un <b>diagramme</b></li> <li>→ Organisation spatiale de l'écrit : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Titre</li> <li>• Paragraphes (<i>matériel, déroulement du jeu,...</i>)</li> </ul> </li> <li>→ <b>Encadrement ou soulignement</b> de différents éléments : <i>matériel, modalités, durée...</i></li> <li>→ Présence de <b>plans/schémas</b> (en EPS)</li> <li>→ <b>Destinataire implicite</b> (une autre classe, les parents...)</li> <li>→ <b>Chronologie des actions</b> (numérotation possible) pour le déroulement du jeu</li> <li>→ Fonction <b>des paragraphes</b> permettant d'isoler des informations importantes (<i>nombre de joueurs, liste du matériel, ...</i>)</li> <li>→ Fonction de <b>la ponctuation</b> (les points qui permettent de séparer les idées entre elles ; les doubles points pour débiter une « énumération » ou une liste)</li> <li>→ Fonction de <b>la numérotation</b> (pour donner l'ordre des étapes)</li> <li>→ Fonction de <b>l'impératif ou de l'infinitif</b> (pour guider le destinataire)</li> <li>→ Fonction de <b>l'encadrement ou soulignement</b> (pour rendre plus visible : « <i>c'est important !</i> »)</li> </ul>		