

Jeux pour travailler l'expression.

Inspiré de «Comment j'ai adopté un gnou»

Matériel:

6 dés de couleurs différentes.

Une fiche qui liste les connecteurs logiques (adaptée à chaque session de jeu) (créée et complétée par les élèves au cours de l'année) (voir exemple en dernière page de ce document).

Un ou plusieurs sujets (amorces / storyboard / mots clés) (proposés par le professeur mais aussi par les élèves dans une boîte à idées)

Déroulement du jeu:

- pour travailler l'expression écrite:

1° temps (en classe)

Le professeur lance de 4 à 6 dés

Chaque couleur correspond à une rubrique de la fiche des connecteurs.

Chaque élève devra utiliser le nombre de connecteurs fixé par le dé.

Temps limité de rédaction individuelle (avec accès au dictionnaire).

2° temps (en classe)

Les élèves sont regroupés en jury-correcteurs, chaque groupe de 5 élèves lit 5 productions (n'appartenant à aucun élève du groupe). Ils doivent annoter (remarques lexicales, grammaticales et sur le contenu) chaque production et choisir celle qui leur plaît le plus.

3° temps (à la maison)

Chaque élève revoit sa production à la lumière des remarques (grammaticales, lexicales et idées) faites par les camarades lors de la phase d'annotation.

Chaque récit retenu est mis au propre puis remis au professeur qui s'occupera avec son auteur d'en publier la version finale sur l'espace numérique dédié à la classe.

- pour travailler l'expression orale:

1° temps:

Constitution de groupes de 4/ 5 élèves.

Mise à disposition d'un jeu de 3 dés par groupe d'élèves, d'une fiche de connecteurs par élève, de 4/5 sujets posés à l'envers et d'un appareil enregistreur (chaque élève peut aussi utiliser son propre matériel).

2° temps:

Un élève retourne un sujet puis lance les 3 dés.

Il a 2 minutes pour réfléchir et a le droit de souligner des connecteurs sur sa fiche.

Il improvise une histoire. Sa production est enregistrée.

Les camarades peuvent lui poser 3 questions à la fin de son histoire.

Un autre camarade du groupe fait de même et ainsi de suite.

3° temps (à la maison):

Chaque élève réécoute sa prestation et les questions de ses camarades. Il produit un nouvel audio et le met à disposition des camarades de son groupe qui choisissent celui qui leur plaît le plus.

4° temps (en classe)

On écoute la production choisie dans chaque groupe. On en fait la critique.

Inspiré de «A la manière de...»

Etapas préliminaires:

1° étape:

Constitution de la banque de départ. Il s'agit pour chaque élève de proposer quelques lignes d'un texte (extrait de romans, de poésie, de théâtre, de sources journalistiques, de chansons, des proverbes, des phrases transcrites d'un film, etc...)

2° étape:

Le professeur regroupe les propositions sur un document vidéoprojetable. En prenant soin de cacher l'auteur et la source.

Déroulement du jeu (en classe):

1° temps:

Le professeur projette un extrait et indique aux élèves s'ils doivent écrire la suite ou écrire en imitant le style de l'extrait projeté.

2° temps:

Les élèves rédigent.

3° temps:

Les élèves échangent leurs productions. Celles qui semblent les plus abouties sont projetées ou si cette activité a été menée en atelier medialangues, on peut aussi garder la continuité du travail écrit sur ordinateur en projetant les productions.

4° temps:

Les élèves sont invités à faire des propositions argumentées (repérage des recours stylistiques) pour trouver la source et/ou l'auteur de l'extrait initial.

Exemple - une fiche de connecteurs

Argumenter

D'une part = Por una parte

D'autre part = Por otra parte

De plus = Además

Ensuite = Luego

Enfin = Por último

Surtout = Sobre todo

Quant à = En cuanto a

Bien entendu = Claro / Desde luego

De toute évidence/ évidemment = Con toda evidencia / Por supuesto

A plus forte raison = Con mayor motivo

De source sûre = A ciencia cierta

Non seulement... mais... = No sólo (+verbe)... sino que (+verbe)

Illustrer

En effet = En efecto

Par exemple = Por ejemplo

Ainsi = Así

En d'autres termes = En otras palabras

C'est-à-dire = Es decir / o sea

Opposer

Tandis que = Mientras que

Malgré = A pesar de (+nom)

Mais = Pero

Cependant / pourtant = Sin embargo

Bien que = Aunque (+ ind)

Même si = Aunque (+subj)

Au contraire = Al contrario

Par contre = En cambio

Toutefois = No obstante

En revanche = En desquite

La conséquence

Alors = Entonces

Donc = Pues

C'est ainsi que = Así es que

Voilà ce qui = Eso es lo que

De sorte que = De modo que / de manera que

Par conséquent = Por tanto / Por lo tanto / Por consiguiente

La Cause

En effet = En efecto

C'est pourquoi = Por eso

Grâce à = Gracias a

A cause de = Por culpa de

Etant donné que = Visto que

Parce que = Porque Puisque = Ya que / Puesto que