

Production d'écrits: Jogging d'écriture

objectifs

- ✓ Ecrire des textes en commençant à s'approprier une démarche.
- ✓ Identifier les caractéristiques propres à différents genres ou formes de textes.
- ✓ Mettre en œuvre une démarche d'écriture de textes : trouver et organiser les idées, élaborer des phrases qui s'enchaînent avec cohérence, écrire ces phrases (démarche progressive : d'abord guidée, puis autonome).
- ✓ Acquérir des connaissances sur la langue : mémoire orthographique des mots, règles d'accord, ponctuation, organisateurs du discours, etc..
- ✓ Mobiliser des outils à disposition dans la classe liée à l'étude de la langue (affiches, cahiers, ouvrages, etc.).

Attendus de fin de cycle

- Rédiger un texte d'environ une demi-page, cohérent, organisé, ponctué, pertinent par rapport à la visée et au destinataire.
- Améliorer une production, notamment l'orthographe, en tenant compte d'indications.

Mes sources et inspirations

- Les cartes de jogging d'écriture de [Récréatisse](#) (j'ai noté « R » pour Récréatisse et « S... » pour la semaine)
- Les dossiers de [Zaubette](#) (j'ai noté « Z » et le n° de la fiche)
- Des cartes et fiches de [Ipotames](#) CEI et [CP](#)
- Des cartes et fiches de Bout de Gomme
- Des cartes à l'encre violette
- Des fiches « dans mon cartable »
- Mes propres cartes notées [DSMC](#) (Dans le Sac de Maitresse Claire).

Production d'écrits: Jogging d'écriture

Construire une phrase

- Le calepin de phrase pour construire des phrases ayant du sens [DSMC](#), [Audymaikresse](#)
- Compléter une phrase avec un sujet et un verbe (lié à une image) DSMC / Ipotame CP
- Les dés à conter ([bout de gomme](#),)
- Remettre des mots dans l'ordre pour faire une phrase ayant du sens. R S1 à S4 / DSMC / [Le puzzle de phrases DSMC](#)
- Utiliser les indices pour écrire une phrase (image + flèche + mot). R S5 et S6
- Compléter une phrase en utilisant les propositions (sous forme de liste, à partir d'une image et d'une banque de mots) R S7 et S8

1 image / 1 phrase

- Choisir des mots parmi une liste, ajouter les déterminants et les mots outils (lié à une image) et construire une à deux phrases. [Ipotame U](#)
- Écrire la suite d'une phrase (image + banque de mots) avec une amorce. R S9
- Écrire une ou deux phrases (image + banque de mots) avec une aide (quand? Où? Qui?) R S10

Enrichir une phrase

Les personnages DSMC

- nommer les personnages (famille, contes, métiers...) avec images
- Compléter une phrase avec un personnage sujet (lié à une image)

Les actions DSMC

- nommer les actions (aller vers l'avant: avancer, images)
- Compléter une phrase avec un verbe (lié à une image)

Les lieux DSMC

- nommer les lieux (maison, école, ferme,...) avec images
- Compléter une phrase avec un lieu (lié à une image) en fin ou en début de phrase (séparé par une virgule)

Les moments DSMC

- nommer les moments (journée, saison...)
- Compléter une phrase avec un moment (lié à une image) en fin ou en début de phrase (séparé par une virgule)

Le but d'une action (pour, pour que, afin que...) fiche 12 zaubette

La manière dont se fait l'action Z F16

L'énumération

- Dans ..., il y a... Z F17 / DSMC #liste de Noël
- Plusieurs actions successives Z F18
- Plusieurs actions, emploi de qui ou que Z F19
- Les différentes listes ([à l'encre violette](#) 25 à 34)

Les substituts du sujet

- 1 sujet / plusieurs dénominations (DSMC)
- Associer un début de phrase à une fin, ordonner les phrases en respectant les dénominations (l'écureuil, le petit animal, il) (R S13 et S14)
- Écrire 3 phrases en respectant l'ordre des dénominations du sujet donné (Théo, le petit garçon, il) les contes, la famille, les animaux 2 (DSMC)

Question / réponse

- * littérature
- pourquoi? Parce que... (Z13, DSMC)
- qui? Où? Quand? Comment? (DSMC)

décrire

- * jeu du qui est-ce?
- Son autoportrait
- Monsieur et madame (DSMC)
- Un personnage de conte (R S17 et S18 / DSMC)
- Garçon / fille / la famille (DSMC)
- Les super Héros (DSMC)
- Les monstres (DSMC)
- Portraits des arts (R S27 et S8)

Les émotions

- Reconnaître une émotion (DSMC)
- Cause et conséquence (DSMC)
- Justifier une émotion (DSMC)
- Parler de soi ([à l'encre violette](#) 1 à 24)

Les dialogues

- Reconnaître qui parle (DSMC)
- Compléter une bulle de BD (R S25 et S26)
- La ponctuation (DSMC)
- Écrire un dialogue (DSMC)

Production d'écrits: Jogging d'écriture

Les types d'écrits

- La recette (bout de gomme)
- La lettre (zaubette 28, 29, 30)
- Le documentaire (bout de gomme)
- La poésie (dans mon cartable)
- La devinette (Alice en Ulis)

Rédiger un texte (1)

L'écrit narratif: images séquentielles

- Ludo (DSMC)
- 2 images / 2 phrases (R S11 et S12)
- 3 images / 3 phrases ou + (bout de gomme * Tom le petit frère)
- 6 images / 6 phrases ou + (bout de gomme)
- Les aventures de Tom (DSMC)

Rédiger un texte (2)

L'écrit narratif

- Sujet au choix (DSMC, R S21 et S22)
- Le conte / la fable (DSMC)
- Le récit de vie (à l'encre violette | à 24)
- La lettre

Rédiger un texte (3)

L'écrit prescriptif

- La consigne d'exercice
- La recette
- La règle du jeu
- Le mode d'emploi, la notice

Rédiger un texte (4)

L'écrit informatif et explicatif

- Le documentaire
- L'affiche
- Un exposé
- Une publicité

Rédiger un texte (5)

L'écrit poétique

- Le poème à la manière de (dans mon cartable)
- Le calligramme
- Le portrait chinois
- L'acrostiche