

Compétences :

Écrire de manière autonome un texte d'au moins cinq lignes répondant à des consignes claires et en gérant les problèmes de syntaxe et de lexique.

Séance 1 : reconnaître l'écrit étudié

1. Lecture de l'image. Lecture de l'écrit.

Faire décrire et interpréter les illustrations de la page 66. relever les premières impressions sur la reconnaissance du jeu et des personnages du conte, demander aux enfants s'ils ont déjà joué à des jeux de l'oise et s'ils se souviennent des règles. Faire observer l'illustration de la page 66 faire remarquer le nombre d'oise et de portrait du benêt

- Lecture de l'écrit
-

- Lecture de la règle du livret. Répartir les enfants par groupes de quatre. Leur demander de lire puis de jouer au jeu présenté. Laisser à disposition dans un coin de la classe le matériel nécessaire et quelques objets intrus (cartes, billes, etc.). Passer de groupe en groupe et aider les enfants qui le demandent.
- Demander à chaque rapporteur de présenter l'activité du groupe : ce qu'ils ont compris du jeu ; comment ils ont joué et avec quel matériel ; qui a gagné ; qui a perdu. Lors de cette mise en commun, noter les différences dans la compréhension de la règle. Valider ou corriger certaines erreurs en lisant la règle de la page 67 du livret 2. Procéder à une lecture à la chaîne, puis poser les questions du bas de la page.
- Présenter d'autres règles du jeu de l'oise. Sans les faire lire, les faire comparer pour en déduire que toutes donnent les mêmes indications. Les lister sur une affiche : nom du jeu ; nombre de joueurs ; matériel ; but du jeu ; règle du jeu. Remarquer que l'ordre des différents points peut varier.
- Procéder de même avec d'autres règles du jeu (dominos, jeu des 7 familles, petits chevaux, etc.). Faire apparaître, que quelle que soit la règle, on retrouve les points listés sur l'affiche.


› **Activités**

- Faire trier des documents par genre : règles du jeu, recettes, notices, réclames, etc. ; faire reconstituer une règle du jeu par découpage et collage.
- Proposer aux enfants de jouer à d'autres jeux qu'ils connaissent moins et pour lesquels la lecture de la règle est nécessaire (le cochon qui rit, les échelles, le rami, etc.).

Écrire une règle du jeu

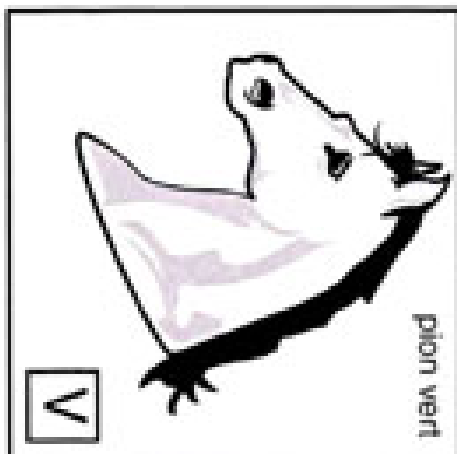
Production d'écrit en groupe

- Proposer aux enfants de jouer au Grand Cœur. Leur en expliquer la règle, ne pas l'écrire.
Matériel : un dé, et par joueur un cœur dessiné, divisé en six cases numérotées de 1 à 6, et six jetons.
Nombre de joueurs : 2 à 6. But du jeu : être le premier à avoir posé ses jetons sur chacune des six cases du cœur. Règle : à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et place un jeton sur le chiffre de son cœur correspondant au nombre de points obtenus. Si le dé indique un nombre pour lequel un jeton a déjà été placé, celui-ci est offert à celui des autres joueurs qui en a besoin en commençant par celui de gauche.

- 
- À l'issue de ce jeu, demander à chaque groupe de joueurs d'en écrire la règle. Rappeler les différentes parties d'une règle du jeu, mettre en évidence le plan réalisé précédemment. Lister avec les enfants les mots dont ils pourraient avoir besoin. Les écrire en les classant (les noms : *dé, cœur, jeton, crayon*; les verbes : *dessiner, lancer, mettre, donner, placer*). Numérotter les verbes dans l'ordre des actions. Laisser ensuite les élèves travailler. Passer de groupe en groupe pour apporter une aide éventuelle. Faire recopier et décorer ces règles sur de grandes feuilles. Demander ensuite à chaque groupe de présenter son travail. Faire apprécier les règles présentées : leur clarté, leur présentation, le respect du plan affiché.

② Production d'écrit individuelle

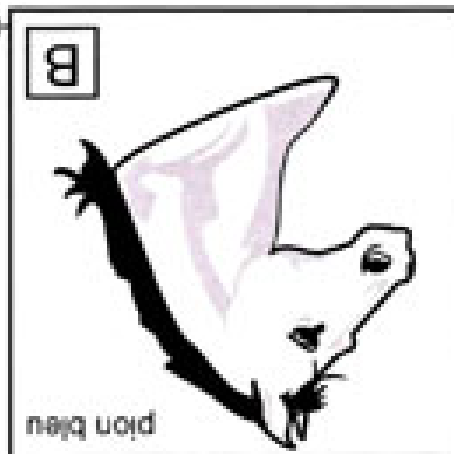
- Découverte du jeu : pour permettre aux enfants d'écrire la règle du jeu **des petits chevaux**, il est nécessaire qu'ils connaissent parfaitement ce jeu. Prévoir une séance pour y jouer.
- Compte rendu de la séance de jeu : de retour en classe, relever les impressions des enfants. Leur demander de rappeler comment on joue à ce jeu. Pour ne pas l'oublier, leur proposer de l'écrire.
- Construction du projet : rappeler les différents points à compléter dans l'écriture d'une règle. Lister les mots (verbes) permettant de dire ce qu'il faut faire. Les écrire. Préparer l'écriture de la règle en proposant les exercices de la page 66 du cahier 2.
- Faire lire et comparer les différentes versions de la règle obtenues et présentées par les enfants volontaires.



pion vert

V

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6



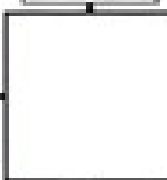
pion bleu

B

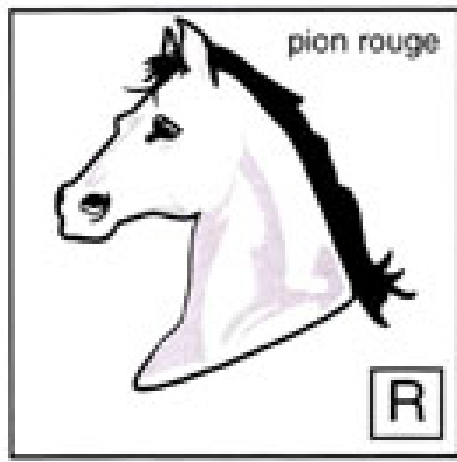
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

- D
-
-
-
-
-
-
-

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6



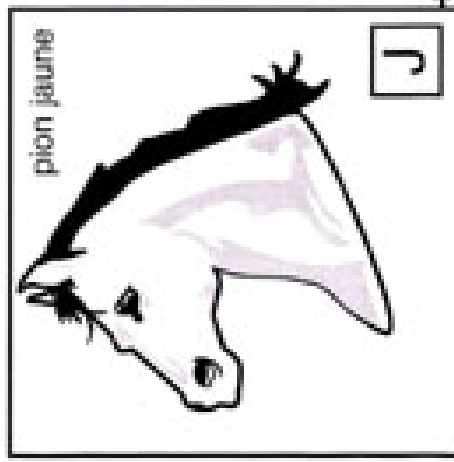
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1



pion rouge

R

- D

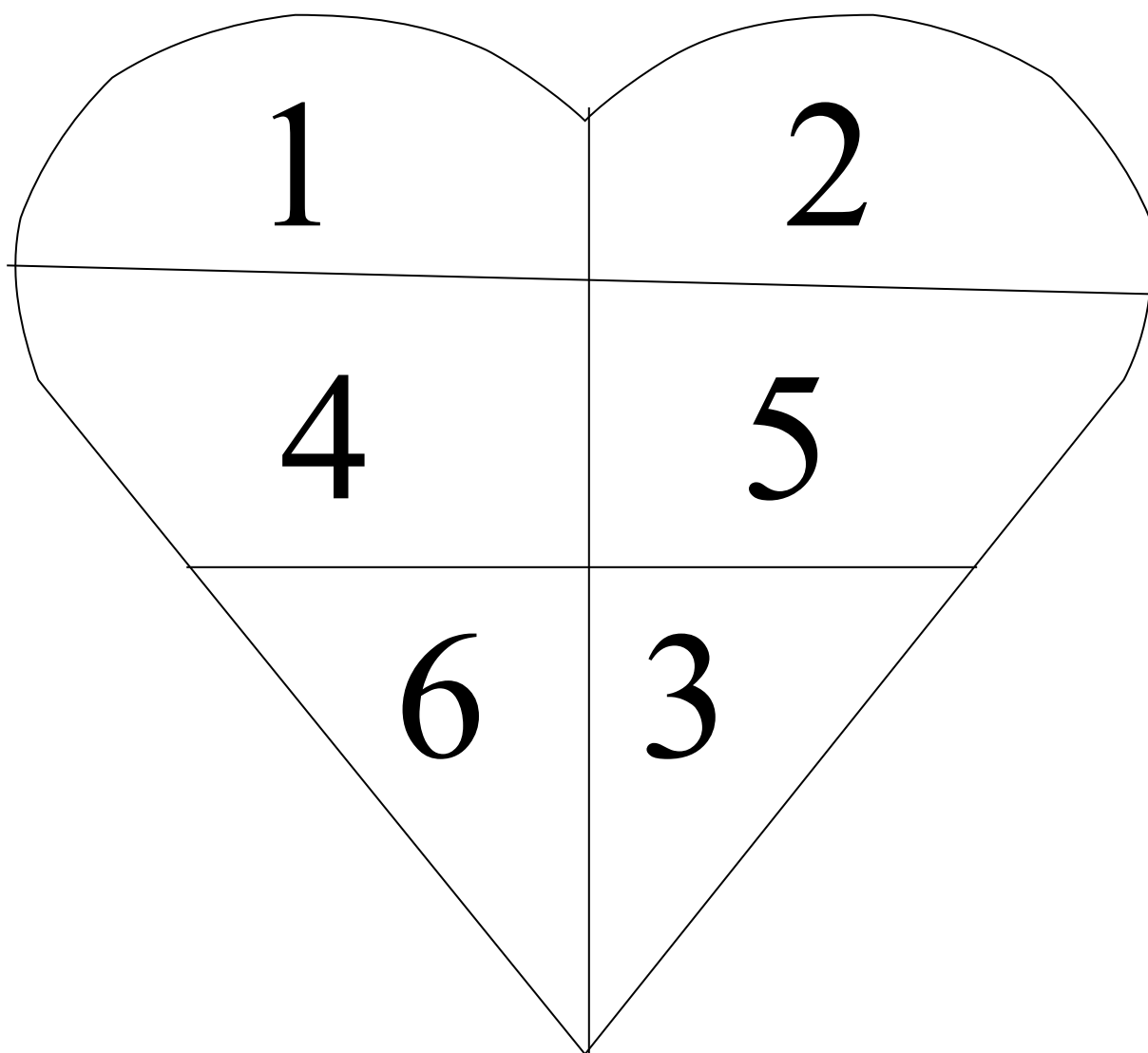


pion jaune

J

- D

-
-
-
-
-
-



1

2

4

5

6

3