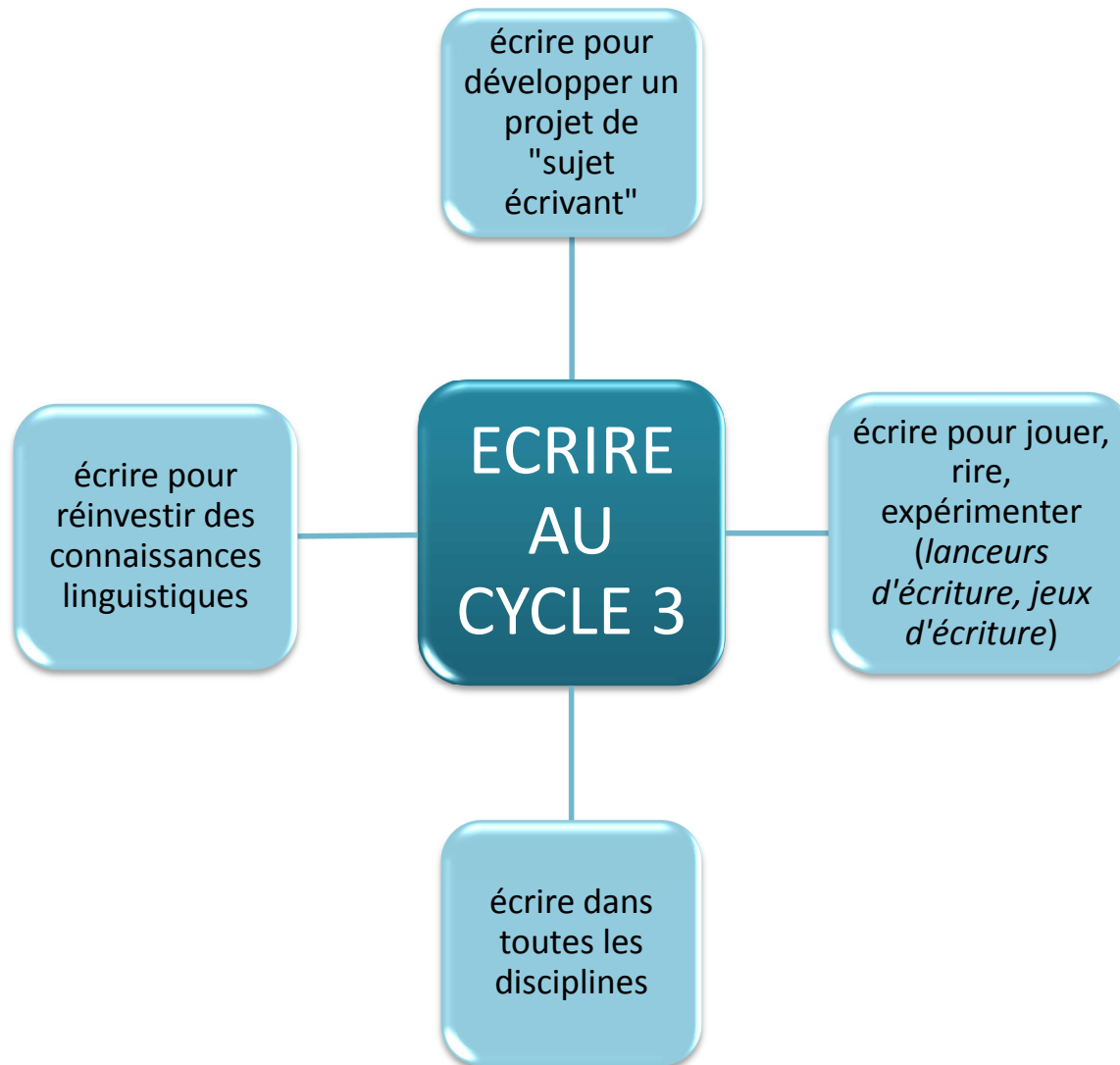


Ecrire au cycle 3



départemental « Maîtrise de la langue » ont élaboré et expérimenté des séquences. Voici une présentation synthétique de quelques-unes.

Séquence : « C'est bien »

Durée : une période

Niveau : cycle 3

Objectifs visés par l'activité d'écriture :

Découvrir et s'approprier une des fonctions essentielles de l'écriture :

- se constituer comme sujet-scripteur : prendre conscience de l'effet produit par un texte sur le lecteur
- se développer, grandir.

Caractéristique de la situation d'écriture : texte de compte-rendu d'expérience intime : expression des sentiments, des sensations, des émotions

Objectifs spécifiques :

DENSITE NARRATIVE :

Dimension sémantique et symbolique - Les consignes d'écriture induisent fortement les formes narratives. Les énumérations peuvent être utilisées. Le texte peut être aussi construit de manière argumentative (structuré en deux parties : positif, négatif (mais...)).

Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation

- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

EXPRESSION DES SENSATIONS ET DES SENTIMENTS :

Dimension énonciative : focalisation sur le ressenti et non la description d'événements

Dimension sémantique et symbolique - adéquation des choix lexicaux : utilisation d'un vocabulaire d'expression des sensations : des odeurs, des goûts, des bruits, des images...

Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation

- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

EFFETS SUR LE LECTEUR :

Dimension énonciative : implication de l'élève par de développement d'un point de vue singulier et la prise en compte de l'autre

Dimension sémantique et symbolique : - adresse au lecteur...

Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation

- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

DEBUT et FIN :

Dimension sémantique et symbolique : Comment l'auteur débute-t-il et termine son texte ?

Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation

- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

Situations d'écriture :

1. Ecris un texte ayant pour titre un « C'est bien » à partir des titres de la table des matières du livre de Philippe Delerm « C'est bien ».
2. Ecris un texte à la manière de Sei Shonagon à partir des titres proposés par l'auteur : choses qui...
3. Ecris un texte ayant pour titre un « C'est bien » à partir des titres de la table des matières du livre de Philippe Delerm « C'est bien ». Tu peux choisir le titre que tu as déjà choisi ou en essayer un autre.
4. Ecris un texte ayant pour titre un « C'est bien » à partir des titres de la table des matières du livre de Philippe Delerm « C'est bien ». Tu peux choisir un titre que tu as déjà choisi ou en essayer un autre.

Séquence : « Inquiéter le lecteur »*Mise en garde : il ne s'agit pas d'une séquence sur le thème de la peur.***Durée** : une période**Niveau** : cycle 3 (plutôt CM2)**Objectifs visés par l'activité d'écriture :**

Découvrir et s'approprier une des fonctions essentielles de l'écriture :

- se constituer comme sujet-scripteur : prendre conscience de l'effet produit par un texte sur le lecteur
- développer la capacité de pénétrer les personnages lors d'une lecture littéraire
- se développer, grandir.

Caractéristique de la situation d'écriture : décrire une scène de suspens**Objectifs spécifiques :****EXPRESSION DES SENSATIONS ET DES SENTIMENTS**Dimension énonciative : -présence d'émotionsDimension sémantique et symbolique : adéquation des choix lexicaux : utilisation d'un vocabulaire de situation, de description, d'expression des sensations de surprise, d'attente, de peur.Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation

- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

DEBUT ET FINDimension sémantique et symbolique : - entrée dans le récit, clôture

- construction de l'intrigue : prise en compte des éléments donnés de l'intrigue, exposer, dissimuler des informations

Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation

- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

EFFETS SUR LE LECTEUR :Dimension énonciative : implication de l'élève par le développement d'un point de vue singulier et la prise en compte de l'autreDimension sémantique et symbolique : - adresse au lecteur...Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation

- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

DENSITE NARRATIVEDimension sémantique et symbolique : - choix d'un effet recherché, d'un ton, d'un style : inquiétude qui peut déboucher, à la fin du texte, sur une surprise

- construire l'atmosphère du texte (lieux, couleur, lumière, bruit,...) donner à voir, à sentir, à entendre.

Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation

- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

Situations d'écriture :

1. Raconte une histoire dans laquelle tu utilises « soudain un bruit étrange ... »
2. Ecris une nouvelle histoire à partir de cette situation : « Tu es seul chez toi, un samedi soir, à 21 heures. Soudain, la lumière s'éteint...et tu te retrouves dans le noir... »
3. Ecris une histoire à partir de cette situation : « Personne ne l'avait jamais vu, juste son ombre derrière les rideaux, et sa silhouette quand il partait, le soir, se poster sur un banc, loin des réverbères... ».
4. Transforme ce texte pour qu'il devienne inquiétant, en introduisant du suspens.
5. Raconte une histoire à partir de cette photo (« extraite de « *Le Petit Chaperon Rouge* » illustré par Sarah Moon) ; tu peux être le personnage principal de l'histoire.
6. Raconte une histoire dans laquelle tu utilises « soudain un bruit étrange ... »

Séquence : « JOUER AVEC et FAIRE JOUER AVEC LES PROCÉDES PARODIQUES »

Durée : une période

Niveau : cycle 3 (possibilité de répartition de la séquence sur les trois années)

Objectifs visés par l'activité d'écriture :

- Amener l'élève à produire un texte narratif (parodie du Petit Chaperon Rouge) en lui permettant de jouer avec les procédés parodiques
- Permettre à l'élève de se projeter dans son projet d'écrivain.

Caractéristique de la situation d'écriture : Ecrire une parodie d'un texte du patrimoine :

- texte narratif : intégration du schéma narratif sans le construire (parodie du « Petit Chaperon rouge »)
- utilisation des procédés parodiques : changement de cadre spatio-temporel, inversion/dégradation du caractère des personnages
- cohérence narrative (notamment soin apporté à la clôture du texte)
- présence d'emprunts ou de références aux textes (littéraires ou des autres élèves)

Objectifs spécifiques :

EXPRESSION DES SENSATIONS et DES SENTIMENTS :

Dimension énonciative : - choix d'une voix

Dimension sémantique et symbolique : adéquation des choix lexicaux : utilisation d'un vocabulaire d'expression des sensations et des sentiments.

Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation
- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

DEBUT et FIN :

Dimension sémantique et symbolique : entrée dans le récit, clôture

Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation
- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

EFFETS SUR LE LECTEUR :

Dimension énonciative : - implication de l'écrivain par la focalisation interne

Dimension sémantique et symbolique : - implication de l'élève dans l'utilisation des procédés parodiques
- choix d'un effet recherché

Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation
- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

DENSITE NARRATIVE :

Dimension énonciative : - crédibilité de la distribution temps/espace

Dimension sémantique et symbolique : - construction des personnages

Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation
- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

Situations d'écriture :

1. *Ecris ta nouvelle version de l'histoire du Petit Chaperon.*
2. *Ecris ta nouvelle version de l'histoire du Petit Chaperon comme si les personnages se trouvaient dans l'univers que tu as construit.*
3. *Tu viens de lire le début de l'histoire « Le grand gentil loup ». Ecris la suite de l'histoire.*
4. *Tu viens de lire le début de l'histoire « Le grand gentil loup ». Ecris la fin de l'histoire. (reprise)*
5. *Voici une phrase extraite d'un célèbre conte : « Tire la chevillette, la bobinette cherra ». Ecris une histoire dans laquelle tu utiliseras cette phrase.»*
6. *Ecris TA nouvelle version de l'histoire du Petit Chaperon.*

Séquence : « Ecriture de soi »

Durée : une période

Niveau : cycle 3

Objectifs visés par l'activité d'écriture :

Découvrir et s'approprier une des fonctions essentielles de l'écriture :

prendre conscience de soi – dans un groupe

exprimer ses émotions, ses souvenirs

permet de prendre conscience de ses émotions, de prendre de la distance avec ses émotions

auto-analyse, introspection, dire ce qu'on est sur le papier – exister

Caractéristique de la situation d'écriture : texte de compte-rendu d'expérience intime : propédeutique au journal intime -

Objectifs spécifiques :

EXPRESSION DES SENSATIONS et DES SENTIMENTS :

Dimension énonciative : - narration en je

Dimension sémantique et symbolique : adéquation des choix lexicaux : utilisation d'un vocabulaire d'expression des sensations et des sentiments.

Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation

- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

DEBUT et FIN :

Dimension sémantique et symbolique : entrée dans le récit, clôture

Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation

- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

EFFETS SUR LE LECTEUR :

Dimension énonciative : - implication de l'écrivain par la focalisation interne

Dimension sémantique et symbolique : - produire un effet – émouvoir, faire peur ...

Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation

- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

DENSITE NARRATIVE :

Dimension sémantique et symbolique : - construction des personnages

Construction d'un rapport à la norme : - emprunts et transformation

- prise de risques, inventivité linguistique, fictionnelle, intellectuelle

Situations d'écriture :

1. *A partir du sommaire de l'ouvrage « Les premières fois » Sophie Braganti, choisissez parmi les titres proposés le titre du texte que vous allez écrire.*
2. *« Une fois, j'ai fait une grosse bêtise : j'ai cassé quelque chose qui comptait beaucoup pour X. » « Continue ce texte. »*
3. *« On m'a cassé quelque chose qui comptait beaucoup pour moi. » « Continue ce texte. »*
4. *« Une fois, j'ai été fier de moi. ». Raconte la suite.*

LES JEUX D'ECRIURE :

La maîtrise du langage se mesure en partie à la manière dont un enfant est capable d'établir des ponts entre les différentes approches : relations oral/écrit, combinatoire et orthographe, caractéristiques grammaticales... avec toujours en toile de fond, le sens. Il se trouve que les jeux linguistiques débouchent presque toujours sur un décloisonnement des « disciplines ». Même quand on peut les affecter d'une dominante (phonologique, morphologique, syntaxique, sémantique) on s'aperçoit très vite que leurs implications sont multiples. Le jeu linguistique est pluridimensionnel, il permet donc aux utilisateurs de circuler à travers différents niveaux de structuration de la langue.

De la forme au sens

A travers ces jeux sont abordées les notions suivantes :

- les sons (phonèmes)
- les lettres (graphèmes)
- les syllabes
- l'homonymie
- la formation des mots.

Les acronymes

Un acronyme est un terme formé par les initiales des mots composant une expression .

Ex : la SNCF, le SMIG, les PTT

Le but est d'amener les enfants à détourner le sens des acronymes en proposant d'autres solutions.

Ex : VTT : Vélo Tout Tordu

CNA : Carte Nationale d'Artiste

Les anagrammes

Redistribution des lettres d'un ou plusieurs mots afin d'obtenir des unités de sens nouvelles.

Ex : Marie : aimer

pâtissier : tapissier

signe : singe

Les acrostiches

Pièce en vers dont les lettres initiales (des vers) forment un mot lisible de haut en bas

Ex : Le garçon descend

Un hibou chante

Carine voit des ombres

*Le chat miaule
Un chien aboie
C'est la pleine lune.*

Les mots valises

Fabriquer un mot nouveau par croisement de deux autres phonétiquement proche de son.

Ex : Drôle et dromadaire devient un drolmadaire

Drolmadaire : m.n Chameau aimant bien s'amuser

Eléphant et fantôme deviennent un éléphantôme

Eléphantôme : m.n Gros animal aimant se déguiser avec un drap blanc.

Ratatouille et trouille deviennent ratatrouille

Ratatrouille : m.f plat que l'on mange la peur au ventre.

Le travail sur la définition demande une étude des synonymes des mots utilisés.

Ce travail peut servir à la conception d'un dictionnaire particulier pour les autres classes de l'école (affiche, journal...).

On peut aussi faire repérer les mots-valises qui se sont lexicalisés :

Ex : eurovision (Europe + télévision) , le franglais (français, anglais)

Le pangramme

Utiliser dans une phrase, la plus courte possible, chacune des 26 lettres de l'alphabet.

Naturellement la phrase doit être cohérente.

Ex : Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume .

Au zoo : Là-bas, il y a des animaux merveilleux : des koalas, des wapitis, qui broutent, des zèbres, des yachs, des hippopotames, des girafes et de jeunes ours. A la sortie du zoo, il y a plein de souvenirs.

Ce type d'exercice amène les enfants à rechercher les mots les plus « payants » dans un champ lexical particulier, ici le zoo.

Pair-impair

Alterner des phrases contenant l'une des mots d'un nombre pair de lettres, la suivante des phrases à mots d'un nombre impair.

Le dragon espérait manger la fillette.

Cette malheureuse était ligotée à l'arbre (CM).

Le poids d'un mot

A partir des lettres d'un mot rechercher le maximum de combinaisons ayant du sens

Ex : à partir du nom de l'école Paul Eluard
le , râpe, rade,

La boule de neige

Ecrire un texte, en français, en augmentant (ou en diminuant) chaque mot d'une lettre.

Ex : A la mer nous avons trempé crûment quelques gentilles allemandes.

Cet exercice est difficile. Une variante consiste à faire écrire un texte dont les mots ont le même nombre de lettres.

Ex : Tout sera pâle gris

Tout sera trop long

Aube, soir, jour, mois

Faim, soif, rêve noir.

Le tautogramme

C'est une phrase, un vers, un texte, un poème dont tous les mots commencent par la même lettre.

Ex : Michèle mange une mousse au marron. Moi, malgré mon mal, je mange des magrets.

Histoires en J, Histoires en S

Selon le son ou la lettre de référence, écrire une phrase avec le plus possible de « j ».

Ex : Ce soir, Julie a mis son joli pyjama jaune.

(Activité bien adaptée au CP et CE1 dans le cadre de l'apprentissage ou des révisions de sons).

La charade

Ex : Mon premier marcheâne
Mon second nage.....thon
Mon tout volehanneton

Mon premier vit dans les égoutsrat
Mon second est le contraire de tardtôt
Mon tout sert au jardinierrâteau

Le calligramme

C'est un texte (souvent un poème) dont les lettres et les mots forment un dessin en relation directe avec le contenu du texte

Cet

arbrisseau
qui se prépare
à fructifier
te
res
sem
ble

Le calembour

A la suite d'un travail sur les mots valises (4) il est facile d'aborder les calembours.

Ex : Aude Source , pharmacienne
Nelly Coptère , aviatrice
Lydie Moitou , Voyante
Sabine Hette , jardinière.

variante 1 : Calembour à base de noms de rues, places, boulevards, villes, pays ou professions.....

Ex : Le Boulevard Icelle, l'impasse Tèque , Le Conte Haibon (CM2)

variante 2 : En s'inspirant des calembours déjà trouvés, on peut aborder le jeu du cortège

Ex : Monsieur le baron Chonneur avec la Comtesse Tament

Monsieur le boulanger Ologue avec l'avocate Astroff (CM1)

variante 3 : Plus difficile

Construire des phrases en rapport avec le personnage.

Ex : Le boulanger Néral donnait des ordres à sa femme

La fleuriste Oir de France vend ses fleurs pour la guerre.

variante 4 : Ce jeu conduit tout droit au faire-part.

ex : Monsieur et Madame Chope ont la joie de vous annoncer la naissance de leur fille Kate

(Kate Chope / ketchup)

M et Mme Dustri ont le plaisir de vous faire part du mariage de leur fils Alain avec Melle Déborah Tatiné. (CE2)

Un slogan pour l'école

Les spots publicitaires et les affiches nous bombardent de slogans. L'idée est d'aider les enfants à décrypter ces slogans pour mieux s'en amuser et mieux les maîtriser.

Après avoir lu de nombreux slogans, on pourra observer les procédés, utiliser et demander aux élèves d'en produire un pour l'école :

- A l'école Jules Ferry, on est paré pour la vie.
- A Saint Exupéry, on est vraiment ravi !

On peut lier à cette activité la confection d'un logo, la fabrication d'un pin's d'école (lien graphisme texte)

A la manière de PEF

C'est remplacer le mot attendu par un mot qui diffère par un seul son (au début, au milieu ou à la fin d'un mot). Le but est de construire des phrases à la manière de PEF

Ex : Aurais-tu une carte téléphonique ?

Aurais-tu une *tarte* téléphonique ?

Quand il fait chaud, c'est bon de se reposer dans une *fraise* longue

Continuer un poème ou une comptine

Ex : Au château de Tuilepatte. Poursuivre le poème avec d'autres animaux, en essayant de garder le rythme des trois syllabes.

Au Château de Tuilepatte

La révolution éclate.

Et le chat

Tra la la,

J'ai trouvé

Vrai de vrai

Dans le plat

De rutabaga.

Le poulet

Dans le lait.

Le lapin

Dans le vin.

Le cochon

Dans le charbon.

.....

L'horoscope

Parodier l'horoscope publié dans la presse locale (ou autre).

Ex : *Horoscope des vampires*

Généralités : Pour vous, la vie aura du mordant. Chance : La lumière vous portera malheur.

Plaisirs : Un petit verre de rouge tous les jours vous changera la vie.

Santé : Si vous êtes trop gros une cure de liposuccion vous rendra plus beau.

Les lanceurs d'écriture :

Extraits « L'agenda de l'apprenti écrivain » Susie MORGENSTERN (Editions de la Matinière Jeunesse)

- Ecrivez dix souhaits pour la nouvelle année.
- Inventez trois titres de polars autour des mots suivants : une hache, la lune, une dent en or.
- Comment imaginez-vous votre vie plus tard ?
- Racontez un grand malheur qui vous est arrivé ou qui est arrivé à quelqu'un que vous connaissez.
- Immortalisez un objet ou un personnage que vous aimez : doudou, grand-mère, marraine...
- Faîtes raconter à un objet qui vous a suivi depuis votre enfance l'un de vos beaux souvenirs.
- A votre avis, que faîtes-vous sur Terre ?
- Quel écrivain souhaiteriez-vous rencontrer ?
- Où aimeriez-vous aller ?
- Dressez une liste d'objets familiers et changez leur fonction.
- Quelle est la chose la plus bizarre que vous avez jamais faite ?
- Racontez une grande déception.
- Vous arrivez dans un endroit où personne ne parle votre langue. Que se passe-t-il ?
- Ecrivez la recette de votre soupe préférée.
- Racontez votre plus beau souvenir de cour de récréation.
- Racontez un événement (un dîner, un match, un film) de trois façons différentes selon le personnage qui parle.
- Pensez au mot « ordinateur » et dressez une liste de termes qui vous viennent à l'esprit.
- Imaginez que vous êtes La Belle au bois dormant et que vous en avez marre de dormir.
- Vous vous réveillez trop tard un jour de grande interro. Décrivez votre réaction.
- Et si les fées existaient ?
- Quand vous êtes-vous disputé pour la dernière fois avec votre meilleur ami ?
- Qu'est-ce qui vous met en colère ?
- Quelle est votre définition de la propreté ?
- Quel est, selon vous, votre travail idéal celui que vous aimeriez le plus exercer ?
- Commencez un texte par « On n'est pas sérieux quand on a (+ âge) ».
- Que faîtes-vous quand vous ne faîtes rien ?
- Quelle a été votre plus belle colère ?
- Transformez-vous, pour une journée, en lézard ou en oiseau et décrivez 24 heures de votre vie.
- Faîtes une liste des règles de vie que vos parents vous ont apprises.
- Vous vous souvenez d'un rêve ? Vite, avant qu'il ne s'envole, essayez de le retranscrire.
- Inventez un mot que vous trouvez beau à entendre. Ecrivez-le puis imaginez sa définition.
- Imaginez une histoire qui se déroule dans un lieu où vous avez très envie d'aller.
- Racontez avec passion un livre que vous avez adoré.
- Vous sentez-vous chanceux ou malheureux. Expliquez pourquoi.

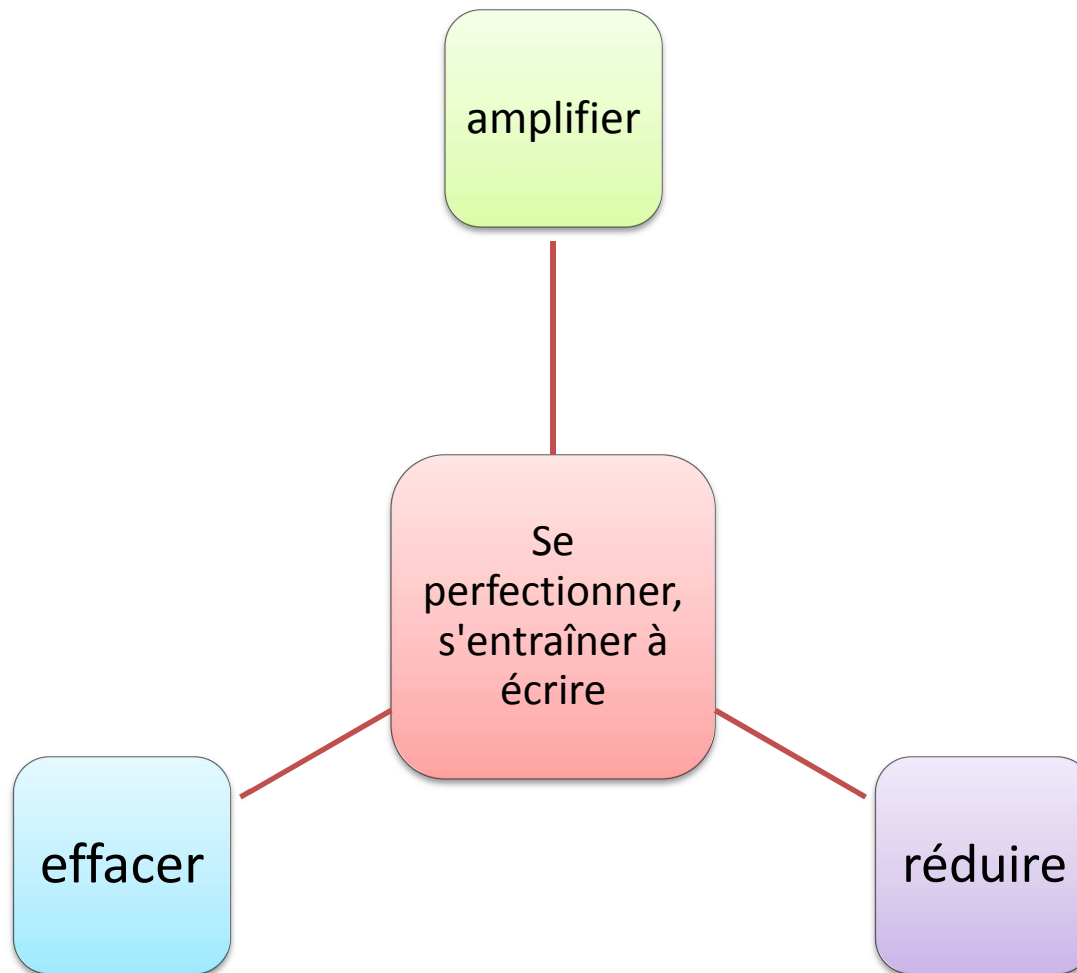
- Ecrivez un texte sur votre père.
- Que feriez-vous en priorité pour « réparer » le monde ?
- Dressez une liste de mots les plus drôles que vous connaissez.
- Vous êtes enfermé dans un lieu public la nuit. Que se passe-t-il ?
- Ecrivez un poème en prenant pour thème le plat que vous détestez le plus.
- Ecrivez un texte sur le football en y mettant tout ce que ce sport vous évoque.
- Rédigez un poème pour un ami en commençant chaque vers par une lettre de son prénom.
- Quelle est la profession la plus bizarre que vous connaissez ?
- Quels sont vos premiers souvenirs d'école maternelle ?
- Ecrivez une lettre à vos parents pour les remercier de quelque chose.
- Videz votre sac à dos et décrivez les objets qui s'y trouvent sans jamais les nommer.
- Si un jour, dans votre école, on vous imposait l'uniforme comment réagiriez-vous ?
- Regardez autour de vous et « capturez » dix mots qui passent.
- Vous êtes mal habillé et vous ne vous êtes pas lavé les cheveux depuis une semaine. Mais voilà, c'est aujourd'hui que vous allez croiser la personne de vos rêves. Racontez votre rencontre.
- Rédigez votre horoscope du jour.
- Un éléphant se trouve dans la cantine. Comment réagissent les élèves ?
- Ecrivez une histoire de fantôme.
- Si vous pouviez semer des graines magiques, quels pouvoirs vous donneraient ses fruits ?
- Inventez des animaux « farabuleux » (une girachouette, un chattordu...) et donnez-en une définition.

Autres situations :

- Si tu avais le droit d'écrire sur les murs de l'école, qu'écrirais-tu ?
- Si tu avais le droit de faire une chose défendue que ferais-tu ?
- Tu te réveilles dans la peau d'un personnage célèbre. Raconte ta journée.
- Un génie t'offre une autre vie... Où souhaiterais-tu naître ? Comment seraient tes parents ? Aurais-tu des frères et sœurs ?...
- Tu rencontres une fée. Elle exhause un de tes vœux. Raconte.
- Tu as réussi un exploit incroyable. Raconte.
- Tu peux voler comme un oiseau. Raconte de ce que tu vois du ciel.
- Ecris un slogan publicitaire pour vanter ton dessert ou ton goûter préféré.
- Ecris un slogan publicitaire pour vanter ta famille.
- Ecris un slogan publicitaire pour vanter ton école.
- Un génie t'offre des graines magiques. Quels fruits donnent-elles ? Quel pouvoir ont-ils ? Raconte.
- Quelle a été ta plus grosse colère ? Raconte.
- Fais la liste des quinze mots les plus drôles que tu connais.
- Quel est ton plus beau souvenir de cour de récréation ?

- Observe autour de toi. Décris les objets que tu vois sans jamais les nommer.
- Je ne pourrais pas vivre sans...Explique pourquoi.
- Imagine comment sera l'endroit où tu vivras en 2030.
- Raconte ce que tu aimes faire le mercredi.
- Tes parents gagnent à la loterie. Raconte.
- Que faisais-tu quand tu étais petit et que tu ne fais plus maintenant ?
- Essaie de convaincre ta maîtresse/ton maître de ne pas te donner de devoirs pour demain.
- Quelle est la matière que tu aimes le plus à l'école ?
- Quel est le meilleur film que tu as vu ? Pourquoi ?
- Ecris une publicité pour vendre un stylo spécial.
- Décris cette œuvre d'art (proposer une œuvre d'art).
- Quelle est ta saison préférée ? Pourquoi ?
- Raconte ta récréation.
- Invente la recette (ingrédients et étapes) de la soupe « qui rend intelligent ».
- Un magicien a fait disparaître la lettre « E ». Décris ce magicien sans utiliser cette lettre.
- Décris un monstre imaginaire qui vit au fond de la forêt.
- Essaie de convaincre ta maîtresse/ton maître de prolonger la récréation.
- Comment reconnaît-on une maison hantée ?
- Explique comment transformer une citrouille en lanterne.
- Qu'est-ce qui te fait le plus peur ?
- Décris ce que tu préfères en automne.
- Quel animal sauvage de la forêt aimerais-tu avoir ?
- Décris le cadeau qui t'a fait le plus plaisir.
- Explique les règles d'un jeu que tu aimes.
- Invente un texte avec les mots : *ours, réfrigérateur*.
- Invente une devinette sur un objet de la classe.
- Décris en détail ce que tu vois par la fenêtre.
- Ecris une liste de choses qui sentent mauvais.
- Explique comment faire un bonhomme de neige à un enfant qui n'a jamais vu de neige.
- Que ferais-tu si tu avais un robot ?
- Ecris une liste de choses rouges.
- Quel est ton sport préféré ? Pourquoi ?
- Si tu pouvais te transformer en animal, lequel choisirais-tu ?
- Explique le chemin entre l'école et ta maison.
- Raconte ce que tu aimerais le plus faire pendant les prochaines vacances.
- Tu pars en vacances dans un pays où il fait +40° ou un pays où il fait -40° ? Pourquoi ?

- Quelles questions poserais-tu à un extraterrestre ?
- Aimes-tu le printemps ? Pourquoi ?
- Essaie de convaincre tes parents de te laisser te coucher plus tard que d'habitude.
- Ecris une liste de mots qui sont drôles.
- Si tu devais remplacer la maîtresse/le maître toute la journée, que proposerais-tu aux élèves ?
- Quel personnage historique aimerais-tu rencontrer ? Pourquoi ?
- Ecris un texte en utilisant la lettre « c » le plus de fois possible.
- Quel pouvoir magique aimerais-tu avoir ?
- Que préfères-tu à la plage ?
- Quel pays aimerais-tu visiter ? Pourquoi ?
- Quel métier rêverais-tu de faire ?
- Invente une publicité pour faire venir plus d'enfants à la cantine.
- Raconte ta dernière dispute avec un copain/une copine.



L'objectif est l'extension d'un écrit par l'apport de détails, de précisions ou de mots et phrases croissantes.

Le principe consiste à distribuer un texte ou une phrase courte. Les groupes doivent combler des vides entre les mots.

Les compétences requises peuvent se résumer selon les points suivants :

- savoir lire et comprendre un texte court
- être capable d'insérer entre deux mots, des propositions ou des mots en respectant la correction du style
- savoir modifier la ponctuation dans un texte ou une phrase en fonction des besoins
- être capable d'invention et de créativité
- savoir écouter les autres lors de la mise en commun
- être capable de réécrire un texte en améliorant le contenant et le contenu
- savoir respecter l'orthographe
- être capable de réécrire son texte une fois corrigé, de manière à en constituer un objet (écriture, mise en page, couleurs, esthétique, support, dimensions, etc...).

De 1 à 10 :

Consignes :

1. Ecrire une phrase courte au tableau.
2. Demander aux équipes de remplir systématiquement les espaces entre les mots par 1,2,3... ainsi de suite jusqu'à la limite de dix mots.

Exemple :

Le chat miaule dans mon jardin.

*Le **beau** chat **noir** qui miaule **fort** dans **une** **plate-bande** de mon **grand** jardin **fruitier** me fait **pitié**.*

Variante :

Après quelques exercices de ce type, on demande à la classe de choisir une phrase courte (prélevée dans le manuel d'histoire ou de géographie, de mathématiques...) et de réaliser l'exercice librement.

Espaces désignés :

La règle du jeu : Il faut remplir uniquement les espaces désignés par une flèche.

Espaces désignés et nombre de phrases précisé

Même consigne que précédemment mais ici, à la fin du texte, on précise, entre parenthèses, le nombre de phrases différentes à rédiger.

Exemple :

Les jours → se suivent → et → ne se ressemblent pas. (3)

Les jours, **même les plus beaux**, se suivent **toujours et pourtant** ne se ressemblent pas.

Les jours **de l'homme** se suivent **longuement et cependant** ne se ressemblent pas.

Les jours **et même les nuits** se suivent **comme les perles d'un collier et pourtant** ne se ressemblent pas.

Espaces désignés, nombre de mots fixé.

Ici les flèches désignant les intervalles sont accompagnées d'un chiffre : cela signifie que le nombre de mots à insérer est fixé et obligatoire.

Exemple :

Chez les petits propriétaires → (1), durant les → (1) veillées d'hiver les enfants pèlent des châtaignes → (4), les femmes filent → (4), le maître dévide le fil ou fait des bobines et le valet tisse → (1) la toile.

Chez les petits propriétaires **campagnards** durant les **longues** veillées d'hiver, les enfants pèlent les châtaignes **qui sortent du feu**, les femmes filent **assises sur un tabouret**, le maître dévide le fil ou fait des bobines et le valet tisse **soigneusement** la toile.

Espaces désignés : nombre croissant de mots

Une flèche désigne les espaces à remplir ; de plus, on note entre parenthèses une série de chiffres croissants. Cela signifie que les groupes auront autant de phrases à rédiger que de chiffres donnés.

Exemple :

Quand le vin est tiré (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8), il faut le boire.

Quand le vin est tiré **du tonneau**, il faut le boire.

Quand le vin est tiré **de la barrique**, il faut le boire.

Quand le vin est tiré **de la grosse barrique**, il faut le boire.

Quand le vin est tiré **de la grande cave humide**, il faut le boire.

Quand le vin est tiré **du tonneau plein à ras bord**, il faut le boire.

Quand le vin est tiré **du gros tonneau en bois de chêne**, il faut le boire.

Quand le vin est tiré **de la cave où je range les bouteilles**, il faut le boire.

Amorces grammaticales :

On distribue un texte et l'on marque le mot inducteur. Le nombre de phrases à écrire est fonction du niveau et de l'objectif que l'enseignant(e) s'assigne.

Amorces grammaticales par la fonction.

Il est possible de partir d'une phrase que l'on va enrichir.

L'enseignant(e) a le loisir de choisir les genres de précisions concernant : le locuteur, le lieu, le temps, la cause, la conséquence, la manière, le but, etc. ou plusieurs à la fois.

Exemples

Phrase de départ : « *A bon chat, bon rat* ».

- précision : temps : « *A bon chat, bon rat, surtout la nuit.* »
- précisions : temps + manière : « *A bon chat, bon rat, surtout s'il est gros et de lève de bonne heure.* »
- précisions : locuteur + conséquence « *Son chat venait de le griffer et aussitôt il pensa* : « *A bon chat, bon rat...* ».
- précisions : locuteur + lieu : « *Bien au chaud dans sa salle à manger, le jeune homme dit* : « *A bon chat, bon rat...* ».

Amorces grammaticales par le lexique.

Exemples :

Phrase de départ : « *Les murs → ont des oreilles.* »

- + bien que : « *Les murs, bien que muets, ont des oreilles.* »
- + qui : « *Les murs qui me font de l'ombre ont des oreilles.* »
- + les plus : « *Les murs les plus solides ont des oreilles.* »

Réduire : la clarté par la précision :

Intérêt pédagogique :

Le double but de ces jeux est de :

- sensibiliser la classe à supprimer toute idée, proposition, ou mot qui ne concourt pas directement à l'effet désiré
- rendre précise une notation, une pensée des circonstances

Compétences mises en œuvre :

Ce travail consistant à supprimer, réduire ou remplacer a pour but de doter l'élève d'une série de compétences lui permettant une véritable autocorrection. A l'issue de ces gammes, il aura pu exercer ses capacités de lecture (comprendre un texte même un peu long), son sens critique (s'apercevoir qu'on peut mieux dire en supprimant). Pour ce qui concerne l'écriture proprement dite, ces contraintes d'espace l'obligent à chercher des formules courtes et concises, à élaguer, à dire l'essentiel sans s'embrasser de détails.

Caviardage :

Le caviardage consiste à griser une partie d'un texte pour n'en conserver que l'essentiel qui pourra ou devra être lu d'un seul coup d'œil. D'un écrit d'une page, par exemple, il ne reste que quatre ou cinq phrases lisibles délivrant l'essentiel de l'information.

Ratures :

Ratures de mots ou lipolymies

Par ce procédé qui consiste à supprimer des mots inutiles ou lourds dans un récit, l'enseignant peut donner, sous forme ludique, des habitudes stylistiques permettant de supprimer les lourdeurs, les répétitions et les maladresses.

Pas de « que » et ses composés : on distribue un texte volontairement rendu lourd par une accumulation anormale de « que », « afin que », « pour que », « quoique », « bien que »... Les groupes doivent corriger. On pensera à donner cette consigne pour la réécriture d'un paragraphe, par exemple.

Pas de « alors » et de « et puis » : comme précédemment, deux types de jeux peuvent fonctionner :

- à partir d'un texte distribué. Il s'agit alors de corriger le style et les répétitions ;
- à partir d'un texte libre. Il faut réécrire le récit en évitant « et alors », « et puis ».

Pas de « avoir » sous toutes ses formes conjugués : permet de faire découvrir l'existence de verbes plus précis. Par la suite, si l'entraînement se fait régulièrement, on peut penser que l'élève prendra l'habitude de rechercher des synonymes et saura quels types de mots utiliser à la place.

Pas de « être » sous toutes ses formes : même objectif et même démarche que ci-dessus. Evidemment la liste n'est pas close et on utilisera ce procédé pour d'autres expressions si nécessaire.

Rature de propositions

Il faut supprimer des parties du discours, des propositions, des détails, diverses circonstances du récit.

Pour les exercices, on peut indiquer quels types de circonstanciés doivent disparaître et en faire la liste en bas de la page.

Espaces restreints :

C'est une série de contraintes d'ordre formel qui obligent à raccourcir les textes.

Télégramme : on propose à la classe de réécrire un paragraphe sous forme de télégramme. Trois lignes seulement seront autorisées.

Petites annonces : des journaux d'annonces sont récupérés ; on étudie le style et on explique ses caractéristiques en fonction de l'espace, puis on essaie d'écrire d'autres annonces à propos d'un objet à vendre. Dans ce cas, la contrainte est déterminée par la grille d'envoi fournie par le journal qui limite le nombre de lettres.

Chapeau : après avoir lu quelques extraits de livres de Jules Verne, par exemple, on fait remarquer que chaque chapitre commence par un « chapeau » qui annonce la suite sous forme de résumé.

Exemple :

Chapitre 1 : Dans lequel Philéas Fogg et Passepartout s'acceptent réciproquement, l'un comme maître, l'autre comme domestique.

On demande alors à la classe d'en faire autant avec un autre roman ne présentant pas ses caractéristiques.

Collections : ce jeu peut convenir à tous les niveaux de la maternelle à la 6^e.

On invite les élèves à débiter une collection d'images représentant une série d'objets ou d'animaux de même nature ; elles seront collées sur un cahier au cours de l'année et accompagnés d'une phrase caractéristique et limitée par la largeur de la feuille ou de l'image collée.

Intérêt pédagogique :

L'élève n'accepte pas volontiers qu'une correction puisse être conçue comme une suppression. Il admet les commutations, les ajouts mais répugne à barrer ce qu'il a eu du mal à concevoir et mettre en forme.

Les fiches qui suivent vont l'inciter et l'entraîner à l'opération qui consiste à résumer, à dire l'essentiel en peu de mots ou encore à remplacer des éléments par d'autres et apprécier le résultat obtenu.

Compétences mises en œuvre :

1. Lire le texte en le comprenant.
2. Repérer les mots comportant la lettre ou le son à faire disparaître.
3. Etre capable de remplacer ces mots par des tournures équivalentes.
4. Respecter le sens du texte.
5. Etre capable d'écouter la lecture des autres sous-groupes et en tirer profit.
6. Etre capable de réécrire son texte en l'améliorant par le relevé des suggestions précédentes.
7. Réécrire correctement et sans fautes.
8. Pouvoir présenter son écrit d'une manière parfaite selon un procédé de mise en évidence de la consigne : calligraphie, calligrammes, machine à écrire, normographe, couleurs...

Lipogrammes :

Ce genre d'activité s'inspire du lipogramme décrit dans l'Oulipo par George Perec.

Un texte doit être composé en évitant d'écrire une ou plusieurs lettres de l'alphabet. Pour y parvenir le scripteur doit contourner certaines tournures, les remplacer par d'autres, des synonymes ou des expressions proches du texte. Il existe théoriquement 26 possibilités de lipogrammes. Cependant certains sont plus difficiles que d'autres, notamment la disparition des e.

Avec des élèves, on proposera des contraintes plus faciles en fonction des occurrences concernant les lettres du français écrit.

On demande aux équipes de deux ou trois élèves inventer un court récit en évitant d'utiliser une lettre particulière.

Gommer les « s » : cette consigne implique une écriture au singulier, mais elle laisse l'élève libre de composer le récit qu'il souhaite.

Gommer les « e » : exercice difficile ; il vaut mieux le réserver à de bons CM2. Cette contrainte conduit à éviter les féminins et leurs accords. On acceptera les e accentués.

Gommer les « i » : ceci oblige à éviter les imparfaits et certaines autres personnes de la conjugaison.

Gommer les « a » : exercice qui conduit également à supprimer des imparfaits, mais les « a » étant plus fréquent que les « i », dans la langue française, on réservera ce jeu pour la fin du cycle 3.

Gommer les « n » : Les élèves doivent éviter certaines tournures au pluriel (verbes en -ent, par exemple).

Gommer les « o » : obligation d'éviter les on, les alors, les nous, vous...

Gommer les « r » : cette consigne conduit à ne pas utiliser, entre autres, les infinitifs, le futur.

Gommer les « l » : conduit les scripteurs à éviter, par exemple, les déterminants tels que : les, le, la...et les pronoms comme il, elle, ils, elles...

Gommer les « j » : oblige à transformer un texte à la 1^{ère} personne en un écrit rédigé à une autre personne. Ceci implique de changer le point de vue du narrateur et illustre le rôle particulier des pronoms dans la phrase.

Gommer les « p » : disparition des formes négatives

Gommer les « t » : plus de formes en -ait ou -rait dans la conjugaison

Gommer les « x » : les pluriels en -x doivent être évités

Gommer d'autres lettres : pas de m, pas de u, pas de v... On peut choisir n'importe quelle lettre pour construire de nouveaux exercices.

Le choix est infini puisque l'enseignant peut coupler : pas de m et de v, pas de h et de c, etc...

Un récit peut être aussi composé de la manière suivante :

- 1^{er} paragraphe : pas de i
- 2^e paragraphe : pas de r
- 3^e paragraphe : pas de u et ainsi de suite jusqu'à la fin.

Disparitions

Disparition des accents : ceci conduit le scripteur à remplacer tous les mots accentués par d'autres et, plus précisément, les participes passés par d'autres formes.

Disparition des guillemets et des tirets : il est recommandé de distribuer un texte au style direct. Les élèves le transformeront au style indirect.

Disparition des points d'interrogation : un écrit comportant des phrases interrogatives sera confié aux élèves. La consigne exige la suppression des questions ; il faudra les remplacer par des verbes du type : questionner, demander, s'enquérir, s'interroger...

Disparition des points d'exclamation : même approche que ci-dessus. Ici, les enfants sont conduits à juger des diverses nuances exclamatives et doivent respecter les colorations affectives sous formes de notations telles que : s'étonner, se scandaliser, ne pas croire à, admirer, être incrédule, rester bouche bée, s'exclamer...

Disparition des points sur les lettres : exercice qui sensibilise à l'orthographe du i et du j au cours de leur repérage.

Explorer le sens

Ces jeux s'attachent à la structuration sémantique du lexique : définition des mots, polysémie, sens propre / sens figuré.

Définition

A partir d'une grille de mots croisés complétée, trouver et inventer les définitions

Les synonymes

Remplacer dans un texte le plus grand nombre de « mots » par leur(s) synonyme(s)

Ex : *L'albatros* *Ch Baudelaire*

*Souvent pour s'amuser, les hommes d'équipage
Prennent des albatros, vastes oiseaux des mers
..... pourrait devenir
Fréquemment pour plaisanter, les marins
Capturent des albatros, grands oiseaux des espaces maritimes*

Le vrai-faux dictionnaire

A partir de mots inconnus, inventer, comme dans le dictionnaire des définitions.

Ex : *Doucine : Piscine d'eau douce*
 Douelle : Combat de deux dindons dodus.

La parodie

On donne le nom de parodie à un ouvrage en vers ou en prose dans lequel on détourne le sens initial.

Ex :
Original : Heureux qui comme Ulysse a fait un beau voyage
Parodie : Peureux qui comme Ulysse a vu un beau carnage

*A partir de la chanson « En sortant de l'école » J Prévert
Tout autour de mon frère
Nous avons rencontré
Ma mère qui se promenait
Avec tout son maquillage
Ses pulls abîmés*

Et puis ses beaux collages
Et ses cartons ficelés....

A partir d'une fable « Le loup et l'agneau »
« La maison du moins fort est toujours la meilleure... »

Le mot mystère

Le jeu consiste à trouver le sens d'un mot inconnu et à en proposer une définition, en prélevant des indices dans un contexte. (Cycle 3)

A partir de mots vraiment peu courants :

Ex : mirifique astragale échauguette

Les élèves doivent rechercher le sens de ce mot dans un des dictionnaires disponibles et reformuler clairement la définition. Ils devront écrire un petit texte (2 phrases maxi) qui emploie ce mot de telle manière que les autres élèves de la classe puissent deviner son sens même approximativement. Le texte doit donc donner des indices sans donner la solution.

Elle m'a raconté de choses extraordinaires. Elle m'a fait des promesses mirifiques, mais je ne l'ai pas crue.

De quel mot s'agit-il ?

Cycle (3). Le jeu consiste à inventer des devinettes qui intègrent les différents sens d'un mot.

A partir d'une liste de mots courants polysémiques que l'enseignant aura préparée.

Ex : chaîne, feuille, mousse

L'activité consiste alors à inventer pour ce mot une devinette qui intègre au moins deux sens différents.

- Fait de la musique.
- Accroche des feuilles.

Réponse : le trombone

Le problème est de doser la difficulté. Les « devineurs » ne doivent pas trouver trop vite, mais la devinette doit rester faisable.

Les chers amis

Parfois appelé « amphigouri », il consiste à juxtaposer des antithèses, à unir des mots contradictoires.

*Ex : Une mendicante très riche allait chez un bon docteur incapable parce qu'elle était en pleine forme. CM
Un gentil garçon méchant marchait en courant. CE*

Jeux structuraux

Ce sont des jeux de détournements de structures données aux élèves.

variante 1

Ex : Avec comme départ

Quand ...

On propose aux enfants de se raconter à raison d'une phrase par année de vie.

Ex d'un CE2

Quand on a un an, on fait encore pipi dans ses couches

Quand on a deux ans, on commence à marcher debout
Quand on a trois ans, on va à la maternelle
Quand on a quatre ans on fait plein de bêtises et on ne vous dit rien ...

Beaucoup de tournures de phrases serviront de rampe de lancement :

« Il est important de », « Il est interdit de », « Si mon père », « Chaque fois que », « Quand j'étais petit », « Je déteste », « Pour faire un », « Quand je serai »,...

variante 2 : Cette activité plait beaucoup aux CP

Le jeu de l'envers. Il s'agit, à partir de « Au pays de l'envers » de demander ce qu'on peut imaginer d'un pays où tout serait le contraire du nôtre, au niveau espace mais aussi des habitudes, règles etc. Il faut exiger que les phrases produites précisent la pensée sans répétition du mot envers.

Ex : CP à Oudalle

Au pays de l'envers, les gens marchent sur les mains
on commence à manger par les desserts.
la pluie tombe du sol.
les maîtres disent de bavarder au lieu de travailler.
on marche sur le plafond.
on met le pantalon sur la tête, et le pull-over sur ses jambes.
les gens vivent la nuit et dorment le jour.

On imaginera d'autres situations de départ pour libérer la fantaisie et la réflexion logique.

Ex : Au pays des menteurs

Au pays du bonheur, Au pays des monstres, Au pays des jeux, Au pays des bêtises, Au pays des gens bizarres...

Au pied de la lettre

Il s'agit de travailler sur les expressions figurées et de les prendre « au pied de la lettre »

Cette activité permet d'enrichir le vocabulaire des élèves d'un certain nombre d'expressions courantes. Aborder concrètement les notions de sens propre et de sens figuré.

Proposer des albums construits sur ce principe :

- Corentin et les grandes personnes (Rouge et Or)
- Maman m'a dit que son amie Yvette était très chouette (Rivages, 1996)
- Façon de parler (1 et 2) (Ed du Sorbier de Yvan Pommaux)

Constituer une « banque » d'expressions dans laquelle les élèves pourront ensuite puiser.

On pourra proposer une recherche systématique à partir des ouvrages suivants :

- De bouche à oreille. Le livre des images de la langue française chez Galimard
- La monnaie de singe, ou comment reconnaître les expressions issues du Moyen âge. chez Hatier. A partir de ce livre, les enfants peuvent choisir une expression et l'expliquer le lendemain matin à toute la classe. C'est une excellente activité orale.

Enfin chaque élève choisit une expression et prévoit l'illustration (dans l'esprit des albums observés avec une phrase en guise de légende). On peut bien sûr regrouper toutes les productions et en constituer un album que l'on laissera en BCD.

Exemples d'expressions :

- | | | |
|-----------------------------|--------------------------|--------------------------|
| - être dans la lune | - ne pas mâcher ses mots | - tomber dans les pommes |
| - se creuser la tête | - couper la parole | - se mettre en quatre |
| - avoir le cœur sur la main | - poser un lapin | - tourner autour du pot |

On pourra prolonger cette activité à partir des expressions qui font intervenir le nom d'un animal :

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| - donner sa langue au chat. | - avoir un chat dans la gorge. |
| - poser un lapin. | - avoir une faim de loup. |

On pourra construire des grilles de mots croisés à base d'expressions uniquement.

Enfin ou pourra continuer sur le sens propre et le sens figuré des mots isolés (noms, adjectifs, verbes). Cette approche, plus abstraite que celle des expressions, s'en trouvera grandement facilitée.

Ex : Le *clou* que l'on plante / Le *clou* de la fête

*Dévor*er un sandwich / *Dévor*er un livre.

Humour et grammaire

On pourra aborder certaines notions de grammaire : classe de mots et groupes dans la phrase. Ces jeux créent des textes « décalés » donc drôles. Ils reposent sur des règles grammaticales très strictes.

Le cadavre exquis

Faire circuler une feuille de papier entre quelques participants. Le premier écrit un substantif puis il replie la feuille et la passe au voisin qui écrit un ou deux qualificatifs, le troisième met un verbeetc.

Le dernier déplie la feuille et fait les accords grammaticaux et lit le résultat.

Ex : *Le chien blanc chante les souris*

La marionnette dont les cheveux sont noirs danse avec un navet.

Le cadavre exquis 2

Utiliser une phrase produite lors de la réalisation de « cadavres exquis » pour créer une histoire. On peut utiliser 1,2phrases produites.

Jeu de dés

On partage la classe en deux camps. Chaque camp jette le dé à tour de rôle et cherche un mot d'autant de lettres que le nombre de points obtenu. L'équipe essaie alors de combiner ce mot aux autres mots déjà trouvés pour produire des phrases.

On peut aussi lancer le dé un nombre de fois déterminé, noter les points obtenus par chaque équipe et ne commencer qu'alors à chercher mots et phrases. L'équipe gagnante, là encore, est celle à qui il reste le moins de points utilisés.

Exemple : Sur 15 lancements de dés.

| | | | | | |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 2 fois | 3 fois | 4 fois | 3 fois | 2 fois | 1 fois |

L'équipe gagnante a trouvé : Moi, je suis belle. J'aime les pommes. Le roi a perdu sa pipe.

Variante : pour les CM

Donner à chaque face du dé une correspondance :

un : complément circonstanciel de lieu

deux : complément circonstanciel de temps

trois : sujet du verbe

quatre : complément d'objet du verbe

cinq : verbe

six : complément circonstanciel de manière.

On note les scores obtenus au fur et à mesure.

L'équipe qui a gagné est celle qui a achevé une phrase cohérente la première.

Ex : En chine, un petit chinois a salué le président.

Document élaboré à partir de :

- travaux du groupe départemental « Maîtrise de la Langue – Drôme »
- *Jeux pour écrire* – Michel MARTIN – collection pédagogique pratique – Editions HACHETTE
- *L'agenda de l'apprenti écrivain* – Susie MORGENSTEIN – Edition De la Martinière Jeunesse.