

Formulation des compétences	Reconnaître le complément d'objet direct, indirect du verbe. Reconnaître les compléments circonstanciels de lieu, de temps.
Fiche C.P.C.	Fiche F15 Reconnaître le COD, le COI, le C.C. de lieu, de temps.
Exemples d'activités	<ul style="list-style-type: none"> • Ecrire à la manière de... à partir d'un poème de Jacques Charpentreau (1) <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> Hier je fus cheval <u>J'ai galopé</u> dans la prairie Avant-hier oiseau <u>J'ai volé</u> dans le ciel Encore avant poisson <u>J'ai nagé</u> dans la mer Aujourd'hui je marche sur la terre </p> <p> Je regarde le monde Et je reconnais L'herbe de la prairie Les nuages dans le ciel Les vagues de la mer </p> <p> Je rêve et je me souviens De ce que je suis </p> </div> <p>Faire réécrire « à la manière de » après avoir conservé une structure. Utiliser cette séance de production d'écrits pour une observation de la langue :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ les compléments du verbe (COD et COI) ○ les compléments circonstanciels (lieu). <p><u>La grille de réécriture se présenterait alors de cette façon :</u></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p> CCT je fus..... J'ai CCL CCT J'ai CCL CCT..... J'ai CCL CCT je marche CCL </p> <p> Je regarde COD Et je reconnais COD COD COD </p> <p> Je rêve et je me souviens COI </p> </div>

- Séance « Les éléments du groupe verbal – Distinguer groupes essentiels et groupes non essentiels » - « Littéo » CM2 p 258 à 260 – éditions Magnard
- Travailler par substitution des groupes COD, COI, CC, sur des phrases déjà découpées en groupes :ex. :

Au goûter	les enfants	mangent	des tartines de confiture	avec plaisir.
<i>A midi</i>			<i>un steak bien saignant</i>	<i>en se régaland</i>
<i>En été</i>			<i>des repas légers</i>	<i>sans grand appétit.</i>

- A partir de phrases déjà découpées, procéder à un classement des groupes pour arriver à les catégoriser selon leur fonction. Constituer ainsi un jeu d'étiquettes-groupes (COD, COI, CCT, CCL, GS, V).
- Utiliser les étiquettes des groupes identifiés pour construire le plus de phrases possibles. Rechercher les permutations possibles pour faire apparaître une différence entre CO et CC.
- Travailler l'expansion de phrases de base pour mettre en évidence les compléments circonstanciels :ex. :

.....	<i>nous</i>	<i>regardons</i>	<i>un film</i>
-------	-------------	------------------	----------------	-------

- Jeux d'écriture de l'**OULIPO** (2) :
 - le cadavre exquis (ou jeu des petits papiers)
 - le carré Lescurien
 - le mariage chinois (ou le questionnaire surréaliste)
 - le centon
- Jeu « **Découvrir 1001 phrases** » (3)

Références


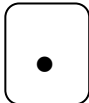


- (1) d'après le travail du groupe CPC 29 (2005-2006) « L'ORL à l'école primaire »
 (2) Projet de document d'accompagnement O.R.L. p 66 et 67
 (3) d'après un jeu ancien des éditions Nathan (1997)

(1) Situations d'écriture « jeux littéraires » en lien direct avec l'étude de la langue

<p align="center">Cadavre exquis ou jeu dit des « petits papiers »</p>	<p>Construire une phrase en assemblant les «petits papiers » produits par les joueurs (sans communication entre eux) selon les contraintes définies (groupes fonctionnels ou classes : GNS, Verbe, C. de verbe, ...).</p> <p><i>Exemple* : joueur A = GN (sujet), joueur B = verbe, joueur C = GN (C. de V.), joueur D = GN (C. de lieu), joueur E = adjectif</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - effectuer des manipulations dans une phrase (combinaisons, déplacements) - manipuler les différentes fonctions (GNS, Compléments de verbe ou de phrase, GV) - manipuler les différentes relations entre les éléments d'une phrase - + toute(s) compétence(s) liée(s) aux contraintes spécifiques (initialement définies ou d'enrichissement et de réécriture) 	<p align="center">« Le cadavre exquis boira le vin nouveau. » J. Prévert</p> <p><i>* Sur une île du Pacifique, une danseuse microscopique ébouriffe une boîte de sardines. [A = une danseuse , B = ébouriffer, C = une boîte de sardines, D= sur une île du Pacifique, E = microscopique] (élèves de cycle 3)</i></p>									
<p align="center">Carré Lescurien</p>	<p>Construire une phrase constituée de quatre éléments placés aux quatre coins du carré (deux noms, un adj. et un verbe + liens éventuels).</p>		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td align="center">papillon</td> <td align="center">↔</td> <td align="center">lune</td> </tr> <tr> <td align="center">↕</td> <td align="center">↗ ↘</td> <td align="center">↕</td> </tr> <tr> <td align="center">rêver</td> <td align="center">↔</td> <td align="center">noir</td> </tr> </table> <p align="center"><i>La lune rêve à des papillons noirs. (élèves de Cycle II)</i></p>	papillon	↔	lune	↕	↗ ↘	↕	rêver	↔	noir
papillon	↔	lune										
↕	↗ ↘	↕										
rêver	↔	noir										
<p align="center">Mariage chinois ou Questionnaire surréaliste</p>	<p>Composer un texte à partir des réponses (non divulguées au départ) des joueurs aux questions qui leur sont posées.</p> <p><i>Exemple de questionnaire* : de qui s'agit-il ? où se trouve-t-il (elle) ** ? que fait-il (elle) ? quand cela se passe-t-il ? que dit-il (elle) ? qu'en pensent les gens ? conclusion. (**il ou elle mais aussi ils ou elles possibles)</i></p> <p>Le questionnaire évolue en fonction des compétences visées et des projets d'écriture.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - manipuler les constituants d'une phrase ou d'un texte - repérer les relations qu'ils entretiennent et réaliser les chaînes d'accords - assurer une cohésion d'ensemble - + toute(s) compétence(s) liée(s) aux contraintes spécifiques (initialement définies ou d'enrichissement et de réécriture) 	<p>Texte composé par des élèves de Cycle III à partir du questionnaire* (après ajustements et réécriture) :</p> <p align="center"><i>Une vieille dame assise sur la Tour Eiffel tricote des chaussettes de laine lorsqu' arrivent les grandes marées d'hiver elle murmure : « Dors, mon grand, dors » Les gens pensent qu'il sera bientôt trop tard pour partir Après la pluie vient le beau temps !</i></p>									
<p align="center">Centon</p>	<p>Construire une phrase ou un texte en collant des mots ou expressions (slogans publicitaires) découpés dans des journaux et magazines.</p> <p align="center"><i>On peut composer des poèmes entiers, peut-être sans queue ni tête mais non sans charme, à l'aide d'un journal et d'une paire de ciseaux. T. Tzara</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - effectuer des manipulations dans un texte (déplacement, remplacement, réduction, expansion) - identifier les éléments composant une phrase et les relations qu'ils entretiennent - + toute(s) compétence(s) liée(s) aux contraintes spécifiques (initialement définies ou d'enrichissement et de réécriture) 	<p align="center"><i>Une nouvelle façon de marcher RAPIIIIIDO qui donne Une confiance toute naturelle POUR NOËL ça compte autant qu'un steak Toute l'année (Production Cycle 3, à partir de magazines)</i></p>									

Découvrir 1001 phrases

Contenu : 87 cartes (voir ci-dessous) ; 1 distributeur de cartes ; 1 notice.

3 cartes ciseaux 3 cartes gomme 4 cartes crayon cassé		4 cartes ruban adhésif 1 carte anticasse 1 carte feutre indélébile 6 cartes taille-crayon	8 cartes Majuscule 8 cartes point	
8 cartes GN pluriel (en bleu) 8 cartes GN sing. (en rouge)		8 cartes V pl. (en bleu) 8 cartes V sing. (en rouge)	8 cartes C.C. de lieu (en vert clair) 8 cartes C.C. de temps (en vert foncé)	

But du jeu

Etre le premier joueur à composer une phrase à la fois drôle et grammaticalement correcte. Il faut pour cela poser devant soi 7 cartes en accordant le sujet et le verbe, sans oublier ni la majuscule, ni le point. La phrase inventée devra comprendre : 1 majuscule – 1 sujet – 1 verbe – 1 C. d'Objet – 1 C.C. de Temps – 1 C.C. de lieu – 1 point

Les repères de couleur permettent de vérifier que l'accord est bon et qu'il n'y a pas deux cartes de même nature dans la phrase.

Le jeu

- Batta les cartes. Distribuer 6 cartes à chaque joueur et placer les autres dans le distributeur ; elles constituent la pioche.
- Le plus jeune joueur commence. La partie se joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A son tour, chaque joueur tire une carte de la pioche et la met dans son jeu ; il a alors 3 possibilités:
 1. poser une de ses cartes devant lui pour avancer sa phrase ou réparer une carte « piège »;
 2. poser une carte « piège » au-dessus de la phrase commencée par un autre joueur ;
 3. rejeter une carte dans le distributeur, à côté de la pioche.

Un joueur doit toujours avoir 6 cartes en main après avoir joué

Les cartes "mots"

Pour composer une phrase complète, il faut poser 7 cartes (face visible) devant soi.

Pour commencer une phrase, il faut une majuscule ; pour la terminer, il faut un point.

Attention : le verbe doit s'accorder avec le sujet placé avant (singulier ou pluriel) ; un repère autocorrecteur permet de vérifier que sujet et verbe sont bien accordés. Les compléments peuvent se placer où l'on veut dans la phrase.

Exemple : *À la cantine de curieux martiens ont découvert hier un poulet bien tendre.*

Plus la phrase est délirante, plus le jeu est drôle ; l'important est qu'elle soit grammaticalement juste.

Les cartes "piège" et "parade"

Un joueur piège un autre joueur en posant une carte « piège » au-dessus de la phrase qu'il a commencée. Une carte « piège » perd son effet quand elle est recouverte par la carte « parade » correspondante. À ce moment seulement, le joueur peut continuer sa phrase.

Le **crayon cassé** empêche le joueur de continuer sa phrase. Parade: le **taille-crayon**.

Les **ciseaux** empêchent le joueur de continuer sa phrase. Parade: le **ruban adhésif**.

La **gomme** efface la carte « mot » au-dessus de laquelle elle est posée (majuscule, sujet, verbe ou complément) ; celle-ci est retirée du jeu. Parade : une nouvelle carte « mot » pour la remplacer.

Les cartes "super parade"

On les pose à côté de son jeu et elles font effet pendant toute la durée de la partie : l'**anticasse** protège du crayon cassé ; le **feutre indélébile** protège du crayon cassé et de la gomme.

Fin de la partie

Le premier à avoir reconstitué entièrement sa phrase, sans oublier de poser un point, a gagné. (Il doit avoir 7 cartes devant lui.)

POUR JOUER SEUL

Comme dans le jeu à plusieurs joueurs, il s'agit de composer une phrase au fur et à mesure des cartes tirées. Faire deux pioches. Retourner en même temps une carte de chaque pioche et poser la carte devant soi si elle convient ; si l'on tire une carte « piège », il faut, pour continuer, attendre de piocher une carte « parade »

Pour gagner, il faut terminer sa phrase avant la fin des deux pioches.

Et pourquoi ne pas s'amuser à noter les phrases les plus drôles sur une feuille de papier...