

LE PORTRAIT-ROBOT

Principe

La description d'une personne à l'aide d'un inventaire de qualificatifs qui la caractérisent. L'investissement des connaissances grammaticales concernant le genre, le nombre, la place et l'accord de l'adjectif qualificatif.

Objectifs

- Rédaction du portrait-robot.
- Travail en groupe.
- Écriture créative et présentation de productions en classe.

Mise en œuvre

Préparer une liste de qualificatifs pour décrire un personnage et une liste de portraits d'écrivains français pour la consigne 2. Demander aux élèves de choisir un personnage (ou le faire tirer au sort) et de rédiger sa description, son portrait-robot. Ensuite, les élèves choisissent un rapporteur qui présente leur description devant la classe qui devrait deviner de quel personnage il s'agit.

Consigne 1

Faites en ensemble de classe le portrait-robot d'un personnage d'après votre choix et à l'aide des qualificatifs ci-après.

Liste des qualificatifs (par ordre alphabétique) :

Les yeux : assurés - bleus - brillants - cernés - clairs - de saphirs - doux - écarquillés - émeraude - en amande - enchanteurs - étroits - fixes - flamboyants - frondeurs - furtifs - lumineux - malicieux - mouillés - noisette - pâles - pénétrants - perçants - pétillants - profonds - ronds - sauvages - timides - vifs - voilés

Les sourcils : en broussailles - épais - fins

Le nez : aquilin - camus - charmant - délicat - droit - en trompette - fin - gracieux - impertinent - mignon - ravissant - retroussé - viril

Les joues : colorées - creuses - duvetées - en feu - flasques - granuleuses - lisses - mignonnes - pâles - pleines - rebondies - rondes - veloutées - rosées - satinées

Les lèvres : arrogantes - au dessin délicat - charnues - fines - fragiles - minces - onctueuses - pincées - serrées - souriantes - tièdes - volontaires

Les oreilles : colorées - délicates - fines - menues - mignonnes - rosées - translucides

La peau : belle - claire - cuivrée - douce - duveteuse - frissonnante - huilée - humide - luisante - ocrée - mate - ténébreuse

La chevelure : abondante - blond de lin - bouclée - courte - emmêlée - épaisse - frisée - garnie - longue - lourde - luisante - ondulée - opulente - rebelle - soignée - soyeuse - touffue - triomphante

Le cou : charnu - de cygne - de biche - de taureau - élégant - fin - fort - fragile - large - long - puissant - solide - souple - tendre

La barbe ou moustache : barbiche - bouclée - boue - collier - drue - en brosse - en éventail - en pointe - favoris - fière - fournie - laineuse - luisante - lustrée - naissante - rare - rusée - sombre - soyeuse

Le visage : calme - candide - charmant - doucereux - élégant - épanoui - gracieux - hautain - mélancolique - mystérieux - naïf - noble - ouvert - plein

Consigne 2

Choisissez, dans la liste, un romancier français et faites son portrait-robot à partir des qualificatifs de la liste ci-dessus. Le travail une fois fini, vous le présenter devant la classe qui devrait deviner de quel personnage il s'agit (à cet effet, choisissez un rapporteur).

Consigne 2 : Portraits de romanciers français



1) Fred Vargas



2) Michel Houellebecq



3) Muriel Barbery



4) Marc Lévy



5) Amélie Nothomb



6) J.M.G. Le Clézio

LES PUZZLES

Principe

Vérifier la compréhension de textes mélangés en restituant leur cohérence chronologique et logique et en mettant l'accent sur l'aspect ludique de l'activité qui peut être accentué par un système de concours.

Objectifs

- Recherche par commutation et combinaison.
- Reconnaissance orthographique.
- Identification lexicale.
- Recherche de la cohérence sémantique, morphologique et syntaxique.
- Utilisation des connecteurs logiques.
- Écriture créative.
- Lecture à haute voix.

Mise en œuvre

En général, l'enseignant prépare un texte qu'il découpe en différentes parties et présente en désordre. Les élèves essayent de le reconstituer en mettant l'accent sur sa cohérence chronologique et logique.

La préparation d'un puzzle linguistique est la partie la plus difficile de cette activité. L'enseignant doit minutieusement opérer le découpage des mots, phrases, paragraphes et textes et le vérifier avant la présentation de la tâche. Les coupures bien choisies ne permettent pas plusieurs possibilités d'enchaînement.

La règle de découpage dépend de l'exercice. Les coupures peuvent être appliquées soit entre les mots ou à l'intérieur des mots, soit entre les phrases ou à l'intérieur des phrases, ou encore entre les paragraphes ou à l'intérieur des paragraphes. S'il s'agit du découpage des phrases, chaque coupure doit être placée de manière à ce que la liaison entre les deux pièces soit évidente (voir plus bas Consigne 6). Quant au texte cohérent, „la carte amorce” (titre + début du texte) et „la carte finale” rendent l'exercice plus facile.

Ne pas oublier qu'il s'agit d'activités ludiques qui peuvent éventuellement aboutir à un concours où les bonnes réponses donnent un certain nombre de points, tandis que les fausses réponses sont pénalisées par la perte d'un point.

Consigne : Jeu de cartes textuel

Vous préparerez en équipes des jeux de cartes à partir de différents textes courts (chaque équipe travaillera sur un texte qui sera plus tard reconstruit par une autre équipe). Découpez le texte et recopiez chaque fragment sur une carte. En fabriquant ce puzzle, faites attention à placer chaque coupure de manière à ce que la liaison entre les deux pièces soit évidente : par exemple entre un nom féminin pluriel et son épithète (femmes/excellentes), entre le pronom personnel et une forme verbale (nous/-ons), entre le verbe et la préposition (se souvenir/de, mettre à/infinif), etc. Indiquez visiblement la « carte amorce » et la « carte finale » pour rendre la tâche de vos camarades plus facile.

Exemple s'appuyant sur l'incipit de la nouvelle Mondo. Le Clézio, J.M.G. (1978). *Mondo et autres histoires*. Paris: Gallimard, coll. Folio, p. 11-12.

Carte amorce Personne n'aurait pu dire d'où venait Mondo. Il était arrivé un jour, par hasard, ici dans notre ville, sans qu'on s'en aperçoive, et puis on s'	È paraissaient presque gris à la tombée de la nuit. On ne savait rien de sa famille, ni de sa maison. Peut-être qu'il n'en avait pas. Toujours, quand on ne s'y attendait	B regardant autour de lui. Il était habillé tous les jours de la même façon, un pantalon bleu en denim, des chaussures de tennis, et un T-
S pas, quand on ne pensait pas à lui, il apparaissait au coin d'une rue, près de la plage, ou sur la place du marché. Il marchait seul, l'air décidé, en	E brillantes. C'était sa façon de saluer. Quand il y avait quelqu'un qui lui plaisait, il l'arrêtait et lui demandait tout simplement :	I shirt vert un peu trop grand pour lui. Quand il arrivait vers vous, il vous regardait bien en face, il souriait, et ses yeux étroits devenaient deux fentes
R obliques. Mais c'était surtout ses cheveux qu'on remarquait, des cheveux brun cendré qui changeaient de couleur selon la lumière, et qui	T était habitué à lui. C'était un garçon d'une dizaine d'années, avec un visage tout rond et tranquille, et de beaux yeux noirs un peu	N « Est-ce que vous voulez m'adopter ? » Et avant que les gens soient revenus de leur surprise, il était déjà loin.

LE CAVIARDAGE

Principe

Le caviardage ou la censure est un jeu qui consiste à modifier un texte où quelques mots et expressions sont barrés en noir. Le texte intégral est ainsi simplifié ou changé de manière à ce qu'il soit lisible.

Objectifs

- Lecture silencieuse.
- Lecture globale.
- Compétence textuelle.
- Créativité.

Mise en œuvre

Expliquer le principe de la censure (de même que dans son sens propre) ainsi que du caviardage à partir de plusieurs exemples - déclencheurs du jeu. Choisir des documents (ou les laisser choisir par les élèves) et photocopier chacun sur une fiche.

Consigne 1

Vous chercherez des phrases de personnages célèbres, des proverbes ou des expressions figées dans lesquels vous remplacerez un ou plusieurs mots par trois astérisques. Ensuite, vos camarades essaieront de donner un sens à vos phrases mutilées en remplaçant les astérisques par des mots convenables. Ensemble, vous pouvez ainsi arriver à des résultats amusants. Exemples :

- Je ***, donc je suis (Descartes : Je pense, donc je suis) > Je *planche*, donc je suis.
- La nuit, tous les *** sont *** (proverbe : La nuit, tous les chats sont gris) > La nuit, tous les *bars* sont *ouverts*.

Exemples de proverbes à caviarder

1. À cheval donné, on ne regarde point les dents
2. Après la pluie, le beau temps
3. Avec des si on mettrait Paris en bouteille
4. Beaucoup de bruit pour rien
5. Ce n'est pas à un vieux singe qu'on apprend à faire des grimaces
6. Chacun est l'artisan de sa fortune

Consigne 2

Essayez de simplifier ou modifier en 5 lignes le poème de Rimbaud Le dormeur du val en le caviardant, c'est-à-dire en barrant en noir tous les mots ou expressions dont il peut se passer. Attention ! Pour que le texte soit lisible, vous devez conserver les mots qui font la phrase.

C'est un trou de verdure où chante une rivière
Accrochant follement aux herbes des haillons
D'argent ; où le soleil, de la montagne fière,
Luit : c'est un petit val qui mousse de rayons.
Un soldat jeune, bouche ouverte, tête nue,
Et la nuque baignant dans le frais cresson bleu,
Dort ; il est étendu dans l'herbe, sous la nue,
Pâle dans son lit vert où la lumière pleut.
Les pieds dans les glaïeuls, il dort. Souriant comme
Sourirait un enfant malade, il fait un somme :
Nature, berce-le chaudement : il a froid.
Les parfums ne font pas frissonner sa narine ;
Il dort dans le soleil, la main sur la poitrine
Tranquille. Il a deux trous rouges au côté droit.

L'EXPANSION

Principe

Transformer un texte en ajoutant à certains éléments des mots et expressions ou passages nouveaux.

Objectifs

- Compétences grammaticale et lexicale.
- Cohérence textuelle.
- Écriture créative.
- Lecture à haute voix.

Mise en œuvre

Diviser le travail en deux temps. Dans le premier temps, travailler sur des phrases isolées, dans le deuxième, proposer la transformation de textes cohérents. Ainsi le mode de travail sera-t-il disposé en deux temps : collectif et individuel.

Consigne 1 - Phrase arborescente

Soit la phrase de départ « L'enfant et son chat grimpent sur un arbre ». Recopiez-la sur une feuille blanche. Vous avez pour consigne la transformation de cette phrase en y ajoutant au fur et à mesure différents mots d'après la dictée de l'enseignant. Après avoir ajouté le mot demandé, passez la feuille à votre voisin.

Vous ajouterez des adjectifs de couleurs (bleu, rouge, etc.), de tailles (grand, petit, ...) et de formes (rond, carré, hexagonal, ...) ; des mouvements (exprimés par des adverbes ou des gérondifs) ; des sons (qui...), etc.

Après que la feuille vous reviendra, essayez de corriger les fautes éventuelles et lisez la nouvelle phrase à haute voix.

Consigne 2 - Phrases en extension

Voici le début d'un roman de Gustave Yvon. Lisez-le et définissez le mode de l'extension de la phrase initiale (Yvon, G. La Marquise sortit à cinq heures. Losfeld, 1969).

La marquise sortit à cinq heures.

Elle montait.

Elle montait une jument.

Elle montait une splendide jument.

Elle montait ce jour-là une splendide jument alezane.

Elle montait ce jour-là une splendide jument alezane dont le blanc immaculé.

Elle montait ce jour-là une splendide jument alezane dont le blanc immaculé seyait.

Elle montait ce jour-là une splendide jument alezane dont le blanc immaculé seyait à son teint.

Elle montait ce jour-là une splendide jument alezane dont le blanc immaculé seyait à son teint

[de pécheresse.

Consigne 3 - A quoi jouaient-ils ?

Vous souvenez-vous de tous les jeux que vous avez pratiqués ayant été petits ? À vous d'en faire une liste pour enrichir au fur et à mesure cette phrase de départ « Quand j'ai passé le jardin public, j'ai vu des enfants qui jouaient... ». (les trois points remplacent des jeux d'enfants). Pour que vous vous amusiez mieux, essayez de recopier vos productions de telle façon qu'elles forment une image.