

Le journal de classe

GS : APPRENDRE EN RÉFLÉCHISSANT
ET EN RÉSOUVANT DES PROBLÈMES

INTRODUCTION

Cette fiche succède à l'apprentissage des deux comptines *Le Rat et la Souris* et *Le Fou* qui permettent d'utiliser pour l'une la structure « c'est... qui » et pour l'autre deux verbes d'action (chanter et parler).

Elle est aussi un prolongement de la fiche « Écrire une comptine », cf. p. 56.

Il s'agit de la réalisation d'un journal de classe : expliquer aux élèves que les écrits permettent aux parents de savoir ce qu'ils ont fait à l'école.

Ici encore des mots sont prélevés dans deux comptines mais aussi dans une liste de verbes qui va être constituée.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.

OBJECTIFS

Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement.

DÉROULEMENT

SÉANCE 1. ENRICHIR LE RÉFÉRENTIEL/L'IMAGIER DES VERBES D'ACTIONS DE LA CLASSE

Il s'agit ici de présenter une à la fois une dizaine de photos d'action de la classe (dessine, colorie, écrit, lit, joue, court, marche, mélange, colle, mange...) afin de faire verbaliser aux élèves l'action de la photo : « Que fait untel sur la photo ? » Construire ensemble une affiche sur laquelle seront collées les photos des actions suivies du verbe d'action conjugué à la troisième personne (le rendre réutilisable en situation).



SÉANCE 2. LÉGENDER LES PHOTOS D'UNE ACTIVITÉ DE CLASSE

Présenter de la tâche d'écriture

« Nous allons légènder les photos sur lesquelles vous êtes en activité, en présentant qui est sur la photo et ce qu'il fait. »

Phrases attendues : C'est... qui + verbe

Écrire une phrase de son choix

Formuler oralement la phrase à écrire en utilisant la structure syntaxique « c'est... qui ».

Chaque élève choisit une photo et produit oralement la phrase correspondante.

Ex. : « C'est Mathéo qui joue au loto. »

Mémoriser la phrase à écrire. L'élève dit mot à mot la phrase à écrire. Matérialiser un trait par mot sous la dictée.

« _____ . »

Si la phrase ne tient pas sur une ligne, la découper en groupes de souffle :

« _____

_____ . »

Redire la phrase à écrire en pointant les traits-mots. Pointer chaque trait et chercher le mot à écrire dans les affichages.

C'est, qui sont retrouvés en récitant la comptine *Le Rat et la Souris* connue par cœur et en pointant les mots. *Mathéo* est retrouvé sur l'affiche des prénoms.

Joue dans l'imagier des actions de la classe.

Au sera retrouvé dans le titre *Une soupe au caillou* en pointant les mots.

Loto dans l'imagier de la classe.

Régulièrement l'élève redit la phrase en pointant les mots pour anticiper la suite à écrire.

Redire la phrase quand elle est terminée.

Remarque : à ce niveau de classe *c'est* est considéré comme un mot donc ne figure qu'un trait.

Autres exemples de phrases :

- C'est Oumaïma qui colle (sur le cahier).
- C'est Alix qui épluche une carotte.
- C'est Léo qui dort sur la table.
- C'est Sacha qui pointe les mots.
- C'est Rayan qui va faire flotter la gomme. La gomme coule.

SÉANCE 3. GARDER UNE TRACE

Faire une affiche avec les photos et les légendes pour les parents mais aussi pour la classe afin que cet écrit devienne un nouveau référent de classe.