1. **Elaborer un jeu permettant de travailler les inférences.**

***En quête de lecture / Le détective / Chut ! Pas un mot pour comprendre /***

Ce jeu peut se jouer de 2 à 4 joueurs, Il se compose de 4 fois 20 cartes questions de couleurs et d’un dé de couleur.

Objectif : être le premier à avoir 1 carte de chaque couleur en main

Modalités de jeu :

Chaque joueur joue chacun son tour dans le sens des aiguilles d’une montre. Le joueur lance le dé de 6 couleurs. C’est le joueur précédent (à la droite) qui tirera la carte de la couleur indiquée par le dé et la lira au joueur. Si le joueur répond correctement il gagne la carte, sinon la carte est remise en-dessous de la pioche de la même couleur. Dans tous les cas, c’est au tour du joueur suivant de jouer en lançant le dé. Le jeu s’arrête quand un joueur à au moins une carte de chaque couleur (bleu, jaune, noir et violet).

Code couleur du dé :

Bleu : questions Qui ?

Jaune : questions Où ?

Vert : Questions Quoi ?

Violet : Questions Quand ?

Rouge : Je passe mon tour

Noir : Je choisis la couleur que je veux

Variantes / différenciation :

1. On peut désigner un meneur de jeu qui lira toutes les questions
2. On peut simplifier ou complexifier le jeu en lisant la question puis en proposant le choix multiple, ou en ne donnant que la question.
3. **Proposer un recueil de situations originales de productions d’écrits courts (support + consignes)**
4. **Le mot de la semaine :** utiliser le mot de la semaine (étudié au préalable) dans une phrase

Phase collective classe : Explicitation du mot, proposition de phrases à l’oral ou d’expressions possibles.

Phase écrite autonome et individuelle, réutiliser le mot dans une phrase, le recontextualier pour lui donner du sens.

L’élève peut lire sa phrase au groupe classe s’il le souhaite le lendemain.

Remarque : choisir des homophones permet d’aborder des points de grammaire (travail/travaille ; vert/verre…)

1. **Le journal des apprentissages :** hebdomadaire en CP-CE1, peut devenir quotidien en CE2 ou en cycle 3.

En fin de journée (matinée), l’élève parle de lui, des activités de la classe, de sa façon d’apprendre, comment il comprend, pourquoi il ne comprend pas, ce qui lui a plu, ce qui est facile, communiquer ses difficultés, ses faiblesses et repérer les nouveaux apprentissages (Chapitre «  Ecrire le journal de ses apprentissages », Jacques CRINON *in* Parler et écrire pour penser, apprendre et se construire, D.BUCHETON et J-C CHABANNE). Un travail complémentaire de discussion (le lendemain matin ou la semaine suivante) provoqué par la lecture collective du journal de quelques-uns permet l’argumentation, la reprise souple et adaptée de certains points.

1. **La boîte aux lettres :** Ecrire une lettre à un camarade ou au maître, le maître distribuera le courrier de chacun dans son casier chaque jour.

Remarque : le maître écrit à ses élèves pour leur donner envie d’écrire. Les progrès observés en classe sont signalés à l’élève, c’est un outil d’encouragement et gestion de classe pour féliciter et conseiller.

1. **Choisir des mots pour écrire :** Faire une phrase à partir d’un corpus de mots classer en colonnes : Qui ? (personnages, sujets), Actions (verbes), Compléments de phrase ou Objets.
2. **Légender un dessin** ou une image : En phase orale collective laisser les élèves décrire ce qu’ils voient, produire des phrases et noter le corpus de mots en organisant en 3 colonnes (comme dans l’activité 4). Ensuite, chaque élève produit sa phrase en autonomie, individuellement.
3. **Ecrire des devinettes :** cette activité suppose bien sûr d’en avoir lu et résolu un certain nombre au préalable et qu’elles soient affichées en classe comme support disponible. Un thème étudié peut-être choisit pour aider les élèves.
4. **Produire la réponse à une question** en utilisant les mots de la question

Exemple : Pourquoi le jeune homme va-t-il voir son voisin ? …. car il a besoin d’une casserole.

Production attendue : **Le jeune homme va voir son voisin** car il a besoin d’une casserole.

Remarque : Ce travail permet de travailler la syntaxe de la phrase, et d’apporter une méthodologie de production de phrase réponse pour toutes les activités de classe, y compris les problèmes mathématiques.

1. **Ecrire la bulle de dialogue :** Une illustration avec deux personnages, imaginer ce que dit ou pense un des personnages.
2. Je fais **la publicité** de l’objet que j’aime le plus.
3. Je commence un texte par **un jour j’ai vu**….