

Avant-propos

► Un des objectifs visés en fin de cycle 2 (GS/CP/CE1) en maîtrise de la langue, est la production autonome de textes courts (« de 5 à 10 lignes », précise-t-on pour l'acquisition du socle commun).

► Parvenir à cela sous-entend que les élèves apprennent à rechercher et organiser leurs idées, choisissent le vocabulaire adapté, construisent et enchaînent des phrases, utilisent la ponctuation à bon escient, prêtent attention à l'orthographe. J'ajouterai qu'il faut également qu'ils maîtrisent le geste graphique (écriture), qu'ils connaissent toutes les correspondances lettres/sons et qu'ils aient suffisamment compris les règles orthographiques, grammaticales et les accords en conjugaison pour qu'ils puissent les réinvestir en production d'écrits.

► La tâche est donc ardue et, si l'on a bien conscience de l'intérêt, voire de la nécessité, de faire produire des textes aux élèves, on a parfois du mal à mettre en place cette activité, à définir une progression, motiver les enfants, évaluer le produit fini ou en cours d'élaboration.

Enseignant depuis une quinzaine d'années en cycle 2, je me suis trouvé confronté à toutes ces difficultés.

► Hormis les projets de classe du type, « écrire une recette, une notice de montage un compte-rendu de sortie ou une lettre aux correspondants,... », je ne parvenais pas à trouver dans les manuels existants de déclencheurs suffisamment intéressants pour une pratique régulière de l'écrit.

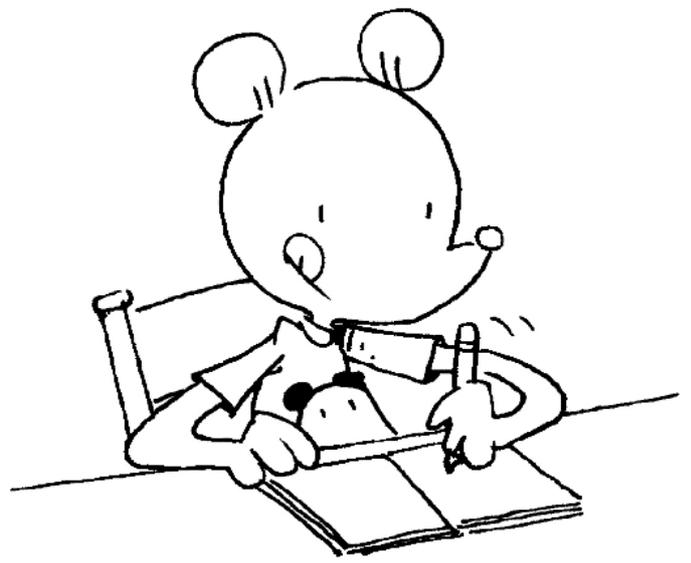
► A cela s'ajoutait cette espèce de « saucissonnage » des disciplines où les chapitres des mêmes manuels se découpaient en vocabulaire, grammaire, conjugaison, orthographe sans lien apparent entre ces différents domaines. Le problème est que l'enfant, si jeune, a souvent du mal à faire lui-même des connections entre ce qu'il apprend comme règles et l'écriture d'une histoire (si tant est qu'il trouve un quelconque sens à ce qu'il fait en exercice d'application....)

► En fait, j'avais besoin d'un outil qui me permette de pratiquer l'écriture de façon très régulière et qui lierait le plus possible toutes les notions de grammaire, orthographe, conjugaison à atteindre en fin de cycle 2, ceci dans l'objectif avoué que les enfants fassent de moins en moins d'erreurs en écrivant. Qui plus est, je souhaitais cet outil motivant ; écrire doit être et rester un plaisir.

► Etant également dessinateur de bande dessinée, je me suis mis à réaliser, pour ma classe, des petites illustrations, liées à la période de l'année et aux thèmes que j'abordais. Ces dessins devaient servir de déclencheur à la production écrite des enfants. Ludo le souriceau était né. Les enfants allaient s'attacher à lui, à sa famille, à ses copains, à son univers... ils allaient lui inventer des aventures et les écrire, peut-être même en faire un livre....

► Cet ouvrage est né de cette réflexion. Il en explicite la démarche, la progression, propose des outils, tout en laissant une certaine liberté pédagogique ; une aide que je souhaite précieuse pour tous ceux qui désirent faire de la production écrite dans leur classe.

Produire des écrits à l'école



► Il apparaît fondamental que les enfants soient amenés très tôt à rencontrer et produire des écrits, bien avant qu'ils sachent écrire eux-mêmes.

► L'école peut et doit favoriser cette rencontre-là. Nombreuses sont en effet les situations que l'enseignant peut proposer pour mettre en situation l'écrit dans ses différentes fonctions :

- la communication différée (dans l'espace et dans le temps) : lettre aux correspondants, mot pour les parents, invitation pour une exposition, un spectacle, la fête de l'école, un anniversaire, journal scolaire,...

- l'écrit de la mémoire : trace écrite de leçons, compte-rendu de visites, résumé de livres lus, compte-rendu d'expériences,...

- l'écrit littéraire : poétique ou narratif

► Toutes ces situations vont permettre de définir des projets bien précis ; projets qui donneront du sens à l'acte d'écriture et, par là même, une motivation supplémentaire pour la production. Il sera important que l'enseignant crée cette envie, invite les élèves à s'approprier ce projet pour que celui-ci devienne très vite « le projet de la classe ». Il devra également proposer à ses élèves, des outils qui étayeront ce travail (étiquettes, imagiers, boîtes à mots,...

► « Ecrire avec Ludo » s'inscrit dans cette démarche. Cet outil ne se veut pas exhaustif mais a pour objectif de favoriser la mise en place de projets, de créer des liens.

► Même si les dessins de Ludo semblent privilégier une approche plus narrative de l'écrit, nombreuses sont les situations qui vont permettre d'élargir le travail vers des écrits plus fonctionnels, des écrits de communication différée (la lettre, la recette, le carton d'invitation,...).

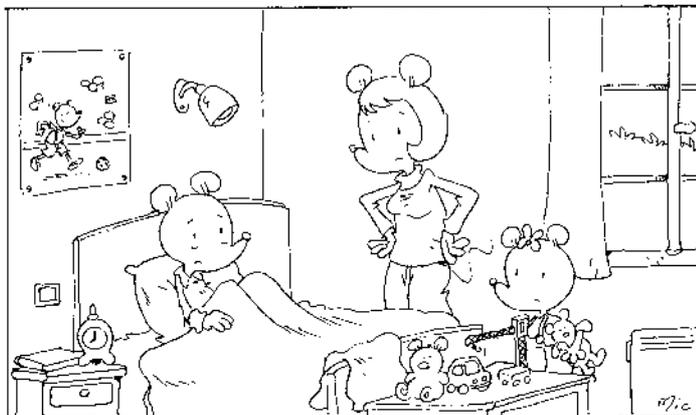
► L'écrit de la mémoire, lui, sera mis en évidence lors des séances d'auto-correction, où les élèves seront amenés à découvrir, comprendre et si possible appliquer de nouvelles règles d'écriture.

► Quelles que soient les modalités d'organisation, sous forme de dictée à l'adulte et plus tard (ou simultanément) sous forme d'écriture tâtonnée, l'enfant, dès la maternelle, doit rencontrer des écrits différents, en percevoir les fonctions et être mis en situation d'acteur dans la production.

UTILISER LUDO EN CLASSE DE GRANDE SECTION

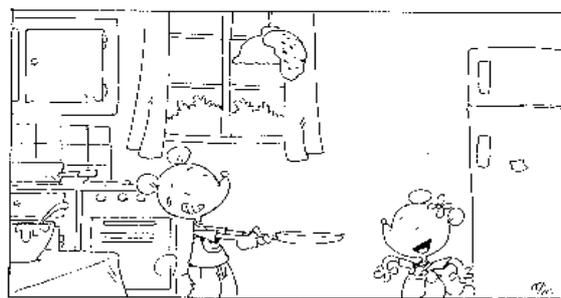
Pistes de travail

-Faire raconter ce qui s'est passé avant et /ou après le passage décrit
Par exemple :



Ludo a mangé tout le paquet de gateaux au chocolat.
Il a mal au ventre et est malade...
Il est donc au lit !
Maman va appeler le docteur, qui va venir l'ausculter. Il va lui donner des médicaments.

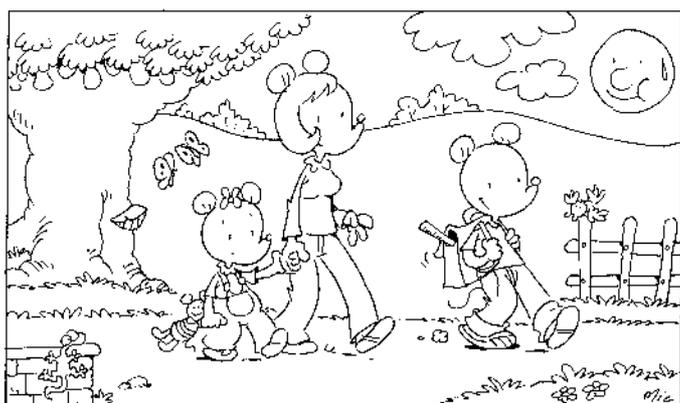
-Obliger les enfants à faire le lien entre deux illustrations. Le lien peut être simple ou improbable. Par exemple :



-Faire faire des puzzles à partir des illustrations de Ludo. On peut également proposer des jeux de loto, de memory.

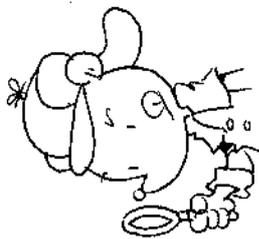
-Repérer les différences entre 2 illustrations : on otera certains détails d'une illustration et demande aux enfants de retrouver les éléments manquants.

-Faire colorier comme sur l'affiche (1- 4) en respectant les couleurs.



PÉRIODE 2 – novembre/décembre (7 semaines)

	dessins	Code (CP)	Imagier (vocabulaire)	Annotations (grille d'auto-correction)	Règle étudiée	Fonctions et classes de mots
8	Le petit oiseau	p	Ciel et météo	? - X - \$ - P - 0 - 0inv - M		
9	La lettre	t	Personnes	? - X - \$ - P - M - 0 - 0inv ajout : A (pour les noms uniquement)	Ajouter un s à la fin des noms communs au pluriel	les noms communs
10	Le 11 novembre	f/ph		? - X - \$ - P - M - 0 - 0inv - A	Ajouter un x à la fin de certains noms communs	le pluriel des noms communs
11	La moquerie	s/c	Qualités	? - X - \$ - P - M - 0 - 0inv - A	Placer un point d'exclamation à la fin de certaines phrases	la phrase exclamative
12	Les préparatifs de Noël	ch	Noël	? - X - \$ - P - M - 0 - 0inv - A		
13	La lettre au Père Noël	j/g	Jouets	? - X - \$ - P - M - 0 - 0inv - A (pour les adjectifs)	Ajouter un s à la fin des adjectifs au pluriel	l'adjectif
Texte-type : la lettre						
14	Mystère dans la forêt	n		? - X - \$ - P - M - 0 - 0inv - A		distinguer les temps : passé, présent, futur.



Grille d'auto-correction (CP)

Repère les signes notés par ton maître ou ta maîtresse et essaie de corriger tes erreurs.

Je vois	Cela veut dire...	Corrige ton erreur....
?	Je n'arrive pas à lire	Recopie le mot en t'appliquant plus
X	Tu as oublié une lettre ou un mot	Dis lentement le mot ou la phrase dans ta tête et cherche ce que tu as oublié
\$	Tu as confondu des sons	Dis chaque syllabe lentement dans ta tête et cherche le son que tu as oublié.
M	Tu as oublié ou mal placé la majuscule	Regarde si le mot est au début d'une phrase (après le point) ou si c'est un prénom et ajoute ou enlève la majuscule.
P	Tu as oublié ou mal choisi la ponctuation	Quand tu arrives à la fin d'une phrase tu dois mettre un point .
O	Le mot s'écrit autrement	Vérifie l'écriture du mot dans ton imagier
O _{inv}	Le mot-outil s'écrit autrement	Vérifie l'écriture du mot dans le tableau des mots-outils (les mots où il y a écrit CP à côté)
A	Tu as mal écrit la fin du mot	Si tu parles de plusieurs choses, tu as dû oublier un s à la fin du nom.
AV	Tu as mal écrit la fin du mot	Si plusieurs personnages font quelque chose tu as dû oublier -ent à la fin du verbe

► les dessins de LUDO

format : 36 dessins au format A4 (nous vous conseillons de les plastifier afin de ne pas les abîmer en les manipulant.) et au format A5

contenu : les dessins racontent des moments de vie de Ludo, un petit souriceau. Il évolue dans un univers familier pour les enfants (maison, école, jardin,...) avec sa famille (son père, sa mère, sa sœur Nina, son pépé, son meilleur ami Tom).

D'autres personnages peuplent les histoires : Filou, le renard un peu voyou, Sami le lapin

Ces dessins illustrent des moments quotidiens de la vie de Ludo, moments que peuvent aussi vivre les élèves : la rentrée, les récréations, les fêtes. Ils abordent aussi des moments plus personnels : l'anniversaire, la perte d'une dent de lait, la maladie mais également des sentiments : la discrimination, la moquerie, la prudence, la jalousie...

Certains dessins sont très ouverts et laissent libre cours à l'imagination des enfants : la lettre au Père Noël, le rêve, la lettre, l'exposé,...

Ils peuvent être aussi le point de départ d'un travail en arts plastiques (masques de carnaval, décorations de Noël,...), découverte du monde (sécurité routière, 11 novembre, les saisons, la germination,...), expression orale, production écrite des différents types de textes,...

temps d'utilisation : Les dessins sont donnés le jour même de la production écrite pour créer un effet de surprise.

On s'exprime autour du dessin avant de passer à l'écrit. On découvre la situation, les personnages, l'action. On peut définir ensemble quelques mots de vocabulaire qui aideront à la production.

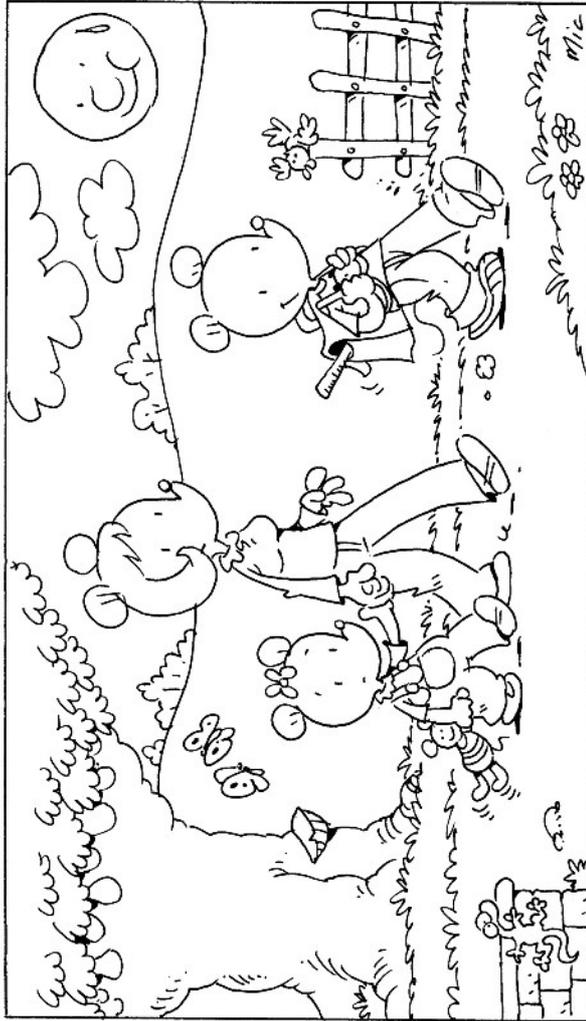
► les fiches Grande Section

Chaque situation est l'occasion de travailler avec les grandes sections.

Après la phase de découverte de chaque dessin, les enfants vont dicter quelques phrases à l'adulte.(voir séance de classe GS)

Afin d'aller plus loin, l'enseignant pourra proposer une fiche reprenant l'illustration travaillée, qui pourra être coloriée par les élèves mais aussi une activité d'écriture soit en capitale d'imprimerie ou en cursive selon le niveau de graphisme et d'écriture des élèves. Ces fiches permettent de garder une trace écrite individuelle dans le cahier de Ludo.

Les dessins



Dessin 1 : la rentrée de Ludo

Thème : la rentrée des classes

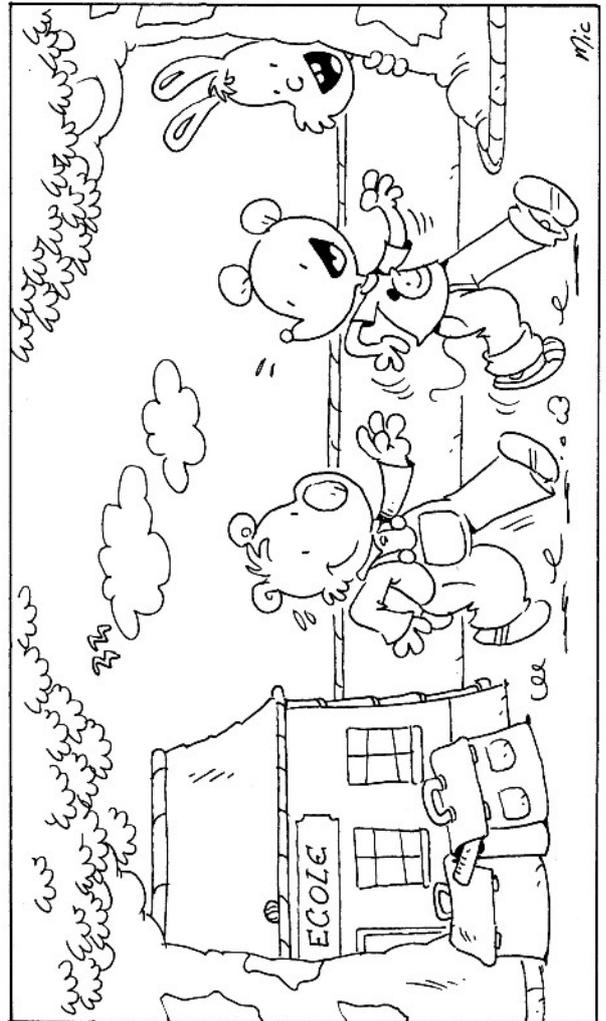
Prolongements possibles :

Langage : s'exprimer sur les sentiments liés à la rentrée des classes. S'interroger sur la question : « Pourquoi va-t-on à l'école ? »

Découverte du monde : l'école dans d'autres pays, l'école autrefois

Vocabulaire : la liste des affaires de classe

Album(s) sur le même thème : « Le petit ogre veut aller à l'école » (Bayard), « la rentrée des mamans » (Bayard)



Dessin 2 : la récréation

Thème : les jeux de cour

Prolongements possibles :

Langage : Lister des jeux possibles à faire dans une cour de récréation.

Découverte du monde : le règlement de la cour

Album(s) sur le même thème : « Jeux de récréation » (+ CD - édition le Sablier)

Elève :



Date :



Elève :

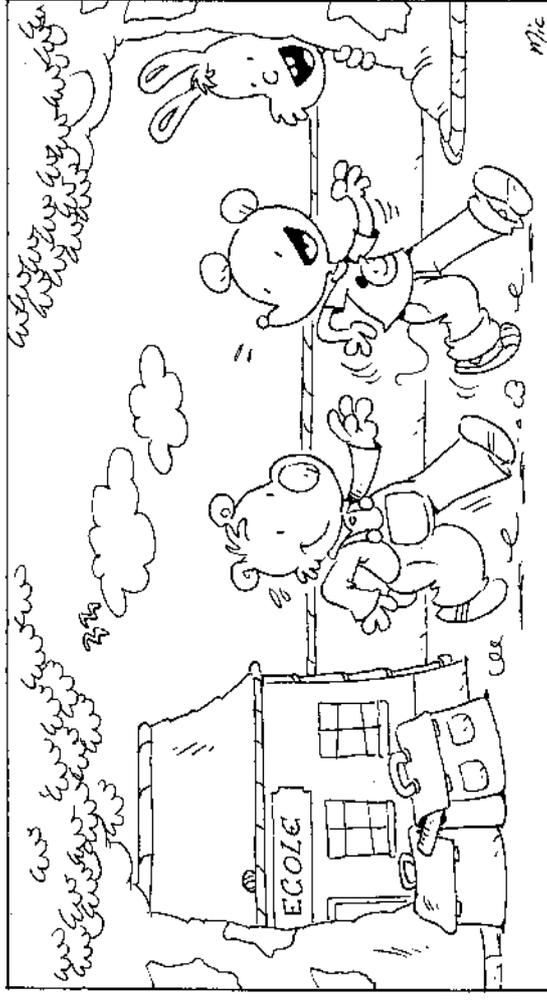
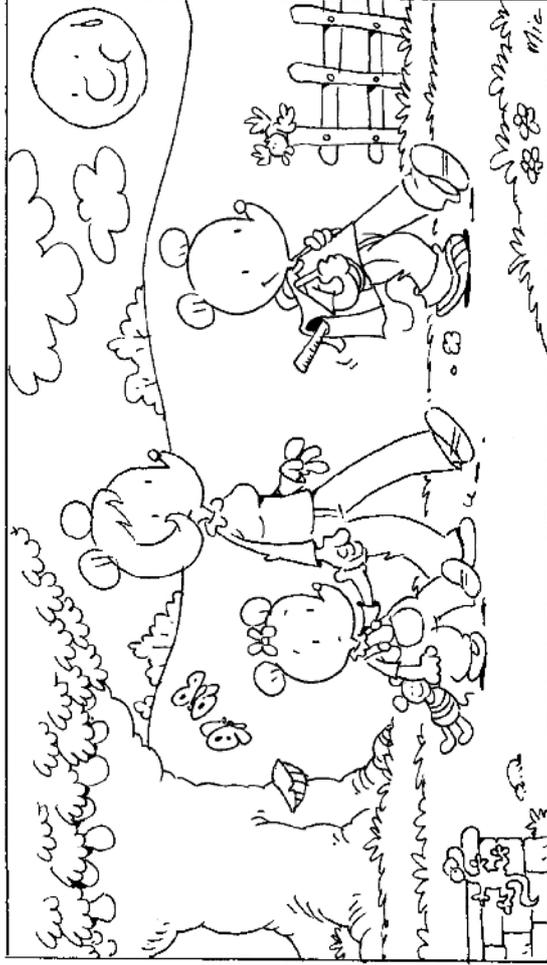
Date :

La rentrée de Ludo

La récréation

Colorie avec application :

Colorie avec application :



Colorie avec application :

Colorie avec application :

Ecris :

Ecris :

VIVE LA RENTRÉE ! !

C'EST LA RÉCRÉATION.

Q Vive la rentrée !

C est la récréation.

