

V - Décrire

Les fiches qui suivent constituent un réservoir d'activités pour travailler les outils grammaticaux de la description : reconnaître les noms pour nommer un être, une idée ou une action, manipuler l'adjectif et le complément de nom pour les qualifier, connaître la distinction entre article défini et article indéfini pour choisir le déterminant adapté au contexte de communication...

Les activités sont construites sur des supports « authentiques » (bandes dessinées connues des enfants, comptines, jeux traditionnels...). Ces choix n'ont pas pour but d'agrémenter la leçon de grammaire en utilisant des supports plus attrayants, mais de favoriser de « vraies » productions langagières, dans des contextes proches de ce que connaissent les élèves. De telles productions sont indispensables pour analyser la langue, celle des enfants. Nous finirons cependant sur une mise en garde : il se peut que les élèves soient déroutés la première fois qu'on leur demande de classer des définitions produites en jouant au portrait ou des petites annonces rédigées lors de rituels ; ils ne comprendront pas que le classement attendu porte sur les unités de la langue. L'enseignant doit veiller à établir avec les élèves un contrat clair qui rappelle que l'on travaille en grammaire ; l'expérience montre qu'après quelques séances de manipulation de la langue les enfants ont compris le but de ces activités.

Ce ne sont pas des exercices, mais des dispositifs permettant d'organiser la réflexion linguistique des élèves, de susciter des débats grammaticaux, de structurer des connaissances. Pour les premières étapes de la démarche d'étude de la langue¹ et chaque compétence des programmes de 2008, on trouve des supports et des consignes que l'enseignant peut soit utiliser en l'état, soit adapter à sa classe². L'ordre d'utilisation des fiches, même s'il obéit à une logique de structuration, est également modifiable selon la progression et les besoins langagiers du groupe : on pourra, par exemple, travailler sur les déterminants avant le groupe nominal parce que l'écriture de comptes-rendus en sciences pose des problèmes d'ancrage énonciatif. Chaque fiche propose également des variantes qui permettent de faire évoluer un rituel ou une situation de recherche vers des formes un peu plus complexes, adaptées au niveau supérieur ou à des élèves plus avancés : on peut donc se servir de ce matériel pour assurer la continuité dans le cycle ou dans le cadre d'une pédagogie de la différenciation.

1. Cf. Tableau « Démarche d'étude de la langue par résolution de problèmes », page 81.

2. Les activités d'entraînement ne sont pas proposées ici. Les exercices proposés dans les manuels scolaires de grammaire peuvent tout à fait convenir pour cette étape de la démarche d'apprentissage.

►►► Jouer au baccalauréat

Connaissances et compétences visées :

CP :

- Trouver un ou des noms appartenant à une catégorie donnée (ex. un nom d'arbre, un nom de commerçant).

CP-CE1 :

- Les classes de mots : reconnaître les noms.

CE2-CM1-CM2 :

- Distinguer selon sa nature le nom commun.

Tout le monde connaît ce jeu : les joueurs choisissent ensemble un nombre déterminé de thèmes (plantes, animaux, métiers...). On donne ensuite une lettre de l'alphabet et le premier qui trouve pour chaque thème un mot – il s'agit en fait de noms – commençant par cette lettre a gagné la manche. En grammaire, l'intérêt didactique réside dans le choix des thèmes que l'on va chercher à diversifier pour distinguer les êtres physiques et localisables dans le temps de ceux qui ne le sont pas. Cela correspond à une approche sémantique du nom où l'on différencie ceux qui désignent des êtres matériels (ou des objets) de ceux qui désignent des idées et des actions.

Exemples de production :

La forme d'un tableau du jeu de baccalauréat peut alors évoluer jusqu'au CM pour atteindre une structure assez complexe de ce type³ :

Êtres, objets						Actions, idées			
Arbres	Fleurs	Animaux	personnages	Villes	Métiers	Émotions	Couleurs	Disciplines scolaires	Qualités
<i>un tilleul</i>	<i>une tulipe</i>	<i>un tamanoir</i>	<i>Titeuf</i>	<i>Tunis</i>	<i>un teinturier</i>	<i>la tristesse</i>	<i>le turquoise</i>	<i>le travail manuel</i>	<i>la ténacité</i>
<i>un arbusier</i>	<i>un aster</i>	<i>un asticot</i>	<i>Armstrong</i>	<i>Argenton</i>	<i>un aubergiste</i>	<i>l'amertume</i>	<i>l'argent</i>	<i>l'arithmétique</i>	<i>l'application</i>

Consigne de base :

Après tirage au sort d'une lettre : pour chaque colonne du tableau, trouver un nom commençant par cette lettre

Variantes :

Les rubriques du tableau peuvent être :

- imposées par l'enseignant ;
- construites par le groupe-classe ;
- construites par les élèves.

Le tirage au sort de la lettre est un élément facultatif de la consigne, supprimable, notamment au cycle 2. Avec des élèves de CP, on peut jouer à l'oral.

Organisation :

Familiarisation avec le jeu en grand groupe, avec l'enseignant. Puis, les élèves peuvent jouer en autonomie, par petits groupes. Des synthèses en grand groupe servent à évaluer et mettre en commun les nouveaux classements catégoriels élaborés par les élèves.

3. La progression des « êtres et objets » vers les « actions et idées » correspond à celle des programmes 2008 en vocabulaire : au CM1, les élèves doivent « utiliser à bon escient des termes afférents aux actions, sensations et jugements » et au CM2 des « termes renvoyant à des notions abstraites (émotions, sentiments, devoirs, droits). »

Place dans la progression :

- CP-CE1 : privilégier le travail sur les catégories concrètes : êtres, objets.
- À partir du CE2 : avancer vers l'identification de catégories plus abstraites : idées, actions.

Évolution :

Outre le fait qu'il amène à manipuler des noms peu familiers – les exemples scolaires s'arrêtent le plus souvent aux noms d'êtres matériels –, ce rituel permet de faire une « collection de mots » qui peut conduire à des classements du type :

- noms désignant des êtres matériels / noms désignant des idées ;
- noms propres / noms communs.

Il permet également d'approcher la définition morphologique du nom en repérant qu'il est précédé d'un déterminant, sauf pour les noms propres. Certaines colonnes peuvent alors être propices pour faire la différence entre adjectif (*j'ai peur ; il est courageux*) et nom (*la peur ; le courage*) sur la base de ce critère morphologique. Enfin, ce jeu peut éventuellement être repris lors du travail sur les déterminants pour distinguer ce qui est comptable et ce qui ne l'est pas (un tamaris vs la tristesse).

Raconter avec des noms communs ou des noms propres**Connaissances et compétences visées :**

CE1 :

- Distinguer nom propre et nom commun.

CE2 :

- Distinguer selon sa nature le nom (propre / commun).

Les élèves apprennent très tôt que le nom propre commence par une majuscule. On peut donc s'appuyer sur leur connaissance, même partielle, de cette classe de mots pour avancer vers une définition sémantique du nom propre.

Consigne de base :

- Élève 1 : *Raconte-nous un évènement qui a eu lieu dans la classe ou en récréation, sans utiliser de noms propres.*
- Élève 2 : *Raconte-nous ce même évènement, mais en utilisant cette fois le plus grand nombre possible de noms propres.*

Variantes :

- Ordre des consignes : avec, puis sans noms propres / sans, puis avec.
- Raconter :
 - un fait divers ;
 - un évènement historique ;
 - un extrait de roman ;
 - une annonce (*un chanteur se produira dans une ville – Charles Delatrompette se produira à Lyon*) ;
 - ...

Organisation :

Passage possible à l'écrit, individuellement ou en petits groupes :

- pour lister les noms propres / communs qui vont permettre de répondre aux deux consignes ;
- pour écrire les récits.

Évolution :

Au terme des manipulations, faire apparaître explicitement que le nom propre désigne un être unique, avec précision.

Proposer un débat grammatical pour comparer deux versions d'une même histoire, transcrites à partir du rituel.

Place dans la progression :

- CE1 : définition morphologique du nom propre (commence par une majuscule) et mise en place du rituel.
- CE2 : formalisation de la définition sémantique.

►►► Jouer au portrait

Connaissances et compétences visées :

CE2 :

- Définir un mot connu en utilisant un terme générique adéquat (mots concrets : ex. un pommier est un arbre fruitier).
- Le groupe nominal :
 - comprendre la fonction de ses éléments : le nom, l'adjectif qualificatif qui le qualifie, le nom qui le complète ;
 - manipuler l'adjectif et le complément de nom (ajout, suppression, substitution de l'un à l'autre...).

CM1 :

- Définir un mot connu en utilisant un terme générique adéquat et en y ajoutant les précisions spécifiques à l'objet défini.
- Le groupe nominal : manipulation de la proposition relative (ajout, suppression, substitution à l'adjectif ou au complément de nom et inversement).

CM2 :

- Comprendre la notion de groupe nominal : l'adjectif qualificatif épithète, le complément de nom et la proposition relative comme enrichissements du nom.

Le portrait est un jeu connu au cours duquel un ou plusieurs joueurs posent des questions pour trouver le mot auquel pense le meneur de jeu. Celui-ci ne peut répondre que par « oui » ou « non » à des questions donc fermées, qui font progressivement apparaître les caractéristiques de l'être ou de l'objet à découvrir.

Pour des joueurs aguerris, la recherche se déroule en général en deux temps.

- Dans un premier temps, ils cherchent à inscrire le mot dans une catégorie du monde : s'agit-il d'un animal ? d'une plante ? d'un objet manufacturé ? d'un être humain ? Si oui, est-ce un homme ? une femme ? Cette phase du jeu consiste à faire exister l'être ou l'objet évoqué en le classant du plus général vers le plus spécifique.
- Dans un second temps, ils cherchent à identifier des caractéristiques de l'objet : cet animal possède-t-il des pattes ? Si oui en a-t-il deux ? quatre ? six ? Est-ce qu'il est bleu ? rouge ? rayé ?...

Des enfants qui débutent au jeu du portrait ont souvent tendance à désigner d'emblée des êtres précis en les inscrivant trop vite dans des catégories spécifiques : ils proposent immédiatement des êtres particuliers (Milou, une voiture, une guêpe) sans passer par une étape générique (un chien, un objet, un animal). Pour devenir efficace, il va falloir d'abord apprendre à raisonner sur des catégories. Le jeu du baccalauréat pourra y aider. Pour gagner au jeu du portrait, il faut identifier les attributs qui qualifient l'objet à découvrir donc apprendre à se servir du langage pour nommer et pour qualifier des êtres et des objets.

Consigne de base :

Posez des questions pour trouver le nom auquel je pense. Je ne peux vous répondre que par « oui » ou « non ».

Organisation :

- Au début, le jeu est mené en collectif par l'enseignant.
- Ensuite, il peut se jouer sans la présence de l'enseignant, à deux ou en petit groupe.

Évolution :

Le jeu peut évoluer progressivement vers l'écriture de devinettes :

1. Alors qu'un élève mène le jeu, l'enseignant note au tableau les caractéristiques principales de l'objet à trouver.
Par exemple :

<i>maison</i>	<i>qui permet d'avoir moins froid l'hiver</i>
<i>en bois</i>	<i>habitation</i>
<i>petite</i>	<i>pour les chiens</i>
<i>qui a un toit</i>	<i>avec une porte</i>

2. Énoncé par un élève d'une synthèse orale des « indices » mis à jour par les questions.

Consigne : Décrivez l'objet à trouver en commençant vos phrases par c'est...

C'est une petite habitation, en bois. C'est une maison pour les chiens qui leur permet d'avoir moins froid l'hiver. C'est UNE NICHE

3. Transcription de la devinette ; elle devient un modèle pour en produire d'autres, collectivement puis individuellement. Le rituel « jeu du portrait » se transforme alors en « boîte à devinettes » où l'on pioche chaque matin les propositions déposées par les élèves la veille.

Variante :

Un autre jeu, commercialisé sous le nom du Taboo⁴ consiste à faire deviner à son équipe un mot sans avoir le droit de prononcer des mots fournis dans une liste. Le challenge consiste par exemple à faire deviner le mot but sans utiliser football, ballon, joueur, match.

Dans un premier temps, les élèves jouent avec les mots proposés par l'enseignant. Ils peuvent ensuite inventer eux-mêmes des listes de mots à faire deviner, assortis de leurs « mots tabous ». Voici quelques exemples :

4. Édité par Hasbro en 1990.

élève	<i>enfant – école – apprendre</i>
canard	<i>animal – nager – coin-coin</i>
pomme	<i>fruit – pommier</i>
champignon	<i>plante – chapeau</i>
chapeau	<i>tête – froid – chaud - protéger</i>
tambour	<i>instrument de musique – baguettes – fanfare</i>

On peut aussi imaginer une variante « anti-taboo » : contrairement à la règle initiale, tous les mots de la liste doivent obligatoirement être utilisés pour définir le mot.

Conclusion de l'activité :

La pratique de ces jeux peut donc être accompagnée d'une réflexion métalinguistique qui sollicite des savoirs grammaticaux en construction : les noms (allant des génériques au plus spécifique, le nom propre) et les procédés de qualification. On fera de la grammaire en se demandant comment gagner au portrait.

Les devinettes ou relevés de question du portrait et du Taboo® constitueront un corpus suffisant pour avancer dans une étape de formalisation.

►►► Le pré de ma tante

Connaissances et compétences visées :

CE2 :

- Manipuler le complément de nom.

CM1 :

- Manipuler la proposition relative.

CM2 :

- Comprendre la notion de groupe nominal : le complément de nom comme enrichissements du nom.

Cette activité permet de renforcer la manipulation du complément du nom, qui peut être sous utilisé dans les jeux précédents.

Elle s'appuie sur une comptine de la tradition populaire :

Dans le pré de ma tante, il y a un arbre.

Oh ! Qu'il est joli l'arbre du pré de ma tante !

Dans l'arbre du pré de ma tante, il y a un trou.

(...)

Sur l'oiseau de l'œuf du nid du trou de l'arbre du pré de ma tante, il y a une plume.

Oh qu'elle est jolie la plume de l'oiseau de l'œuf du nid du trou de l'arbre du pré de ma tante !

Consigne de base :

Chaque joueur allonge la comptine avec un nom de son choix. Gare à celui qui n'a plus d'idée... ou qui a oublié le début de la phrase !

MAISON	<i>Dans le pré de ma tante, il y a une maison Oh qu'elle est jolie la maison du pré de ma tante !</i>
PORTE	<i>Dans le pré de ma tante, il y a une porte Oh qu'elle est jolie la porte de la maison du pré de ma tante !</i>
SERRURE	<i>Dans le pré de ma tante, il y a une serrure Oh qu'elle est jolie la serrure de la porte de la maison du pré de ma tante !</i>
...	<i>Etc.</i>

Organisation :

Les élèves peuvent jouer en autonomie, à deux ou en petit groupe.

Évolution :

On peut complexifier le jeu en :

- l'étendant aux autres éléments du groupe nominal ;
- utilisant un jeu de cartes (images ou mots écrits) qui impose les noms, adjectifs et propositions relatives à introduire dans la comptine.

1 ^{er} tirage	MAISON	Dans le pré de ma tante, il y a une maison Oh qu'elle est jolie la maison du pré de ma tante !
2 ^e tirage	PORTE	Dans le pré de ma tante, il y a une porte Oh qu'elle est jolie la porte de la maison du pré de ma tante !
3 ^e tirage	JAUNE	Dans le pré de ma tante, il y a DU JAUNE Oh qu'elle est jolie la porte JAUNE de la maison du pré de ma tante ! Oh qu'elle est jolie la porte de la maison JAUNE du pré de ma tante !
4 ^e tirage	CITROUILLE	Dans le pré de ma tante, il y a une citrouille Oh qu'elle est jolie la porte de la maison EN CITROUILLE jaune du pré de ma tante ! Oh qu'elle est jolie la porte EN CITROUILLE de la maison jaune du pré de ma tante !
5 ^e tirage	QUI DONNE SUR LE JARDIN	Oh qu'elle est jolie la porte de la maison jaune QUI DONNE SUR LE JARDIN plein de citrouilles du pré de ma tante ! Oh qu'elle est jolie la porte QUI DONNE SUR LE JARDIN de la maison en citrouille jaune du pré de ma tante !

On pourra chercher à inventorier toutes les solutions possibles pour introduire un nouvel élément et évaluer le degré de validité de chacune : renvoient-elles à quelque chose de plausible ou non ? Dirait-on une « maison-citrouille », une « maison en citrouille » ou plutôt une « maison en forme de citrouille » ?

Conclusion de l'activité :

Outre le fait qu'elle favorise la construction de groupes nominaux complexes, cette activité permet de s'interroger sur la hiérarchie des noms dans le groupe nominal ; l'ajout d'un nouvel élément peut apporter une précision à l'énoncé précédent, ou le modifier radicalement : cela dépend du nom qu'il qualifie.

On peut, dans un premier temps, dessiner les différents énoncés pour faire apparaître ces variations de sens. On s'interrogera ensuite sur l'origine grammaticale de ces différences.

Dessin d'une maison en citrouille jaune...	Dessin maison jaune... avec jardin plein de citrouilles...
<i>Oh qu'elle est jolie la porte QUI DONNE SUR LE JARDIN de la maison en citrouille jaune du pré de ma tante !</i>	<i>Oh qu'elle est jolie la porte de la maison jaune QUI DONNE SUR LE JARDIN plein de citrouilles du pré de ma tante !</i>

►►► **Le jeu des poupées**

Connaissances et compétences visées :

Le groupe nominal

CE2 :

- Comprendre la fonction de ses éléments : le nom (noyau du groupe nominal), l'adjectif qualificatif qui le qualifie, le nom qui le complète
- Manipuler l'adjectif et le complément de nom (ajout, suppression, substitution de l'un à l'autre...).

CM1 :

- Manipulation de la proposition relative (ajout, suppression, substitution à l'adjectif ou au complément de nom et inversement).







CM2 :

- Comprendre la notion de groupe nominal : l'adjectif qualificatif épithète, le complément de nom et la proposition relative comme enrichissements du nom.

L'activité consiste dans un premier temps à décrire des objets pour les faire reconnaître aux autres élèves. On identifie ensuite les outils langagiers qui permettent de devenir performant à ce jeu.

Consigne de base :

Le tableau suivant est distribué à chacun ou projeté à la classe :

					
1	2	3	4	5	6

Règle du jeu :

Un élève décrit une des poupées de manière à permettre aux autres élèves de la reconnaître. Le premier qui trouve la poupée décrite a gagné.

- *C'est une poupée en bois (1, 2) qui marche (1).*
- *C'est une poupée qui porte un chapeau (3, 4, 5) et une robe (3, 4) à rayures roses et oranges (3).*
- *C'est une poupée africaine (2, 6) avec un bandeau (6).*

Variante 1

Cette première variante donne le déroulement d'une phase de structuration.

- Faire reconnaître la poupée avec le moins de mots possibles :

(5) *C'est une poupée avec une casquette.*

(2) *C'est une poupée africaine en bois.*

- Décrire une poupée avec le plus de mots possibles. Gagne l'élève qui propose une phrase à laquelle personne ne peut rien ajouter :

(4) *C'est une poupée ancienne qui est debout, immobile, et qui porte un chapeau rond à bords larges et une robe en dentelle écru.*

Évolution :

A partir du jeu précédent, l'enseignant(e) construit une liste qui est affichée :

une poupée en bois

une poupée africaine

une poupée avec un bandeau

une poupée ancienne

une poupée de chiffon

une poupée en robe

une poupée noire

une poupée blanche

Dans un premier temps, on fait remarquer que tous les groupes de mots commencent de manière identique et qu'il s'agit d'un nom : poupée. On constate ensuite que la seconde partie de ces groupes de mots est important pour préciser le nom et reconnaître la poupée décrite. On remarque enfin que l'on n'a pas utilisé les mêmes « outils grammaticaux » pour construire ces groupes de mots.

Activité 1 : Demander aux élèves de construire individuellement un tableau qui classe les groupes de mots soulignés.

Laisser les élèves construire leur propre classement ; s'assurer qu'ils se placent en posture d'analyse de la langue.

Activité 2 : Application collective des procédures de conceptualisation de type 2⁵ pour élaborer le tableau dont l'enseignant(e) indique qu'il comporte 2 colonnes.

=> Par contraste, identifier les caractéristiques des deux notions travaillées :

Exemple de production :

Mots qui servent à préciser le nom :

<p>D'autres noms : bois, chiffon, bandeau Toujours précédés d'un « petit mot » : en, avec, de</p>	<p>D'autres mots : ancienne, noire, blanche Sans petit mot devant.</p>
--	---

5. Cf. page 65.

Activité 3 : Généralisation à un corpus plus étendu

Consigne : Compléter le tableau précédent avec la liste de mots suivante :

une robe à rayures
un chapeau en dentelle
des chaussures à lacets
des chaussures lacées...

Cette dernière activité débouche sur l'introduction de la terminologie pour nommer les notions travaillées. Leurs définitions sont écrites collectivement en s'appuyant sur les critères notés dans le tableau.

Exemple :

- les groupes de mots qui commencent par un petit mot comme « à » ;
- les groupes de mots qui commencent par une préposition...

Activité 4 : Ajout d'un critère syntaxique à la reconnaissance de l'adjectif qualificatif : son accord avec le nom. On se sert ici de procédures de conceptualisation de type 1⁶

Exemples-oui	Exemples-non
<i>Les poupées africaines</i> <i>Les bébés africains</i>	<i>Les poupées d'Afrique</i> <i>Les bébés d'Afrique</i>
<i>Les poupées anciennes</i> <i>Les poupons anciens</i>	<i>Les poupées de l'ancien temps</i> <i>Les poupons de l'ancien temps</i>

Variante 2

Cette seconde variante donne le déroulement d'une phase de structuration.

On reprend le tableau des poupées en le complétant par une série de cartes sur lesquelles figurent les mots « adjectif » et « complément du nom ».

Règle du jeu : Un élève pioche 3 cartes puis décrit une des poupées de manière à la faire reconnaître par les autres élèves, en respectant les consignes données par ses cartes :

Pioche : adjectif / adjectif / complément du nom

Consigne : Décrire une des poupées en utilisant : 2 adjectifs et 1 complément du nom.

C'est une poupée blanche à robe rayée.

C'est une poupée articulée en bois clair.

C'est une poupée blanche et articulée, en bois.

Pour gagner, il faut non seulement avoir fait reconnaître la poupée, mais aussi avoir respecté la consigne.

6. Cf. page 65.

Fabriquer son annonce (1)

Connaissances et compétences visées :

Le groupe nominal.

CE2 :

- Comprendre la fonction de ses éléments : le nom (noyau du groupe nominal), l'adjectif qualificatif qui le qualifie, le nom qui le complète
- Manipuler l'adjectif et le complément de nom (ajout, suppression, substitution de l'un à l'autre...).

CM2 :

- Comprendre la notion de groupe nominal : l'adjectif qualificatif épithète, le complément de nom.

Consigne de base :

La terrible sorcière Trucmuche vend son balai volant de course. Aide-la à faire son annonce.

Cette première consigne est un déclencheur qui doit permettre des productions variées quant à leur longueur et leur efficacité et ainsi amorcer une réflexion sur la manière de répondre à la double contrainte du genre « annonce » : rendre la description à la fois exhaustive et concise.

Variante :

Si les élèves manquent d'idées pour produire leurs textes, on peut d'abord leur faire remplir le tableau qui suit. Sa structure devrait entraîner deux types de réponses principalement : des Groupes Nominaux avec prépositions, des adjectifs.

Le but de la séance est de faire produire collectivement les annonces mais surtout de construire les listes des colonnes deux et trois.

Nom de l'objet	Nom des parties de l'objet ou de ses caractéristiques	Qualité de l'objet

Évolution :

Une fois les textes écrits, on revient sur une analyse des qualités et des outils qui ont permis de le faire. L'objectif est ici de formaliser les relations dans le groupe nominal.

On va alors faire trier les qualités selon la forme de leur expression :

adjectif seul : *une poignée solide*

adjectifs coordonnés : *une selle lisse et confortable*

adverbe + adjectif : *un manche très léger*

groupe nominal avec préposition simple : *de la paille de blé*
groupe nominal complexe : prép + nom + prép +nom : *un manche en bois du Canada*

Si le tri s'avère trop complexe, on peut faire trier en deux catégories : avec nom et sans nom.

Partie de l'objet	Avec nom		Sans nom	
	mot outil	nom	mot outil	adjectif
<i>poignées</i>	<i>d'</i>	<i>acier</i>	<i>très</i>	<i>confortables</i>

La manipulation suivante consiste à faire fabriquer des phrases du type :
Un balai à poignées d'acier très confortables

et à faire manipuler ces phrases. On fera alors constater que les adjectifs ne peuvent remplacer que les adjectifs et que les noms ne vont pas n'importe où : ils dépendent de la préposition :

Un balai à manche en bois de chêne très confortable

Dans ces manipulations une qualité (un groupe de mots qui l'exprime) peut en remplacer une autre, mais, si on sort un mot de son groupe, on ne peut plus faire n'importe quoi ! L'idée est de montrer qu'en partant de « balai » on a une structure :

Déterminant balai expansion 1 + expansion 2...

Conclusion de l'activité :

On fait alors jouer les élèves avec la structure et on cherche toutes les sortes d'expansions qualifiantes.
On recueille et catégorise les nombreux types de groupes nominaux construits. On peut s'en servir pour réécrire, sous une forme plus étoffée, les annonces initiales.

Fabriquer son annonce (2)

Connaissances et compétences visées :

Le groupe nominal

CE2 :

- Comprendre la fonction de ses éléments : le nom (noyau du groupe nominal), l'adjectif qualificatif qui le qualifie, le nom qui le complète
- Manipuler l'adjectif et le complément de nom (ajout, suppression, substitution de l'un à l'autre...).

CM1 :

- Manipulation de la proposition relative (ajout, suppression, substitution à l'adjectif ou au complément de nom et inversement).

CM2 :

- Comprendre la notion de groupe nominal : l'adjectif qualificatif épithète, le complément de nom et la proposition relative comme enrichissements du nom.

Consigne de base :

Tu veux vendre ta voiture (ta maison, un jouet...) et tu passes une petite annonce. Écris-la.

Organisation :



Voiture 1



Voiture 2

Pour faire éprouver l'efficacité du texte aux élèves, on peut diviser la classe en huit groupes : quatre groupes A et quatre groupes B. Tous les groupes doivent écrire des annonces : les A pour vendre la voiture 1 aux groupes B, et les B pour vendre la voiture 2 aux groupes A.

Les groupes A classent ensuite les 4 annonces B en allant de la plus efficace à la moins efficace ; les groupes B font de même.

Le débat s'ouvre alors avec toute la classe : *quels critères avez-vous utilisés pour classer les annonces ?*

Dans une classe non habituée à réfléchir sur des problèmes de langue, il est possible que les élèves ne mobilisent pas d'emblée des critères grammaticaux pour répondre à cette question. Des activités semblables à celles proposées dans « annonce 1 » peuvent alors être proposées pour les conduire progressivement vers l'étude de la langue.

Variante :

Les élèves n'ont pas à produire eux-mêmes les textes. On leur demande tout de suite de comparer des annonces :

Mon voisin veut vendre sa voiture. Après quatre essais, voilà le résultat. Peux-tu expliquer ce qui a changé entre le premier et le troisième essai ?

<i>A vendre, Titine</i> <i>Texte 1 : Premier essai</i>	<i>A vendre, véhicule bleu, pas cher</i> <i>Texte 3 : Troisième essai</i>
<i>A vendre, belle voiture</i> <i>Texte 2 : Deuxième essai</i>	<i>A vendre, très joli coupé 404 Peugeot bleu, pneus neufs, peinture métallisée, moteur en très bon état qui atteint 200 km/h, très peu de kilomètres au compteur, prix modique</i> <i>Texte 4 : Quatrième essai</i>

Évolution :

Dans un premier temps, la démarche est semblable à celle de « fabriquer son annonce 1 » : on fait réfléchir les élèves sur le nom de l'objet, ses différentes parties et leurs qualités.

L'objectif est ensuite de répertorier les outils de la langue dont on se sert pour décrire les caractéristiques de l'objet à vendre.

Deux catégories d'informations doivent être explorées :

1. Que remarquez-vous sur les procédés linguistiques qui sont utilisés pour nommer l'objet à vendre et ses différentes parties ?
2. Que remarquez-vous sur les procédés linguistiques qui servent à qualifier l'objet et ses différentes parties ?

La comparaison des annonces permet d'analyser les contraintes de sens liées à l'utilisation des outils grammaticaux concernant les procédés de dénomination et de qualification.

Nom	Marques formelles		Type de précision apportée
<i>véhicule</i>	Nom commun	Générique	L'objet est nommé de manière de plus en plus précise.
<i>voiture</i>	Nom commun	Générique	Plus le mot est précis, plus il contient (sans les fournir explicitement) d'informations sur les qualités de l'objet : le nom « voiture » indique que l'on parle d'un véhicule à moteur à 4 roues qui se déplace sur terre.
<i>coupé</i>	Nom	Générique	« Coupé » apporte des informations sur la forme et la taille de ce véhicule : il est plus bas qu'un 4X4 et son coffre est plus petit que celui d'un break...
<i>Titine</i>	commun Nom propre	Particulier	L'objet dont on parle est unique : en le nommant, on désigne en un seul mot toutes les qualités qui lui sont propres. Il devient alors inutile de d'énoncer celles-ci explicitement (d'où le fait que les noms propres n'ont pas de déterminants). En revanche, l'annonce est totalement incompréhensible pour qui ne connaît pas Titine !

Qualifiant	Marques formelles		Type de précision apportée
<i>Le Coupé est bleu.</i>	adjectif qualificatif	attribut	Chaque élément du Groupe Nominal ajoute de nouvelles précisions sur les qualités de l'objet (couleur, forme...) dont on parle. Elles viennent compléter celles qui sont contenues dans le nom.
<i>Un coupé bleu</i>		épithète	
<i>Moteur en état</i>	complément du nom		
<i>Moteur qui atteint 200 km/h.</i>	proposition relative		
<i>Un très joli coupé 404 Peugeot bleu dont le moteur en bon état atteint 200 km/h.</i>			Un même nom peut être accompagné de plusieurs qualifiants de natures différentes ; des procédés d'expansion feront apparaître qu'un GN peut alors devenir le qualifiant d'un autre nom ; l'accumulation des qualifiants permet peut aussi entraîner des modifications dans l'ordre des éléments, et dans les pronoms relatifs.

Conclusion de l'activité :

Dans un troisième temps, on demande aux élèves de produire plusieurs annonces pour vendre un même objet, en procédant soit à des expansions soit, au contraire, à des réductions :

Le président de la République française veut vendre sa maison.

Consigne 1 : *Écris l'annonce la plus courte possible :*

Vends Palais de l'Élysée.

Consigne 2 : *Écris l'annonce la plus efficace possible (informative et concise) :*

Vends résidence officielle des présidents de la République française.

Consigne 3 : *Écris une annonce la plus longue possible :*

Vends, centre de Paris, hôtel particulier du XVIII^e siècle, avec cour d'honneur et splendides jardins à la française, bureaux luxueux et appartements privés spacieux, qui sert aujourd'hui de résidence officielle aux présidents de la République française.

La rédaction de l'annonce peut être contrainte par des tableaux de grammaire à adapter au niveau de chaque classe :

Remplis le tableau pour décrire un objet, puis rédige une annonce en reprenant les différents éléments de cette description :

Nom de l'objet		Nom des parties de l'objet ou de ses caractéristiques		Qualités de l'objet et de ses parties
Noms communs :		Noms communs :		Adjectifs qualificatifs :
Génériques	Particuliers	Génériques	Particuliers	-
-	-	-	-	-
Noms propres	-	Noms propres	-	- Complément du nom :
				-
				-
				Proposition relative
-	-	-	-	- par <i>qui</i>
-	-	-	-	- par <i>que</i>

►►► Barnabé et compagnie

Connaissances et compétences visées :

CE2 :

- Décrire une image, en s'exprimant en phrases correctes et dans un vocabulaire approprié.
- Dans un récit, s'appuyer sur le repérage des différents termes désignant un personnage.

CM1 :

- Décrire un objet en s'exprimant en phrases correctes et dans un vocabulaire approprié.
- Saisir l'atmosphère ou le ton d'un texte descriptif ou narratif en s'appuyant en particulier sur son vocabulaire.
- Savoir amplifier une phrase simple par l'enrichissement des groupes nominaux.

CM2 :

- Rédiger différents types de textes d'au moins deux paragraphes en évitant les répétitions.

Le but est de construire des petites histoires mettant en scène des personnages connus (l'ours Barnabé, un personnage de conte...), ou imaginés par les élèves. Ces personnages sont, dans un premier temps, désignés par des groupes nominaux qui peuvent être très courts (*la fille*) ou au contraire très, voire exagérément, longs (*la malheureuse petite fille avec un manteau rouge qui rencontre le gros méchant loup*). En partant de cette liste, on peut faire un petit récit (à l'oral ou à l'écrit).

L'activité consiste à modifier progressivement les groupes nominaux en appliquant des opérations de suppression et de remplacement. La règle est que le nom d'un personnage peut être remplacé soit par un pronom, soit par un nom propre, soit par un groupe nominal. Ce faisant, on active le réseau « anaphorique » de la désignation du personnage dans le récit. Ce qui revient à décrire ce personnage sans en faire le portrait.

Consigne de base :

Le mot interdit

Fournir à chaque élève la trame d'une histoire sous la forme d'une série images (extraites d'un album par exemple) ou d'une planche de bande dessinée⁷.

Dans un premier temps, la classe raconte oralement l'histoire après avoir pris connaissance du texte et des images. Il s'agit d'une histoire courte (quelques phrases maximum), que l'on raconte plusieurs fois en s'assurant que chacun s'en est approprié la structure. On demande ensuite aux élèves de raconter à nouveau l'histoire, mais sans utiliser certains mots servant à désigner les personnages.

Consigne : *Tu dois raconter l'histoire sans utiliser le mot « Barnabé » (ou sans utiliser ni « Barnabé » ni « ours »...)*

Après plusieurs essais, on interroge les élèves : comment avez vous fait ?

La discussion peut s'engager autour des trouvailles : celles qui semblent les plus économiques (les pronoms), les plus créatives, celles qui apportent des informations nouvelles sur les personnages, celles qui peuvent être ambiguës (encore les pronoms)...

7. Les histoires sans paroles de l'Ours Barnabé, créées par Philippe de Coudray, se prêtent particulièrement bien à cette activité. Mais il en existe beaucoup d'autres possibles.

Variantes :

1. Les répétitions à supprimer

On fournit aux élèves une planche de bande dessinée accompagnée d'un texte écrit qui reformule l'histoire qu'elle raconte.

Consigne : *Le texte ci-dessous raconte la même histoire que la bande dessinée. Il n'est quand même pas très bien rédigé ! Pour l'améliorer, tu vas supprimer les nombreuses répétitions. Transforme le texte en n'utilisant qu'une seule fois « Lapinos » et une seule fois « Barnabé ».*



La montagne

Barnabé et Lapinos discutent. Lapinos lance un défi à Barnabé. Lapinos demande à Barnabé si Barnabé est capable d'aller en haut de la montagne. Barnabé dit que Barnabé est capable de le faire. Lapinos trouve une solution pour encourager Barnabé à grimper au sommet de la montagne. Aussitôt Barnabé se met en route. La promenade de Barnabé continue. L'astuce de Lapinos semble très efficace. Barnabé atteint le sommet et peut enfin dévorer le poisson que Lapinos avait attaché à une ficelle. Que Barnabé et Lapinos sont malins !

2. Les étiquettes

On peut, si le besoin s'en fait sentir, fournir aux élèves une série d'étiquettes qui les aideront à construire les groupes nominaux désignant le (ou les) personnages de l'histoire.

Liste d'exemples possibles :

<i>gros</i>	<i>malin</i>	<i>en</i>	<i>ours</i>
<i>Patte(s)</i>	<i>petite</i>	<i>grosse</i>	<i>mammifère</i>
<i>la</i>	<i>ennemi(e)</i>	<i>peluche</i>	<i>sauvage</i>
<i>à</i>	<i>un</i>	<i>à pattes</i>	<i>bête</i>
<i>brun</i>	<i>Barnabé</i>	<i>Lapinos</i>	<i>pêcheur</i>
<i>le</i>	<i>L'</i>	<i>compagnon</i>	<i>ami(e)</i>
<i>une</i>	<i>quatre</i>	<i>poisson(s)</i>	<i>grand</i>

L'enseignant choisit les étiquettes en fonction des types de groupes nominaux qu'il veut que les élèves produisent : présence ou non de pronoms relatifs et verbes...

3. Les mots imposés

Toujours avec des images comme support :

Consigne : *Raconte l'histoire de Barnabé en utilisant les mots suivants dans l'ordre de la liste. Tu peux ajouter tout ce qui te semble utile.*

<i>Barnabé</i>	<i>un ours</i>	<i>il</i>	<i>l'ours pêcheur</i>	<i>le gros malin</i>	<i>il</i>	<i>Barnabé</i>
----------------	----------------	-----------	-----------------------	----------------------	-----------	----------------

4. Un texte lacunaire

Avec des élèves déjà habitués à manipuler la structure du récit, on peut se passer du support de la bande dessinée, et proposer la trame d'un conte dont un (ou plusieurs) personnages restent à inventer.

Le système des étiquettes peut être ici aussi utilisé pour combler les lacunes de l'histoire.

Il était une fois un qui s'appelait

Le était très brave.

..... était amoureux d'une princesse mais son père ne voulait pas qu'..... l'épouse.

Alors..... dut combattre un dragon très méchant. crachait des flammes très fort. Après un terrible combat tua avec sa grande épée. Alors épousa la princesse et ils eurent beaucoup d'enfants.

Progression:

Les variantes proposées plus haut permettent de rendre l'activité plus ou moins complexe. Un paramètre important à prendre en compte est celui du nombre de personnages désignés par des substituts dans un même texte.

De nouvelles activités pourront être mises en place pour apprendre aux élèves à identifier le ou les personnages, êtres ou objets auxquels renvoient des substituts de plus en plus complexes.

1. Dans un premier temps, on travaille sur des textes dont un seul personnage est désigné par différents types substituts.
2. On peut ensuite proposer des récits comportant de nombreux personnages, mais tous désignés par des substituts nominaux. Les textes documentaires se prêtent au même type d'activité :

Les manchots se reproduisent pendant l'hiver antarctique, la saison la plus dure. Au mois de mars, ces oiseaux quittent l'océan pour rejoindre la banquise, quand la glace est suffisamment solide pour résister au poids de la colonie.

A la mi-mai, la femelle pond un œuf. Elle le transfère sur les pieds de son partenaire (un moment très délicat) puis la maman-manchot part se nourrir en mer. Pendant 60 jours, le mâle couve l'œuf sur le dessus de ses pieds pour éviter tout contact avec la neige et la glace. En juillet, le bébé-manchot brise sa coquille. Mais le poussin reste à l'abri des plis du ventre de son père. Peu après l'éclosion, les femelles reviennent. Chacune fait le tour de la colonie en appelant son petit. Les retrouvailles sont brèves : le nouveau-né se blottit sous le ventre de sa mère tandis que son père s'empresse de rejoindre la mer pour aller se nourrir. Mi-octobre les jeunes sont désormais hors de danger. Les adultes nourrissent les petits avec du poisson régurgité jusqu'à leur départ à l'âge de 4 mois. A cet âge, les oisillons sont à leur tour capables de quitter leurs parents pour rejoindre l'océan.

Consigne : Complète le tableau avec les substituts qui servent à désigner les différents acteurs de ce récit :

Manchot	Adulte	Mâle	Femelle	petit
.....
	
			
			
			

Une fois tous les acteurs identifiés, on peut alors envisager de recourir à des techniques de substitution plus complexes.

Consigne : Complète le texte sur les manchots en te servant des groupes nominaux de la liste.

empereurs - grands – patient - que son père protège du froid – masculin - qui a perdu 45% de son poids – affamée – courageux - à pelage gris – fragile - à ventre blanc - qui se sont nourries pendant 2 mois - qui ont survécu au froid - du pôle Sud - de la banquise - qui ont bien grandi

Les manchot se reproduisent pendant l'hiver antarctique, la saison la plus dure. Au mois de mars, ces oiseaux quittent l'océan pour rejoindre la banquise, quand la glace est suffisamment solide pour résister au poids de la colonie. A la mi-mai, la femelle pond un ?uf. Elle le transfère sur les pieds de son partenaire (un moment très délicat) puis la maman-manchot part se nourrir en mer. Pendant 60 jours, le mâle et couve l'œuf sur le dessus de ses pieds pour éviter tout contact avec la neige et la glace. En juillet, le bébé-manchot brise sa coquille. Mais le poussin reste à l'abri des plis du ventre de son père. Peu après l'éclosion, les femelles reviennent. Chacune fait le tour de la colonie en appelant son petit. Les retrouvailles sont brèves : le nouveau-né se blottit sous le ventre de sa mère tandis que son père s'empresse de rejoindre la mer pour aller se nourrir. Mi-octobre les jeunes sont désormais hors de danger. Les adultes nourrissent les petits avec du poisson régurgité jusqu'à leur départ à l'âge de 4 mois. A cet âge, les oisillons sont à leur tour capables de quitter leurs parents pour rejoindre l'océan.

3. On peut enfin proposer des récits comportant des ambiguïtés, lorsque par exemple deux personnages sont désignés par un même pronom puis par des groupes nominaux un peu difficiles à interpréter. En voici un exemple sur un texte réécrit d'après une nouvelle de B. Friot⁸ :

8. Friot B., « Encore une histoire tragique ». *Histoires Pressées*, Milan 1999, p. 23.

Encore une histoire de livres

Sur un rayonnage de bibliothèque, Dico, un dictionnaire, se tourne vers Roro, un petit roman. Il lui demande très poliment un renseignement.

Celui-ci ne comprend rien.

Le gros volume réplique alors à l'ouvrage maigrichon qu'il est nul car il ne sait pas parler par ordre alphabétique.

Le livre malingre lui demande aussitôt ce qu'il fait dans cette histoire, car les histoires sont réservées aux écrits narratifs.

L'énorme bouquin, vexé, écrabouille alors l'opuscule en lui écrasant la reliure.

En lecture, l'objectif est de reconnaître les personnages désignés. En grammaire, le défi suivant va être de trouver le plus grand nombre possible de mots par catégorie. A ce stade, il peut être intéressant de colorier chaque catégorie d'une couleur. Ce qui fait apparaître un problème : il y a deux noms ; lequel est effectivement remplacé par le pronom ou par le nom propre dans l'exercice précédent ? Celui-là est le noyau du groupe autour duquel on construit. On peut alors faire réfléchir les élèves sur les deux problèmes en même temps : structure du groupe nominal et remplacement dans le texte. Si on cherche comment on va raconter et en même temps nommer le personnage pour le qualifier, on doit arriver à une structure du type suivant :

Catégorie	Dictionnaire	Roman
Groupes nominaux : groupe de mots qui décrivent	<i>un gros livre à couverture rouge</i> <i>le gros dictionnaire rouge</i> <i>le gros livre rouge</i> <i>les dictionnaires</i> <i>Un dictionnaire</i> <i>monsieur le dictionnaire</i> <i>dictionnaires</i>	<i>un petit maigrichon plutôt pâle</i> <i>le voisin maigrichon</i> <i>petit roman</i> <i>le roman</i> <i>le petit roman maigre et pâlot</i> <i>Crétin de espèce</i>
Noms propres	monsieur	
pronoms Déterminant possessifs + nom	<i>vous (x 4)</i> <i>j'</i> <i>nous</i> <i>il</i> <i>son poids</i>	<i>Me</i> <i>nous autres les romans</i> <i>Vous</i> <i>moi</i> <i>je</i> <i>te</i> <i>son voisin</i>

Consigne : Dans le texte, souligne en rouge les mots qui désignent le dictionnaire. Souligne en vert les mots qui désignent le roman (avec un crayon vert).

Le classement des groupes de mots soulignés dans la même couleur montre que certains mots (les pronoms) sont utilisés pour désigner différents personnages. Suite au travail sur les « Il », on pourra demander aux élèves de faire des remarques sur le fonctionnement de chaque outil :

- Groupe Nominal = outil de désignation directe
- Pronom = outil de désignation indirect (il y a un Groupe Nominal référent)

Conclusion de l'activité :

Quelle(s) que soi(en)t la (ou les) variante(s) retenue(s), l'activité débouche sur :

Phase de découverte :

1. Lecture des textes produits
2. Recensement des trouvailles, sous forme écrite : on constitue une collection
3. Discussion sur ce qui semble intéressant, efficace, joli....
4. Création de nouveaux textes, en se servant des collections.

...

Phase de structuration :

5. Analyse des collections de substituts (activités de classement et de tri)
6. Mise en évidence des techniques de substitutions, qui débouchent sur des tableaux de ce type.

Consigne : *Dans ce tableau, les mots et les groupes de mots qui désignent les personnages sont classés par ordre d'apparition dans le texte. Sur chaque ligne, peux-tu faire des croix dans la colonne qui te semble convenir.*

			Catégories			
	Dictionnaire	Roman	Nom propre : mot qui désigne directement	Groupe nominal : groupe de mots qui décrit	Pronom : mot qui désigne indirectement	Présence d'un déterminant
Mots du texte	Dico	Roro				
	un dictionnaire	un petit roman.				
	Il	lui				
	Le gros volume	Celui-ci				
		l'ouvrage maigrichon				
	Lui il	il				
		Le livre malingre				
	L'énorme bouquin	l'opuscule				

►►► Le village gaulois

Connaissances et compétences visées :

CE2 :

- Distinguer selon leur nature les articles, les déterminants possessifs.

CM1 :

- Distinguer selon leur nature les mots des classes déjà connues, ainsi que les déterminants démonstratifs.

CM2 :

- Distinguer selon leur nature les mots des classes déjà connues.

Connaître la distinction entre article défini et article indéfini et en comprendre le sens ; reconnaître la forme éliée et les formes contractées de l'article défini.

On fabrique un jeu qui comporte trois types de cartes :

- cartes personnages ;
- cartes objets des personnages : à chaque personnage est associé un objet qui lui appartient et le caractérise : potion magique de Panoramix, le casque d'Astérix, le poisson d'Ordralfabetix... ;
- cartes objets générales : cette dernière série de cartes reprend certains des objets de la précédente, mais sans qu'ils soient attribuables directement à un des personnages : ce n'est pas « la » lyre d'Assurancetourix, mais « une » lyre...

L'activité consiste à produire des phrases simples du type sujet, verbe, complément à partir d'une carte-personnage et d'une carte-objet :

Obélix a perdu son pantalon.

Panoramix prépare la potion magique.

lelosubmarine vend un poisson.

Ordralfabetix vend du poisson.

Les cartes-objets correspondent à des noms masculins ou féminins, singuliers ou pluriels, massifs, comptables ou dénombrables (un poisson / du poisson / trois poissons ; la potion magique / de la potion magique). Elles amènent donc à se servir de tout le système des déterminants que les élèves doivent apprendre au cycle 3⁹ :

le, la, les

un, une, des

du, des, de la

ce, cet, cette, ces

un, deux, douze, cent quatorze, 85...







le premier, le centième

mon, ton, son, ma, ta, sa, mes, tes, ses, nos, vos, leur, notre, votre, leurs.

Consigne de base :

Dans un premier temps, l'enseignant propose lui-même quelques phrases associées à un tirage de deux cartes :

9. Le jeu est présenté sous sa forme complète : il correspond aux objectifs du CM1 et du CM2. Certaines cartes doivent être retirées pour l'adapter aux objectifs du CE2.

		<i>Astérix vend son casque</i>
		<i>Astérix vend le pantalon d'Obélix</i>
		<i>Astérix vend un pantalon</i>

On demande ensuite aux élèves de continuer :

Consigne : Choisis une carte personnage et une carte objet. Construis oralement une (ou des) phrase(s) sur le même modèle que l'exemple : vend
On peut changer le verbe : donne, offre, trouve, achète...

Il se peut que plusieurs phrases soient proposées pour un même tirage.

Par exemple :

Assurancetourix prend sa lyre.

Assurancetourix prend la lyre.

Assurancetourix prend une lyre.



Ce sera l'occasion de faire la distinction entre les deux types de cartes-objets. On pourra également commencer à s'interroger sur les différences de sens.

Variantes :

La consigne initiale est un rituel qui amène les élèves à manipuler tous les déterminants. Les variantes vont permettre d'amorcer la réflexion le système de la détermination de manière plus ciblée.

1. Les images imposées

Consigne : Chercher toutes les phrases que l'on peut construire avec 2 ou 3 images choisies par l'enseignant :

		<i>Astérix prend une lyre</i> <i>Astérix prend la lyre</i> <i>Astérix prend la lyre d'Assurancetourix</i>
---	---	---

La réflexion peut ensuite s'engager sur les variations de sens induites par les déterminants, sur les contextes dans lesquels ses phrases sont acceptables ou non acceptables. Le choix des images permet de privilégier l'emploi de certains déterminants.

2. Des phrases aux images

On propose l'activité inverse. L'enseignant donne des phrases et les élèves doivent sélectionner les images qui permettent de les réaliser.

Consigne : Trouve les images qui correspondent à ces phrases :

Ordralfabétix vend du poisson.	Panoramix vend de la potion magique.
Ordralfabétix vend son poisson.	Panoramix vend la potion magique.
Ordralfabétix vend ses poissons.	Panoramix vend la potion magique d'Astérix.
Ordralfabétix vend des poissons.	Panoramix vend une potion magique.
Ordralfabétix vend un poisson.	Panoramix vend une gourde de potion magique.
Ordralfabétix vend trois poissons.	Panoramix vend sa potion magique.

3. Faire parler les personnages

L'emploi des pronoms possessifs suppose que l'on fasse s'exprimer les personnages à propos des cartes-objets.

Consigne : Tire 2 cartes-personnages et 1 carte objet. Image tout ce que peuvent se dire les personnages à propos de cet objet.



Un peu de poisson Obélix ?
Mais il n'y a rien à manger dans le poisson. Et ton poisson a une odeur bizarre...
Mon poisson, une odeur bizarre ?! Mais ce poisson est le plus frais de toute la Gaule !
Je préfère quand même un bon sanglier !

4. En partant des déterminants

Chaque élève possède une planche reproduisant toutes les cartes-personnages et objets.

L'enseignant a fabriqué une dernière série de cartes comportant tous les déterminants étudiés.

Un élève tire une carte-déterminant.

Consigne : En te servant de ta planche d'images, imagine des phrases que l'on peut faire avec ce déterminant ?

LE	Astérix achète le poisson d'Ordralfabetix Obelix trouve le casque d'Astérix Panoramix prend le pantalon d'Astérix
----	--

Là encore, on réfléchit sur les nuances de sens : alors que « le » casque ou « le » pantalon désignent un objet unique, « le » poisson peut correspondre à « plusieurs poissons » ; mais dans tous les cas, « le » renvoie à un élément identifiable dans le contexte du village gaulois.

Les étiquettes-déterminants peuvent également être utilisées pour compléter des textes lacunaires proposés par l'enseignant :

Astérix trouve pantalon sur le bord du chemin. C'est pantalon avec des rayures blanches et bleues. pantalon est très grand. C'est pantalon d'Obélix. Astérix rend pantalon à son propriétaire qui le remercie : « Merci Astérix ! Je ne savais plus où j'avais laissé pantalon ! »

Évolution :

L'activité peut évoluer vers différents types de classements de déterminants à partir des phrases collectées lors des activités décrites précédemment.