

LES JEUX

Les liaisons – la conclusion

SOMMAIRE

- Savoir terminer un texte.
- **Vocabulaire** du jeu; synonymes de *tomber, courir, cri*; les verbes d'action liés au jeu.
- **Syntaxe** : les liaisons / ponctuation: la virgule / phrases d'imitation.

LEÇON

TERMINER UN RÉCIT

- L'art de la conclusion n'est pas des plus aisés. Certaines conclusions tolérées en cours élémentaire ne sont plus admises en Cours Moyen ou en sixième. Il en est ainsi des "*la journée fut formidable et j'espère pouvoir recommencer demain*" ou bien "*Maman m'appelle car c'est l'heure de rentrer...*"
- La conclusion est indispensable. Ce peut être le **dénoement** du récit, un **avis personnel** (sentiment, impression...) sur le sujet traité, une **perspective** sur ce qui peut arriver, une **morale**.

Exemples

→ DÉNOUEMENT

Grâce à l'intervention des pompiers, l'enfant put rejoindre le sol, penaud, ne fanfaronnant plus du tout et, bien que souffrant de sa cheville, il ne se plaignit pas.

→ AVIS PERSONNEL

Doux souvenir que ces moments de complicité passés avec lui. Ils sont à jamais gravés dans mon cœur.

→ UNE PERSPECTIVE OU UNE INTERROGATION

Il allait découvrir de nouveaux horizons ne sachant combien de temps il serait absent, ni même s'il reviendrait!

→ UNE MORALE

Une fois rentré chez lui, séché, rassuré, il comprit le bien-fondé des sages recommandations qui lui avaient été faites et retint la leçon.

LES LIAISONS

[...]

1^{re} séance / 1^{re} lecture

LE CADRE DU JEU

1^{er} texte

[...]

C'était Anne qui avait eu l'idée de jouer à "La Dame au Lis". On avait étudié le poème de Tennyson à l'école, l'hiver précédent. Les petites filles l'avaient si bien analysé et **disséqué** que la princesse au Lis, Lancelot, Guenièvre et le roi Arthur leur paraissaient vraiment réels. **Aussi** la proposition d'Anne fut-elle accueillie avec **enthousiasme**. Les petites filles avaient observé que si elles poussaient la barque au large de **l'embarcadère**, le courant la faisait **dériver** sous le pont et atterrir directement à une autre pointe située un peu plus loin dans l'étang. Elles s'étaient souvent amusées à se laisser dériver ainsi et ce serait l'idéal pour jouer la Dame.

L.-M. Montgomery *Anne et le bonheur***2^e texte facultatif**

Pendant les dernières grandes vacances, René, Jean-Louis, Pierre et moi avons décidé d'aller faire **voguer** des bateaux de papier dans le vieux lavoir situé à l'extrémité du village. Nous nous installâmes à plat ventre sur les planches glissantes, chacun derrière son bateau.

Verret et Furcy *écrire et parler CM2***3^e texte**

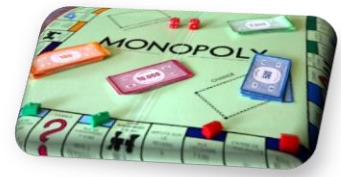
Papa avait acheté le *Rena* pour nous récompenser d'avoir appris à nager. C'était un petit bâtiment long de six mètres et large de presque autant. Le *Rena* était docile, **débonnaire** et **vénéral**... Dès que Papa arrivait, il nous considérait non plus comme ses propres enfants mais comme **d'infâmes** matelots **recrutés** dans les plus mauvais ports d'Orient! Le *Rena* n'était plus un paisible vieux bateau, mais un fier quatre-mâts **doublant** le Cap Horn portant le pavillon noir des pirates...

D'après F et E Gilbreth *Treize à la douzaine* éd P. Horay**COMPRÉHENSION DES TEXTES**

- A. Quelle est la **nature** de ces textes: portrait, description ou récit?
- B. Relever la façon dont chaque texte **situe** l'action dans le temps et l'espace et les **termes** employés par les auteurs. Sont-ils vagues? détaillés? Pourrions-nous dessiner le cadre décrit par les auteurs?
- C. Quel **titre** pourrait-on donner au 2^e texte? (CM2/6^e)
- D. Dans le 3^e texte, expliquer *Le Rena était docile, débonnaire et vénérable*. (CM2/6^e)
- E. Quel personnage parmi ces trois textes a le plus **d'imagination**? Justifier la réponse.

1^{re} séance / 2^e lecture**LES PARTICIPANTS DU JEU****4^e texte****Le jeu de quilles en Lorraine**

[...]



VOCABULAIRE

1. Pour les jeux suivants, indiquer s'il s'agit de *jeux d'intérieur, de plein air, d'adresse, de société, d'équipe* (un jeu peut avoir plusieurs qualificatifs).

pétanque	monopoly	jeux des 7 familles	croquet	marelle
football	tennis	handball	cache-cache	jeu de l'oie
chamboule-tout	fléchettes	mille bornes	échecs	puzzle
dominos	quilles	gendarmes et voleurs	billes	bataille

2. Le jeu peut être qualifié de différentes manières: ce peut être *une partie, une revanche, une compétition, un concours, une course, un combat, un tournoi, une lutte, un défi, un match*.

Associer chacun de ces mots avec le nom d'un jeu.

Exemple : *une partie de Cluedo*.

3. [...]

4. Travail de nuance : attribuer sa signification à chaque expression (difficile et facultatif CM2/6^e).

sans merci / pleine d'ardeur / opiniâtre, obstiné.

a. Une partie **acharnée** ; *b.* Un combat **acharné** ; *c.* Un rival **acharné** ; *d.* Une revanche **acharnée** ; *e.* Un supporter **acharné**.

SYNTAXE

(CM2/6^e)

5. Imaginer et rédiger une vraie conclusion d'une ou deux phrases à deux des quatre textes suivants. *Nous recommandons d'envoyer une partie de ce travail à la correction.*

1^{er} texte

Elles s'étaient souvent amusées à se laisser dériver ainsi et ce serait l'idéal pour jouer la Dame. *Malheureusement...*

2^e texte

Nous nous installâmes à plat ventre sur les planches glissantes, chacun derrière son bateau. *C'est alors que....*

3^e texte

La Rena n'était plus un paisible vieux bateau, mais un fier quatre-mâts doublant le Cap Horn portant le pavillon noir des pirates. *Mais notre mère....*

1^{re} séance

Exercices à envoyer à la correction

Les concurrents lâchaient les brancards pour courir après l'une et l'autre, saisissaient celle d'un

SUJET

VERBE

C. C. DE BUT

VIRGULE + VERBE

rival et se disputaient, tandis que le reste de leur chargement de grenouilles se dispersait dans

CONJ DE COORDINATION + VERBE + VIRGULE + TANDIS QUE

tous les sens, à grands bonds.

C.C. DE LIEU + VIRGULE + C.C. DE MANIÈRE.

6. Étudier la construction syntaxique de la phrase ci-dessus, la ponctuation, et rédiger une phrase décrivant un jeu sur le même modèle.

Exemple : Zoé transformait le fauteuil en traîneau pour jouer à la Russie, couvrait ses jambes d'une couverture et s'emparait d'un fouet imaginaire, tandis que ses poupées et ses ours étaient serrés contre elle, en rangs.



7. Continuer le 5^e texte en imaginant un autre jeu, en une dizaine ou quinzaine de lignes. (course en sac, parcours en portant un plateau chargé d'ustensiles...) S'appuyer sur le vocabulaire étudié. (CM2/6^e)

2^e séance / 1^{re} lecture

LE DÉROULEMENT DU JEU

6^e texte

Dans la salle à manger, nous transformions le fauteuil en traîneau pour jouer à la Russie. Une couverture sur les jambes, nos poupées et nos ours sur nos genoux, nous nous serrions l'une contre l'autre. La neige tombait, des loups hurlaient derrière le traîneau. "Vite!" criions-nous au cocher et nous parlions bas pour échapper au danger.

Y. Gauclère dans *Mon troisième Vocabulaire* de Mme Picard

7^e texte

[...]

L'attaque de la diligence

2^e séance

Exercices à envoyer à la correction

9^e texte

La glissade

Les enfants jouent, glissent...

- Gare devant!
- Poursuite!

Et la file se lance sur la glace avec des cris, des rires, des **piaulements** comme un train de plaisir qui part.

On est à la queue-leu-leu, les mains sur les épaules de celui qui vous précède, la nuque chauffée par le souffle de celui qui suit, les jambes emboîtées entre deux autres paires de jambes, tiré par devant, poussé par derrière, **à la merci** du **chef de file** qui n'a qu'à broncher pour vous faire tous aplatis, **pêle-mêle**, dans une **omelette de chapeaux cabossés** et quelquefois de nez saignants.

Tant pis pour les **grincheux**! Ici, quand on culbute, le mot d'ordre est de trouver ça drôle. D'ailleurs, pas de jaloux: tout le monde, plus ou moins, prend à son tour un billet pour un vol plané.

Jean Richepin *Le pavé*, Fasquelle édit.

→ RÉPERTOIRE : *piaulement, à la merci, pêle-mêle*

COMPRÉHENSION DU TEXTE

- F. Quels sont les **bruits** que l'on entend dans ce texte et quels sont ceux que l'on peut imaginer?
- G. Que signifie *une omelette de chapeaux cabossés et de nez saignants?* *à la merci du chef de file?*
- H. Quelle est la principale **règle** de ce jeu?
- I. D'après vous qui sont les *grincheux*?
- J. Trouver un **synonyme** de *emboîtées*.
- K. Que signifie la dernière phrase?

SYNTAXE

8. Rédiger une **introduction** à ce 9^e texte ainsi qu'une **conclusion**. (CM2/6^e)
9. **Camouflé derrière des caisses empilées...** Imaginer la suite du jeu en une quinzaine de lignes en utilisant le présent:
 - Donner quelques informations sur le personnage, son attitude
 - De qui ou quoi se cache-t-il ?
 - Que pense-t-il ?
 - Que se passe-t-il ?
 Penser aux constructions syntaxiques étudiées.

3^e séance**Rédaction à envoyer à la correction****SUJET**

Et si l'on jouait à ... Avec des camarades, vous avez une après-midi de jeu devant vous. Racontez les préparatifs, le jeu et la façon dont il se termine.

Recommandations

- Évitez de vous noyer dans les détails du jeu. La participation, les réactions des uns et des autres sont plus intéressantes.
- Travaillez les liaisons.
- Interdisez-vous toutes les exclamations familières comme *super, génial, trop bien, rigoler* etc. Ces expressions seront pénalisées.
- Racontez au présent.
- Préparez votre liste de synonymes de *dire, faire, jouer, joueur, prendre* etc.