

Proposition d'activités

1/ Les connecteurs

Surligner certains connecteurs.

Remettre dans l'ordre un texte, avec des connecteurs de temps ou/et des images.

Ordonner des éléments sur une ligne du temps.

Replacer des éléments dans un calendrier.

Tracer un parcours en utilisant les connecteurs d'espace.

Placer des éléments dans un décor en utilisant les connecteurs d'espace.

Compléter un texte à trous avec des connecteurs.

2 / Les substituts

Choisir parmi des propositions de groupes nominaux celui qui est représenté par un substitut.

Choisir au contraire le pronom qui convient.

Colorier de couleurs différentes des substituts soulignés en fonction du personnage ou objet.

Compléter un texte à trous avec des substituts proposés.

Compléter un tableau avec tous les substituts d'un personnage.

Inventer d'autres substituts cohérents avec l'histoire.

3 / Questions

Trouver la nature des questions et en écrire (les plus difficiles étant les questions implicites, bien sûr).

Expliciter pourquoi la réponse donnée par un enfant fictif est juste ou fausse.

Classer des réponses d'enfants fictifs de la pire à la meilleure en justifiant.

Débattre et conclure qu'on ne peut pas trancher dans certains cas (le texte et les illustrations ne le permettent pas : c'est le cas de ce qu'on appelle une fin ouverte).

4 / Autres

Faire un schéma : personnages, lieux, moments, situation finale, situation initiale, problème.

Choisir un titre parmi plusieurs proposés pour un paragraphe, pour le texte.

Donner un titre.

Choisir parmi plusieurs un texte descriptif d'un personnage.

Choisir parmi plusieurs propositions de ressentis.

Choisir parmi des figurines (avec intrus) celles qui correspondent aux personnages au fur et à mesure du récit, ou numéroter, entourer sur images.

Reformuler un extrait du texte qui correspond à une illustration.

Théâtraliser un dialogue.

Introduire des lignes (passer de l'implicite à l'explicite).

Inventer un dialogue à un moment précis du texte.

Choisir un résumé.

Changer de point de vue pour raconter.

Dire ce que pense un personnage à un moment précis.

Chercher une erreur dans une relecture offerte.

Inventer une suite ou un début.

S'interroger collectivement sur l'intention de l'auteur.