

Jeux de langage : bêtes et poètes

ÉTAPES	SÉANCES	FICHES ÉLÈVE
ÉTAPE I ÉTUDIER DES FORMES FIXES	1. Le renard (Charles d'Orléans) Analyse d'une forme fixe : le rondel	3 > 1. Étude d'un rondel de Charles d'Orléans Analyse de texte, écriture 19
	2. Le Dauphin (Clément Marot) Lecture et analyse d'une ballade	4
	3. Le chevreuil (Pierre de Ronsard) Lecture, étude du sonnet (1)	6 > 2. Jouer avec le rythme et les sons Langue, écriture 20
	4. Un bestiaire Écriture, lexique	7 > 3. Découvrir les bestiaires médiévaux Histoire des arts, TICE 21
ÉTAPE II JOUER AVEC LA FORME FIXE	5. Le rythme (Victor Hugo) Lecture, oral	9 > 4. Repérer et créer des changements de rythme Langue, écriture 22
	6. Lexique et poésie (Pierre Louÿs / Charles Baudelaire) Le grotesque et le sublime	10 > 5. Choisir le lexique approprié Lexique, niveaux de langue 23
	7. Les chats (Joachim Du Bellay / Charles Baudelaire) Étude du sonnet (2)	11 > 6. Guide pour écrire un sonnet Écriture 24
	8. Inventer la forme fixe de la classe Écriture	12
ÉTAPE III FORME LIBRE... DES ATELIERS PAS SI BÊTES !	9. Sonoriser un poème Oral, étude de l'image, histoire des arts	13 > 7. Illustrer une atmosphère par des sons Oral 25
	10. Écouter et écrire Observation, écriture	15 > 8. Transcrire un bruit Écriture 26
	11. Les mots images Étude de texte, langue	16 > 9. Jouer avec l'orthographe Langue, écriture 27
	12. Des mots et des animaux Écriture	17 > 10. Jouer avec les lettres Écriture 28
	13. Composer des calligrammes d'animaux Écriture	18 > 11. S'entraîner à mettre en forme Écriture 29
CORRIGÉS DES FICHES ÉLÈVE		30