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 2. Le Dauphin (Clément Marot) Lecture et analyse d'une ballade	3	> 1. Étude d'un rondel de Charles d'Orléans Analyse de texte, écriture	19
	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 ÉLÈVI				30

Références iconographiques: Couverture: BIS / Ph. Coll. Archives Larbor; p. 5: Bridgemanart.com; p. 8: AKG-images / E. Lessing; p. 11: BIS / @ Archives Larbor; p. 14: Coll. CHRISTOPHE L. / Bliss; p. 23: FOTOLIA.com / Ancello; p. 24: BIS / @ Archives Larbor.