

Point final

« Un jeu d'exploration de la grammaire et de l'orthographe dans toutes leurs dimensions »

Michel Pirro (woupsmagrammaire.wordpress.com)

Le jeu *Point final* propose de prolonger l'exploration des notions de grammaire et d'orthographe abordées à l'école en mettant à profit la créativité des élèves.

Il s'appuie à la fois sur les principes de la *philosophie pour enfants*, pour développer l'esprit critique, l'autonomie à la réflexion, le jugement par soi-même, et sur la *pédagogie narrative*, où les notions à apprendre se présentent sous forme de récit.

Ici, ce récit, les élèves le construisent ensemble. C'est la langue qui se raconte elle-même. Elle se révèle à travers les mots des participant.e.s, engagé.e.s dans une *communauté de recherche* de solutions à un problème donné : une «faute» prélevée au hasard des corrections. Or, dès le départ, on la tient, la solution (la bonne règle de grammaire ou d'orthographe) et, sous la forme d'une rondelle de caoutchouc, le *point final*.

Quel est le but, alors ? Comme dirait l'autre : ce n'est pas tant la destination qui est importante, c'est le voyage. Les vents, les marées rencontrées. Les opinions, les oppositions des autres. Car c'est ainsi qu'on apprend à naviguer dans la langue... et dans la vie.

Matériel :

- Cartes PERSONNAGE : Photocopier les images des 4 personnages principaux ci-inclus (*Woups Laflammèche, l'Outarde Magnétik, Pimprenelle la Pingouine et le Serpentiél à plumes tricolores*) avec leurs leurs pouvoirs et traits de caractère. Les coller sur des cartons (format carte à jouer) de couleurs verte, rouge et jaune. Plastifier. Reproduire assez de séries de cartes (4 personnages x 3 couleurs = 12 cartes) pour que chaque élève puisse avoir 3 cartes.
- Cartes POINT FINAL : Dessiner un gros point noir sur une carte en carton blanc. Une pour chaque élève. Plastifier.
- Cartes LUNE : Dessiner une lune sur un carte bleue. En prévoir une dizaine. Plastifier.
- 24 situations de départ reliées à une règle de grammaire ou d'orthographe.
- 1 rondelle de hockey
- 1 feuille de pointage (ci-incluse)
- 1 Grand Cahier

Préparation :

On s'assoit en cercle, avec le meneur de jeu (l'enseignant.e). On distribue trois cartes PERSONNAGE (une de chaque couleur) à chaque joueur. Les cartes ont été bien brassées pour que les personnages soient distribués au hasard. Chacun reçoit aussi une carte POINT FINAL.

Mise au jeu :

Choisir une règle de grammaire ou d'orthographe, l'écrire au tableau.

Le meneur de jeu lit, à haute voix, la *situation de départ* correspondante (voir plus loin). Il en énonce aussitôt la conclusion : c'est la règle au tableau. Puis, il effectue la *mise au jeu* en faisant rouler la rondelle à un élève. Il nomme celui ou celle à qui il veut que la rondelle parvienne.

Le premier joueur à recevoir la rondelle ne dépose pas de carte, mais propose une suite à la situation de départ. Quand il a terminé, les autres joueurs qui veulent réagir à ses propos lèvent la main.

Le premier joueur roule la rondelle aux pieds d'un des joueurs ayant levé la main, en le nommant clairement. Ce dernier dépose alors une carte PERSONNAGE verte («je suis d'accord»), rouge («je ne suis pas d'accord») ou jaune («je suis plus ou moins d'accord»). S'il est en accord avec ce que son prédécesseur a dit, il doit poursuivre le récit/réflexion en lui amenant des éléments nouveaux; s'il est en désaccord, il explique pourquoi et propose une nouvelle piste de solution. Une carte jaune signifie que le joueur se situe entre les deux positions précédentes. Il précise en quoi il est d'accord et en désaccord puis fait avancer le jeu dans une direction de son choix. Le récit est ainsi lancé. D'autres joueurs lèvent la main pour intervenir à leur tour, selon la même procédure. On continue ainsi jusqu'à ce que quelqu'un demande un POINT FINAL. On ne peut jouer ses cartes qu'une seule fois.

Chaque joueur doit justifier son choix de couleur en réaction à qui l'a immédiatement précédé, et non à ceux ou celles d'il y a deux ou trois tours de parole. Si son intervention ne fait pas avancer l'histoire ou apporter quelque chose de nouveau à la discussion il doit reprendre sa carte. Cet aspect est très important, puisqu'il assure la co-construction de sens et l'écoute active. Le meneur de jeu sert ici d'arbitre. Il voit aussi à ce que chacun ait son tour de parole. Il peut intervenir en tout temps pour recentrer le récit et rappeler l'intention première du jeu. Les cartes sont déposées avec l'image vers le haut. Le personnage illustré sur la carte est là pour inspirer l'intervention du joueur, comme s'il lui soufflait une idée à l'oreille.

Les cartes LUNE :

Les cartes LUNE servent à dépanner un joueur en possession de la rondelle qui a besoin d'un coup de patin. Soit qu'il ne trouve pas les mots, soit qu'il n'a pas compris ce que le joueur précédent voulait dire, ou pour toute autre raison. Les cartes LUNE restent en possession du meneur de jeu. C'est le joueur à la rondelle qui en fait la demande et qui choisit à qui, parmi les mains levées, il veut que l'on confie la carte. Leur usage est laissé à la discrétion du meneur de jeu; s'il peut en accorder au besoin, on revient aussitôt à nos moutons. Les cartes LUNE ne comptent pas dans le calcul du pointage.

La carte POINT FINAL :

Quand il a possession de la rondelle, tout joueur peut déposer, en même temps que sa carte PERSONNAGE, une carte POINT FINAL. Il prononce alors la formulette « *Que ça finisse bien, que ça finisse mal, il faut un POINT FINAL; c'est pour ça que...* » et lit la règle écrite au tableau. Il fait ensuite un bref résumé de l'histoire et propose sa conclusion en la justifiant. On vote pour ou contre. Si le vote est négatif, on reprend la partie jusqu'à ce qu'un autre joueur abatte une autre carte POINT FINAL... et propose une autre conclusion. Si le résultat est positif, la partie est finie!

Prolongation :

Le meneur de jeu compte alors les cartes PERSONNAGE déposées devant les joueurs. Le personnage qui est le plus souvent représenté sur les cartes marque un point. Le joueur qui a gagné le POINT FINAL choisit alors son épisode préféré de la discussion/histoire, que le meneur de jeu consigne dans le Grand Cahier.

D'une partie à l'autre, les personnages accumulent des points sur la feuille de pointage. À la fin de la saison, dans une ultime partie, le personnage ayant le plus grand nombre de points jouera le rôle principal dans une aventure ayant pour but de trouver le lien caché entre toutes les phrases consignées dans le Grand Cahier.



Situations de départ

Chaque situation met en scène Woups, un garçon en chair et os, qui a perdu la fameuse rondelle du but qu'il a marqué en prolongation et qui a permis à son équipe de remporter la coupe Internationale de hockey et qu'il conservait précieusement sur une tablette au-dessus du bureau dans sa chambre. Pourra-t-il récupérer le précieux objet? Pimprenelle, l'Outarde, le Serpentielle, ses amis imaginaires, vont-ils pouvoir l'aider? Seulement s'il finit ses devoirs...

Règle: On met un point d'interrogation à la fin d'une phrase qui sert à poser une question.

Dans le village au bord du Grand Fleuve, Woups est assis à son bureau et fait ses devoirs. Il lève la tête pour jeter un coup d'œil à la magnifique pleine lune à sa fenêtre. Dans le reflet de cette lune exceptionnelle, l'ombre des objets autour de lui crée des formes bizarres. Les formes s'animent. Un nuage passe. Quand la lune réapparaît, Woups se rend compte que la rondelle sur la tablette sous la fenêtre a disparu.

Règle: Le féminin prend en général un « e ».

Le Serpentielle dit à Woups qu'il aurait vu l'Outarde « emprunter » la rondelle. Elle serait allée la cacher dans un lieu sûr du passé. Ce soir là, il y a longtemps de cela, quand la tribu avait décidé de bâtir son feu justement au même endroit. Au milieu des flammes, une colonne de fumée se dresse, prend forme. L'Outarde apparaît aux côtés de Kichane, la fille du grand chef.

Règle: Le verbe est le seul mot qui se conjugue. C'est-à-dire que sa forme change selon le sujet et le temps.

Pimprenelle conseille à Woups de chercher la rondelle dans sa corbeille à papier. Woups se met à fouiller parmi les boules de feuilles froissées. Pimprenelle en profite pour changer le rôle des mots dans son cahier d'exercices. Ce sont les noms qui sont conjugués au lieu des verbes. Les phrases perdent le contrôle. Pimprenelle trouve ça très drôle.

Règle : Certains H en début de mot permettent l'élision. On parle alors d'un H muet.

L'Outarde a une idée : la rondelle représente la paix. Elle propose à Woups et aux autres amis d'observer un silence absolu; c'est la meilleure façon de la retrouver. Mais leur silence se transforme peu à peu en grondement. Subtil au début, il finit par remplir toute la pièce.

Notion: La diversité des langues est un trésor à protéger.

Woups aperçoit sa rondelle qui roule toute seule sur le trottoir. Il court s'en emparer, mais un nuage l'enveloppe soudain. C'est la nuage de la Fée des Langues. Elle a besoin de Woups pour mettre au point le Traité Ultime de Paix Mondiale. Le vent se lève soudain. Un orage éclate. Des éclairs transpercent le nuage qui prend l'eau de tous côtés et se met à tanguer dangereusement.

Règle: Il y a trois sortes d'accents : l'accent aigu, l'accent grave et l'accent circonflexe.

Selon Pimprenelle, c'est la Mère **E** qui aurait pris la rondelle pour que ses garçons, **les Trois Petits E**, apprennent à jouer en respectant des règles. Woups va récupérer son bien. En le voyant arriver, les petits tannants détalent. Woups part à leur poursuite. Le premier petit **E** se cache dans une botte de foin. Woups pense qu'il n'a qu'à souffler dessus pour que celle-ci s'envole. Mais...

Règle : Le participe passé employé avec l'auxiliaire avoir s'accorde en genre et en nombre avec son complément direct si ce complément est placé avant le participe passé.

Le Serpentiell a entendu de son cousin Serpentin qu'il y aurait une rondelle enfouie dans un trésor caché au fond d'une grotte gardée par un effroyable homme des cavernes. La rondelle brille dans le noir et projette des ombres... de Serpentiell.

Règle : La lettre Q est en général suivie par la lettre U.

Woups est inconsolable d'avoir perdu sa rondelle. Son père lui donne des sous pour aller s'en acheter une autre. Woups se laisse convaincre. Chemin faisant vers le magasin, il entre en collision avec **U**. Celui-ci poursuit sa route, laissant Woups ramasser les sous qu'il a échappés. Woups repart enfin, mais oublie par terre un sou qui grossit, grossit, devient une immense rondelle...

Règle : Lorsqu'on remplace un mot par un mot synonyme, le sens de la phrase ne change pas beaucoup.

Les amis imaginaires de Woups mènent l'enquête. Ils le cuisinent de questions. À quoi ressemblait la rondelle? Avait-elle un signe distinctif? Où était-il, que faisait-il, au moment de sa disparition? Woups devient le suspect numéro un!

Règle : La lettre G est dure devant les voyelles A, O et U et douce devant E, I et Y.

Pimprenelle a raison. La rondelle a très probablement glissé dans la blanche neige du cahier d'exercices. Elle s'y connaît en banquises. Malheureusement, les changements climatiques compliquent les recherches. À chaque fois qu'il pense en avoir repéré la trace, Woups voit la surface fondre. Les lettres ramollissent et tout ce qu'elles inscrivent s'enfonce dans la noirceur de l'océan.

Règle : La cédille se place sous la lettre C devant A, O et U pour indiquer que le C se prononce comme un S et non comme un K.

L'Outarde reçoit un message de sa grand-mère, en vacances dans les pays chauds : elle aurait vu une rondelle se prélasser sur la plage. L'Outarde s'envole aussitôt pour aller vérifier l'information. La route, cependant, est parsemée d'embûches. Balles de chasseurs, fumées toxiques... et mystérieux petits crochets suspendus au ciel. Au secours!

Règle : Le nom est généralement précédé d'un déterminant. Le déterminant révèle souvent le genre et le nombre du nom.

Un article dans le journal montre la photo d'un inconnu posant fièrement avec la rondelle du but gagnant à la main. Woups se plaint, disant qu'il s'agit de sa rondelle. « Ma, ta, sa, soupire l'Outarde, ce ne sont que des mots... »

Règle : La plupart des pronoms servent à remplacer un mot ou un groupe de mots.

La rondelle est enfin de retour sur la tablette. Fou de joie, Woups s'élance pour la saisir. Mais elle disparaît dès qu'il la touche.

L'Outarde : « Tu ne la vois pas? »

Woups : « Non. »

Serpentiel : « Je vois moi. »

Woups : « Tu vois qui? »

Pimprenelle : « Moi. »

Woups : « Vous vous connaissez? »

Serpentiel : « On peut se dire 'tu'. »

Woups : « Je ne vous suis plus. »

Règle : Le phrase de forme négative sert à nier un fait ou à exprimer une opinion négative.

Woups arrive chez lui. La tablette déborde de rondelles. On sonne à la porte. Un camion déverse un chargement de rondelles devant son entrée. Derrière lui, des dizaines d'autres camions attendent en file pour faire de même. Le livreur lui fait signer un bordereau sur lequel est écrit : « Il suffit de dire non. » Peut-être, mais si sa rondelle était dans le tas?

Règle : En général, pour former un nom ou un adjectif pluriel, on ajoute un S au nom ou à l'adjectif singulier.

Woups se promène dans la rue. Un enfant lui demande « As-tu vu mon ballon de soccer? ». Un deuxième : « As-tu vu mon ballon de basket? » Un autre : « Ma balle de tennis? » Et un autre encore : « Ma balle de ping-pong? » « Ma bille? » « Ma bulle de savon? » etc. etc.

« Si on faisait une grande équipe et qu'on cherchait tous ensemble, » propose l'Outarde.

Règle : L'adjectif fait partie d'une classe de mots variables, car sa forme peut changer.

Pimprenelle annonce à Woups qu'elle a retrouvé sa rondelle. C'est une blague, évidemment. Elle recommence deux, trois fois. Exaspéré, Woups décide de l'exclure de son groupe d'amis imaginaires. Pour se venger, Pimprenelle décide de se joindre à une autre famille. Plus facile à dire qu'à faire...

Règle : La phrase impérative sert à donner un ordre ou un conseil.

Woups apprend qu'en son absence, un huissier est venu confisquer sa rondelle. L'équipe contre laquelle il a marqué son fameux but se plaint qu'il a volé l'objet. L'Outarde lui suggère de demander poliment de la récupérer. Le Serpentiel dit, au contraire, qu'il n'a rien à négocier : c'est lui qui a marqué le but gagnant, donc elle lui revient de droit. Pimprenelle, quant à elle, propose

d'aller la voler de nouveau (et de la remplacer par une pomme de route).
Woups hésite...

Règle : La plupart des adjectifs terminés par AL au singulier se terminent par AUX au pluriel.

C'est le petit frère de Woups qui a dérobé la rondelle. Il ne veut pas la lui remettre et fait une crise de larmes devant leur mère. Celle-ci implore Woups de faire un « spécial » et de la laisser à son petit frère. Woups répond qu'à force de faire des « spéciaux », le mot « spécial » ne veut plus rien dire. Sa mère, en guise de réponse, l'envoie réfléchir dans sa chambre.

Règle : Le tréma se place surtout sur les lettres E et I. Il indique de prononcer séparément deux lettres voyelles qui se suivent.

Woups aperçoit un petit trou dans le mur, au dessus de la tablette, à l'endroit où il y avait auparavant la rondelle. Il s'approche, intrigué. C'est un piège. Il est aspiré dans un trou et se retrouve de l'autre côté... dans ce monde, où c'est *lui* l'être imaginaire. Il a beau appeler au secours, personne ne semble l'entendre. Le trou s'est rebouché.

Règle : Le S entre deux voyelles se prononce comme un Z.

Dans l'espoir de trouver sa rondelle, Woups fait le grand ménage de sa chambre. Quand le Serpentielle lui dit « tu brûles », il se concentre sur cet endroit précis. Quand Pimprenelle dit « tu gèles », il se met à chercher ailleurs. Au bout d'un certain temps de ce jeu, il soupçonne ses deux amis de le niaiser. Mais l'Outarde (en qui il peut toujours avoir confiance) lui jure que, cette fois-ci, ils ne sont pas en train de lui jouer un tour : l'espace entre les deux est comme un S entre deux voyelles.

Règle : On met un point à la fin d'une phrase qui sert à déclarer ou à constater quelque chose.

Woups regarde le hockey à la télé. On est en prolongation du 7^e match de la finale de la coupe Stanley. K.C. Bunter, le défenseur étoile des Canadiens, décoche un boulet dont il a le secret, un but assuré. Soudain, une créature bizarre issue de nulle part happe la rondelle en plein vol. Woups reconnaît le Serpentielle. L'Outarde profite de ce que toute l'attention soit portée sur ce

dernier pour s'emparer du micro de l'annonceur. Elle lance un appel, photo de la rondelle perdue à l'appui, à la population pour aider Woups à retrouver son trésor en caoutchouc. Mais voilà que le Serpentiel, au milieu de la glace, est pris de convulsions. Pimprenelle, cachée dans les estrades, se tord de rire.

Règle : Le complément de phrase est mobile, c'est-à-dire qu'il n'a pas de place fixe dans la phrase. On peut le placer à plus d'un endroit.

L'Outarde voit un gamin d'allure suspecte se promener dans le voisinage avec un arrosoir et une pelle. Arrivé à un terrain vague, le garçon extrait de sa poche une rondelle identique à celle de Woups. Il creuse un trou et la plante parmi les mauvaises herbes. Il est encore en train de l'arroser quand Woups, stupéfait, voit une fleur pousser sur la tablette sous sa fenêtre.

Règle : Devant le B et le P, on met le M au lieu du N.

À la fin d'un épisode précédent, Woups a fini par retrouver sa rondelle. Pendant qu'il la caresse avec affection, il remarque qu'il lui manque un petit morceau. Il laisse passer. Le lendemain, il en manque cependant un autre. Et encore un autre, le surlendemain. Il réalise finalement que quelqu'un ou quelque chose est en train de grignoter son petit trésor. Il a beau cacher la rondelle, la mettre dans un coffre sous clé, celle-ci continue de diminuer de jour en jour. Mais le rongeur laisse des traces : des miettes en forme de **B**, de **P**, de **M** et de **N**.

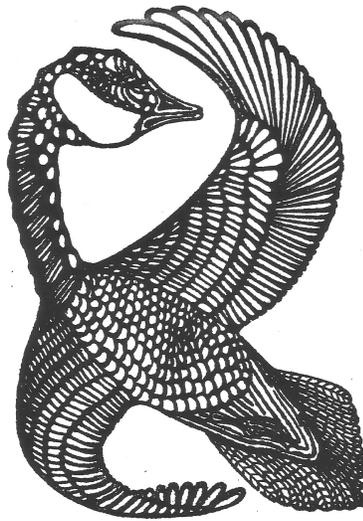
Règle : On met un point d'exclamation à la fin d'une phrase qui sert à exprimer quelque chose avec une émotion vive.

Des publicités au canal de météo vendent des porte-bonheur : des plumes de Serpentiel qui prédisent l'avenir, des plumes d'Outarde qui attirent des amis, des plumes de Pingouine qui éloignent les ennuis... et des rondelles de Woups pour toujours avoir le dernier mot. Impossible!



Woups Laflammèche

Je me pose plein de questions
Je veux sauver le monde
Je cherche ma rondelle



L'Outarde Magnétik

Rien ne m'échappe
Je crée des liens
Je t'emmène avec moi



Le Serpentièl-à-plumes-tricolores

Je viens de très très loin
J'ai une longue mémoire
J'en ai long à dire



Pimprenelle la Pingouine

J'aime écouter les autres
J'aime rire
J'ai droit à l'erreur

