

[Accueil](#)

Consignes

[> tout replier](#)

LE MERCREDI 17 NOVEMBRE 2004

Pictogramme dans Consignes

par [pvincent](#)

Pour représenter vos personnages, vous allez utiliser une figurine, qui est une petite image appelée dans le jargon informatique pictogramme.

Afin que vos pictogrammes s'affichent correctement dans le site, il faut respecter un certain nombre de règles :

- ▶ ils doivent être au format .png. Si ce n'est pas le cas, il faut les convertir avec votre logiciel de dessin en utilisant la fonction "enregistrer sous" puis ".png".

- ▶ ils doivent être de taille inférieure ou égale à 50*50 pixels. Pour cela il faut les redimensionner.

Pour commencer, vous pouvez utiliser la banque de pictogrammes qui est disponible à l'adresse suivante : <http://cluemo.laclass.com/IMG/pict...>

LE MERCREDI 31 NOVEMBRE 2004

Règle du jeu dans Consignes

par [christo](#)

Qui ? où ? comment ?

Un écrivain, Sébastien Joanniez, des classes de primaires et de collèges, un site internet collaboratif proposé par le Centre multimédia Erasme.

▶ Etape préliminaire et notion de personnage

L'écrivain crée un personnage et le dépose sur le site Ce personnage dispose d'un lexique de vocabulaire qu'il utilise quand il s'exprime. Il évolue dans une des pièces de la maison, l'écrivain a le pouvoir de faire changer tous les personnages de pièce. L'auteur du personnage rédige des textes, descriptions de lieux, dialogues, courriers, attribués au personnage dont il a la charge (celui qu'il a créé dans un premier temps, puis d'autres s'il y a échange de personnages).

▶ Etape de lancement du projet dans la classe

L'écrivain propose à la classe de rentrer en contact avec le site Cluemo. Pour cela les élèves doivent créer un ou plusieurs personnages (leur lexique de vocabulaire, leur description) et les déposer sur le site. Ces personnages doivent entrer en contact avec celui qui a déjà été créé par l'écrivain (en lui écrivant une lettre par exemple, ou en imaginant une conversation téléphonique...).

▶ Etapes suivantes d'écriture en ligne interactive

Une fois les personnages créés et les premiers échanges effectués, l'écrivain fournit aux enseignants et aux élèves les indications à suivre et les contraintes d'écriture. Ces injonctions figurent en complément du dernier article publié en ligne et déterminent le suivant.

Comment procéder ?

En classe, prendre connaissance du site : découvrir les lieux et le personnage créé par l'écrivain. (sa description, son lexique) Lire les consignes proposées par l'écrivain à la classe : par exemple, écrire au personnage pour le reconforter dans sa solitude. Créer le personnage de la classe qui va entrer en contact avec le personnage sur le site. Créer son lexique (sa façon de s'exprimer) en fonction de sa personnalité. Rédiger le texte dit par le personnage (la lettre, le dialogue...)

Pour l'enseignant, publier en ligne : le descriptif, le lexique et le texte (l'article)

Et ensuite ?

Quand la classe a publié son personnage et son ou ses articles, l'écrivain réagit et publie une nouvelle contrainte. Cette contrainte est découverte en classe en même temps que la position du personnage créé (qui change de place dans la maison au bon vouloir de l'écrivain). Les élèves, encadrés par leur enseignant, réagissent à cette contrainte et créent un ou plusieurs nouveaux articles (textes, dialogues, descriptions, etc.)

L'enseignant les publie sur le site dans le lieu où se trouve le personnage.

Et ainsi de suite...

Techniquement ?

Le site <http://cluemo.laclass.com> est conçu sous SPIP, un modèle de publication de site web libre et simple d'utilisation. Il permet la publication d'article et de rubrique pour l'enseignant identifié au projet (login et mot de passe), ainsi que la création de rubriques (nouveaux personnages) et de commentaires (forum) autour des articles (textes et dialogues des personnages). Une formation est prévue avec l'équipe d'Erasmus.

Comment s'organiser en classe ?

► Les élèves peuvent consulter le site et découvrir le personnage du départ, puis les autres personnages en ligne, à plusieurs sur un poste informatique connecté, ou en grand groupe avec leur enseignant s'il dispose d'un vidéo projecteur. Cette étape peut aussi être encadrée par l'écrivain lui-même où un membre d'Erasmus dans le cadre du lancement du projet.

► La rédaction des textes en classe (création du personnage puis des textes) peut être organisée de la manière qui semble la plus appropriée par l'enseignant en fonction de l'approche pédagogique souhaitée (rédaction, vocabulaire, grammaire, expression...) et organisée en groupes, petits modules, individuellement... Les textes publiés doivent être issus d'un choix de la classe (un personnage ou 2 maximum par classe, une ou deux publications sélectionnées). Il importe donc de répartir le travail et de se mettre d'accord au préalable sur les attendus en matière de production.

Calendrier de travail :

Un calendrier de travail déterminera les étapes de publication afin de ne pas perdre les énergies et de toujours trouver du changement sur le site, en évitant que le travail des uns soit freiné par le temps de réponse des autres pour des questions de décalage.

Mode de relation enseignant/écrivain/Erasmus :

En ce qui concerne les échanges d'ordre techniques et d'organisation, une mailing list permettra de rester en contact et de faire circuler questions et réponses pour tous.

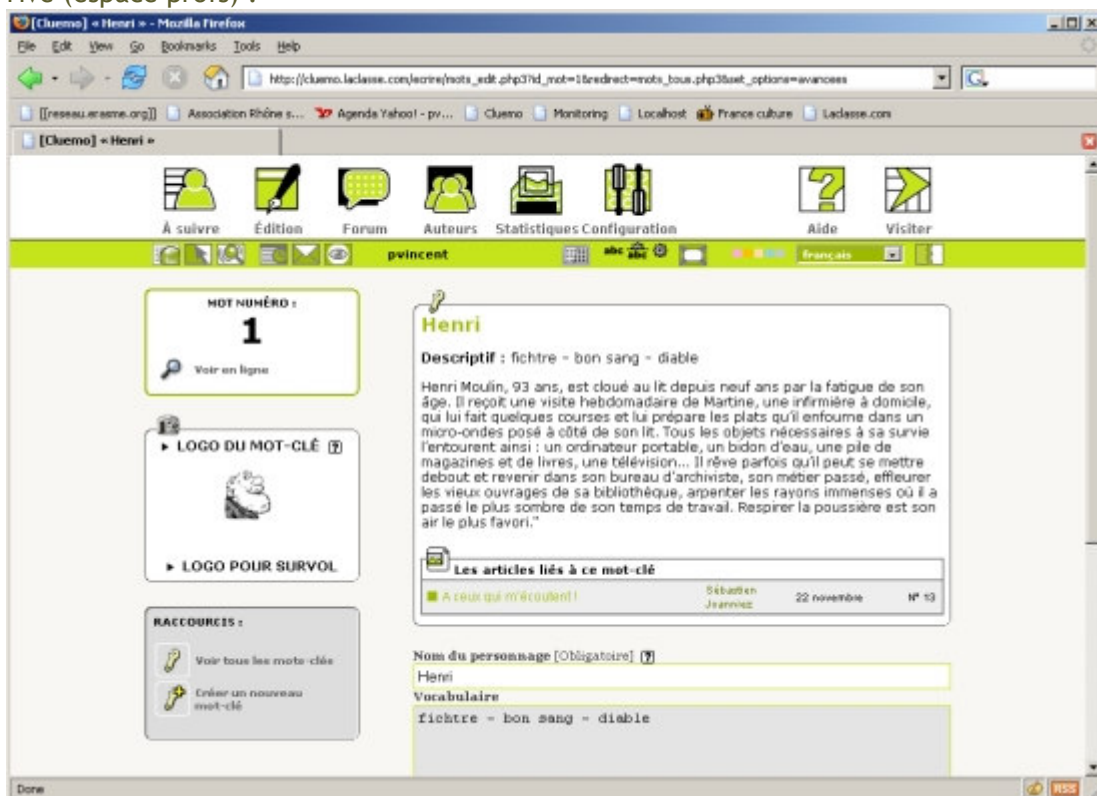
Description du site :

► Site Public :

The screenshot shows the Cluemo website interface. The browser window title is "Cluemo - Nicolas Farcis". The address bar shows "http://cluemo.laclass.com/rubrique.php3?id_rubrique=85". The page content includes a navigation bar with "Description du projet", "Règles de jeu", "L'Écrivain", "Tous les textes par date", and "Tous les textes par personnage". The main content area is divided into sections: "La dernière consigne" (with a "Bonne nuit à tous !" message), "Autres Consignes", "ESPACE PROFS" (with a "PUBLIER" button circled in red), and "PERSONNAGES". A red arrow points from the "PUBLIER" button to the text "Publier un texte". Another red arrow points from the "Tous les textes par date" link to the text "Lire tous les textes". A third red arrow points from the "Tous les textes par personnage" link to the text "Lire les textes".



► Site Privé (espace profs) :



LE LUNDI 6 DÉCEMBRE 2004

Appel aux écrivains de Courzieu ! dans Consignes

par [Sébastien Joanniez](#)

voyez la rencontre au sommet : Henri - Jacques, et inventez la suite !

LE MERCREDI 5 JANVIER 2005

Bonne année à tous ! dans Consignes

par [Sébastien Joanniez](#)

Tous à vos plumes, envoyez vos vœux à Henri, qu'il commence l'année en beauté.

LE JEUDI 3 MARS 2005

ALERTE A LA POUSSIÈRE ! dans Consignes

par [Sébastien Joanniez](#)

La maison d'Henri semble s'écrouler tellement le bruit de l'aspirateur est infernal, tout tremble du sol au plafond, et les verres s'entrechoquent pour éclater par terre. De la rue, on voit même les volets claquer. Des passants s'arrêtent et discutent devant la maison (ou ils décident d'entrer, à vous de voir à l'Ecole Veyet). Jacques sort en courant de la chambre et se retrouve nez à nez avec Georgette, tapie dans un coin de la cuisine, les mains sur la tête et le visage horrifié : elle fixe l'aspirateur devant elle en criant : "Au secours !". Jacques comprend que l'aspirateur est devenu fou et il parle avec Georgette de la méthode qu'ils vont employer pour éliminer l'appareil (ou ils tentent de raisonner le Folinx

diabolique, à vous d'imaginer à l'Ecole Jacques Prévert). Partant du principe qu'un battement d'ailes de papillon à l'ouest du monde provoque un tsunami à l'est, le vacarme de l'aspirateur traverse la France pour étourdir Paul sur son siège de bureau. En pleine recherche de documents sur les trésors par internet, Paul sent ses pieds tressaillir et son écran se brouille momentanément. Il croit que sa dernière heure est arrivée. Paniqué à l'idée de mourir sans avoir rencontré Henri, il appelle les renseignements pour connaître son adresse et ses coordonnées téléphoniques (ou il saute dans son 4x4 et il roule au hasard et rencontre un auto-stoppeur, à vous d'inventer la suite à l'Ecole de Ste Foy). Dans tous les cas, il va falloir arrêter ce vrombissement, c'est insupportable !

LE MERCREDI 11 MAI 2005

Mystères et panique dans **Consignes**

par [Sébastien Joanniez](#)

Lorsque Thierry et Ludovic entrent chez Henri, le bruit cesse subitement et laisse le silence de plomb tomber sur la maison. L'aspirateur est comme mort sur le tapis de l'entrée. Dans la chambre, tout est sens dessus dessous : les slips et les chaussettes étalés par terre, les draps pendent au lustre, les livres déchetés, le papier peint décollé, la fenêtre brisée. Tout est tremblement et désolation. Henri a l'oeil au beurre noir et les cheveux en bataille et le nez de travers. Jacques et Georgette ont disparu : seuls leurs vêtements sont restés en tas par terre mais leurs corps, volatilisés. Pendant que Thierry aide Henri à se remettre d'aplomb (ils discutent aussi et Henri tente d'expliquer à Thierry ce qui s'est passé), Ludovic fait le tour de la maison et décrit les ravages de l'aspirateur démoniaque. Quel ouragan !

LE MARDI 5 JUILLET 2005

Thierry découvre Henri tout déboussolé... dans **Consignes**

par [Ecole JP Veyet \(classe CM1\)](#)

- ▶ Quel bazar ! Que s'est-il passé ? dit Thierry.
- ▶ C'est l'aspirateur de Georgette, répond Henri.
- ▶ Mais où sont passés Jacques et Georgette ?
- ▶ Je vais te raconter toute l'histoire. Je dormais quand, tout à coup, j'ai entendu l'aspirateur de Georgette dans l'armoire. C'était un carton qui était tombé dessus et l'avait mis en route. Il a aspiré tous les vêtements qu'il y avait dans l'armoire. Au bout d'un moment, le tuyau était bouché et l'aspirateur a alors explosé, ce qui a ouvert la porte. Il a répandu toutes mes culottes et mes chaussettes dans la chambre. Ensuite, il est monté sur mon lit et m'a donné un coup de manche sur l'oeil. Il m'a également aspiré les cheveux ! Je me suis débattu mais je me suis quand même pris des coups ! Je l'ai jeté contre le mur, c'est pour cela que la tapisserie pend. Il s'en est alors pris aux draps. Vu qu'ils étaient trop gros, il les a recrachés sur le lustre. Georgette et Jacques ont tellement eu peur que leurs vêtements se sont craqués. Ils ont enfin sauté par la fenêtre pendant que tu montais dans ma chambre.

LE MERCREDI 6 JUILLET 2005

Des Vacances ! dans **Consignes**

par [Sébastien Joanniez](#)

Puisque l'été est arrivé, que le soleil plombe, que les rivières et les mers nous appellent, et puisque nous avons besoin de nous reposer, les directeurs ont créé les vacances. Quelle bonne idée ! Nous oublions tout, les cartables au grenier, les trousseaux à la cave, le reste au diable, c'est le moment de faire un tour. Au coin de la rue, à la plage, chez mémé, à la piscine, au barbecue. C'est le moment de rester aussi, de ne rien faire surtout, de prendre le temps, de regarder comme le monde va, d'écouter ses histoires et ses musiques. C'est un moment à choisir le mieux pour nous. Moi je suis toujours en vacances, et toujours au travail, mon travail c'est vivre et écrire. C'est confondu les fériés, les dimanches et les jours de la semaine, c'est un jour de plus à chaque fois, ça ne change rien à ma vie ni

à mon travail : je continue. Alors je voulais vous dire que si vous avez envie pendant les vacances de m'écrire, de m'écrire en dehors de l'école, comme pour donner des nouvelles, je vous lirai avec plaisir.
À cette adresse : sjoanniez@hotmail.com
À bientôt et bonnes vacances !

.

SPIP / Squelette Spip01
© 09/2004 www.erasme.org sous licence GPL