L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE · FRANÇAIS · EXPRESSION ÉCRITE · P1

Si mon stylo était magique en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2 | Difficulté ★★★ | 30 min | Objectif : Si mon stylo était magique | Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Si mon stylo était magique

Nino te résume l'essentiel

- Imagine ce que ton stylo pourrait faire s'il était magique.
- Écris des idées précises avec des mots qui font rêver.
- Nino te conseille de relire ton histoire avant de la terminer.

La leçon

Entre dans un monde magique

Tu vas écrire un petit texte d'imagination. Le début de ton texte est : Si mon stylo était magique... Ensuite, tu inventes la suite. Ton stylo peut faire des choses impossibles dans la vraie vie. Il peut dessiner un chat qui sort de la feuille. Il peut écrire un message dans le ciel. Il peut faire apparaître un goûter sur ta table. Dans ton texte, tu as le droit d'inventer. Tu peux aussi choisir un problème à résoudre. Par exemple, ton stylo peut aider un enfant perdu à retrouver sa maison. Il peut réparer le cerf-volant de ton frère. Il peut dessiner une porte pour visiter une forêt enchantée. Ton lecteur doit pouvoir imaginer la scène dans sa tête.

Un texte d'imagination

> Un texte d'imagination raconte des choses inventées. Elles ne sont pas obligées d'être vraies. Pourtant, ton histoire doit rester claire. Il faut savoir qui agit, ce qui se passe et comment l'histoire se termine.

Choisis les idées de ton aventure

- Choisis ton héros. Cela peut être toi, Nino, ta sœur, un copain ou un animal.
- Décide quel est le pouvoir du stylo. Il peut dessiner, effacer, parler, voler ou transformer des objets.
- Trouve un lieu. Tu peux commencer dans la classe, ta chambre, le jardin ou la cour.
- Ajoute une surprise. Le stylo peut trembler, briller, écrire tout seul ou laisser une trace dorée.
- Prévois un problème. Une porte magique se ferme. Un dragon a peur. Un dessin devient trop grand.
- Imagine une fin. Le problème est résolu, le stylo se repose ou garde son secret.

Construis ton histoire en trois moments

Pour écrire facilement, range tes idées dans l'ordre. D'abord, présente le lieu et le stylo. Tu peux écrire : « Un mercredi, je faisais mes devoirs dans ma chambre. » Puis, montre le moment magique. Par exemple : « Mon stylo bleu s'est mis à briller très fort. » Ensuite, raconte ce qui arrive. Fais agir le stylo. Il dessine, il parle ou il t'emmène quelque part. Enfin, termine ton histoire. Le héros peut rentrer chez lui, remercier le stylo ou cacher le secret. Une bonne fin ne doit pas arriver trop vite. Écris au moins une ou deux phrases pour expliquer ce qui change à la fin.

Des mots pour rendre ton texte vivant

Pour parler du stylo	Pour raconter l'action	Pour montrer la magie

doré, minuscule, brillant, étrange	il bondit, il dessine, il tourne, il efface	soudain, tout à coup, aussitôt
un stylo qui chuchote	une porte apparaît	une lumière danse sur la feuille
une plume argentée	un dessin sort du cahier	un nuage de paillettes brille

Regarde comment une idée devient une phrase

Idée courte : « Le stylo fait apparaître un chien. » Phrase plus précise : « Tout à coup, mon stylo doré dessina un petit chien qui sauta hors de mon cahier. » La deuxième phrase aide mieux le lecteur à voir la scène. Ajoute un moment, un détail ou une action.

Écris des phrases faciles à comprendre

Commence souvent tes phrases par une majuscule. Termine-les par un point, un point d'interrogation ou un point d'exclamation. Fais des phrases plutôt courtes. Une phrase trop longue peut perdre ton lecteur. Tu peux utiliser des mots qui relient les actions : puis, après, tout à coup, alors, enfin. Ces mots montrent l'ordre de l'histoire. Observe cet exemple : « D'abord, le stylo a roulé sur ma table. Puis, il a dessiné une clé. Enfin, la clé a ouvert une petite porte. » Chaque action est rangée dans le bon ordre. Tu peux aussi faire parler un personnage. Mets des guillemets : « Viens avec moi ! », chuchota le stylo. Une phrase parlée rend ton aventure plus vivante.

Le tuyau de Nino

Je prépare trois mots avant d'écrire : un lieu, un pouvoir et une surprise. Par exemple : « cour », « voler », « pluie de bonbons ». Avec ces trois mots, je trouve vite mon histoire.

Avance pas à pas

- Écris le début : « Si mon stylo était magique… »
- Choisis une idée principale. Ne donne pas dix pouvoirs différents à ton stylo.
- Raconte ce que tu vois, ce que tu entends ou ce que tu ressens.
- Ajoute un petit problème. Cela rend l'histoire plus intéressante.
- Explique comment le problème se termine.
- Relis lentement chaque phrase.
- Vérifie les majuscules, les points et les mots oubliés.

Donne des détails à ton lecteur

Les détails rendent ton texte plus amusant. Au lieu d'écrire seulement « J'étais content », tu peux écrire : « Je sautais partout dans ma chambre tellement j'étais content. » Au lieu d'écrire « Le stylo était beau », tu peux écrire : « Le stylo avait des étoiles vertes sur son capuchon. » Choisis seulement des détails utiles. Ils doivent aider à comprendre ton histoire. Tu peux parler des couleurs, des bruits, des odeurs ou des sensations. Par exemple : « Une odeur de chocolat remplissait la cuisine. » Tu peux aussi dire ce que pense le héros : « J'avais un peu peur, mais je voulais découvrir le secret du stylo. » Ton lecteur comprend alors mieux tes émotions.

Attention piège !

Ne raconte pas seulement une liste d'actions : « Le stylo vole. Il dessine. Il chante. Il dort. » Relie les idées et explique ce qui arrive. Par exemple : « Le stylo vola jusqu'à la fenêtre, car il avait aperçu un oiseau blessé dans le jardin. »

Relis comme un détective

Quand ton texte est fini, relis-le doucement. Cherche d'abord si ton histoire commence bien par l'idée du stylo magique. Vérifie ensuite si les actions sont dans l'ordre. Demande-toi : « Est-ce que je comprends ce qui se

passe ? » Regarde chaque phrase. Elle doit avoir une majuscule au début et une ponctuation à la fin. Vérifie les mots connus : stylo, magique, cahier, classe, dessin. Si tu trouves un mot difficile, cherche-le dans ton cahier de mots ou demande de l'aide. Puis lis ton texte à voix basse. Si une phrase sonne bizarrement, change-la. Nino est prêt : ton imagination peut maintenant partir à l'aventure.

Exemples résolus

Un dessin vient aider un chaton

Énoncé. Écris un court texte avec un stylo magique qui aide un animal.

1. Choisis le héros : je suis dans le jardin avec Nino.
2. Choisis le problème : un chaton est coincé en haut d'un arbre.
3. Choisis le pouvoir : le stylo dessine une échelle solide.
4. Écris une fin : le chaton redescend et le stylo redevient calme.

Résultat : Si mon stylo était magique, il pourrait aider les animaux. Un jour, dans le jardin, Nino aperçut un chaton coincé dans un arbre. Mon stylo argenté se mit à briller. Il dessina une grande échelle contre le tronc. Le chaton descendit doucement et miaula de joie. Puis mon stylo retourna dans ma trousse.

Une porte vers la récréation

Énoncé. Écris un court texte avec un stylo magique qui ouvre une porte.

1. Commence dans un lieu connu : la classe.
2. Ajoute un détail magique : le stylo tremble sur la table.
3. Raconte l'action : il dessine une porte sur le mur.
4. Termine l'aventure : je reviens en classe avant la fin de la récréation.

Résultat : Si mon stylo était magique, il dessinerait une porte sur le mur de la classe. Tout à coup, la porte s'ouvrirait sur une cour remplie de ballons. Je jouerais avec Nino sous un soleil doux. Mais la cloche sonnerait. Je repasserais vite par la porte et le dessin disparaîtrait.

Les tuyaux de Nino

Le tuyau de Nino : le trio magique

Avant d'écrire, note un lieu, un pouvoir et un problème. Exemple : « cuisine », « dessiner », « gâteau disparu ».

Le tuyau de Nino : le film dans ta tête

Ferme les yeux quelques secondes. Imagine la scène comme un petit film. Écris ensuite ce que tu vois.

Le tuyau de Nino : la dernière phrase

Garde une idée pour la fin. Ton stylo peut s'éteindre, se cacher ou te laisser un dernier message.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
J'écris seulement : « Mon stylo est magique. C'est bien. »	Le lecteur ne sait pas quel pouvoir a le stylo ni ce qui se passe.	Ajoute une action précise : « Mon stylo dessine un pont pour traverser la rivière. »

J’écris des actions sans ordre.	Le lecteur peut se perdre dans l’histoire.	Utilise des mots comme « d’abord », « puis » et « enfin ».
J’oublie de terminer mon histoire.	Le lecteur ne sait pas ce qui arrive au héros et au stylo.	Écris une dernière phrase qui raconte la fin ou le retour au calme.

Mes exercices

1 Trouve une idée magique ★☆☆

Entoure les idées qui peuvent arriver avec un stylo magique.

1. Le stylo dessine une échelle pour sauver un chaton.
2. Le stylo reste dans la trousse pendant le cours.
3. Le stylo écrit un message sur un nuage.

2 Range les mots ★☆☆

Associe chaque mot à la bonne famille : lieu, pouvoir ou surprise.

1. la cour de l'école
2. voler
3. une pluie de confettis
4. la chambre

3 Remets l'aventure dans l'ordre ★☆☆

Numérote les phrases de 1 à 4 pour raconter l'histoire dans l'ordre.

1. Le stylo dessina un bateau sur mon cahier.
2. Je rangeai mon stylo dans ma trousse.
3. Un matin, mon stylo se mit à briller.
4. Le bateau sortit de la feuille et vogua dans une flaque.

4 Ajoute un détail ★★☆

Transforme chaque phrase en ajoutant un détail magique.

1. Mon stylo bouge.
2. Une porte apparaît.

5 Prépare ton histoire ★★☆

Complète le tableau avec tes idées avant d'écrire.

1. Lieu : … / Pouvoir du stylo : … / Problème : … / Fin : …

6 Écris le début et la fin ★★☆

Écris un début et une fin pour cette aventure.

Ton stylo dessine un cerf-volant qui s'envole dans la cour.

7 Invente ton aventure ★★★

Rédige un texte d'imagination qui commence par « Si mon stylo était magique… »

Raconte une aventure avec un lieu, un pouvoir, un problème et une fin.

Évaluation

Lis, complète et rédige avec soin. Relis tes phrases avant de rendre ton travail. **Barème : 20 points**

1. Cite un pouvoir possible pour un stylo magique. / 3

2. Remets ces mots dans l'ordre : enfin / le stylo / dans ma trousse / retourna. / 3

3. Ajoute un détail à cette phrase : « Le stylo brille. » / 3

4. Écris deux phrases : une phrase pour le début et une phrase pour le problème d'une aventure magique. / 4

5. Écris une phrase de fin pour une histoire où le stylo a aidé un enfant. / 3

6. Rédige un petit texte de quatre phrases ou plus qui commence par « Si mon stylo était magique… » / 4

Quiz de révision

1. Quel début convient à une histoire sur un stylo magique ?

A) Si mon stylo était magique, il pourrait parler. **B)** Mon stylo est posé dans la trousse.
C) J'aime écrire avec un crayon. **D)** La feuille est blanche.

2. Quel mot aide à raconter les actions dans l'ordre ?

A) bleu **B)** puis **C)** trousse **D)** petit

3. Quel détail rend cette phrase plus précise : « Le stylo bouge » ?

A) Le stylo. **B)** Le stylo bleu saute sur la table. **C)** Le stylo est un stylo. **D)** Un stylo.

4. Que faut-il raconter à la fin d'une histoire ?

A) Seulement le titre **B)** Ce qui arrive après l'aventure **C)** La liste des couleurs
D) Le prénom de tous les élèves

5. Quelle phrase contient une surprise magique ?

A) Je mange une pomme au goûter. **B)** Le stylo dessine un pont au-dessus de la rivière.
C) Je ferme mon cahier. **D)** Ma trousse est sous la table.

6. Quelle ponctuation termine cette phrase : « Viens avec moi » chuchota le stylo

A) . **B)** , **C)** ! **D)** :

7. Quel élément peut rendre ton histoire plus intéressante ?

A) Un petit problème à résoudre **B)** Une phrase sans point **C)** Des mots sans ordre
D) Une fin oubliée

8. Que dois-tu vérifier pendant ta relecture ?

A) Les majuscules et les points **B)** La couleur de la feuille **C)** La taille de la table
D) Le nombre de gommes

Guide pour les parents

Invitez votre enfant à raconter son idée à voix haute avant d'écrire. Écoutez sans écrire à sa place.

- Posez des questions simples : « Où es-tu ? », « Que fait le stylo ? », « Quel problème arrives-tu à résoudre ? »
- Aidez votre enfant à choisir une seule aventure, puis rappelez-lui de relire les majuscules, les points et la fin de son histoire.
- Valorisez les idées précises, même si quelques mots restent à corriger.

Temps conseillé : ~15 min.

Questions fréquentes

Q. Puis-je inventer un animal qui parle ?

R. Oui. Dans une histoire d'imagination, un animal peut parler, chanter ou donner un conseil.

Q. Mon stylo peut-il avoir plusieurs pouvoirs ?

R. Oui, mais choisis surtout un pouvoir principal. Ton histoire sera plus claire.

Q. Combien de phrases dois-je écrire ?

R. Écris plusieurs phrases pour avoir un début, une aventure et une fin. Ajoute des détails utiles.

Q. Que faire si je ne trouve pas d'idée ?

R. Choisis un lieu connu, comme ta chambre ou la classe. Imagine ensuite que ton stylo y fait apparaître quelque chose.

Corrigé

Exercice 1 : Trouve une idée magique

1. Oui, c'est une idée magique. *: Une échelle dessinée ne peut pas apparaître seule dans la vraie vie.*
2. Non, ce n'est pas une idée magique. *: Un stylo peut rester dans une trousse sans magie.*
3. Oui, c'est une idée magique. *: Un stylo ordinaire ne peut pas écrire dans le ciel.*

Exercice 2 : Range les mots

1. Lieu *: La cour est l'endroit où se passe l'histoire.*
2. Pouvoir *: Voler peut être le pouvoir du stylo.*
3. Surprise *: Cette pluie arrive de façon étonnante.*
4. Lieu *: La chambre est un endroit.*

Exercice 3 : Remets l'aventure dans l'ordre

1. 2 *: Le bateau est dessiné après le début de l'histoire.*
2. 4 *: Cette phrase termine l'aventure.*
3. 1 *: C'est le début.*
4. 3 *: Le bateau peut sortir après avoir été dessiné.*

Exercice 4 : Ajoute un détail

1. Réponse possible : « Mon stylo violet bondit sur la table en laissant des étoiles derrière lui. » *: La phrase précise comment le stylo bouge.*
2. Réponse possible : « Tout à coup, une petite porte dorée apparaît sur le mur de ma chambre. » *: La phrase donne un moment, une couleur et un lieu.*

Exercice 5 : Prépare ton histoire

1. Réponse attendue : quatre idées qui vont ensemble. Exemple : « jardin / dessine une échelle / un chaton est coincé / le chaton redescend ». *: Tes quatre idées doivent permettre de raconter une aventure claire.*

Exercice 6 : Écris le début et la fin

1. Réponse attendue : un début qui présente le stylo magique et une fin qui explique ce que devient le cerf-volant. Exemple : « Si mon stylo était magique, il dessinerait un cerf-volant rouge dans la cour. Enfin, le cerf-volant reviendrait doucement dans ma main. » *: Le texte doit avoir au moins deux phrases complètes.*

Exercice 7 : Invente ton aventure

1. Réponse attendue : un texte comprenant le début imposé, plusieurs phrases dans l'ordre, un pouvoir magique précis, un problème et une fin. Le texte doit avoir des majuscules et une ponctuation adaptée. *: Ajoute des mots comme « puis », « tout à coup » ou « enfin » pour relier les actions.*

Évaluation : corrigé

1. Réponse possible : « Il peut dessiner une porte qui s'ouvre vraiment. » / 3
2. Enfin, le stylo retourna dans ma trousse. / 3
3. Réponse possible : « Le stylo doré brille très fort sur mon bureau. » / 3
4. Réponse attendue : deux phrases complètes et dans l'ordre. Exemple : « Si mon stylo était magique, il parlerait dans ma chambre. Tout à coup, il me dirait qu'un dessin a disparu de mon cahier. » / 4
5. Réponse possible : « Enfin, l'enfant retrouva sa maison et mon stylo se coucha dans ma trousse. » / 3
6. Réponse attendue : un texte avec le début imposé, une action magique, un problème ou une surprise, une fin et une ponctuation adaptée. / 4

Quiz : réponses

1. **A) Si mon stylo était magique, il pourrait parler.** *: La première phrase annonce une action impossible et magique.*
2. **B) puis** *: Le mot « puis » montre ce qui arrive après.*
3. **B) Le stylo bleu saute sur la table.** *: On sait quelle couleur a le stylo et comment il bouge.*
4. **B) Ce qui arrive après l'aventure** *: La fin explique comment l'histoire se termine.*
5. **B) Le stylo dessine un pont au-dessus de la rivière.** *: Un pont dessiné qui apparaît est une idée magique.*
6. **C) !** *: Le point d'exclamation montre que le stylo appelle avec énergie.*
7. **A) Un petit problème à résoudre** *: Un problème donne envie de connaître la suite.*

8. A) Les majuscules et les points *: Les majuscules et les points rendent les phrases faciles à lire.*

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- **Toutes les fiches de Français CE2** · /francais-ce2/
- **Réviser le français en CE2** · /francais-ce2/revisions-ce2/
- **Tous les verbes à l'imparfait en CE2** · /francais-ce2/conjugaison-ce2/tous-les-verbes-a-limparfait/