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 | Vidéoprojection

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.

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.