



Texte et image : l'affiche en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★



30 min

Objectif : Texte et image : l'affiche

Vidéoprojection

Compétence visée (programme) : Articuler le texte et l'image à des fins de communication



Nino te résume l'essentiel

- ▶ Une affiche sert à informer ou à inviter.
- ▶ L'image attire le regard et le texte donne les informations importantes.
- ▶ Avec Nino, choisis peu de mots et une image claire.

La leçon

I Une affiche, c'est quoi ?

Une affiche est une grande feuille que l'on peut voir de loin. Elle donne un message rapidement. Elle peut annoncer une fête d'école, un spectacle, une vente de gâteaux ou une sortie. Elle peut aussi rappeler une règle importante. Par exemple, une affiche peut dire : « Gardons la cour propre ! » Une autre peut inviter les familles à la kermesse. Sur une affiche, le texte et l'image travaillent ensemble. Le texte explique. L'image montre ou fait deviner le sujet. Une bonne affiche ne raconte pas toute une histoire. Elle donne envie de regarder et de comprendre vite.

I Les deux grandes missions d'une affiche

- Informer : donne une information utile. Exemple : « Bibliothèque ouverte mercredi ».
- Inviter : donne envie de venir. Exemple : « Viens au spectacle de l'école ! »
- Rappeler : aide à suivre une règle. Exemple : « Je trie mes papiers ».
- Alerter : prévient d'un danger ou d'un problème. Exemple : « Attention au sol mouillé ».

I Le texte donne le message

Le texte d'une affiche doit être court. Les personnes qui passent devant n'ont pas beaucoup de temps. Commence par écrire le message le plus important. C'est souvent le titre. Écris-le en gros. Tu peux écrire : « Fête de l'école », « Jeux dans la cour » ou « Donne tes livres lus ». Choisis des mots simples. Évite les longues phrases. Ajoute ensuite les informations utiles. Pour une invitation, pense au lieu, au jour et à l'heure. Par exemple : « Vendredi 14 juin, à 18 h, dans la cour de l'école. » Si une information manque, les lecteurs ne sauront pas quand venir. Relis chaque mot avant de décorer ton affiche.

I Les informations à choisir

Si ton affiche...	Tu peux écrire...
invite à un événement	le nom, le jour, l'heure et le lieu
rappelle une règle	une consigne courte et claire
présente une activité	ce que l'on peut faire et pour qui
demande de l'aide	ce qu'il faut apporter ou faire

| L'image aide à comprendre

L'image est souvent la première chose que l'on voit. Elle doit donc être facile à reconnaître. Pour une affiche sur un goûter, tu peux dessiner un gâteau, des fruits ou une table avec des verres. Pour une affiche sur le prêt de livres, dessine un livre ouvert. Pour une affiche qui demande de ne pas jeter de papiers, dessine une poubelle et un papier qui tombe dedans. Ton image doit avoir un lien avec ton texte. Un dessin de ballon est joli, mais il ne convient pas à une affiche sur le rangement de la classe. Tu peux dessiner, découper une image dans un prospectus ou coller une photographie. Choisis une image nette. Ne mets pas trop de petits détails.

| Un mot à connaître

Le slogan est une petite phrase facile à retenir. Il donne le message principal. Exemple : « Une cour propre, c'est plus agréable ! »

| Place les éléments avec soin

Avant de coller ou de dessiner, organise ta feuille. Cette organisation s'appelle la mise en page. Place d'abord ton titre. Il peut être en haut, car c'est un endroit facile à voir. Place ensuite l'image au milieu ou à côté du titre. Garde un peu d'espace autour des mots et du dessin. Cet espace aide les

lecteurs à bien regarder. Ajoute les petites informations en bas ou près de l'image. Écris droit. Tu peux tracer légèrement des lignes au crayon avant d'écrire. Utilise une écriture assez grande. Si tu écris trop petit, une personne éloignée ne pourra pas lire. N'entoure pas chaque mot. Trop de cadres et trop de flèches rendent l'affiche confuse.

| Prépare ton affiche en cinq étapes

- Choisis ton message. Demande-toi : « Que veux-je dire aux personnes ? »
- Écris un titre court. Cherche des mots qui donnent envie de lire.
- Note les informations importantes. Garde seulement celles qui sont utiles.
- Choisis une image qui montre bien le sujet.
- Fais un brouillon. Puis vérifie et réalise ton affiche proprement.

| Le tuyau de Nino

Nino regarde son affiche à trois pas de distance. Si le titre se lit bien et si l'image se comprend vite, c'est bon signe. Fais ce test avec ton affiche.

I Choisis les couleurs

Les couleurs peuvent attirer le regard. Choisis-en quelques-unes. Deux ou trois couleurs peuvent suffire. Par exemple, pour une affiche sur le jardin de l'école, utilise du vert, du jaune et du marron. Pour une affiche sur un spectacle, le violet, le rouge et le jaune peuvent donner une impression de fête. Fais attention au contraste. Le contraste, c'est une différence qui aide à voir. Des lettres noires sur une feuille jaune se lisent bien. Des lettres jaunes sur une feuille blanche se voient moins bien. Cette règle est utile quand les couleurs sont très différentes. Si deux couleurs se ressemblent trop, les mots deviennent difficiles à lire. Colorie sans cacher ton texte.

I Attention piège !

Ne mets pas une grande quantité de mots, de couleurs et de dessins sur la même affiche. Le lecteur ne sait plus où regarder. Choisis une idée principale et garde ce qui l'aide à comprendre.

I Un exemple : annoncer une vente de gâteaux

Tu veux annoncer une vente de gâteaux pour la fête de l'école. Ton grand titre peut être : « Vente de gâteaux ! » Dessine un gros gâteau avec quelques parts bien visibles. Ajoute un petit texte : « Vendredi, à la sortie de l'école, dans la cour. » Tu peux écrire : « Apporte quelques pièces pour te

régaler. » Le titre attire. L'image montre ce qui sera vendu. Les autres mots disent quand et où venir. Tout le texte parle de la même chose. Voilà une affiche claire. Si tu dessines aussi un robot, un dinosaure et un bateau, les lecteurs risquent de ne pas comprendre le sujet.

Vérifie avant d'afficher

Prends un petit temps pour observer ton travail. Lis ton affiche comme si tu la découvrais pour la première fois. Comprends-tu le message en quelques instants ? Ton titre est-il assez grand ? Ton image correspond-elle aux mots ? As-tu écrit le jour, l'heure et le lieu si tu invites des personnes ? Vérifie aussi l'orthographe des mots importants. Demande à un camarade de regarder. S'il comprend ton affiche sans explication, ton message fonctionne. Tu peux alors être fier de ton travail. Ton affiche parle aux autres avec des mots et des images.

Exemples résolus

Inviter à une séance de jeux

Énoncé. Tu dois préparer une affiche pour annoncer des jeux de société à l'école, mercredi à 14 h.

1. Choisis le titre : « Après-midi jeux ! »

2. Dessine un dé, des cartes ou un plateau de jeu.
3. Ajoute les informations : « Mercredi à 14 h, dans la salle de classe. »
4. Place le titre en haut et l'image au milieu.

Résultat : L'affiche annonce clairement l'activité, le jour, l'heure et le lieu.

Rappeler une règle dans la cour

Énoncé. Tu dois créer une affiche pour demander aux élèves de jeter leurs papiers à la poubelle.

1. Écris un slogan court : « Ma cour est propre, je ramasse ! »
2. Dessine une poubelle et un papier qui est jeté dedans.
3. Utilise une grande écriture pour le slogan.
4. Laisse de l'espace autour du dessin et des mots.

Résultat : Le texte donne la règle et l'image montre le bon geste.

I Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : les trois questions

Avant de commencer, demande-toi : quoi, quand, où ? Ces trois questions aident pour une affiche qui invite.



Le tuyau de Nino : regarde de loin

Pose ton affiche sur une table et recule de trois pas. Si tu lis le titre sans effort, il est assez grand.



Le tuyau de Nino : une image utile

Choisis une image qui pourrait presque expliquer le sujet sans les mots.

Mes exercices

1 Le rôle de l'affiche ★★

Choisis le but de chaque affiche.

1. « Spectacle de l'école vendredi à 18 h »
2. « Je ferme le robinet après m'être lavé les mains »
3. « La bibliothèque est ouverte le mercredi »

2 Les informations utiles ★★

Repère les informations qu'il faut écrire pour inviter à une fête d'école.

1. Quelle information est utile ?
2. Quelle information est utile ?
3. Quelle information est utile ?

3 Une affiche claire ★★

Écris vrai ou faux.

1. Le titre d'une affiche doit être facile à lire.
2. Une image sans lien avec le texte aide toujours à comprendre.
3. Une affiche peut avoir peu de mots.