JEU DE L' OIE

► raconter une séquence de l'histoire
► anticiper sur ce qui précède ou sur la suite en fonction des illustrations choisies
► faire des hypothèses et les justifier
► raconter l'histoire complète en ayant restitué l'ordre chronologique de l'histoire
► utiliser un langage explicite pour permettre à l'autre de retrouver lui aussi l'histoire
► manifester la compréhension d'un récit par des choix d'images, des reformulations

Matériel

- piste avec illustrations de différentes histoires lues et connues ou textes de différentes histoires, des cases « pièges », des cases « questions » avec un gros point d'interrogation
- dé avec constellations différentes suivant les compétences numériques des élèves
- livres dans lesquelles les illustrations ont été prélevées mis à disposition
- fiches « questions » rangées dans un carton ou posées sur la table sous forme de pioche

Déroulement :

- **la piste est présentée :**

► s'approprier le matériel par sa description

→ formulation de l'adulte : « Qui peut décrire ce matériel et ce que nous allons pouvoir faire avec, comment allons- nous pouvoir jouer ? »

→ laisser les élèves intervenir librement, reprendre certaines propositions et relancer en demandant des informations supplémentaires

- **présentation de la règle de jeu par l'adulte :**

→ « Vous allez lancer le dé chacun votre tour »
→ « en fonction du nombre de points sur le dé, vous allez avancer dans les cases «
→ « quand vous tombez sur une case vous devez dire à quelle histoire appartient l'illustration, dire le titre de l'histoire et raconter l'histoire **ou** lire le texte, dire de quelle histoire il s'agit, donner le titre **ou** répondre à une question piochée dans « La boîte à questions»
→ « pour être sûr, pour valider la réponse à la question, il faudra aller chercher le livre qui correspond pour vérifier »
→ présentation des cases « pièges » : « A quoi correspondent ces cases ? Que devez vous faire quand vous tombez sur une de ces cases ? » : verbaliser et expliciter toutes les cases de la grille
→ présentation des cases « questions »
→ « Vous avez compris, qui peut me redire comment vous allez jouer ? » : faire reformuler par les élèves pour stabiliser la règle

► définir la tâche et comprendre le but à atteindre

- **mise en situation : appropriation de la règle du jeu**

→ faire un premier tour avec les élèves pour vérifier :

- les déplacements sur la piste
- le dénombrement des points sur le dé
- le fait que chaque élève attend bien que l'autre joueur ait parlé avant de lancer son dé

→ l'adulte revient sur les problèmes rencontrés et stabilise les comportements pour permettre la mise en place de la situation langagière

- **jouer et aider (rôle de l'adulte)**

→ laisser les élèves intervenir oralement, notamment en cas de désaccord (interaction langagière élève/ élève)
→ reformuler si nécessaire
→ aider à la mise en mots en prélevant des indices sur l'illustration de la piste, sur les cases de la piste
→ quand le livre correspondant est trouvé, rechercher l'illustration dans le livre et la replacer par rapport à la chronologie de l'histoire (début, milieu, fin, en ajoutant oralement des éléments permettant aux élèves de se repérer)
→ aide à apporter pour certaines cases « questions » : aller chercher le livre correspondant mis à disposition pour aider à trouver la réponse

Commentaires pédagogiques :

- « deviner cette histoire » permet :

► de raconter l'enchaînement des actions en recadrant l'illustration extraite dans la chronologie du récit
► de développer des compétences langagières motivantes et structurantes : communiquer et être compris (pour le locuteur), comprendre (pour l'interlocuteur)

- le point de départ est la description de l'illustration qui est sous les yeux pour aboutir à l'histoire et le schéma narratif non visualisable mais mémorisé puisque les histoires sont connues
- les interventions de l'enseignant ont pour objectif de relancer le récit de l'élève :

- questions de relance pure : « regarde ce que fait le personnage sur l'illustration.. » pour :
→ inviter à la concentration et à la lecture d'image (prise d'indices)
→ reconstruire mentalement le récit évoqué
- questions facilitant l'émission des hypothèses : « Que va-t-il pouvoir faire ? »
- questions favorisant la justification de ces hypothèses en utilisant le connecteur « Pourquoi ? » ou « Comment vois-tu ? »
- interventions à but linguistique pour permettre de réemployer une structure, un lexique précis ou encore pour corriger

- « répondre à des questions » permet :

► de faire des inférences
► d'identifier et de caractériser des personnages, des événements d'une histoire connue et lue
► de rappeler oralement des événements lus
► de dégager oralement le thème d'un texte littéraire
► de comprendre et employer à bon escient les termes techniques utilisés à propos des textes

Prolongement :

- Ecrire la règle du jeu (cf. doc « Evoquer et énoncer par écrit une règle de jeu »)
- Inventer d'autres pistes en fonction des ouvrages qui auront été lus
- Proposer aux élèves de cycle 3 de faire jouer des élèves de cycle 2
- Proposer aux élèves de cycle 3 de créer des classes binômes avec rencontres pour jouer aux jeux crées par chacune des classes
- Associer les questions du jeu de l'oie aux questions écrites par les élèves du défi- lecture
- Penser à une journée « portes- ouvertes » pendant laquelle les élèves feront jouer les adultes (parents, …)
- Créer une liaison CM2/6e autour des jeux de société créés à partir des ouvrages du PAL

Florence Breuneval, CPC, Gennevilliers