

JEU DE L'OIE

Deviner cette histoire

- ▶ 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 »)