

Jeu de loto

l' élève doit être capable de :

- ▶ avoir envie de s'exprimer par le jeu
- ▶ décrire l'image en utilisant une structure simple ou complexe
- ▶ se faire comprendre
- ▶ parler à haute voix pour être compréhensible et audible
- ▶ lire à haute voix pour communiquer le texte à ceux qui ne l'ont pas sous les yeux
- ▶ écouter celui qui a la parole
- ▶ prélever des indices pertinents sur le support
- ▶ comprendre un texte entendu
- ▶ mettre en mots cette prise d'indices

- ◆ le développement des compétences langagières se fait par « imitation- imprégnation » puisque les élèves changent de rôles (locuteur/ interlocuteur) à tour de rôle
- ◆ la variété des actions à décrire permet à chacun de mettre en œuvre son système linguistique l'objectif étant d'être compris de l'autre

Matériel :

- des cartes jeu avec des illustrations, des textes ou des personnages des différents supports livresques choisies au préalable, des intrus qui ne correspondent pas aux livres choisis
- des planches quadrillées permettant de poser les cartes tirées avec
 - la couverture d'un livre en petit
 - plusieurs illustrations de livres
 - des textes

→ en fonction des compétences en lecture des élèves on peut choisir un type de planche ou procéder à un mélange pour diversifier les supports

Déroulement

- les cartes sont posées sur la table au milieu des joueurs face retournée vers la table
- un élève tire une carte : il ne doit pas la montrer mais
- ◆ la décrire à haute voix pour donner des indications à l'autre joueur quand il s'agit d'illustrations
- ou
- ◆ lire à haute voix le texte qu'il a tiré pour le communiquer aux autres
- les autres élèves écoutent et cherchent s'ils ont le dessin, le texte correspondant sur leur planche ou si la carte appartient à leur planche c'est-à-dire correspond à l'histoire
- si un élève veut la carte il dit « C'est pour moi » :
- montrer et poser la carte pour valider et vérifier :
- ◆ reprendre oralement la description faite par l'élève (cette reformulation peut être prise en charge soit par l'adulte soit par l'élève lui-même) et vérifier que l'autre élève a bien sur sa planche l'image correspondant
- ◆ relire le texte
- en cas d'erreur faire percevoir ce qui est semblable et ce qui est différent
- ▶ valider ou non par une vérification objective en prenant des repères pertinents sur l'image ou en allant regarder dans les livres qui restent à disposition
- reposer la carte au milieu dans la pioche

Rôle de l'adulte

- aide les élèves à formuler des phrases, aide à la mise en mots
- amène à utiliser des relatives : formulation plus complexe
- amène à utiliser une terminologie spatiale pour permettre de décrire et de donner des points de repères à celui qui écoute
- aide à la relecture en aidant à lire par groupe de mots (possibilité de cartes spéciales pour certains élèves : le découpage en groupe de mots est alors proposé directement sur les cartes)
- veille au respect des règles du jeu

Commentaires pédagogiques :

- induire des structures linguistiques courantes liées à l'utilisation du langage : décrire un élément que l'autre ne connaît pas ou n'a pas sous les yeux, décrire ou raconter un événement à quelqu'un qui le l'a pas vécu en décrivant des éléments en détail
- discriminer pour se créer des repères fiables : partir des ressemblances et des différences
- argumenter par rapport à cette prise d'indices

Florence Breuneval, CPC, Gennevilliers