

Festival de littérature genèse

Fiche d'aide à l'usage des enseignants

Etape 1 : Parcours de lecture – Cycle II

CONSTRUCTION D'UN JEU DE L'OIE sur le thème du cirque

DEFINITION du jeu de l'oie :

Jeu de parcours où l'on déplace des pions en fonction des résultats de deux dés.

Traditionnellement, le jeu de l'oie comprend 63 cases disposées en spirale enroulée vers l'intérieur et comportant un certain nombre de pièges. Le but est d'arriver le premier à la dernière case.

Le nombre de joueurs n'est pas limité. Chacun est muni d'un pion personnel que l'on déplace sur le plateau de jeu. Les concurrents prennent le départ à l'entrée de la spirale et doivent rejoindre la case centrale, à l'intérieur. Pour gagner, il faut arriver exactement sur la case 63. Si le nombre excède la distance à parcourir, le joueur doit rétrograder.

Le parcours comporte quatorze cases régulièrement disposées qui permettent de redoubler les points des dés. A ces cases bénéfiques, qui accélèrent la course, s'opposent des cases maléfiques qui la retardent. Quand deux joueurs se retrouvent sur la même case, l'occupant initial doit aller occuper la case laissée libre par l'arrivant.

Il s'agira d'adapter ces caractéristiques dans la construction d'un jeu original qui rendra compte du parcours de lecture de la classe et du choix du « livre de l'année. »

De nombreux sites regroupent des réalisations diverses :

Le jeu de l'oie mathématique <http://www.momes.net/education/nombres/diversjeux/oie.html>

Thèmes et variations pédagogiques sur le jeu de l'oie <http://françois.muller.free.fr/diversifier/jeudeloie.htm>

Jeu de l'oie sur la littérature de jeunesse http://pal.ac-versailles.fr/article.php3?id_article=190

Musée du jeu de l'Oie à Rambouillet : <http://www.ot-rambouillet.fr/decouvrir/visite-rambouillet/musee-du-jeu-de-loie.asp>

Exemples de productions C2 des classes ayant déjà participé au FLG de notre département :

Cycle 2 : http://www.ac-nice.fr/ia06/flg/c12009/file/laureats/2009C2_MON37a.pdf

Cycle 3 : http://www.ac-nice.fr/ia06/flg/c12009/file/laureats/2009C3_NI457a.pdf

Elaborer un Jeu de l'Oie pour fixer la trace d'un parcours de lecture

La construction d'un Jeu de l'Oie sur les lectures rencontrées apporte une dimension ludique au travail de la classe.

L'élaboration des consignes de jeu, le choix des illustrations de cases, la rédaction de la règle permet avant tout aux élèves d'échanger autour des œuvres lues, de dégager des éléments remarquables (paysages, actions, personnages, humeurs, sentiments...) et de faire ensemble des choix pour le jeu collectif.

Parcours initiatique ensuite, car le Jeu de l'Oie proposera à celui qui « joue le jeu », à travers une série d'épreuves, de franchir les étapes qui le conduiront au livre « élu » par la classe.

A travers le « Jeu de l'oie » des livres, le joueur va construire un cheminement à l'intérieur des livres et de leurs représentations. Ce cheminement s'enrichira de manière aléatoire, les joueurs ne faisant pas tous le même parcours.

Avec le Jeu de l'Oie, les élèves structurent, dans le temps et dans l'espace, le parcours de lecture réalisé. Ils en construisent une compréhension et en fixent un cheminement.

COMPETENCES A CONSTRUIRE

FRANCAIS :

Lecture, écriture

La lecture de textes du patrimoine et d'œuvres destinés aux jeunes enfants, dont la poésie, permet d'accéder à une première culture littéraire. Les élèves apprennent à rédiger de manière autonome un texte court : rechercher et organiser des idées, choisir du vocabulaire, construire et enchaîner des phrases, prêter attention à l'orthographe. Ils sont amenés à utiliser l'ordinateur : écriture au clavier, utilisation d'un dictionnaire électronique

Vocabulaire

Par des activités spécifiques en classe, mais aussi dans tous les enseignements, l'élève acquiert quotidiennement des mots nouveaux. En étendant son vocabulaire, il accroît sa capacité à se repérer dans le monde qui l'entoure, à mettre des mots sur ses expériences, ses opinions et ses sentiments, à comprendre ce qu'il écoute et ce qu'il lit, et à s'exprimer de façon précise à l'oral comme à l'écrit. La compréhension, la mémorisation et l'emploi des mots lui sont facilités par des activités de classement qui recourent à des termes génériques, par une initiation à l'usage des synonymes et des antonymes par la découverte des familles de mots et par une première familiarisation avec le dictionnaire.

PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

Arts visuels

Leur enseignement s'appuie sur une pratique régulière et diversifiée de l'expression plastique, du dessin et la réalisation d'images fixe ou mobiles. Il mobilise des techniques traditionnelles (peinture, dessin) ou plus contemporaines (photographie numérique, cinéma, vidéo, infographie) et propose des procédures simples mais combinées (recouvrement, tracés, collage/montage).

MATHEMATIQUES

Le calcul mental : L'entraînement quotidien au calcul mental permet une connaissance plus approfondie des nombres et une familiarisation avec leurs propriétés.

Compétence 4 du socle commun : LA MAÎTRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

L'élève est capable de :

- commencer à s'approprier un environnement numérique.

Compétence 7 du socle commun : L'AUTONOMIE ET L'INITIATIVE

L'élève est capable de :

- échanger, questionner, justifier un point de vue ;
- travailler en groupe, s'engager dans un projet ;

Guide de lecture/écriture

Pistes de travail envisageables et/ou exemples

La création d'un jeu de l'oie avec vos élèves, sur les différents numéros de cirque présentés dans les différents ouvrages étudiés, permet de conserver trace de façon ludique de cette mise en réseau d'albums.

La présentation est attractive : elle doit donner envie de jouer (lisibilité, couleurs attrayantes (plateau de jeu, pions, dés, cases.))

La règle du jeu est lisible : elle reprend les caractéristiques principales de la règle du jeu de l'oie (voir définition en haut de fiche.)

Le plateau de jeu rend compte des différents numéros de cirque évoqués dans les livres. Le cheminement est laissé au choix du concepteur ...

Un classement par famille de numéro peut être envisagé (clown, jongleurs, dresseurs, acrobates ...)

Les cases du livre élu par la classe sont clairement identifiées (et elles peuvent autoriser à relancer le dé par exemple ...)

Les illustrations sont choisies parmi les numéros préférés (cases positives) ou moins aimés, ou qui font peur, ou sont dangereux (cases négatives) des livres lus.

Originalité du jeu : dans l'illustration des cases et dans l'originalité du parcours, dans la façon de faire comprendre le parcours, dans la façon de marquer les étapes, dans le témoignage de l'univers du monde du cirque.