

Festival de littérature genèse

Fiche d'aide à l'usage des enseignants

Etape 1 : **Parcours de lecture – Cycle III**

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.

La construction du jeu de l'oie permettra de structurer dans le temps et l'espace le parcours de lecture réalisé, d'en assurer la compréhension et d'en fixer le cheminement.

COMPETENCES A CONSTRUIRE

FRANCAIS :

LECTURE, ÉCRITURE

• Lecture

La lecture continue de faire l'objet d'un apprentissage systématique.

La compréhension de textes informatifs et documentaires en fait partie

• Littérature

Les élèves rendent compte de leur lecture, expriment leurs réactions ou leurs points de vue et échangent entre eux sur ces sujets, mettent en relation des textes entre eux (auteurs, thèmes, sentiments exprimés, personnages, événements, situation spatiale ou temporelle, tonalité comique ou tragique...).

• Rédaction

C'est une priorité du cycle des approfondissements.

Les élèves apprennent à narrer des faits réels, à décrire, à expliquer une démarche, à justifier une réponse, [...] en respectant des consignes de composition et de rédaction.

PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

Arts visuels

L'enseignement des arts visuels (arts plastiques, cinéma, photographie, design, arts numériques) approfondit le programme commencé en cycle 2. Cet enseignement favorise l'expression et la création.

MATHEMATIQUES

Le calcul mental : L'entraînement quotidien au calcul mental [...] favorise une appropriation des nombres et de leurs propriétés.

TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Créer, produire, traiter, exploiter des données

Compétence 6 du socle commun : LES COMPÉTENCES SOCIALES ET CIVIQUES

L'élève est capable de :

- respecter les autres
- coopérer avec un ou plusieurs camarades ;

Compétence 7 : L'AUTONOMIE ET L'INITIATIVE

L'élève est capable de :

- respecter des consignes simples en autonomie

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.