Fiche pédagogique

Un jeu de Christine Alcouffe et Ludovic Maublanc
Maison d'édition : Grrre Games - Prix indicatif : 27€

de 2 à 5 élèves
15 minutes

Compétences clés

Expression orale
Créativité
Construction d'un récit
Mémoire

Intelligences mobilisées

- Verbale/Linguistique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle

Prérequis

- Maitriser le vocabulaire
- Expression orale
- Le schéma narratif

Objectif(s)

Les élèves seront capables lors de la première phase de jeu de **choisir et présenter des personnages** en leur attribuant un jeton « histoire ». Lors de la deuxième phase, ils seront capables de coopérer pour **créer une histoire** à l'aide des caractéristiques imposées par ces jetons « histoire » qu'ils auront **mémoriser**.

Descriptif :
Dans ce jeu, il faut créer une histoire à l'aide des caractéristiques imposées par des jetons.

Niveau :
- de 5 à 8 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR
A 410 Jeu de langage et d'expression
D 401 Jeu coopératif

SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches [Un jeu] dans ma classe sur www.unjeudansmaclasse.com

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Grrre Games
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Grrre Games 2022

Compétences

Déroulement de l'activité-jeu

Transversales :

- Respecter des consignes (…).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Traiter l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication en tenant compte des critères suivants :
  - de l'intention poursuivie,
  - des contraintes de l'activité,
  - des modalités de la situation,
  - en pratiquant une écoute active
  - des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tours et temps de parole, etc.)
- Élaborer des significations :
  - Présenter un message ou y réagir.
  - Gérer le sens global du message et reformuler les informations.
  - Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message.
  - Utiliser et identifier les différentes structures : narrative, (…)
  - Organiser et percevoir la progression des idées
  - Utiliser et repérer les procédés propres à
  - Assurer la clarté du message.
  - Veiller à la présentation phonique du message.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Coopérer.

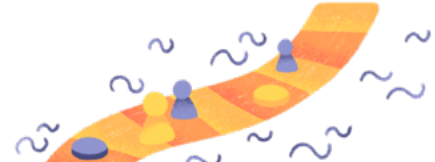
1. **Mise en place**
   Assemblez et placez le plateau au centre de la table. Placez les étoiles et les nuages au-dessus.
   Mélangez et placez les tuiles « Personnages » en 5 paquets de 12 tuiles face visible à côté du plateau.
   Mélangez les jetons « histoire » et distribuez-en un certain nombre à chacun (voir règles).

   Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Il se compose de deux phases, appelées « Chapitres ».

2. **Chapitre 1 : Présentation des personnages**
   - ➜ Choisir une des cinq tuiles « Personnage » visibles et la placer sur le plateau en respectant le décor.
   - ➜ Placer un de ses jetons « histoire » sur ce personnage.
   - ➜ Présenter le personnage en annonçant aux autres l'action, l'objet utilisé ou l'émotion en lien avec le jeton.
   - ➜ Retourner le jeton « histoire » face cachée.

3. **Chapitre 2 : Conter l'histoire**
   - ➜ Choisir un des personnages présents sur le plateau. (Le premier élève commence par « Il était une fois … »)
   - ➜ Retrouver le symbole du jeton associé à la tuile et introduire celui-ci dans le récit.
   - ➜ Si le jeton « histoire » correspond, le récit se poursuit normalement. Si le jeton « histoire » ne correspond pas, il faut retourner un « nuage » sur la face orageuse.
   - ➜ Si l'élève ne se souvient pas du jeton « histoire », il peut demander un indice aux autres conteurs. Il doit alors retourner une étoile d'Émerveillement.

4. La partie s'arrête lorsque tous les personnages sont intervenus dans le récit et que tous les jetons « histoire » ont été révélés.



Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Grrre Games
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Grrre Games 2022

Pour jouer autrement

a. **La règle propose plusieurs variantes « une histoire par soir »** permettant de diversifier les parties.

b. **Pour appréhender le jeu :**
- ➜ Commencer en jouant uniquement avec les jetons « histoire » bleus ; ensuite uniquement les jetons « histoire » jaunes. Jouer ensuite avec tous les jetons.
- ➜ Lors des premières parties, jouer sans les étoiles d'Émerveillement et les nuages.
- ➜ Faire une partie en groupe classe par équipe.
- ➜ Adulte en soutien au départ.
- ➜ Faire jouer l'histoire physiquement pour comprendre ce qui se passe et identifier les incohérences.

c. **Afin de faciliter la narration de l'histoire :**
- ➜ Travailler avec les élèves le schéma narratif (la situation initiale, l'élément déclencheur, la/les péripéties, le dénouement, la situation finale.
- ➜ Travailler sur les connecteurs logiques.
- ➜ Faire une partie en groupe classe, par équipe. Le plateau est projeté au tableau avec les personnages et jetons « histoire » déjà installés et face visible.la stratégie mise en place par le groupe pour coopérer : qui, comment, dans quel ordre, etc.

d. **Créer un conte audio** sur base d'une histoire réalisée lors d'une partie de jeu.

e. **Écrire un conte** sur base d'une histoire réalisée lors d'une partie de jeu.

f. **La règle propose un « recueil de contes »** sur lequel, le récit peut être mis par écrit afin de garder une trace de celui-ci.

Autour du jeu

- **Français** : champ lexical, vocabulaire, le schéma narratif du conte, la compréhension des informations explicites et implicites d'un récit, savoir écrire (rédiger un conte), les temps verbaux utilisés dans les contes, savoir parler (conte audio), les connecteurs logiques, les facteurs de cohérence, les unités grammaticales et lexicales.
- **Éducation Artistique** : illustrer leur récit, réaliser la mise en scène de leur conte ainsi que les décors, créer un livre ou un « Kamishibai »

Expériences vécues en classe

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés à** :

1. **Distinguer les étapes liées aux deux « Chapitre » :**
   - ➜ Rappel des règles des deux chapitres (Réaliser un pense-bête écrit).
2. **Comprendre les tuiles « personnage » et les jetons « histoire » :**
   - ➜ Travail de vocabulaire au préalable.
   - ➜ Créer des lexiques (voir aide de jeu).
   - ➜ Découvrir les contes classiques avec les élèves pour faire des liens.
3. **Construire l'histoire :**
   - ➜ Noter les étapes du schéma narratif du conte (voir point « c » dans « Pour jouer autrement) et tenir compte du héros de l'histoire.
   - ➜ Revenir sur les parties jouées et faire régulièrement le point sur « Où en est l'histoire ? » en tenant des étapes.
   - ➜ Travailler les enchaînements en utilisant les connecteurs logiques.
4. **Oser prendre la parole (peur de s'exprimer, gêne devant les autres, …) :**
   - ➜ Jouer en duo et se concerter.
   - ➜ Travailler la confiance en soi.
5. **Mémoriser :**
   - ➜ Jouer sans les nuages et les étoiles
   - ➜ Revenir sur les parties jouées et débriefer sur la stratégie de mémorisation.
   - ➜ Permettre la coopération.
6. **Mettre du sens et de l'imagination :**
   - ➜ Choisir ensemble certaines idées qui définissent le fil rouge des 5 étapes du conte

RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

Télécharger les règles

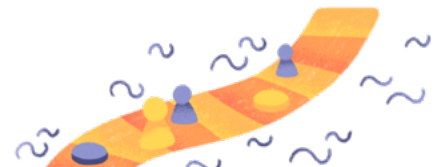
Visionner les règles en 5 minutes

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Grrre Games
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Grrre Games 2022

Grille d'observation

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →										
Respecter la phase de présentation des personnages										
Respecter le choix du héros de l'histoire										
Construire une histoire cohérente										
Faire preuve d'imagination										
Mémorer les jetons « histoire »										
Prendre la parole devant les autres										
S'exprimer clairement										
Écouter les différents conteurs sans les interrompre										
Utiliser le lexique										
Respecter les consignes										
Être fair-play										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										



Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Grrre Games
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Grrre Games 2022

FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation	
1. Je suis capable de respecter la phase de Présentation des personnages	
2. Je suis capable de respecter le choix du héros de l'histoire	
3. Je suis capable de construire une histoire sur base du schéma narratif du conte	
4. Je suis capable de mémoriser les jetons « histoire »	
5.Je suis capable de prendre la parole devant les autres	
6. Je suis capable de m'exprimer clairement	
7. Je suis capable d'écouter les différents conteurs sans les interrompre.	
8. Je suis capable de respecter les consignes	
9. Je suis capable d'utiliser le lexique	
10. Je suis fair-play	

Contes Emerveillés dans ma classe

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Grrre Games
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Grrre Games 2022

Aide de jeu

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les jetons histoire bleus.

JETONS HISTOIRE

Balai / Balai volant	Dés / Jeux	Couronne	Vélo
Verre / Verre d'eau	Livre / Bouquin / Histoire / Conte	Cadeau / Paquet / Surprise	Parchemin / Carte au trésor / Carte
Bébé / Enfant	Plume / Stylo plume	Escargot	Ballon / Balle / Ballon de plage / Ballon gonflable
Cadenas	Bottes / Chaussures	Musique / Notes de musique	Gâteau / Gâteau d'anniversaire
Bouclier / Armure	Poulet / Cuisse de poulet	Chaudron / Marmite / Poison / Potion	Pomme
Pièces de monnaie / Argent / Monnaie	Miroir / Miroir magique	Clé	Épée
Fromage / Gruyère	Potion (magique) / Poison	Nounours / Ours en peluche / Doudou	Rose / Fleur
Bonbons / Sucreries / Friandises	Chapeau de clown / Chapeau de boufon	Feu / Feu de bois / Feu de camp	Marteau / Outil

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Grrre Games
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Grrre Games 2022

Aide de jeu

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les jetons histoire jaunes.

JETONS HISTOIRE

Flocon de neige	Oiseau / Colombe	Karaté / Ninja	Tristesse / Être triste / Chagrin
Tête de mort	Bulle / Pensée / Rêve	Éclair / Foudre	Méchanceté / Être méchant / Démon
Outil / Clé à molette	Couverts	Rose des vents	Gentillesse / Être gentil / Ange
Muscle / Bras musclé / Force	Cœur	Vêtements	Joie / Être joyeux / Heureux
Livres	Cœur brisé	Armes / Combat	Chronomètre
Poing	Guitare	Prison	Carte (de jeu)
Crotte	Poignée de main / Saluer	Trèfle à quatre feuilles	Pluie
Bague	Fer à cheval	Diamant	Diplôme

Fiche pédagogique créée par Jeumaide pour Grrre Games
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Grrre Games 2022