

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



Langage oral  
Imagination  
Connecteurs logiques  
Construction d'un récit

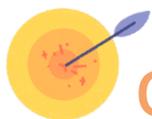
## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Verbale / linguistique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



## PRÉREQUIS

- o Savoir lire
- o Maîtriser le vocabulaire
- o Expression orale



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'**inventer un récit cohérent en s'aidant des connecteurs logiques proposés** par les dés et en respectant l'ordre imposé de ceux-ci. (jaune, orange, rouge, violet, bleu). Le dé blanc pourra être lancé à tout moment entre l'introduction et la conclusion.



Un jeu de Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze  
Maison d'édition : Le droit de Perdre - Prix indicatif : 13€



de 2 à 8 élèves  
20 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut créer une histoire à l'aide des dés.

### Niveau :

- de 5 à 7 ans : /
- de 7 à 10 ans : découverte accompagnée
- à partir de 10 ans : en autonomie avec aide au besoin

### ESAR

A 410 Jeu de langage et d'expression  
D 103 Jeu individuel et compétitif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches  
[Un jeu] dans ma classe  
sur [www.unjeudansmaclasse.com](http://www.unjeudansmaclasse.com)



## COMPÉTENCES

### Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier 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 :
  - de l'intention poursuivie,
  - des contraintes de l'activité,
  - des modalités de la situation,
  - des procédés linguistiques qui garantissent la relation (courtoisie, tours et temps de parole, etc.).
- Élaborer des significations :
  - présenter un message ou y réagir.
- 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 Morale et Civique / Citoyenneté :

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



## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

- 1. Disposez les quatre cartes thème en chevalet au centre du jeu** (Soupe royale, Sorbet de bêtises, Salade de rêves, Purée d'étoiles).  
**Placez les 6 dés Histoire sur la planchette.**
- 2. Un premier élève choisit une carte thème et lance les dés numérotés.** En fonction du lancer :
  - Il associe les chiffres pour former un nombre afin de sélectionner le thème qu'il préfère. (52 ou 25)
  - S'il fait un double, chacun des autres joueurs sélectionnent un thème pour lui (inventé ou pioché dans les cartes) et le narrateur choisit celui qu'il préfère.
  - S'il fait un double 6, il doit raconter « Comment j'ai adopté un Dragon ! »
- 3. L'élève narrateur lance le dé jaune et démarre son récit avec le début de phrase obtenu.**  
Il utilise ainsi les 6 dés de couleur pour raconter son histoire. Chacun comporte des mots de liaisons et doivent être lancés dans l'ordre :
  - **le dé jaune** permet d'introduire l'histoire (« Un beau jour... »),
  - **le dé orange** permet de la préciser (« En plus... »),
  - **le dé rouge** peut amener un rebondissement (« Alors voilà... »),
  - **le dé violet** poursuit la narration (« Ah, j'oubliais... »),
  - **le dé bleu** la conclut (« Et figurez-vous... »).

**Le dé blanc** quant à lui contient des onomatopées. Il permet au narrateur de compléter et/ou de relancer l'histoire quand il le souhaite entre le premier et le dernier dé.

**Le dé noir** est un dé de contre qui **peut être lancé par les autres joueurs** pour prendre la parole, obligeant ainsi le narrateur à adapter son histoire (maximum 3x par histoire).
- 4. À la fin de l'histoire, le narrateur lance un des dés numérotés pour obtenir un score** pour son histoire. Les autres élèves doivent estimer si ce score convient à l'histoire racontée. S'ils estiment que son histoire mérite mieux, ils l'invitent à lancer l'autre dé numéroté, afin qu'il cumule la valeur des deux dés.
- 5. L'élève « narrateur » suivant recommence alors avec les mêmes étapes.**  
L'élève ayant obtenu le meilleur score est déclaré vainqueur ayant raconté probablement la meilleure histoire !

2/5

### Comment j'ai adopté un Dragon dans ma classe

Fiche pédagogique n°23 créée par Jeumaide pour Le droit de perdre dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »  
©Le droit de perdre 2021



## 1. Pour favoriser la créativité et l'imagination des élèves :

- Choisir un thème librement.
- Choisir un thème sans lancer les dés « chiffre ».

## 2. Jouer sans le dé blanc pour s'exercer à raconter sans la contrainte des onomatopées et sans son emplacement non imposé.

## 3. Jouer sans le dé noir afin de se familiariser avec le jeu.

## 4. Commencer par des histoires courtes : un dé = une phrase.

## 5. Jouer en équipe à la manière du « cadavre exquis » : chaque élève lance à son tour le dé suivant pour compléter l'histoire (niveau confirmé).

## 6. Animer les histoires sous forme de saynètes.

## 7. Retranscrire l'histoire d'un des narrateurs en tenant compte des facteurs de cohérence, de la progression thématique et des unités grammaticales et lexicales.

## 8. Inventer et rédiger de nouvelles cartes thème en fonction des différents projets/intérêts de l'école et de la classe.

## 9. Créer de nouveaux dés avec des onomatopées et/ou connecteurs logiques.



## AUTOUR DU JEU

- **Français** : les expressions, les connecteurs logiques, les onomatopées, la structure ainsi que l'organisation et la progression d'un récit, le passé composé, l'imparfait et le futur, le vraisemblable et l'invraisemblable, les facteurs de cohérence, les unités grammaticales et lexicales.
- **Éducation artistique** : raconter les récits sous forme de saynètes.
- **Français Langue Étrangère** : savoir parler, champs lexicaux, construction de phrases.

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** :

### ◦ *Inventer une histoire* :

- voir point **1** dans « Pour jouer autrement »,
- laisser un temps de réflexion et permettre d'écrire son histoire avant de la raconter,
- laisser les autres élèves aider le narrateur s'il le souhaite.

### ◦ *Oser raconter son histoire. (peur de s'exprimer, gêne devant les autres, ...)* :

- lui permettre d'écrire son histoire avant de la lire ou de la faire lire par quelqu'un d'autre,
- lui proposer de se mettre dans un rôle.

### ◦ *Comprendre le vocabulaire utilisé sur les dés* :

- réaliser un lexique commun.

### ◦ *Utiliser les connecteurs logiques proposés par les dés* :

- réaliser en groupe classe un travail sur l'utilisation de ceux-ci.

### ◦ *Respectez l'autre dans la narration de son histoire* :

- travailler sur les émotions et mettre des mots sur les ressentis des élèves par rapport aux « conflits », aux moqueries, à la situation, ...
- proposer aux élèves de jouer dans un premier temps sans le système de point afin d'éviter la compétition.

### ◦ *Gérer le dé blanc* :

- préparer en classe une activité où les enfants peuvent se familiariser avec l'utilisation des onomatopées,
- Voir point **2** « Pour jouer autrement »,
- Proposer d'anticiper au préalable l'endroit où l'élève le placera avant de commencer son récit.



## RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionnez les règles en 5 minutes](#)





# 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 →   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Choisir un thème                                     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Créer une histoire cohérente                         |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Faire preuve d'imagination                           |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Utiliser les connecteurs logiques à bon escient      |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Arriver à intégrer le dé noir dans l'histoire        |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Arriver à intégrer le dé blanc dans son histoire     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Prendre la parole devant les autres                  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| S'exprimer clairement                                |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Écouter le narrateur sans interrompre (sauf dé noir) |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Utiliser le lexique                                  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Respecter les consignes                              |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Être fair-play                                       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| .....  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| .....  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| .....  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| .....  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| .....  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## Comment j'ai adopté un Dragon dans ma classe

Fiche pédagogique n°23 créée par Jeumaidé pour Le droit de perdre dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »  
©Le droit de perdre 2021





# FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

## Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de choisir le thème.



2. Je suis capable d'imaginer une histoire.



3. Je suis capable d'utiliser les connecteurs logiques imposés.



4. Je suis capable d'intégrer le dé noir dans l'histoire.



5. Je suis capable d'intégrer le dé blanc dans mon histoire.



6. Je suis capable de prendre la parole devant les autres.



7. Je suis capable d'écouter le narrateur sans interrompre (sauf le dé noir).



8. Je suis capable d'utiliser le lexique réalisé en classe.



9. Je suis capable de respecter les consignes.



10. Je suis capable d'être fair-play.

