

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Langage oral
Imagination
Construction d'un récit

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Verbale/linguistique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Expression orale
- Connaître le vocabulaire des dés



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'inventer un récit cohérent en s'aidant des images déterminées par les dés et en tenant compte des étapes du récit déjà initiées par les autres élèves.



Un jeu de Emily Daly
Maison d'édition : Gigamic
Prix indicatif : 12€



de 2 à 12 élèves
20 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut construire collectivement un récit à partir des images révélées par les dés.

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



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Traiter l'information.
- 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 lecture en fonction de la situation de communication.

- Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.

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,
- 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 morale et civique/Citoyenneté :

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



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Prenez les 12 dés ou sélectionnez-en en fonction des thèmes souhaités.

Faites lancer les dés par un ou plusieurs joueurs.

Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'élève le plus jeune choisit un des dés, le place devant lui et commence à raconter le début du récit. C'est ensuite à l'élève qui se trouve à sa gauche de poursuivre l'histoire en sélectionnant un autre dé. Le récit se construit ainsi au fur et à mesure.

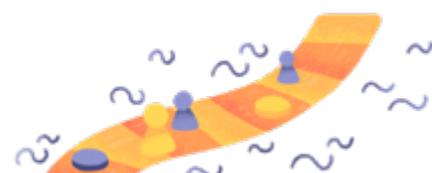
La partie s'arrête lorsque tous les dés ont été exploités.



POUR JOUER AUTREMENT

- Travailler au préalable le champ lexical des thèmes proposés par les dés.
- Pour appréhender le jeu :
 - La règle du jeu propose de diminuer le nombre de dés pour jouer avec les plus jeunes.
 - Faire une partie en groupe classe, par équipe.
 - Soutien de l'adulte tout au long de l'histoire.
- La règle du jeu propose différentes variantes pédagogiques pour simplifier ou complexifier les parties. (Voir règles)
- L'éditeur propose d'exploiter le jeu à travers un dossier d'accompagnement présentant différentes activités en lien avec les apprentissages.

Vous trouverez le lien dans les ressources.
- Commencer par des histoires courtes :
 - un dé = une phrase.



- f. Afin de faciliter la narration de l'histoire :
 - Travailler le schéma narratif (la situation initiale, l'élément déclencheur, la/les péripéties, le dénouement, la situation finale)
 - Travailler les connecteurs logiques
 - Faire une partie en groupe classe, par équipe.
- g. Animer les histoires sous forme de saynètes.
- k. Créer un conte audio sur base d'une histoire réalisée lors d'une partie de jeu.
- i. Écrire ou créer un conte sur base d'une histoire réalisée lors d'une partie de jeu ou sur base de dés choisis ou imposés pour l'occasion.
- j. Créer de nouveaux dés en fonction d'un thème en lien avec la vie de la classe.



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. Inventer une histoire :

- Voir points « b, c, e et f » dans « Pour jouer autrement »
- Laisser un temps de réflexion et permettre d'écrire son morceau d'histoire avant de le raconter.
- Permettre aux autres élèves d'aider le narrateur s'il le souhaite.

2. Oser raconter son histoire. (Peur de s'exprimer, gêne devant les autres, ...)

- Permettre d'écrire son morceau d'histoire avant de le lire ou de le faire lire par quelqu'un d'autre.
- Proposer de jouer un rôle.

3. Comprendre le vocabulaire utilisé sur les dés.

- Réaliser un lexique commun.

4. Créer des enchaînements :

- Voir point « f » dans « Pour jouer autrement ».
- Rappeler les règles de concordances des temps.



AUTOUR DU JEU

- o **Français** : les expressions en lien avec les images des dés, les rimes, le schéma narratif, expression écrite, les synonymes, les antonymes, les temps de la conjugaison, marqueurs temporels.
- o **Éducation artistique** : raconter les récits sous forme de saynètes.
- o **Français Langue Étrangère** : savoir parler, champs lexicaux, construction de phrases.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

[Dossier pédagogique](#)



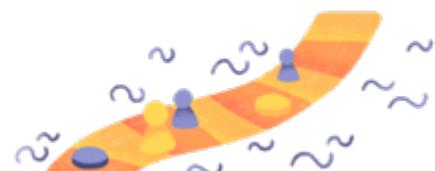


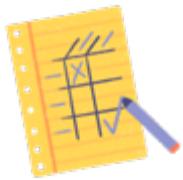
GRILLE D'OBSERVATION

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 dé.										
Créer une histoire en tenant compte du schéma narratif.										
Faire preuve d'imagination.										
Tenir compte des idées des autres.										
Formuler l'histoire en tenant comptes des unités grammaticales.										
Prendre la parole devant les autres.										
S'exprimer clairement.										
Écouter le narrateur sans interrompre.										
Utiliser le lexique si besoin.										
Respecter les consignes.										
Être fair-play.										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de choisir le dé qui m'inspire.



2. Je suis capable de créer une histoire en tenant compte du schéma narratif.



3. Je suis capable de faire preuve d'imagination.



4. Je suis capable de tenir compte des idées des autres.



5. Je suis capable de formuler des phrases qui ont du sens.



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



7. Je suis capable de m'exprimer clairement.



8. Je suis capable d'écouter le narrateur sans l'interrompre.



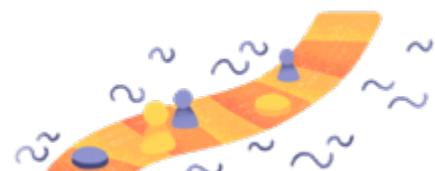
9. Je suis capable d'utiliser le lexique au besoin.



10. Je suis capable de respecter les consignes.



11. Je suis fair-play.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser l'installation du jeu.



Chaque dé d'Imagidés correspond à un thème, il y a au total 72 images réparties comme suit :

1 CIEL



2 LIEUX



3 NOURRITURE



4 ÉMOTIONS



5 ACTIONS



6 FANTASTIQUE



7 CORPS HUMAIN



8 ANIMAUX



9 LOISIRS



10 VOYAGE



11 QUOTIDIEN



12 HISTOIRE

