

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Savoir lire
Élaborer des significations
Le schéma narratif du conte

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Verbale/linguistique
- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- Savoir lire
- Maîtrise du vocabulaire



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **lire ou d'écouter le récit, d'incarner un personnage et de faire les bons choix** en interagissant avec le livre afin de mener à bien leur quête.

Ils devront également, s'ils changent de personnage ou si la quête n'a pas abouti, être capables d'analyser leurs précédents choix afin d'améliorer/réussir leur quête.



Une mécanique de Roméo Hennion
Maison d'édition : Game Flow - Prix indicatif : 17,90€



1 et +
15 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut lire l'aventure pour mener à bien la quête de l'histoire.

Niveau :

- de 4 à 7 ans : découverte accompagnée
- de 7 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

A 411 Jeu d'énigme
A 201 : Jeu de rôle



SCAN ME

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

Ma première aventure dans ma classe

Fiche pédagogique n°18 créée par Jeumaidé pour Game Flow
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© Game Flow 2021



COMPÉTENCES



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

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 lecture en fonction de la situation de communication :
 - Adapter sa stratégie de lecture en fonction du projet, du document et du temps accordé : lecture intégrale ou sélective.
 - Adopter une vitesse de lecture favorisant le traitement de l'information.
- Élaborer des significations :
 - Gérer la compréhension du document pour dégager les informations explicites
 - Gérer la compréhension du document pour dégager les informations implicites.
 - Gérer la compréhension du document pour vérifier des hypothèses émises personnellement ou proposées.
 - Gérer la compréhension du document pour percevoir le sens global, afin de pouvoir restituer l'histoire en respectant l'ordre chronologique, les liens logiques.
 - Gérer la compréhension du document pour percevoir le sens global afin de pouvoir reformuler et utiliser les informations.
- Dégager l'organisation d'un texte.
 - Reconnaître un nombre diversifié de documents en identifiant la structure dominante narrative.
 - Repérer les marques de l'organisation générale : mise en page.
- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux :
 - Relier un texte à des éléments non verbaux.

Citoyenneté :

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

1. **Présentez le livre aux élèves** (voir « Pour jouer autrement » point 1).
Ouvrez le livre et mettez les roues en position de départ (comme indiqué dans le livre).
2. **Lisez avec les élèves le fonctionnement du livre qui se trouve à la première double page.** Celle-ci explique comment fonctionnent les choix à faire, les objets, les bobos, la concurrence, les récompenses, ... pour évoluer dans leur quête.
3. **Chaque élève choisit un personnage qu'il souhaite incarner dans l'histoire.** Le personnage pourra être modifié lorsque l'élève recommence l'histoire, soit pour évoluer autrement dans la quête, soit pour vivre un autre récit.
4. **Ensuite, les élèves lisent l'histoire à leur rythme, de gauche à droite.** Régulièrement, ils rencontreront une page coupée en trois parties. Ils devront alors faire des choix pour créer leur propre histoire. Ils ne tourneront que la partie de page concernée. Attention, ils ne peuvent pas revenir en arrière et ne peuvent pas changer librement leurs objets.

Une fois la lecture du livre terminée, mission réussie ou non, l'élève peut recommencer pour découvrir de nouveaux chemins ou essayer avec un autre personnage au gré de leurs envies.



- a. **Avant de lire les histoires, demandez aux enfants de réfléchir à l'outil qui leur est proposé.** Observer et comparer les similitudes et les différences entre les jeux et les livres pour faire constater qu'il s'agit d'un livre-jeu.
- b. **Accompagner la lecture de l'histoire partiellement ou totalement** avec les enfants pour qui la lecture n'est pas fluide.
- c. **Faire lire l'histoire en duo** pour ajouter une réflexion en interaction avec les pairs : les élèves se mettent d'accord en fonction des différents choix qui leurs sont proposés.
- d. **Partez d'une même histoire pour tous les élèves et faites confronter leurs choix de parcours.** Communautarisez leurs informations afin de faire ressortir les éléments qui composent le schéma narratif d'un conte.
- e. **Inventez et rédigez de nouveaux scénarii de livres** en tenant compte du schéma narratif du conte et en lien avec les différents projets/intérêts de l'école et de la 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** :

- o **Lire le récit en autonomie :**
 - voir point c « pour jouer autrement ».
- o **Comprendre le vocabulaire utilisé dans les histoires :**
 - construire un lexique reprenant les mots compliqués dans les histoires. (Recherche au dictionnaire et rédaction des définitions réalisées par les enfants)
- o **Comprendre les histoires :**
 - travailler les informations explicites et implicites dans la lecture de l'histoire,
 - faire verbaliser et reformuler chaque page lue.
- o **Réussir son aventure :**
 - faire le lien avec le schéma narratif du conte afin de les aider à trouver les solutions pour réaliser/améliorer leur quête.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

Découvrir les livres-jeux :

- o [En quête de Dragon](#)
- o [La découverte de l'Atlantide](#)
- o [L'odyssée du Phobos](#)
- o [Voyage en terre d'ocre](#)
- o [La course des Casse-Tout](#)
- o [La reine de Champ-Fleuri](#)



AUTOUR DU JEU

- o **Français** : champ lexical, vocabulaire, le schéma narratif du conte, la compréhension des informations explicites et implicites d'un récit, savoir écrire (rédiger un conte), la fluence en lecture, l'argumentation de choix, la pragmatique, raconter l'histoire chez les plus jeunes, les temps verbaux utilisés dans les contes
- o **Artistique** : illustrer leur récit, réaliser la mise en scène de leur conte ainsi que les décors, créer un livre.





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 →											
Comprendre le fonctionnement du livre											
Comprendre l'histoire											
Comprendre les informations explicites											
Comprendre les informations implicites											
Maîtriser la structure du conte et sa logique											
Respecter les consignes											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											
.....											





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de comprendre le fonctionnement du livre.



2. Je suis capable de comprendre correctement l'histoire.



3. Je suis capable de faire des choix.



4. Je suis capable de maîtriser la structure du conte et sa logique.



5. Je suis capable de respecter les consignes.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser le schéma narratif du conte :

