

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Langage oral
Imagination
Connecteurs logiques
Construction d'un récit

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Verbale / linguistique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



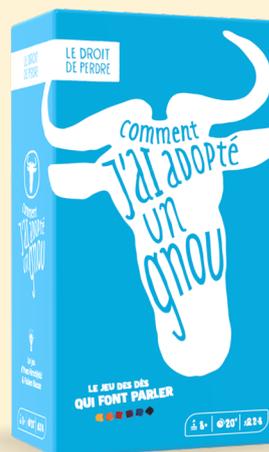
PRÉREQUIS

- 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, bleu foncé).



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

Comment j'ai adopté un gnou dans ma classe

Fiche pédagogique n°20 créée par Jeumaide pour Le droit de Perdre
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
©Le droit de Perdre 2021



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-faires 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 : narration, (...)
 - 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** (Tomates farceuses, Couscous de secours, Blanquette de rire, Galettes d'amour).
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 sélectionne 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 gnou ! »
- 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 (« Tu vas pas me croire... »),
 - **le dé orange** permet de la préciser (« C'est pourquoi... »),
 - **le dé rouge** peut amener un rebondissement (« Le plus drôle... »),
 - **le dé violet** poursuit la narration (« Ah, j'oubliais... »),
 - **le dé bleu** introduit la conclusion, (« Et là, patatras ! »),
 - **le dé bleu foncé** la conclut (« Comme dirait mamie,... »).

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 gnou dans ma classe

Fiche pédagogique n°20 créée par Jeumaide pour Le droit de Perdre dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
©Le droit de Perdre 2021



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

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

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

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

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

e. Animer les histoires sous forme de saynètes.

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

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

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

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 **Inventer une histoire :**

- voir point **a** 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.

o **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.

o **Comprendre le vocabulaire utilisé sur les dés :**

- réaliser un lexique commun.

o **Utiliser les connecteurs logiques proposés par les dés :**

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

o **Respecter 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 points afin d'éviter la compétition.



AUTOUR DU JEU

- o **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.
- 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 du jeu](#)

[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 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 grou dans ma classe

Fiche pédagogique n°20 créée par Jeumaide 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 mon histoire.



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



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



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



8. Je suis capable de respecter les consignes.



9. Je suis capable d'être fair-play.



Comment j'ai adopté un grou dans ma classe

Fiche pédagogique n°20 créée par Jeumaidé pour Le droit de Perdre dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
©Le droit de Perdre 2021

