

# Fiche pédagogique



## COMPÉTENCES CLÉS



maitriser le vocabulaire  
expression orale  
savoir lire un récit simple (en autonomie)

## INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o linguistique
- o interpersonnelle
- o intrapersonnelle



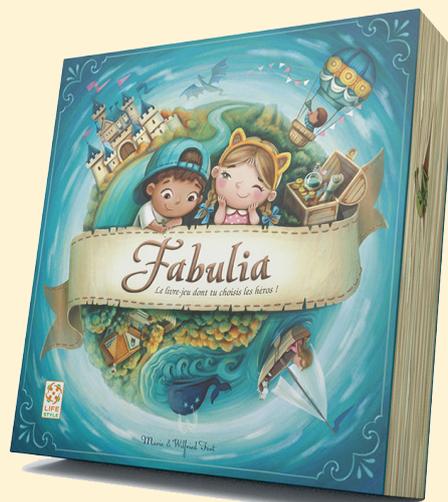
## PRÉREQUIS

- o expression orale
- o maîtriser le vocabulaire



## OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **comprendre l'histoire**, d'**échanger**, de commenter et d'explorer son contenu afin d'**associer les personnages** (carte animal) qui correspondent **aux différents héros** de l'histoire lue.



Un jeu de Marie et Wilfried Fort  
Maison d'édition : Lifestyle Boardgames - Prix indicatif : 26€



de 2 à 6 élèves  
20 minutes



### Descriptif :

Dans ce jeu, il faut compléter l'histoire en choisissant les personnages adaptés.

### Niveau :

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

### ESAR

A 410 Jeu de langage ou d'expression  
D 303 Jeu compétitif ou coopératif



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 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 (**lorsque les élèves sont en autonomie**) :
  - 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 percevoir le sens global afin de pouvoir reformuler et utiliser les informations.
  - Relier un texte à des éléments non verbaux.
- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication en tenant compte des critères suivants : (**lorsque les élèves sont accompagnés d'un adulte**)
  - de l'intention poursuivie,
  - des contraintes de l'activité,
  - des modalités de la situation,
  - en pratiquant une écoute active.
- Élaborer des significations :
  - Pratiquer la lecture d'un message à voix haute, avec lecture mentale préalable.
  - Réagir à un document, en interaction éventuelle avec d'autres.

## En mode coopératif :

- Réagir à un document en exprimant une opinion personnelle, accompagnée d'une justification cohérente.
- Dégager, présenter des informations explicites.

## Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique.
- Se donner des critères pour prendre position.
- Prendre position de manière argumentée : Se positionner.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Élargir sa perspective.

## En mode coopératif :

- Écouter l'autre pour le comprendre.
- Se préparer au débat.
- Débattre collectivement.
- Décider collectivement.





## DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

**Fabulia propose trois modes de jeu** adaptés à différents âges :

- un mode **compétitif**,
- un mode **coopératif**, où les élèves jouent contre le jeu,
- un mode pour jouer avec les **plus jeunes** joueurs.

### Pour découvrir le jeu

Nous vous proposons d'utiliser en classe dans un premier temps le mode « **pour jouer avec les plus jeunes joueurs** » qui permet de développer d'avantage les compétences langagières. Cela permet également de se concentrer avant tout sur les histoires afin de préserver la partie narrative..

### Pour aller plus loin

Après avoir utilisé le jeu avec le mode «pour jouer avec les plus jeunes», nous vous conseillons vivement d'utiliser le mode **coopératif avec le groupe classe complet**. Répartir les élèves en sous groupe qui devront ensemble choisir l'animal et voter en se positionnant sur base des critères et des arguments de chacun afin de trouver un conciliabule.

Cette manière de jouer permet d'ouvrir des débats et de familiariser les élèves au fonctionnement du débat démocratique.

**1. Installez le livre et la piste de score au centre de la table** tel qu'indiqué dans la règle.

L'adulte joue le rôle de narrateur et encadre la partie jouée.

**2. Placez la première carte histoire** dans la pochette transparente prévue à cet effet. **Distribuez 5 cartes animal** à chaque joueur.

**Piochez** la carte suivante qui est **le premier personnage** du début de l'aventure.

Les cartes s'insèrent toujours dans des pochettes transparentes ; à droite la carte *histoire* ; à gauche la carte *animal*.

**3. Le narrateur lit la première carte histoire, puis la seconde** qu'il place également dans le livre.

**Les élèves choisissent** alors **un personnage** de leur main et la donnent au narrateur face cachée pour ne pas influencer le choix des autres.

Lorsqu'ils ont tous choisi leur animal, un débat s'ouvre pour qu'ensemble **ils élisent l'animal le plus approprié pour cette partie de l'histoire**.

Une fois sélectionné, le narrateur l'insère dans la pochette prévue à cet effet.

**4. Redistribuez** ensuite une carte *animal* à chaque joueur. Puis, le narrateur lit la carte *histoire* suivante.

**Répétez** ainsi ces actions jusqu'à la fin de l'histoire.

**A la fin de l'histoire, personne ne perd ni ne gagne le jeu.**

Dans ce mode de jeu, **le narrateur veille aux échanges entre les enfants, oriente le débat et l'argumentation** dans le choix de l'animal le plus adapté.

*Pour jouer avec les deux autres modes de jeu (compétitif ou coopératif) se référer à la règle.*



- a. Dans un premier temps **il est bon que l'adulte prenne en charge l'activité** afin d'aider les élèves à débattre, défendre leurs idées et choisir les personnages.
- b. Avec les élèves pour qui la lecture n'est pas fluide, **l'adulte lit l'histoire**.
- c. Dans le mode de jeu « pour les plus jeunes joueurs » comme décrit dans cette fiche, proposez de **rajouter un vote pour le choix de l'animal après le débat**. Ainsi les élèves prennent position dans le choix du personnage.
- d. **Partir d'une même histoire** pour différents groupes et **confronter les choix de personnages**.
- e. Avant de jouer en mode compétitif, passez par le **mode coopératif proposé dans la règle du jeu**.
- f. **Inventer et rédiger de nouveaux scénarios** pour le jeu en lien avec les différents projets 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 **Comprendre le vocabulaire utilisé dans les histoires.**
  - Avant de jouer, préparer et 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.
  - Verbaliser et reformuler pour chaque carte lue.
- o **Maîtriser le vocabulaire des animaux.**
  - Avant de jouer, trier les animaux connus et non connus. Jouez dans un premier temps avec les animaux connus.
  - Faire une recherche et créer un lexique pour la classe avec les animaux non maîtrisés afin de les intégrer ensuite dans les parties.



## AUTOUR DU JEU

- o **Français** : champ lexical, vocabulaire, exprimer une idée de manière claire et structurée, la structure du conte, le schéma narratif, la lecture orale et expressive, la compréhension des informations explicites et implicites d'un récit, savoir écrire (rédiger un conte), la fluence en lecture, l'argumentation de choix, l'inférence, la pragmatique.
- o **Éveil** : créer la carte d'identité des animaux.
- o **Citoyenneté** : se connaître, connaître l'autre, être à l'écoute des autres, se positionner.



## RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

[Voir le lexique d'accompagnement](#)

[Découvrir l'extension](#)

- o 6 nouvelles histoires
- o 30 nouveaux personnages





# 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 →												
Lire oralement de manière claire et audible.												
Comprendre l'histoire												
Comprendre les informations explicites												
Comprendre les informations implicites												
Choisir un personnage												
Respecter les consignes												
Écouter sans interrompre												
Être fair-play												
<b>EN COOPÉRATIF</b>												
Expliciter pertinemment son choix de personnage												
Prendre la parole devant les autres												
S'exprimer clairement												
Laisser un temps de parole à chacun dans le groupe												
.....												
.....												
.....												





# FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom : .....

En jouant à ce jeu ...

## Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de comprendre l'histoire.



2. Je suis capable de choisir un personnage.



3. Je suis capable de respecter les consignes.



4. Je suis capable d'écouter sans interrompre.



5. Je suis capable d'être fair-play.



### En mode coopératif

6. Je suis capable d'expliciter pertinemment son choix de personnage.



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



8. Je suis capable de m'exprimer clairement.



9. Je suis capable de tenir compte de l'avis des autres.



10. Je suis capable de laisser un temps de parole à chacun dans le groupe.





## AIDE DE JEU

Un lexique est disponible pour chacune des histoires dans le dossier d'accompagnement afin de permettre aux élèves de comprendre le vocabulaire de chaque histoire. Il est possible également de réaliser son propre lexique en classe.

[Télécharger le lexique d'accompagnement](#)

Matériel à découper et plastifier afin de distribuer des rôles aux élèves lorsqu'ils sont en autonomie.

