

## Festival de littérature genèse

Fiche d'aide à l'usage des enseignants

Etape 1 : Parcours de lecture – Cycle II

### CONSTRUCTION D'UN JEU DE L'OIE

#### DEFINITION :

**Jeu de parcours où l'on déplace des pions en fonction des résultats de deux dés.**

Traditionnellement, le jeu de l'oie comprend 63 cases disposées en spirale enroulée vers l'intérieur et comportant un certain nombre de pièges. Le but est d'arriver le premier à la dernière case.

Le nombre de joueurs n'est pas limité. Chacun est muni d'un pion personnel que l'on déplace sur le plateau de jeu. Les concurrents prennent le départ à l'entrée de la spirale et doivent rejoindre la case centrale, à l'intérieur. Pour gagner, il faut arriver exactement sur la case 63. Si le nombre excède la distance à parcourir, le joueur doit rétrograder.

Le parcours comporte quatorze cases régulièrement disposées qui permettent de redoubler les points des dés. A ces cases bénéfiques, qui accélèrent la course, s'opposent des cases maléfiques qui la retardent. Quand deux joueurs se retrouvent sur la même case, l'occupant initial doit aller occuper la case laissée libre par l'arrivant.

**Il s'agira d'adapter ces caractéristiques dans la construction d'un jeu original qui rendra compte du parcours de lecture de la classe et du choix du « livre de l'année. »**

De nombreux sites regroupent des réalisations diverses :

Le jeu de l'oie mathématique <http://www.momes.net/education/nombres/diversjeux/oie.html>

Thèmes et variations pédagogiques sur le jeu de l'oie <http://françois.muller.free.fr/diversifier/jeudeloie.htm>

Jeu de l'oie sur la littérature de jeunesse [http://pal.ac-versailles.fr/article.php3?id\\_article=190](http://pal.ac-versailles.fr/article.php3?id_article=190)

Jeu de l'oie la Samaritaine [http://www.vl.paris.fr/musees/cognacq\\_jay/Historique/textes/Jeux/Jeudeloie.htm](http://www.vl.paris.fr/musees/cognacq_jay/Historique/textes/Jeux/Jeudeloie.htm)

« Le cycle des apprentissages fondamentaux doit permettre à chaque élève d'apprendre à lire et à écrire le français tout en se familiarisant avec quelques aspects majeurs de la culture écrite... La fréquentation assidue des littératures orales et des albums destinés aux jeunes enfants en a été un élément décisif, de même que toutes les expériences et les connaissances accumulées dans les divers domaines d'activités. Ces objectifs sont loin d'être atteints lorsque l'enfant entre à l'école élémentaire. Ils doivent être visés avec la même détermination non seulement au cycle 2, mais au cycle 3... Les ouvrages de littérature de jeunesse signalés par la bibliographie mise à la disposition des enseignants et les différents instruments de documentation imprimés ou numérisés, adaptés à l'âge des élèves, constituent la base culturelle sans laquelle parler, lire et écrire ne seraient que des mécanismes sans signification. » (*Qu'apprend-on à l'école élémentaire ?*)

La construction du jeu de l'oie permettra de structurer dans le temps et l'espace le parcours de lecture réalisé, d'en assurer la compréhension et d'en fixer le cheminement.

## CAPACITES A CONSTRUIRE

### Maîtrise du langage et de la langue française :

#### DIRE:

- Prendre la parole au sein d'un groupe ou de la classe.
- Participer à un dialogue dans le cadre d'une activité de la classe.

#### LIRE :

- Présenter un album lu en le comparant à d'autres déjà abordés.
- Dégager le thème d'un texte littéraire (de qui ou de quoi parle-t-il ?)
- Extraire d'un texte littéraire les informations explicites permettant de répondre à des questions simples.

#### ECRIRE :

- En situation de dictée à l'adulte d'un texte explicatif, proposer des corrections pertinentes portant sur la cohérence du texte ou sur sa mise en mots (syntaxe, lexique).
- Rédiger un texte bref dans le cadre d'une activité de la classe en se faisant clairement comprendre et en adaptant le niveau de langue à la situation de production.

### Arts visuels :

- Produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens,
- Utiliser le dessin dans ses diverses fonctions (expression, anticipation, enregistrement),

### Mathématiques :

- Situer des nombres ou repérer une position par rapport à un nombre.
- Résoudre mentalement des problèmes à données numériques simples.
- Organiser et traiter des calculs additifs sur les nombres entiers.

### Vivre ensemble :

- Avoir compris que les règles acceptées permettent la liberté de chacun.
- Donner son opinion dans un débat réglé.
- Participer à un travail collectif, envisager les aspects d'organisation collective d'un projet.

### TICE :

Consulter le tableau « Festival de littérature et TICE »

## Guide de lecture/écriture Pistes de travail envisageables et/ou exemples

Présentation attractive : elle doit donner envie de jouer : lisibilité, couleurs attrayantes (plateau de jeu, pions, dés, cases.)

Présence et lisibilité de la règle du jeu : Elle reprend les caractéristiques principales de la règle du jeu de l'oie (voir définition en haut de fiche.)

Le parcours de lecture est retracé de manière compréhensible. La progression sur le plateau de jeu rend compte du cheminement amenant au choix du livre de l'année. Ex : les cases où l'on double les points peuvent envoyer sur les cases d'un nouveau livre...Le livre élu par la classe est clairement identifié.

Les illustrations sont choisies parmi les passages préférés (cases positives) ou moins aimés (cases négatives) des livres lus. Elles peuvent aussi tenir compte du scénario de chaque livre lu. Elles marquent des étapes bien identifiées.

Originalité du jeu : dans l'illustration des cases et dans l'originalité du parcours, dans la façon de faire comprendre le parcours, dans la façon de marquer les étapes...