

Festival de littérature genèse

Fiche d'aide à l'usage des enseignants

Étape 1 : **Parcours de lecture – Cycle III**

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

Jeu de l'oie la Samaritaine 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:

- Participer à un débat sur l'interprétation d'un texte littéraire.
- Formuler la décision prise à la suite d'un débat.

LIRE :

- Comprendre en le lisant silencieusement un texte littéraire court (petite nouvelle, extrait, ...) de complexité adaptée à l'âge et la culture des élèves en s'appuyant sur un traitement correct des substituts des noms, des connecteurs, des formes verbales, de la ponctuation ..., et en faisant des inférences nécessaires.
- Lire, en le comprenant, un texte littéraire long en mettant en mémoire ce qui a été lu (synthèses successives) et en mobilisant ses souvenirs lors des reprises.

ECRIRE :

- Dans le cadre d'un projet ou d'une activité d'écriture, rédiger un texte en respectant la ponctuation, les contraintes orthographiques, syntaxiques, lexicales et de présentation.
- Souligner (ou surligner) dans un texte les informations qu'on recherche, puis pouvoir les organiser sous formes de listes sur un support de papier ou grâce à l'ordinateur ; rédiger, à partir d'une liste ordonnée d'informations, un texte à dominante narrative, explicative, descriptive ou injonctive, seul ou à plusieurs, dans le cadre d'un projet d'écriture.
- Rédiger une fiche technique permettant de réaliser un jeu.

Arts visuels :

- Utiliser le dessin dans ses différentes fonctions (expression, anticipation, enregistrement).
- Réaliser une production en deux ou trois dimensions, individuelle ou collective, menée à partir de consignes précises.

Education civique :

- Participer à l'élaboration collective d'un projet ; de participer à un projet collectif à des postes différents ; de conduire quelques étapes d'un projet.
- Avoir compris que les règles acceptées permettent la liberté de chacun.

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'oié (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...