

## FICHE DIDACTIQUE

**Nom de l'outil : Promenons-nous dans les bois...**

**Domaine : Littérature**

**Cycle (ou classe) : CE1**

### 1. Situation dans l'apprentissage

Promenons-nous dans les bois... est un outil qui a été conçu lors d'une semaine sans cartable autour de la lecture. Le réseau choisi était les trois petits cochons. Cet outil s'appuie sur la lecture de 6 albums :

- Les trois petits loups et le grand méchant cochon – Eugène Trivizas, Bayard, 1993.
- Igor et les trois petits cochons – Geoffroy de Pennart, Kaléidoscope, 2007.
- Rien qu'un méchant loup – Sylvie Poillevé, Père Castor Flammarion, 2005.
- La vérité sur l'affaire des trois petits cochons – Jon Scieszka, Nathan Jeunesse, 1991.
- Les trois petits cochons - Eriko Kishida, L'Ecole des loisirs, 1993.
- Loup, Loup, y es-tu ? – Mario Ramos, L'Ecole des Loisirs, 2006.

Cet outil peut être proposé en réinvestissement ou en découverte des albums étudiés.

### 2. Compétences visées

Compétences générales :

- Etre capable de comprendre les informations explicites et implicites d'un texte littéraire.
- Etre capable de mémoriser des histoires lues ou entendues.
- Etre capable d'identifier les personnages, les événements et les circonstances temporelles et spatiales d'un récit qu'on a lu.
- Comparer un texte nouvellement entendu ou lu avec un ou des textes connus.

Compétence du socle commun :

*Compétence 1 : La maîtrise de la langue française.*

- Lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse, adaptés à son âge.

### 3. Objectifs poursuivis

- Mémoriser les éléments clés des albums.
- Reconnaître les personnages des albums.

- Repérer les étapes du récit et les éléments clés.
- Connaître la personnalité des personnages des albums.
- Se construire et enrichir sa culture littéraire.
- Découvrir la lecture plaisir.

#### 4. Description de l'outil

L'outil se compose de 5 jeux : Bingo, Memory, Images séquentielles, Dominos, Qui est-ce ?

##### Bingo :

- La règle du jeu
- 7 plaquettes de jeu (rouge, noir, vert, violet, jaune, bleu, gris).
- 8 cartes rouges
- 8 cartes jaunes
- 8 cartes noires
- 8 cartes grises
- 8 cartes vertes
- 8 cartes bleues
- 8 cartes violettes
- 17 images
- 1 pochon

##### Memory :

- La règle du jeu
- 40 images vertes
- 40 images noires

##### Dominos :

- La règle du jeu
- 46 cartes

##### Images séquentielles :

- La règle du jeu
- 20 cartes noires
- 19 cartes bleues
- 21 cartes rouges
- 19 cartes vertes
- 8 plaquettes autocorrectives

#### Photos de l'outil



### Qui est-ce ?

- La règle du jeu
- 8 plateaux de jeu
- 10 cartes noires                      - 10 cartes rouges
- 10 cartes marron                      - 10 cartes bleues
- 10 cartes violettes                      - 10 cartes orange
- 10 cartes vertes                      - 10 cartes grises

## 5. Règles d'utilisation

### Bingo :

A partir de 3 joueurs.

1 joueur fait la pioche, les autres choisissent une plaquette de couleur et prennent les cartes qui correspondent.

Le joueur qui pioche tire une image et la montre aux autres joueurs. Celui qui a la même image sur sa plaquette la prend dans son paquet de cartes et la pose sur sa plaquette en la retournant.

Le but du jeu est de remplir sa plaquette le premier.

### Memory :

A partir de 1 joueur.

Jeu individuel : Le joueur choisit 5 paires de cartes identiques, les mélange puis les aligne sur la table face cachée. Ensuite il retourne deux cartes pour tenter de retrouver les paires.

Le but du jeu est de retrouver les paires le plus rapidement possible.

Jeu à 2 ou 3 élèves : Chacun leur tour les joueurs retournent deux cartes afin de découvrir une paire.

But du jeu : Retrouver les paires le plus rapidement possible afin d'être celui qui en possède le plus.

### Dominos :

A partir de 2 joueurs.

Un enfant distribue 7 cartes par élève puis retourne la dernière face dévoilée au centre de la table.

Chacun leur tour les enfants doivent poser une carte sur laquelle figure la même catégorie de personnage que les cartes déjà posées (les cochons avec les cochons, les loups avec les loups...).

But du jeu : Etre le premier à poser toutes ses cartes.

### Images séquentielles :

De 1 à 2 joueurs.

Les joueurs choisissent un paquet de cartes puis doivent regrouper les images qui appartiennent à

la même histoire avant de les remettre dans l'ordre et de reformuler l'histoire.  
Une fois que les enfants ont terminé, ils peuvent s'auto-corriger avec les fiches réponses.  
But du jeu : Rétablir l'ordre des histoires sans erreur.

### Qui est-ce ?

2 joueurs.

Les enfants choisissent un paquet de cartes. Ils disposent les cartes sur leur plateau en plaçant le personnage qu'ils veulent faire deviner en première place.

Le joueur doit poser des questions fermées (sur les caractéristiques physiques ou caractère des personnages) à son adversaires afin d'éliminer le plus grand nombre de cartes et trouver le personnage de l'adversaire avant celui-ci.

Jeu à proposer en collectif dans un premier temps afin de travailler la méthodologie et le type de questions.

But du jeu : Etre le premier à trouver le personnage de l'autre.

## 6. Variables didactiques et prolongements

### Variables didactiques :

- le nombre d'albums présentés dans le réseau.
- le nombre de personnages et d'éléments présentés.
- présence ou non des albums pour les images séquentielles.
- le choix des questions (sur le physique des personnages ou sur leur caractère)

### Prolongement :

- Bingo : ajouter les premières couvertures des albums, ajouter des éléments sur les plaquettes.
- Memory : jouer à partir des premières de couverture, jouer à partir des noms des personnages.
- Images séquentielles : jouer avec des extraits de textes.
- Qui est-ce ? : jouer avec les premières de couverture, ajouter des cartes.
- Créer d'autres jeux avec les élèves.

## 7. Analyse

*(la naissance de cet outil, l'analyse de sa mise en œuvre avec les élèves et les remédiations éventuelles)*

Cet outil est né de la mise en place d'une semaine sans cartable dans mon stage groupé de mars. Cette semaine sans cartable était un projet d'école dont le thème était la lecture.

Ayant choisi le réseau des trois petits cochons pour ma classe, il a fallu que je trouve des idées de jeux à mettre en place pour que les élèves prennent plaisir à jouer tout en abordant des compétences de lecteur littéraire.

Voulant mettre en place des ateliers tournants sur deux jours, il m'a fallu créer suffisamment de jeux pour que les groupes ne soient pas trop nombreux. C'est pourquoi 5 jeux ont été créés.

Les ateliers ont commencé le deuxième jour si bien que seulement trois albums sur six ont été lus avant de commencer les jeux.

Par conséquent, les jeux étaient à fois proposés en découverte d'albums (pour les albums non lus) et en réinvestissement (pour les albums déjà étudiés).

A chaque fois qu'un nouvel album était lu, les élèves retrouvaient très vite les personnages ou les éléments clés dans les jeux. Inversement, lorsque les élèves découvraient les albums par les jeux, à la lecture de ceux-ci, ils associaient très vite les personnages et les éléments clés qu'ils avaient déjà rencontrés.

Le Bingo et le Qui est-ce ? ont réellement permis aux élèves de mémoriser le nom des personnages même quand ils n'avaient pas pris connaissance des albums. Cela leur permettait de se repérer plus facilement dans l'histoire lorsque je la leur lisais.

En ce qui concerne les images séquentielles, voyant que les élèves avaient quelques fois des difficultés à remettre les images dans l'ordre pour les albums qu'ils ne connaissaient pas, j'ai laissé à leur disposition les albums afin qu'ils cherchent dans ceux-ci et découvrent l'ordre de l'histoire. Ce jeu a véritablement permis aux élèves d'anticiper sur l'histoire quand les albums étaient lus.

Pour le Memory, je n'avais au départ proposé qu'un jeu individuel. Ce sont les élèves qui ont proposé d'y jouer à plusieurs.

La seule difficulté que les élèves rencontrent sur ce jeu est l'alignement des cartes. Ainsi, les élèves disposent les cartes dans tous les sens ce qui rend plus difficile la mémorisation. Il faut veiller à ce qu'ils disposent correctement les cartes avant de commencer le jeu.

En ce qui concerne le côté pratique, il faudrait mettre en place un code pour retrouver rapidement les paires du côté face (par exemple : gommettes, couleur, chiffre...) parce que les élèves perdent beaucoup trop de temps à choisir les paires au début du jeu.

Le Qui est-ce permet véritablement de rentrer dans la compréhension des albums lorsque les élèves posent des questions relatives au caractère des personnages (Est-ce un loup gentil ? méchant ?). Dans ce jeu, il faut veiller à ce que les élèves réussissent à retirer les cartes même quand la réponse est négative car ils ont trop tendance à ne pas le faire.

Cette mallette de jeux a eu un véritable succès auprès des élèves qui ont pris plaisir à jouer et à rejouer.

Je pense que le fonctionnement en ateliers tournants est bien adapté à cet outil. Toutefois, il serait préférable de le laisser en place dans la classe plus longtemps pour que les élèves y jouent plus souvent.

Tous ces jeux peuvent être prolongés en ajoutant des éléments clés et des personnages d'albums ayant pour réseau les trois petits cochons. Ces jeux pouvant aussi être réadaptés à d'autres réseaux.