

## FICHE DIDACTIQUE

*Nom de l'outil : Le devine-tête*

*Domaine : Littérature de jeunesse*

*Cycle (ou classe) : 1 (ou 2)*

### 1. Situation dans l'apprentissage

A la fin de l'étude d'un ou plusieurs albums, phase de synthèse.

Pré-requis : connaître les albums

### 2. Compétences visées

S'approprier le langage : décrire, reformuler, poser des questions

Découvrir l'écrit : s'imprégner des œuvres du patrimoine littéraire

Devenir élève : écouter, coopérer, respecter les autres

### 3. Objectifs poursuivis

Mémoriser des ouvrages de littérature de jeunesse

Développer le langage d'évocation

Acquérir du vocabulaire

### 4. Description de l'outil

- 1 jeu de 30 cartes sur 5 albums différents.

- Sur chaque carte :

La 1<sup>ère</sup> de couverture de l'album

1 personnage de l'album (en grand)

Les autres personnages de l'histoire (en petit)

- 1 serre-tête

- 1 sablier

*Photo de l'outil*



### 5. Règles d'utilisation

2 jeux en 1 :

- Le devine tête
- Le jeu des 7 familles

### **1- Le devine-tête** (2 utilisations possibles)

**Première utilisation** (environ 6 joueurs)

Un joueur met le serre-tête

Un autre joueur pioche une carte et la pose dans le serre-tête

But du jeu :

A tour de rôle, les joueurs qui voient la carte donnent un indice pour faire deviner le personnage qui est sur la carte..

A chaque indice, le joueur qui porte le serre-tête, fait une proposition.

Quand il devine le personnage, il est remplacé par le joueur qui a donné le dernier indice.

**Deuxième utilisation** (2 joueurs)

Un joueur met le serre-tête

L'autre joueur pioche une carte et la pose dans le serre-tête

Le joueur qui porte le serre-tête pose des questions pour deviner le personnage de la carte.

L'autre joueur répond par oui ou non.

Quand une carte est trouvée, on en met une autre dans le serre-tête.

Au bout de 3 min, on échange les rôles.

But du jeu :

Faire deviner le plus de personnages en 3 minutes.

### **2 - Le jeu des 7 familles** (4 joueurs)

Distribuer 5 cartes à chaque joueur

Faire une pioche avec les autres cartes

A tour de rôle, un joueur demande un personnage qui lui manque à un autre joueur.

Si celui-ci la possède, il la donne et le premier joueur rejoue. Sinon le premier joueur pioche une carte. Si c'est la carte souhaitée, il rejoue, sinon il passe son tour.

Quand un joueur a réuni tous les personnages d'un album, il pose cette famille sur la table.

But du jeu :

Avoir compléter le plus de familles.

## **6. Variables didactiques et prolongements**

## Variables didactiques

### Le devine-tête :

- Le nombre d'albums présents dans le jeu de cartes (1 à 5)

Selectionner les personnages d'un album pour :

Les replacer dans leur ordre d'apparition dans l'histoire

- On n'a pas le droit de donner le titre de l'album d'où vient le personnage

- - La description est interdite (on doit resituer le personnage dans son
- Les trier en fonction de leur rôle dans l'histoire

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

*histoire)*

### Jeu des 7 familles :

Le nombre d'albums dans le jeu

## **7. Analyse**

J'ai testé cet outil dans ma classe de MS - GS, après avoir étudié plusieurs albums avec eux.

J'ai constaté un réel plaisir des enfants à retrouver les personnages des albums qu'ils connaissaient bien (car étudiés longuement en classe) et qu'ils n'avaient pas côtoyés depuis un certain temps (surtout ceux de la première période).

Les MS ont eu du mal au départ à trouver ce qu'ils pouvaient donner comme indice, l'enseignant pouvant alors leur montrer l'exemple en jouant avec eux, ou les faire jouer avec les GS.

On peut au début laisser les albums sur la table pour que les enfants les feuilletent et trouvent des indices à donner pour faire deviner la carte, car sinon les indices passent souvent par la description du personnage et non par la place qu'il occupe dans l'histoire (caractéristiques, dialogue, moment de son apparition...). On peut aussi proposer une planche par album avec un récapitulatif des personnages de chaque album.

Quand les enfants sont devenus plus à l'aise, on peut décider de le faire sans le support des albums en fonctionnant seulement sur la mise en mémoire des histoires.

J'ai pu constater que les enfants éprouvent du plaisir à être dans chacun des rôles (être celui qui devine ou celui qui donne les indices) même si l'envie de devenir celui qui devine les pousse à trouver l'indice le plus performant.

C'est un outil que l'on peut utiliser sur un album à la fois (en phase finale) mais j'ai aimé l'utiliser plus tard dans l'année après un temps de «digestion» de l'album ; cela permet aux enfants d'y revenir avec un regard neuf et distancié dans une posture d'expert de cet album.

