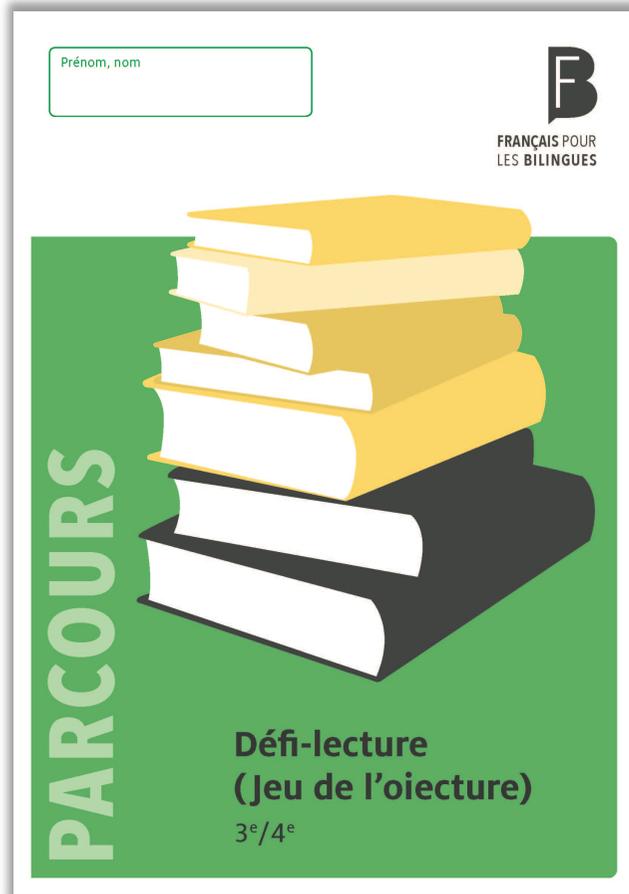


Défi lecture – (Jeu de *l'oie*)

Parcours enseignants



FRANÇAIS POUR
LES BILINGUES



Matériel :

- Un corpus de livres divers (environ une trentaine) avec des BD, des documentaires, des albums.
- 5 albums et livres qui seront lus par les élèves
- Parcours élève
- Cahier outil
- Exercices dans la mallette

TÂCHE

Les élèves réalisent un jeu de l'oie à partir des livres qu'ils ont découverts tout au long du parcours.

Durée du projet : environ 8 semaines

Niveau : 3^e/4^e (5 / 6 Harmos)

	Déroulement	Matériel	Im Regelunterricht
Mise en projet	<p>Présenter la feuille de route : ce que nous allons faire et présenter la tâche du parcours.</p> <p>Dans ce parcours un défi attend les élèves : découvrir beaucoup de livres, en lire au moins cinq. Donner son avis sur le livre qui a le plus plu et ensuite réaliser un jeu de l'oie avec des cartes-questions, des cartes-quiz et des cartes-défi.</p> <p>➔ Cf. Voir la proposition de bibliographie</p> <p>On peut dès le début présenter la fiche 6 : chaque élève devra tout au long du parcours y noter ce qu'il a aimé dans les livres qu'il a lus.</p>	Le parcours imprimé pour chaque élève.	
Fiche 1	<p>Lire pour toi c'est quoi ?</p> <p>L'objectif de cette fiche est de discuter des rapports qu'ont les élèves à la lecture.</p> <p>Et de les rendre attentifs aux différents genres : la BD, les histoires policières ,etc.</p> <p>« Lire pour toi c'est... » On peut également proposer que chaque élève écrive sur une fiche qu'on met ensuite en commun, comme base de discussion en plénum.</p> <p>Il est important que l'enseignant-e participe aussi à la discussion.</p> <p>☞ Pour aller plus loin : « Les droits des lecteurs » Daniel Pennac</p>		

Fiche 2	<p>Tu apprends à connaître le vocabulaire de l'objet livre</p> <p>Il s'agit d'acquérir le vocabulaire et les structures nécessaires pour décrire l'objet livre. Les élèves connaissent sans doute ces termes en allemand. On peut y faire référence.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lire l'exemple à partir de l'album « L'œuf du loup ». <p>Chaque élève réalise l'exercice et on corrige.</p> <p>Structuration : Lire p. 2 du cahier outil.</p> 2. Lecture du début de l'histoire et de la 4e de couverture. <p>Émission d'hypothèses sur le contenu du livre.</p> <p>Discussion.</p> <p>Entraînement : On peut aussi proposer d'autres albums et mettre les élèves en situation.</p> 3. A la fin, rappeler qu'il faut renseigner la fiche 6 : Tu as fini ton premier livre ? Remplis la fiche 6 et choisis un autre livre ! 	<p>Cahier outil : le vocabulaire du livre</p> <p>Des albums</p>	<p>Lire un livre et renseigner la fiche 6</p>
Fiche 3	<p>Tu joues avec les livres</p> <p><u>Le domino de livres</u></p> <p>Lire l'exemple et la règle du jeu p.7</p> <p>Réaliser le jeu avec des vrais livres.</p> <p><u>Le point commun</u></p> <p>Préparer une activité avec les livres disponibles et les élèves doivent trouver le point commun. Des exemples de points communs sont présentés dans le cahier outil.</p>	<p>Avoir un corpus de livres disponibles pour les différentes activités. (au moins 30)</p> <p>Cahier outil p.3</p>	

<p>Fiche 4</p>	<p>Tu apprends à utiliser tous les éléments du texte pour mieux le comprendre</p> <p>L'objectif de cette fiche est d'élucider les stratégies de compréhension d'un texte et de rendre explicite tous les indices qui aident à la compréhension : le texte- l'image- ce que je sais- ce que j'en déduis.</p> <p>Déroulement :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lire le texte 2. Chaque élève répond aux questions 3. Mise en commun : explicitation des procédures : comment as-tu fait pour trouver la réponse ? Les noter au tableau <p>Lire les réponses dans le cahier outil. Expliciter la démarche : je lis- je sais- j'en déduis</p>	<p>Cahier outil : comprendre un texte</p> <p>Éventuellement : l'album « Le voyage d'Orégon » Rascal</p>	<p>Exercices complémentaires de compréhension de texte (mallette)</p>
<p>Fiche 5</p>	<p>Tu apprends à écrire des consignes pour écrire les cartes-défi</p> <p>Objectif : connaître les règles de conjugaison de la forme impérative et savoir les utiliser:</p> <p>La démarche préconisée est basée sur le principe d'apprentissage collaboratif :</p> <p>Denken – Austauschen – Vorstellen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lire les exemples sur les cartes 2. écrire des consignes 3. mettre en commun 4. expliciter la règle 5. vérifier dans le cahier outil <p>proposer des exercices d'entraînement</p>	<p>Cahier outil l'impératif</p>	<p>Exercices d'entraînement sur l'impératif</p>

<p>Fiche 6</p>	<p>Tu notes les livres que tu as lus et tu donnes ton avis.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="color: red;">Cette fiche est à utiliser tout au long du parcours et est introduite dès la première séance.</p> </div> <p>A thématiser en plénum avec les élèves: comment donner son avis sur un livre ?</p> <p>Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • On peut donner son avis sur les personnages, les ambiances, les histoires qui sont drôles, tristes , etc... <p>👉 Pour aller plus loin : lire « Le carnet de lecteur » d'E Brami</p>	<p>Une affiche collective sur laquelle les élèves notent leurs appréciations.</p>	<p>Des fiches de lectures pour les lectures personnelles.</p>
<p>Fiche 7</p>	<p>Tu prépares le jeu de l'oiecture</p> <p>Rappeler la tâche aux élèves : il s'agit de rédiger trois types de cartes (de couleurs différents)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les cartes-questions : rédiger une question sur un livre lu (en particulier les 5 livres en commun que tous les élèves ont lus). - Les cartes-quiz : sous forme de « vrai ou faux » ou de questions à choix multiples. - Les cartes-défi : à écrire sous forme de consignes (utilisation de l'impératif) <p>Les élèves peuvent rédiger les cartes en classe.</p> <p>Elles doivent être corrigées par l'enseignante et réécrites.</p> <p>➔ C'est l'occasion de vérifier l'orthographe des mots et de l'améliorer.</p>	<p>Cahier-outil l'impératif</p> <p>La planche de jeu</p> <p>Les livres</p> <p>Des cartes de différentes couleurs (3 couleurs différentes)</p> <p>Des dictionnaires pour vérifier l'orthographe des mots.</p>	<p>Rédiger les cartes .</p>

Tâche	<p>Jeu de l'oiecture</p> <ul style="list-style-type: none"> → Préparer les cartes et le matériel nécessaire : La planche de jeu, les pions, etc.. → Avant de jouer, définir le gain du gagnant. → Préparer aussi les livres nécessaires pour les « défis ». <p>➔ Faire des photos pour les parents et le portfolio des élèves.</p>	<p>Des pions, des dés, les livres dont on a besoin pour les défis, des friandises pour la gagnante/ le gagnant ou ... un livre !</p>	
--------------	--	--	--

Avril 2020

Proposition de bibliographie

Liste de référence de l'Education Nationale pour le cycle 2

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Litterature/58/0/La_litterature_a_l_ecole_liste_de_reference_C2_110323_171580.pdf

Exemples d'activités pour le défi avec les consignes

Atelier 1 : Quel désordre !

Voici 11 phrases extraites de trois livres. Elles sont mélangées.

A vous de remettre dans l'ordre en regardant les livres.

(Attention, tous les livres ne sont pas utilisés).

Atelier 2 : Le point commun:

Voici une série de livres qui ont un point commun. Quel est ce point commun ?

(Attention, un intrus s'est glissé dans la pile. Trouve-le également). Ex. la page de garde est illustrée

Atelier 3 : Titre et résumé

Voici des photocopies 6 titres de livres et de résumés (dont le titre a été effacé).

Retrouve le résumé qui correspond au titre du livre.

Atelier 4 : Dédicaces

Les dédicaces se trouvent en début de livre. Retrouvez le livre qui correspond à chaque dédicace.

Posez l'étiquette avec la dédicace sur le livre correspondant.

Atelier 5 : Cache-cache de titres

Voici des photocopies de couverture de livre sans le titre.

Associe la couverture au titre du livre.

Atelier 6 : Les personnages.

Regarde les personnages de ces livres d'Anthony Brown. Quel est leur point commun ?

Atelier 7 : Les personnages

Voici des cartes avec des caractéristiques des personnages de ces trois livres.

Tire deux cartes et trouve de quel(s) personnage il s'agit.

Atelier 8 : Le jeu des objets

Voici 6 livres.

Tirez deux cartes présentant des objets qui appartiennent à un ou des personnages des livres.

Atelier 9 : le jeu des erreurs

Voici des photocopies de pages de livres dans lesquelles se sont glissées des erreurs.

A vous de les regarder ! ... en regardant les livres.

Atelier 10 : Le jeu des erreurs

Voici des photocopies de pages de livres dans lesquelles se sont glissées des erreurs .

A vous de les repérer en regardant les livres.

(Les réponses peuvent être écrites au dos de la feuille)