

FICHE DIDACTIQUE

Nom de l'outil : "Lire à pas de loups"

Domaine : Maîtrise du langage et de la langue française (Lecture littéraire)

Cycle (ou classe) : 2 (CP)

1. Situation dans l'apprentissage

Cet outil a été réalisé dans le cadre de notre mémoire sur le goût de lire. Il vient illustrer en montrant en quoi « prendre » le goût de lire va aider les élèves de CP à devenir lecteurs. Nous avons donc proposé ce jeu en fin d'année de CP (début du troisième trimestre), alors que la plupart des élèves de cette classe maîtrisent le déchiffrement, même si pour certains les sons complexes ne sont pas encore assimilés. Parallèlement à l'apprentissage de la lecture, nous leur avons proposé de nombreuses activités leur permettant de s'approprier le plaisir de lire.

Ainsi grâce à "Lire à pas de loups", les CP vont prendre conscience que, pour comprendre une histoire, il faut savoir lire. La finalité de ce jeu est qu'il donne envie aux élèves de se plonger dans les albums avec lesquels ils sont invités à jouer et que cela leur donne envie d'en lire d'autres par la suite...

Durant l'année, les élèves ont travaillé autour du personnage du loup en mettant en réseau différents albums sur ce personnage et notamment grâce à plusieurs albums de Geoffroy de Pennart. Les quatre albums avec lesquels nous proposons de jouer dans "Lire à pas de loups" ont été lus aux élèves de façon collective et ils ont eu l'occasion de les consulter ou les relire de façon autonome en bibliothèque. Les élèves connaissent donc ces quatre histoires et ont déjà eu l'occasion d'établir des liens entre eux. Ce jeu vient donc conclure le travail effectué à la fois en littérature sur les loups et en lecture autonome d'un album.

2. Compétences visées

- Etre capable de retrouver dans un texte les réponses à des questions simples.
- Etre capable de lire à haute voix un court passage du texte.
- Etre capable de comprendre les informations explicites d'un texte littéraire.

3. Objectifs poursuivis

- Savoir lire une couverture de livre, déduire à partir d'indices des éléments de contenu sur l'ouvrage, repérer les éléments du texte qui permettront d'élaborer la réponse à une question, justifier sa réponse en se référant au texte lui-même.
- Savoir déchiffrer tous les mots et respecter l'intégralité du texte.
- Savoir comprendre le sens général du texte, savoir répondre à des questions relatives aux personnages, lieux, relations, chronologie en repérant les mots ou les phrases contenant des renseignements demandés.

4. Description de l'outil

Il s'agit d'une boîte contenant :

- 4 albums de Geffroy de Pennart : *Je suis revenu!* , *Le déjeuner des loups*, *Balthazar!* , *Le loup sentimental* ;
- un plateau de jeu avec une case départ, 50 cases jeu et une case arrivée ;
- 24 cartes questions pour chacun des 4 albums ;
- 16 cartes couleur renvoyant à des questions sur les liens entre les 4 albums ;
- 1 dé et 6 pions (Petit Chaperon Rouge, un chevreau, 3 petits cochons, Pierre)
- un feutre velleda et une petite éponge.

Photo de l'outil



5. Règles d'utilisation

Démarche de présentation de l'outil :

Proposer à un petit groupe de 4 élèves de jouer au jeu "Lire à pas de loups" sur le temps des ateliers ou du travail personnalisé. Commencer par leur demander ce qu'il va falloir faire dans ce jeu selon eux. Leur laisser manipuler librement la boîte. Un élève ayant lu et compris la règle peut alors l'expliquer aux autres joueurs.

Les élèves peuvent jouer de façon autonome, sans l'aide de l'enseignant une fois que celui-ci s'est assuré de la compréhension de la règle.

Règle du jeu :

- Déplie le plateau de jeu.
 - Chaque joueur choisit un pion personnage et se place sur la case départ.
 - Chaque joueur lance le dé : celui qui a fait le plus grand nombre commence puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - Le joueur lance le dé et avance son pion d'autant de cases que le nombre indiqué sur le dé.
-
- ✓ Si tu tombes sur une case avec l'image d'un album : ton voisin de droite tire une carte de cet album et te pose la question écrite sur la carte. Pour répondre à la question tu peux utiliser le livre correspondant à la question.
 - ✓ Si tu tombes sur une case couleur, ton voisin de droite tire une carte couleur et te pose la question pouvant porter sur les 4 albums. Pour répondre tu peux t'aider des 4 albums.
 - ✓ Si tu tombes sur une case avec un point d'interrogation, tu peux choisir une carte de l'album de ton choix. Ton voisin de droite te pose la question et tu peux y répondre en t'aidant du livre correspondant.

- ✓ Si tu tombes sur une case loup : tu sautes ton tour ! tu t'es fait attraper par le loup !
 - ✓ Si tu tombes sur une carte livre : tu relances le dé et tu rejoues ! C'est un livre magique !
- Pour chaque question ton voisin de droite peut vérifier la réponse, écrite en bas de la carte.
Le premier qui arrive dans la bibliothèque (case arrivée) a gagné la partie !
- Maintenant que la partie est terminée, range bien la boîte de jeu pour pouvoir rejouer une autre fois.

6. Variables didactiques et prolongements

- On peut demander aux élèves de créer de nouvelles questions en utilisant le feutre velleda et les cartes vierges.
- On peut réaliser ce jeu avec d'autres albums
- Pour des GS : proposer plus de question avec des images