

Défi lecture autour du jeu de société : Lire, comprendre, et expliquer les règles d'un jeu de société

Présentation rapide : Les enfants peuvent lire les règles d'un jeu pendant les temps d'autonomie, les comprendre, puis les expliquer à la classe.

Modalités :

- Toutes les deux semaines, un nouveau jeu inconnu est proposé aux élèves comme «défi».
- À partir de ce moment, quand ils sont en autonomie, ou pendant un moment de plan de travail, les élèves peuvent lire seul ou à deux les règles du jeu proposé et essayer de les comprendre.
- En observant, l'enseignant vérifie que les règles sont comprises.
- Lorsqu'un groupe a compris, l'enseignant peut proposer à ces enfants de préparer la présentation du jeu : ils doivent l'analyser pour en trouver les mécanismes.
- Le ou les enfants présentent le jeu à la classe : ils expliquent les règles et les mécanismes. La classe peut poser des questions ou demander des précisions.
- Après la présentation, le jeu est rangé dans la ludothèque, les règles ayant été expliquées et comprises par un groupe d'élève, il est donc accessible à toute la classe pendant les temps d'autonomie et de pause. Les élèves qui l'ont présenté seront alors considérés comme des élèves «expert» pour ce jeu, et ceux qui en ont besoin pourront aller leur demander de réexpliquer si besoin.

Organisation :

- Définir un endroit accessible dans la classe, proche d'un espace de regroupement avec une table. L'élève n'aura pas besoin de se déplacer avec le jeu, il pourra directement l'installer sur la table proche de l'endroit où le jeu se range.
- La table doit être en fond de classe, ainsi, le reste de la classe ne sera pas dérangée visuellement par l'activité.
- Quelques règles doivent être mises en place : L'activité doit être calme. Ce n'est pas une course, tout le monde peut avoir un temps pour participer.

Compétences principales travaillées du socle commun :

- 1) Maîtrise de la langue française :
 - s'exprimer à l'oral dans un vocabulaire approprié et précis
 - prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté
 - lire seul et comprendre un énoncé
 - dégager le thème d'un texte
 - utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte (mieux le comprendre)
- 2) Compétences sociales et civiques :
 - prendre la parole devant les autres
 - coopérer avec un ou plusieurs camarades

Liste des jeux utilisés :

- Privilégier les jeux calmes, jouables seul ou à deux.
- Les parties doivent être courtes.
- La mise en place et le rangement du jeu doivent être facile et rapide.



Rush Hour



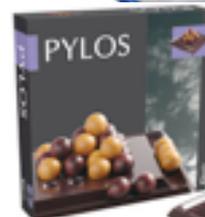
L'aventurier Temple Trap



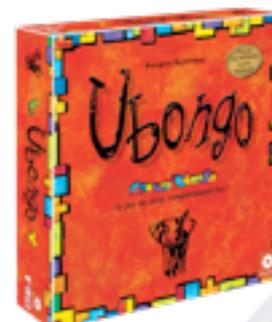
IQ puzzler



Au voleur



Pylos



Ubongo

Perplexus

