Séance d'analyse de jeux de société :
analyse de texte et vocabulaire

Durée : environ deux heures sur un après-midi

Matériel :
- Fichier «lire pour agir» : jeux de société (réalisé par le chantier de l'ICEM)
- Boite de matériel de jeu : pions de différentes couleurs et formes, dés, sabliers, sacs
- le tableau de la classe

Travail préalable :
Établir les 5 parties importantes d'une règle de jeu (Objectif, Matériel, Mise en place, Déroulement, Fin du jeu), voir dans la séquence création de jeu.

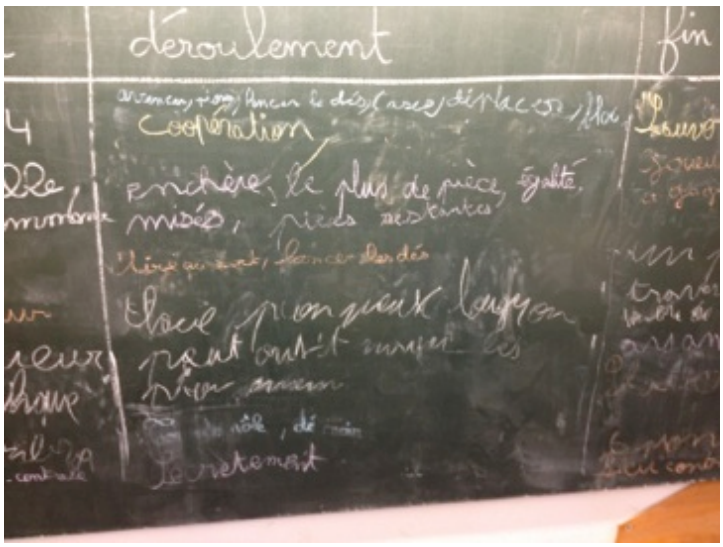
Déroulement :

1) (5min) **Mise en groupe** de 3 ou 4 élèves maximum, explication des consignes et distribution du matériel.
«Vous allez devoir trouver dans chacune des parties les mots que vous pensez importants pour l'écriture d'une règle de jeu. Vous pouvez utiliser le dictionnaire pour chercher les mots que vous ne comprenez pas.»

2) (20min) **Lecture de la règle d'un jeu simple** :
Objectifs : Réussir à sortir les mots clés d'un texte explicatif.
a) Les élèves doivent lire le texte fourni par l'enseignant et analyser chaque partie. Ils en ressortent les mots (et seulement les mots, pas les phrases) qu'ils pensent importants, et un secrétaire les écrit sur une feuille.
b) L'enseignant passe parmi les groupes et valide les recherches. Les groupes choisissent alors un rapporteur qui va écrire les mots au tableau, pendant que le reste du groupe continue la recherche.

Difficultés et remédiation :
- Les élèves écrivent tous les mots, ou des phrases complètes. -> L'enseignant leur demande d'être plus précis, de choisir un seul mot.
- Certains groupes d'élèves ont du mal à se mettre en activité à cause du travail de groupe. -> L'enseignant passe pour vérifier la compréhension des consignes et guider les groupes en difficulté.

3) (15min) **Bilan des mots choisis** :
Objectif : Définir des termes inconnu en utilisant le contexte, le dictionnaire.
Établir le champs lexical du jeu, et un lexique utilisable par les élèves.
a) La classe prend un moment pour lire tous les mots qui sont au tableau.
b) Les élèves disent quels mots ils ne comprennent pas, et ceux-ci sont expliqués par ceux qui ont fait les recherches. L'enseignant valide.
c) Les élèves disent quels mots ils voudraient retirer de la liste en justifiant leur choix : parce qu'il n'a rien à voir avec les jeux, il n'est pas nécessaire à la compréhension.
d) Le lexique des mots des jeux est validé par la classe. Il sera écrit et rangé dans le classeur, et servira aux activités d'écriture des règles des jeux de la classe.



4) (30min) **Lecture compréhension des règles :**

Objectif : Comprendre ensemble un texte.

Coopérer pour jouer ensemble.

a) Consignes de l'enseignant : «Maintenant, vous pouvez relire le texte et essayer de commencer le jeu ensemble. Vous devez venir chercher le matériel qu'il vous faut. Je passerai pour que vous m'expliquiez le jeu.»

b) Les élèves relisent les règles et essaie ensemble de démarrer une partie. L'enseignant passe dans chaque groupe pour se faire expliquer les règles par les élèves, et poser des questions précises pour voir si chaque point de règle a été lu et compris par l'ensemble du groupe.

Important : L'enseignant ne doit pas expliquer lui-même, il renvoie les élèves à la règle pour qu'ils trouvent eux-mêmes la réponse aux questions posées en relisant des phrases précises.

c)Une fois que les règles sont validées par l'enseignant, le groupe peut continuer à jouer et faire quelques parties pour bien maitriser toutes les règles.

5)(30min) **S'approprier le jeu** :

Objectif : Comprendre comment changer une règle de jeu, et visualiser ce que ces changements impliquent sur le fonctionnement du jeu.

a)Consignes : «Maintenant que vous maitrisez le jeu, vous allez devoir le modifier, chercher comment l'améliorer et le transformer. Vous pouvez changer le thème, changer les mécanismes. Attention vous devez écrire les nouvelles règles de votre jeu.»

b) Les élèves cherchent des idées et se mettent d'accord sur la façon d'améliorer le jeu. Ils peuvent tester les modifications, et doivent noter ce qu'ils changent dans le jeu pour préparer un petit compte-rendu.

6) (10min) **Préparer un compte-rendu** :

Objectif : Rédiger des notes pour préparer un court exposé, et se répartir les tâches.

Les élèves doivent préparer un compte-rendu du travail qu'ils ont réaliser durant l'après-midi : expliquer leur jeu, expliquer les mécanismes et le thème, et expliquer les modifications qu'ils ont choisi d'apporter.

7) (20min) **Temps de présentation** :

Objectif : Présenter un travail au groupe. S'exprimer et répondre de manière adaptée à des questions posées.

Chaque groupe passe présenter son travail à la classe. Après chaque présentation, les élèves sont invités à poser des questions, faire des remarques, ou proposer des aides au groupe qui le demande.

Prolongements :

En partant de ces listes de mots créées par les élèves, des activités de recherche sont mise en place :

1) Les famille de mots :
    a) Une liste de mots est écrite en ligne au tableau. Les élèves doivent utiliser le dictionnaire et leur connaissance pour construire une famille pour chacun des mots de la liste.
    b) De cette activité découle une leçon rangée dans le classeur des élèves.
2) Les préfixes et suffixes :
    a) Une liste de mots est écrite en ligne au tableau. Les élèves doivent utiliser le dictionnaire, leur connaissance et une fiche d'aide sur les préfixes et suffixes les plus communs pour enrichir les familles de mots déjà créées.
    b) Une nouvelle leçon est réalisée suite à ce travail.
3) Les antonymes et les synonymes :
    a) Dans les listes de mots créées suite à l'activité de recherche, ou les deux activités précédentes, on trouve des mots contraires et des synonymes : trier-mélanger. L'enseignant prépare les listes de mots en les enrichissant en mots contraires et synonymes.
    b) Sur ces listes, les élèves on pour consigne de retrouver ces couples de mots et en expliquer le sens, comment ils sont formés si des préfixes ont été utilisés.
    c) Ce travail de recherche amène à une nouvelle leçon sur les antonymes et synonymes.

Compétences travaillées par rapport aux programmes:

Langage oral:

- L'élève est capable d'écouter, de poser des questions, d'exprimer son point de vue, ses sentiments.
- L'élève s'entraîne à prendre la parole devant d'autres élèves pour résumer, raconter, décrire.

Lecture :

- Adopter une stratégie pour parvenir à comprendre : repérer des mots inconnus et incompris, relire, questionner, recourir au dictionnaire.
- Lire silencieusement un texte documentaire et le comprendre ; reformuler, résumer...

Vocabulaire :

- Les familles de mots : construire ou compléter des familles de mots.

Instruction civique et morale :

- Respecter les principales règles de politesse et de civilité et les contraintes de la vie collective.
- Développer l'estime de soi, le respect de l'intégrité des personnes, y compris la leur.

Compétences du socle commun:

Compétence 1 : La maîtrise de la langue française

L'élève est capable de :

- s'exprimer à l'oral dans un vocabulaire approprié et précis ;
- répondre à une question par une phrase complète à l'oral

-utiliser ses connaissances pour mieux réfléchir sur un texte (mieux le comprendre ou mieux l'écrire)

-comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient

Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques

L'élève est capable de :

- prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue ;
- coopérer avec un ou plusieurs camarades ;