

## Version professeur

### SEQUENCE 1 : QUI SUIS-JE ? SE DIRE EN IMAGES ET EN MOTS.

#### SEANCE D'ENTREE : JE OU JEU ?

##### OBJECTIFS :

- Faire réaliser la notice explicative d'un jeu de société par les élèves.
- Établir rapidement pour le professeur un diagnostic du savoir-être et du savoir-faire des élèves : C1.2, C3.1 à C3.5, C4.1, C4.2, C5.1, C5.3, C6.1 et C6.2

		Acquis	En cours	Non acquis
C0	MOBILISER SON ATTENTION (20 MIN)			
C1	LIRE ET COMPRENDRE			
C1.1	Repérer / rechercher les informations			
C1.2	Comprendre le sens général d'un texte, d'une situation			
C1.3	Utiliser son raisonnement pour comprendre			
C2	ECRIRE			
C2.1	Reproduire un texte sans erreur			
C2.2	Ecrire lisiblement			
C2.3	Rédiger un texte bref avec un langage adapté			
C2.4	Rédiger un texte cohérent et organisé			
C2.5	Savoir décrire à l'écrit			
C2.6	Savoir raconter à l'écrit			
C2.7	Savoir expliquer à l'écrit			
C3	DIRE / ECOUTER			
C3.1	Entrer dans un contact social			
C3.2	Demander des informations			
C3.3	Intervenir à bon escient			
C3.4	Savoir écouter les autres			
C3.5	Savoir décrire à l'oral			
C3.6	Savoir raconter à l'oral			
C3.7	Savoir expliquer à l'oral			
C4	AVOIR UN COMPORTEMENT RESPONSABLE			
C4.1	Respecter les règles de vie collective (politesse, attitude, ponctualité)			
C4.2	Respecter autrui et ses différences			
C4.3	Respecter les règles de sécurité			
C4.4	Savoir travailler avec autrui			
C5	ETRE AUTONOME			
C5.1	Faire ou essayer de faire			
C5.2	Etre capable de décrire ses intérêts, ses compétences			
C5.3	Lire seul et sans aide			
C5.4	Faire seul et sans aide d'après un document support			
C6	PRENDRE DES INITIATIVES			
C6.1	Manifester de la curiosité et/ou de la créativité			
C6.2	Saurait s'engager dans un projet individuel			
C6.3	Saurait intégrer un projet collectif			

## Références au programme

Savoir organiser sa pensée	Décrire, expliquer et formuler ce que l'on vient de faire. Confronter des informations
Savoir lire, savoir écrire	Lire une notice explicative Saisir l'organisation et l'enjeu d'un message écrit Prendre en compte le destinataire
Savoir s'exprimer à l'oral et à l'écrit	Utiliser un vocabulaire précis
Savoir écouter	

### **Activité 1, 30 minutes, par deux puis seul.**

a. Par deux, en respectant les autres joueurs, les élèves jouent au « Qui est-ce ? » durant 20 minutes.

Durant ce temps, le professeur peut déjà réaliser un diagnostic en s'appuyant sur les items C1.3, C3.1, C3.2, C3.3, C3.4, C3.5, C4.1

b. Après 20 minutes de jeu, les élèves complètent le questionnaire ci-dessous pour réfléchir à leur attitude et à leur stratégie, notamment aux types de questions posées.

#### a. Mise en route.

- Je connaissais les règles du jeu.
- J'ai écouté les règles du jeu dites par un élève.
- J'ai expliqué les règles du jeu à l'autre joueur.

#### b. Durant le jeu.

- J'ai suivi les règles du jeu sans tricher.
- J'ai suivi les règles du jeu sans être impatient.
- J'ai écouté les questions de mon adversaire.
- J'ai écouté les questions de mon adversaire et je m'en suis servi à mon tour.
- J'ai posé des questions vagues, imprécises, floues.
- J'ai posé des questions précises.
- Je connaissais des questions qui étaient plus efficaces pour gagner.
- Je me suis rendu compte pendant le jeu qu'il y avait des questions qui étaient plus efficaces pour gagner.

#### c. Moralité !

- Si j'ai gagné c'est parce que je suis le plus fort, mais aussi parce que

- .....

- .....

- Si j'ai perdu c'est parce que je n'ai pas eu de chance, mais aussi parce que

- .....

- .....

#### d. Impressions.

Durant ce jeu, je me suis senti

- En confiance
- Bête devant un jeu pour enfant
- Vexé de perdre
- Content de gagner
- Durant ce jeu, je me suis demandé pourquoi je faisais ça en cours de Français

### **Activité 2, réalisation d'une tâche complexe, par quatre, 4X30 minutes**

Cette activité permet de nouveau d'utiliser la grille diagnostique.

a. Par groupe de quatre, les élèves vont élaborer la notice explicative du jeu « Qui est-ce ? »

- soit à l'ordinateur

- soit à l'oral (enregistré) pour les élèves allophones ou en difficultés

Cette notice sera intégrée au projet de séquence (voir séance 1).

b. Le travail des élèves s'appuie sur leurs échanges et le mode d'emploi d'un autre jeu, « Le Devine-tête ». - la notice explicative de ce jeu est utilisée comme document ressource par tous les élèves (les plus faibles identifieront la mise en page, les titres des rubriques, alors que les plus à l'aise repèreront les verbes d'action, les champs lexicaux...)



### Règle du jeu

De 2 à 6 joueurs - à partir de 10 ans

#### Contenu :

72 cartes, 24 jetons, 6 bandeaux, 1 sablier, 1 règle du jeu.

#### But du jeu :

Être le premier joueur à se débarrasser de ses 3 jetons en devinant, en un temps limité, qui est dessiné sur la carte glissée dans son propre bandeau.

Pour y parvenir, vous devez poser des questions aux autres joueurs qui ne pourront répondre que par «oui», «non» ou «peut-être».

#### Préparation :

- Chaque joueur prend un bandeau et l'ajuste autour de sa tête (le bandeau est réglable comme une casquette). Assurez-vous que la languette est centrée sur votre front.

- Mélangez les cartes et placez les en tas sur la table, illustrations cachées.

- Distribuez une carte à chaque joueur.

- Sans regarder l'illustration, chaque joueur insère sa carte dans la languette de son bandeau afin que tous puissent voir l'illustration.

- Chaque joueur prend 3 jetons qu'il place près de lui. Les jetons restants sont laissés dans la boîte.

#### Déroulement de la partie :

- Le joueur le plus jeune commence la partie qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le sablier est retourné et le joueur qui commence pose au joueur situé immédiatement à sa gauche une question pour deviner qui est sur sa tête.

- Le joueur interrogé doit répondre à la question uniquement par «oui», «non» ou «peut-être», sauf lors de la variante destinée aux joueurs plus jeunes (voir Un jeu pour tous les âges).

- Dès qu'une réponse a été donnée, il faut poser rapidement une autre question au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque tous les adversaires auront été interrogés une fois, on continue par un deuxième tour, puis un troisième tant que le temps du sablier n'est pas écoulé.

- Si vous devinez la réponse avant la fin du temps, prenez une nouvelle carte (sans regarder l'illustration), insérez-la dans votre bandeau et continuez à poser des questions. Il est donc possible lors d'un même tour de jouer 2 ou même 3 cartes !

- Pour chaque carte trouvée, le joueur remet un de ses jetons dans la boîte.

- Si le joueur n'a pas trouvé qui est sur sa carte avant la fin du temps, il la garde sur son bandeau et attend son prochain tour. Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer.

#### Vous donnez votre langue au chat ?

À tout moment de son tour de jeu, le joueur peut donner sa langue au chat, il est pénalisé et doit prendre un jeton dans la boîte. Il tire une nouvelle carte et attend son prochain tour.

#### Le gagnant :

C'est le premier joueur qui n'a plus aucun jeton !

#### Un jeu pour tous les âges !

DEVINE TÊTE CÉLÉBRITÉS est un jeu formidable pour des joueurs d'âges différents.

**Pour les plus jeunes :** sur les côtés de la boîte il y a des exemples de questions pour les aider; on peut répondre autrement que par «oui», «non» ou «peut-être».

**Pour les moins jeunes :** on peut leur donner plus de 3 jetons!

- ensuite le travail est différencié

- rédaction libre de la notice explicative du « Qui est-ce ? ».

- aux ULIS et dyslexiques, on propose de réorganiser une carte mentale qui reprend le déroulé du jeu et le vocabulaire à intégrer.

- les allophones enregistrent une première fois leurs explications. Cet enregistrement sonore est retravaillé afin de structurer le raisonnement par des mots de liaison (Pour jouer, on commence par....Le but du jeu est...Le premier joueur pose...Le second participant répond par ....Alors le premier joueur baisse....Ensuite, les rôles sont inversés. Le second participant devient celui qui ..... Enfin, le joueur qui a gagné est celui qui....).

c. Il est ensuite possible de confronter les notices explicatives, voire de les proposer à une autre classe avant de jouer et qui pourrait en faire un retour par écrit.

d. L'évaluation de cette tâche complexe se fera par les pairs qui joueront avec le jeu créé par les élèves eux-mêmes lors de la séance 1. Elle portera sur

- le respect du rubriquage

- la qualité des explications (inorganisées, peu structurées, organisées ; incompréhensibles, pas toujours compréhensibles, logiques et efficaces, pertinentes)

- l'utilisation des verbes

- le lexique (imprécis et inadéquat, flou, précis et concret)
- l'efficacité globale

**Activité 3, 15 min, seul.**

Les élèves qui auront fini la tâche complexe avant les autres pourront travailler sur la langue, notamment sur les homonymes. On pourra leur proposer ce travail :

a. Souligner et relire le titre de cette séance d'entrée.

b. « Je » et « jeu » sont des homonymes : ils ont le même SON mais pas le même SENS.

c. À l'image du titre de cette séance, les élèves devront rechercher deux paires d'homonymes.

- .....et .....

- .....et .....

d. Ils intégreront ces quatre homonymes dans quatre phrases cohérentes.

**CONCLUSION**

On peut faire réfléchir les élèves sur leur attitude à travers cette séance en leur faisant compléter ce texte :

Le titre de cette séance d'entrée repose sur un jeu de mots, notamment sur le son : je et jeu sont des homonymes. À travers le jeu, j'ai vu que je possède deux qualités : je suis .....et .....

Mon adversaire peut même dire de moi que je suis .....