

APPRENDRE PAR LE JEU

FICHE
PÉDAGOGIQUE

FRANÇAIS

LANGAGE ORAL

COMMENT J'AI ADOPTÉ UN GNOU

N° 4 - mars 2019



Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze
édité par Le Droit de perdre
© Le Droit de perdre

NIVEAU

Cycles 3 et 4 – lycée

NOMBRE DE JOUEURS

2 à 5 joueurs (petits groupes)
6 à 8 joueurs (grands groupes)

MISE EN PLACE

2 à 5 minutes (rapide)

DURÉE

30 minutes

THÈMES

Histoire, récit

BUT DU JEU

À partir des cartes thèmes, des six dés connecteurs (lancés au fil de la construction du récit), des deux dés numérotés (pour choisir le thème du début et évaluer les prestations) et d'un dé noir (pour permettre aux autres joueurs de prendre la parole), il s'agit d'inventer des histoires plus étonnantes et amusantes les unes que les autres.

COMMUNICATION

IMAGINATION,
CRÉATIVITÉ

VOCABULAIRE

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD



STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Comment j'ai adopté un gnou

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 3	CYCLE 4
<ul style="list-style-type: none"> - Construire et mobiliser des moyens d'expression. - Relever et réemployer des mots, expressions et formulation. - Mobiliser des connaissances lexicales et culturelles. - Mobiliser le vocabulaire des sentiments et des émotions. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et s'exprimer à l'oral..

POINTS DE VIGILANCE

Le joueur peut manquer d'inspiration face à la thématique parfois surprenante imposée par les cartes. Les six dés connecteurs lancés au fil de la construction du récit peuvent déstabiliser le joueur dans sa narration en introduisant des éléments imprévus. Les interactions possibles avec les autres joueurs peuvent perturber le déroulé et interrompre le récit en construction.

ADAPTATIONS DU JEU

VARIABLES DIDACTIQUES

Connaissance des connecteurs logiques.
Lexique à utiliser.

Adaptations du matériel

Intégrer les dés petits à petits. Le dé noir peut être supprimé au départ pour que le joueur ne puisse pas être interrompu.
Mettre à disposition des élèves des imagiers afin d'aider les élèves en manque d'idées à créer leur histoire.

Adaptations des règles

Permettre à un autre joueur de prendre la relève quand le premier est à cours d'inspiration.

PROLONGEMENTS

Créer de nouveaux déclencheurs et connecteurs logiques.
Prolonger le travail avec les connecteurs spatio-temporels
Engager les élèves dans une situation de production d'écrit.
Envisager une narration collective en attribuant un dé connecteur à chaque joueur (cadavre exquis).
Mettre en place une activité ritualisée de construction orale de textes courts. Nécessité pour certains élèves de leur construire des supports écrits d'aide avec des phrases types associées aux connecteurs.
En Français Langue Étrangère, ce jeu permet de travailler l'expression orale, la fluidité, le vocabulaire. Utiliser des dés identiques avec des connecteurs en langues vivantes régionales et étrangères (anglais, espagnol...).

JEUX SIMILAIRES

Speech (8 ans et +); *Il était une fois* (10 ans et +); *Story cube* (6 ans et +); *Talking dice* (tout âge).