

Festival de Littérature Genèse

Fiche d'aide à l'usage des enseignants

Etape 1: Parcours de lecture*

Cycle : 2

Trivial « Pursuit » : « A chacun son défi »

Définition

Le Trivial Pursuit est un jeu de société dont la progression dépend de la capacité du joueur à répondre à des questions de culture générale, éventuellement dans un domaine plus précis pour des versions plus ciblées du jeu (wikipédia). Une déclinaison possible s'apparente à un Quizz qui peut se jouer sans plateau.

Dans le cadre de l'enseignement de l'anglais, l'enseignant pourra expliciter les termes « Trivial et Pursuit »

Compétences à construire

(se référer au socle et aux programmes pour plus de précisions)

CYCLE 2

Programmes 2016

FRANCAIS :

COMPRENDRE ET S'EXPRIMER A L'ORAL Domaines du socle : 1, 2, 3

-Ecouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.

-Dire pour être entendu et compris.

LIRE Domaines du socle : 1, 5

Identifier des mots de manière de plus en plus aisée.

Comprendre un texte.

Pratiquer différentes formes de lecture.

Lire a voix haute.

Contrôler sa compréhension.

ECRIRE Domaine du socle : 1

Produire des écrits.

Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit.

TICE :

En français, extraire des informations d'un texte, d'une ressource documentaire permet de répondre aux interrogations, aux besoins, aux curiosités ; la familiarisation avec quelques **logiciels (traitement de texte avec correcteur orthographique, dispositif d'écriture collaborative...)** aide à rédiger et à se relire.

Tout enseignement ou apprentissage est susceptible de donner à lire et à écrire. En lecture, les supports peuvent consister en textes continus ou en documents constitués de textes et d'illustrations associées, donnés sur **supports traditionnels ou numériques**.

Guide de lecture écriture

*Dans le cadre du parcours de lecture que vous allez proposer à votre classe, vous aurez sélectionné environ six livres.

Pour ce jeu, vous pourrez choisir avec vos élèves de procéder par grandes catégories qui peuvent correspondre à celles des compétences des programmes, ou bien, d'en créer de nouvelles qui seront en relation avec les livres étudiés. Nous vous proposons de partir sur six catégories et de leur attribuer six couleurs (qui seront celles des quartiers du camembert)

Chaque livre lu par la classe pourra constituer une catégorie.

Variante : les catégories peuvent être aussi : personnages, lieux, actions, etc...

Le matériel : le plateau de jeu pourra être fabriqué par les élèves en séance de géométrie ou simplement colorié à partir de la maquette qui vous est proposée en annexe. Il pourra en être de même pour les camemberts (un vierge qui sera le support et des quartiers de couleurs qui seront découpés pour indiquer les réponses correctes) La version quizz pourra conserver simplement le camembert et ses quartiers.

Les questions seront présentées sur de petites cartes rigides (saisies sur ordinateur dans la maquette en annexe)

Chaque carte présentera en tête la catégorie sur fond de couleur, une question et au bas sa (ou ses) réponses acceptées. Chaque élève (ou binôme) devra inventer 9 questions avec leurs réponses.

Pour jouer correctement il faut prévoir au moins 81 questions (9 x 9)

Catégorie
La question
<i>La réponse</i>

Exemple de catégories : par type de défis, les personnages, les lieux, le vocabulaire....

Rédaction de la règle du jeu :

La classe élaborera en commun (dictée à l'adulte possible) la règle du jeu comportant ces quatre paragraphes :

But du jeu :

Matériel :

Règle :

Variante :

Nous vous invitons à vous inspirer des règles existantes et des liens suivants qui peuvent aussi être des supports de lecture à travailler avec la classe :

<http://mclasseurdefrancais.free.fr/liaisoncm26eenfrancais/tpfamille.pdf>

Variantes :

Préparer un Quizz qui sera un jeu sans plateau (conserver uniquement le camembert) et qui pourra être adapté à l'outil TICE (tablette et/ou ordinateur).

Pour fabriquer des Quizz, un logiciel windows : <http://quizfaber-fr.blogspot.fr/p/didacticiel.html>

Dans tous les cas, le jeu pourra se jouer en binôme ou en équipe (le préciser dans la règle du jeu)

Documents annexes : maquette de camemberts et maquette de cartes à compléter.

Exemple de jeu de Trivial Pursuit en Conjugaison en cycle 2 :

<http://www.ien-hvo.ac-versailles.fr/IMG/pdf/un-trivial-poursuite-en-grammaire-au-cycle-2.pdf>

- Maquettes de plateau <http://yannig.marchegay.org/index.php/divers/72-plateau-de-trivial-poursuit>
ou ici : <http://ekladata.com/C25EcBsbbVJoxETdQTYaOjxLb5k.pdf>