

Festival de Littérature Genèse

Fiche d'aide à l'usage des enseignants

Etape 1: Parcours de lecture*

Cycle : 3

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)

Programmes 2016

FRANCAIS :

LIRE : Domaines du socle : 1, 5

- Lire avec fluidité.
- Comprendre un texte littéraire et l'interpréter.
- Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.
- Contrôler sa compréhension, être un lecteur autonome.

ECRIRE : Domaine du socle : 1

- **Ecrire avec un clavier rapidement et efficacement.**
- Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre.
- Produire des écrits variés.
- Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte.
- Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser.

COMPRENDRE LE FONCTIONNEMENT DE LA LANGUE Domaines du socle : 1, 2

- Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit.
- Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots.
- Maîtriser la forme des mots en lien avec la syntaxe.

TICE :

Les élèves se familiarisent avec différentes sources documentaires, apprennent à chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans **l'univers du numérique**. Le traitement et l'appropriation de ces informations font l'objet d'un apprentissage spécifique, en lien avec le développement des compétences de lecture et d'écriture.

Utilisation d'enregistrements numériques, de logiciels dédiés pour travailler sur le son, entendre et réentendre un propos, une lecture, une émission.

Apprentissage de techniques pour raconter, entraînement à raconter des histoires (en groupe ou au moyen d'**enregistrements numériques**).

Entraînements à la mise en voix de textes littéraires au moyen d'**enregistrements numériques**.

Utilisation d'écrits supports pour les présentations orales (notes, affiches, schémas, **présentation numérique**).

Enregistrements audio ou vidéo pour analyser et améliorer les prestations.

Guide de lecture écriture

*Dans le cadre du parcours de lecture que vous allez proposer à votre classe, vous aurez sélectionné au moins 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).

Exemple : chaque livre lu par la classe constitue une catégorie.

Variante : chaque catégorie correspond à une compétence : Rendre compte d'un texte lu, raconter en s'aidant d'une image, se rappeler le titre et l'auteur des œuvres lues. Etc...

Autre variante : les personnages, les actions, les lieux 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 12 questions avec leur réponse.

Pour jouer correctement il faut prévoir au moins 144 questions (12 x 12)

Catégorie
La question
La réponse

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

Rédaction de la règle du jeu :

La classe élaborera en commun (travail en petits groupes) 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 ; penser à 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 3 :

<http://www.laclassedemallory.com/jeux-de-trivial-poursuit-en-francais-pour-le-cycle-3-a23388081>

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