

APPRENDRE PAR LE JEU

STORY CUBES

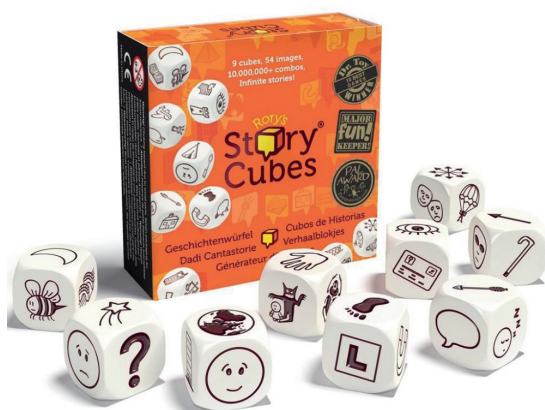
N° 12 - mars 2019

FICHE
PÉDAGOGIQUE

FRANÇAIS

LANGAGE ORAL

EXPRESSION
ORALE



Rory O'Connor
édité par The Creativity Hub
© Asmodée

NIVEAU

NOMBRE DE JOUEURS

MISE EN PLACE

DURÉE

THÈMES

Cycles 2, 3, 4

2 à 6 joueurs (petits
groupes)

2 minutes (très rapide)

5 minutes

Histoire, récit

BUT DU JEU

Les joueurs lancent les neuf dés et racontent une histoire en se référant aux symboles présents dans leur lancé. Les autres joueurs peuvent compléter l'histoire en cours ou en commencer une nouvelle en relançant les dés.

ÉCOUTE

IMAGINATION

COMMUNICATION

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD



STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Story cubes

APPRENTISSAGES VISÉS

	CYCLE 2	CYCLE 3	CYCLE 4
COMPRENDRE ET S'EXPRIMER À L'ORAL	- Dire pour être entendu et compris (organiser son discours). - Participer à des échanges dans des situations diverses (organiser son propos).	- Parler en prenant en compte son auditoire. - Adopter une attitude critique par rapport à son propos. - être capable de reformulations. - comparer le fonctionnement de la syntaxe de la langue orale avec celle de la langue écrite.	- S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire (savoir raconter une histoire).
ÉTUDE DE LA LANGUE	- Utiliser ses connaissances sur la langue pour mieux s'exprimer à l'oral, pour mieux comprendre des mots et des textes, pour améliorer des textes écrits.	- Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit. - Enrichir le lexique (savoir réutiliser à bon escient le lexique appris à l'écrit et à l'oral).	- Connaître les différences entre l'oral et l'écrit. - Enrichir et structurer le lexique (savoir réutiliser à bon escient, à l'écrit et à l'oral, le lexique appris).

POINTS DE VIGILANCE

Symboles trop abstraits sur les différents dés.

L'association des neuf dés peut être complexe et nécessiter des associations d'idées non envisagées par le joueur.

Le nombre important de dés proposés dans le jeu peut être un frein à l'utilisation de chacun d'entre eux dans un même récit, leur association est complexe.

ADAPTATIONS DU JEU

VARIABLES DIDACTIQUES

Vocabulaire utilisé : l'enseignant peut demander aux élèves d'intégrer des éléments de vocabulaire étudiés en classe selon la thématique d'enseignement (une liste de mots peut être proposée en lien avec chacun des dés).

Les temps du récit utilisés.

L'utilisation de marqueurs spatio-temporels.

Adaptations du matériel

Il est possible de ne pas introduire les neuf dés en même temps mais de commencer par exemple avec trois dés.

Il sera préférable d'utiliser la variante avec des dés plus gros pour les plus jeunes et/ou les élèves en difficulté.

Adaptations des règles

Raconter l'histoire par chapitres en variant le nombre de dés lancés, raconter l'histoire en utilisant l'ordre dans lequel sont tombés les dés, création des histoires en groupe...

PROLONGEMENTS

Story cube peut aussi être joué en langue étrangère.

Les dés peuvent également permettre d'engager les élèves dans des situations de production d'écrits. Possibilité d'enregistrer les élèves pendant leur narration : garder une trace, reprendre avec eux en petits groupes la syntaxe, permettre le travail de métacognition.

JEUX SIMILAIRES

Il était une fois (10 ans et +); *Comment j'ai adopté un gnou*; *Speech*.