

JEU 7

HISTOIRES A GOGO

Plusieurs groupes de 2 ou 3 joueurs

Matériel

- 80 cartes désignant un objet ou une action associée.
- 16 cartes plus foncées désignant des lieux.
- CE2 : Grille d'évaluation pour le jury *réalisée en amont par l'enseignant (critères variables : cartes, héros, début, fin...).*

But du jeu

- Imaginer une histoire et marquer le plus de points.

Compétences

- Participer à des échanges.
- Présenter un travail à l'oral.

Déroulement

Chaque groupe prend 3 cartes au hasard dans le paquet et regarde les images.

Les groupes inventent une histoire à l'oral pendant 7-10 minutes : choisir un héros, inventer un problème à résoudre, trouver un début et une fin, et inclure les 3 cartes à leur histoire courte.

L'enseignant guide les groupes en difficulté.

À la fin du temps de préparation, constituer un jury de 3 élèves, qui changera pour chaque histoire.

Le premier groupe raconte son histoire. Les autres élèves écoutent et le jury compte les points.

CE1 : Les 3 cartes à inclure dans l'histoire sont données au jury.

Chaque enfant du jury met l'une d'elles devant lui. Il doit la soulever la 1^{ère} fois qu'elle est citée pour valider le point. On additionne les points à la fin.

CE2 : Chaque jury note les points sur sa grille, on additionne les points des 3 grilles.

Les points seront calculés ainsi : 1 point par carte énoncée + autant de points que de critères définis sur la grille (ex : début, fin, héros, syntaxe, articulation...).

On constitue un nouveau jury et un 2^{ème} groupe vient raconter son histoire. Etc.

Variantes :

- Imposer une carte « lieu » parmi les cartes à piocher.
- Varier le nombre de cartes piochées.
- Varier le nombre d'élèves par groupe.
- Grille d'évaluation pour les CE1 également, avec le même système de comptage des points.

Autres utilisations du jeu :

Réaliser le même travail avec une production écrite à la suite du travail réalisé à l'oral.

Les cartes peuvent être utilisées pour de la production écrite seule.