

# JEU DE L'OIE

**DURÉE :** 2 h

**RÉSUMÉ :**

Idée d'activité de présentation originale d'un livre lu d'Emre Salmanoğlu (CM2 Ankara)

**MATÉRIELS DE L'ÉLÈVE**

- cahier de brouillon
- feuilles A4
- feutres, stylos...

**ORGANISATION :**

Activité possible en classe ou à la maison. Travail individuel ou par deux.

**CYCLE :** 3 : CM1, CM2, 6ème

**COMPÉTENCES DU SOCLE :**

- domaine 1.1 : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
- domaine 3.1 : expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres

**NOTIONS ET COMPÉTENCES :**

- respecter les règles conversationnelles (français cycle 3)
- reformuler, résumer, produire des conclusions (français cycle 3)

**AUTEURS :**

- Christophe Rhein



*Méthode :*

1. Lis un livre.
2. Relire la fiche « Les données importantes » avant de commencer !
3. Sur une feuille de papier épais (A3-A2), **trace une piste de jeu de l'oie**. Numérote les cases jusqu'à 63.
4. Répartis sur la piste **10 cases spéciales**: dessine un **point d'interrogation au milieu de la case**.
5. Écris le **titre du livre et le nom de l'auteur au centre du jeu**.
6. Sur une petite **fiche**, écris le **numéro de la première case spéciale**. Au dos, **écris une question**, dont la **réponse se trouve dans le livre** que tu as lu! Recommence pour les 9 autres cases marquées. Attention, il faut **poser des questions qui permettront de comprendre l'histoire** du livre.
7. Colle **une enveloppe** dans un coin de ta feuille et **glisse les questions dedans**. N'oublie pas d'ajouter **une fiche avec les réponses**.
8. Écris la **règle du jeu sur la feuille**.
9. Décore le reste de la feuille en respectant le **thème du livre**.
10. Apporte un dé et joue au jeu de l'oie avec un ami qui a aussi lu le livre. Si quelqu'un ne sait pas répondre à une question, il doit attendre qu'un autre joueur vienne sur la même case pour continuer. Le premier arrivé à 63 a gagné!



