

JEUX À LA CARTE

Lecture Cycle 3

Prise d'indices et stratégies de lecture

- Un mot pour un autre
- Mots rares
- Textes et contextes
- Puzzles de lecture

Cécile Ceillier



Composition : Typo-Virgule

Textes et photographies :

– **Puzzles de lecture** : « La Pâte à sel » et « La Jardinière de bruyère » : www.cap-veille.fr • « Le père et le fils » : Christian Lamblin, *Mauvais élève, Petites comédies pour les enfants*, © Éditions Retz, 2002 • « Vers les années 1200 » : © Éditions Sed 2006 • « S'ils voulaient manger, les hommes préhistoriques devaient suivre leur repas ! » : DR • « La recherche des œufs » : © *Le Républicain de l'Essonne* • « Hymne des objets ménagers » : Claude Roy, *Hymne des objets ménagers, in La Maison qui s'envole*, © Éditions Gallimard ;

– **Mots rares** : truelle : © Fotolia • ara : © Fotolia • naja : © Can Stock Photo • escarpins : © Fotolia • mitaines : © iStock Photo • yourte : © Fotolia • bicoque : © Can Stock Photo • guéridon : © akg-images • cumulonimbus : © Fotolia • berlingots : © Fotolia • panama : © Fotolia • cyprès : © Michel Gunther / Biosphoto • brodequins : © Can Stock Photo • esquif : © Fotolia • chalutier : © Fotolia • cithare : © Fotolia • biniou : © Fotolia • vrille : © Fotolia • fiacre : © Fotolia • jonque : © Fotolia • pardessus : © Fotolia • bolet : © Fotolia • heaume : © Can Stock Photo • ravier : © Éditions Sed • outre : © Can Stock Photo • faux : © Fotolia ;

– **Textes et contextes** : guide Paris : *Guide du Routard* © Hachette Tourisme • guide New York : *Hachette Guides Voir* © Hachette Tourisme • guide randonnée : *Guide PNR Périgord-Limousin* © Chamina Édition • fille qui se lave les dents : © iStock Photo • panneaux routiers : © Can Stock Photo • embouteillages : © Fotolia • plan de métro : © ratp.fr • carte Paris-Auxerre : © AFDEC • *La Marseillaise* : *La Marseillaise*, Rouget de Lisle © J.-B. Voinet / Traditional-songs.com • panneau dans l'aéroport : © Can Stock Photo • dictionnaire *Le Robert* : © *Le Robert junior illustré* 2013 • panneau dans la gare : © Fotolia.

Réf. : 52735

© Éditions Sed, 2013
2, rue Chappe – 78130 Les Mureaux
Tél. : 01 34 92 78 78 – Fax : 01 34 92 82 50
www.editions-sed.fr

AVANT-PROPOS

Conçue pour des élèves de cycle 3, la mallette « Jeux à la carte » est composée de 4 jeux ayant chacun pour objectif de développer, chez ces élèves, des **compétences de lecteurs experts** : prélever des indices, inférer des informations nouvelles, adapter sa stratégie de lecture à la situation et au but recherché.

Comprendre un texte lu ou entendu nécessite en effet de « repérer des informations explicites » et aussi d' « inférer des informations nouvelles (implicites) » (*Socle commun de connaissances et de compétences, Lire, palier 2, CM2*).

De toutes les stratégies de lecture, la **prise d'indices** est la plus transversale et la plus polyvalente. Prendre des indices, c'est chercher dans un texte des éléments qui permettent de découvrir une solution. Ces indices peuvent être textuels (orthographiques, sémantiques, syntaxiques ou de ponctuation), ou iconographiques. Cette prise d'indices favorise une meilleure compréhension du texte et permet de faire des inférences, c'est-à-dire de dégager l'implicite du texte.

L'**inférence** est une composante essentielle de la compréhension fine en lecture : c'est la capacité à construire des données nouvelles à partir des informations à disposition. Le travail consiste, d'une part, à repérer les informations contenues dans le texte et, d'autre part, à les rapprocher entre elles ou les mettre en rapport avec des connaissances personnelles.

Chacun des 4 jeux de la mallette est décliné selon **2 niveaux de difficulté** et peut être utilisé au sein de la classe dans le cadre d'activités en ateliers, dans les groupes d'aide personnalisée ou comme support de remédiation par les enseignants des RASED. Chaque jeu offre des opportunités d'échanges et de réflexion sur les stratégies de lecture utilisées, sur les indices prélevés et leur pertinence par rapport au but recherché.

- Le jeu « **Un mot pour un autre** » implique une écoute fine de phrases lues par l'un des joueurs dans le but de deviner, d'après le contexte, un mot occulté du texte. Sur chaque carte, le mot à trouver est proposé au sein de 3 phrases distinctes dans lesquelles il revêt un sens différent. Les joueurs ont donc à saisir des indices pertinents leur permettant d'appréhender le mot dans sa polysémie.

- Le jeu des « **Mots rares** » confronte les joueurs à des mots n'appartenant pas à leur lexique usuel. Il s'agit, par la lecture d'énoncés brefs, d'inférer le sens d'un mot nouveau et de reconnaître, parmi des cartes illustrées, l'image qui lui correspond. Ce jeu suscite la curiosité pour les mots « rares » en même temps qu'il développe la nécessaire analyse du contexte pour construire du sens.

- Dans le jeu « **Textes et contextes** », il s'agit d'établir des liens entre, d'une part, des textes d'origines variées extraits de l'environnement quotidien et, d'autre part, des documents iconographiques évoquant leur contexte, de façon plus ou moins explicite. Plus que la lecture exhaustive des textes, ce jeu sollicite la capacité à prélever rapidement et mettre en relation des indices pertinents.

- Dans le jeu « **Puzzles de lecture** », les élèves sont amenés à mettre en œuvre deux compétences de niveaux différents :

- saisir les indices sémantiques et syntaxiques permettant d'établir la communauté d'origine entre des extraits de textes et les associer ;
- ordonner les extraits d'un même texte en fonction d'indices sémantiques, orthographiques ou de ponctuation.

Selon le niveau des élèves, une familiarisation progressive et accompagnée peut être recommandée, préalablement à une utilisation autonome du jeu.

L'utilisation des 4 jeux n'est pas liée à une progression imposée, elle doit au contraire être souple et adaptée aux besoins des élèves comme à ceux des enseignants dans leur pratique quotidienne.

Nous espérons que ces jeux répondront aux attentes des enseignants et qu'ils offriront à leurs élèves des situations ludiques d'entraînement et d'apprentissage.

L'auteur

COMPÉTENCES MISES EN ŒUVRE

	Un mot pour un autre	Mots rares	Textes et contextes	Puzzles de lecture
Lire à haute voix avec fluidité un extrait de texte.	X			X
Identifier différents types de texte.		X	X	X
Repérer des informations explicites en s'appuyant sur l'organisation (phrases, paragraphes), le vocabulaire.			X	X
Repérer les différents termes désignant un personnage.				X
Repérer les temps des verbes et les mots de liaisons exprimant des relations temporelles.				X
Repérer les accords dans un groupe nominal ou un groupe verbal.				X
Repérer des mots de liaison qui marquent les relations spatiales.				X
Repérer des mots de liaison et les expressions qui marquent des relations logiques.				X
Repérer des informations explicites et en inférer des informations nouvelles (implicites).	X	X	X	X
Adopter une stratégie pour parvenir à comprendre : repérer des mots inconnus ou incompris, relire, questionner.		X	X	X
Utiliser le contexte pour comprendre le sens d'un mot inconnu.	X	X		
Distinguer les différents sens d'un mot selon son contexte.	X			
Adapter sa stratégie à un objectif spécifique de lecture.	X	X	X	X
Prendre conscience de ses stratégies de lecture.		X	X	X
Échanger, débattre (donner son point de vue, argumenter).	X	X	X	X

UN MOT POUR UN AUTRE

Le jeu consiste à deviner un mot manquant, commun à plusieurs phrases, au sein desquelles ce mot revêt des sens différents.

Objectifs :

- lire à haute voix avec fluidité un extrait de texte ;
- écouter et prendre en compte ce qui a été dit ;
- utiliser le contexte pour comprendre le sens d'un mot inconnu ;
- distinguer les différents sens d'un mot selon son contexte ;
- repérer des informations explicites et en inférer des informations nouvelles (implicites) ;
- formuler des hypothèses et les vérifier.

Matériel :

- 55 cartes réparties en un jeu de 27 cartes de niveau 1 (marquées ●) et un jeu de 28 cartes de niveau 2 (marquées ●●). Chaque carte comporte 3 phrases au sein desquelles le mot à trouver est remplacé par un point d'interrogation (?) :
- au recto de la carte figure une première phrase ainsi que le mot attendu, écrit en bas à droite en petits caractères,
- au verso de la carte figurent les 2 autres phrases ;
- 1 sablier ;
- 1 feuille de marque par joueur (voir p. 15).

Nombre de joueurs : 4 joueurs.

Règle du jeu :

Selon le niveau des joueurs, l'enseignant choisira d'utiliser le jeu de niveau 1 ou de niveau 2.

- Chaque joueur est muni d'une feuille de marque.
- 8 cartes sont distribuées à chacun des joueurs, qui les groupe devant lui en veillant à ce que le recto des cartes (où figure le mot recherché) ne puisse être vu par les autres joueurs.

- Un premier joueur (A) choisit une carte de son jeu et lit la phrase 1 (au recto de sa carte) à haute voix. Dans cette lecture, le mot à trouver pourra être remplacé par le mot « Bip » ou bien on demandera aux élèves de proposer eux-mêmes un nom commun totalement étranger au contexte (par exemple : *casserole, passoire...*), ce qui peut ajouter un effet comique au jeu.
- Dès la fin de sa lecture, le joueur A retourne le sablier et les autres joueurs font des propositions concernant le mot à trouver.
Si, une fois le sablier écoulé, aucun des joueurs ne trouve de quel mot il s'agit, le joueur A lit la phrase 2 (au verso de sa carte) et retourne à nouveau le sablier.
Si, à nouveau, personne ne trouve le mot dans le temps imparti, le joueur A lit la phrase 3 (au verso de sa carte) et retourne le sablier.
- Le joueur qui devine le mot après lecture de :
 - la phrase 1, marque 3 points (qu'il inscrit sur sa feuille de marque) ;
 - la phrase 2, marque 2 points ;
 - la phrase 3, marque 1 point.Si aucun joueur n'a trouvé le mot après la lecture intégrale de la carte, c'est le joueur A qui marque 1 point.
- Dans tous les cas, que le mot cherché soit trouvé ou non, la carte qui a été lue doit être mise de côté et ne peut être remise en jeu.

- Au second tour, c'est au joueur B, placé à la gauche du joueur A, de lire la phrase 1 d'une de ses cartes et de retourner le sablier, puis éventuellement la phrase 2 et ainsi de suite.

- La partie s'achève lorsque les joueurs n'ont plus de cartes. Le vainqueur est celui qui, en fin de partie, a marqué le plus de points.

Remarques :

- Selon le niveau des joueurs, on choisira, pour chaque tour, de jouer sur la durée d'un ou deux sabliers, mais pas davantage.
- Il est possible d'augmenter le nombre de joueurs à 6 en utilisant l'ensemble des cartes de niveau 1 et 2.
- Le jeu se prête également à une utilisation collective élargie au groupe classe.

MOTS RARES

Dans ce jeu, il s'agit de comprendre, d'après le contexte, le sens de mots n'appartenant pas au lexique habituel des élèves, et de leur associer l'illustration correspondante.

Objectifs :

- utiliser le contexte pour comprendre le sens d'un mot inconnu ;
- repérer des informations explicites et en inférer des informations nouvelles (implicites) ;
- formuler des hypothèses et justifier ses choix ;
- mobiliser sa curiosité pour des mots nouveaux.

Matériel :

- 1 jeu de 26 cartes de niveau 1 (marquées ● au verso) : 13 cartes textes et 13 cartes illustrées ;
- 1 jeu de 26 cartes de niveau 2 (marquées ● au verso) : 13 cartes textes et 13 cartes illustrées ;
- 1 carte réponses pour chacun des jeux (1 carte réponses niveau 1 et 1 carte réponses niveau 2), codée selon les chiffres et les lettres figurant au bas de chaque carte ;
- 1 sablier ;
- 1 feuille de marque par joueur (voir p. 15).

Nombre de joueurs : 4 joueurs.

Règle du jeu :

Selon le niveau des joueurs, l'enseignant choisira d'utiliser le jeu de niveau 1 ou de niveau 2.

- Chaque joueur reçoit une feuille de marque.
- Les 13 cartes illustrées sont exposées sur la table, faces visibles. Les cartes textes sont empilées et constituent le talon.
- Chaque joueur prend une carte texte dans le talon, sans la regarder.

MOTS RARES

- On retourne le sablier : chacun lit alors silencieusement le texte de sa carte (le mot dont il faut découvrir le sens est écrit en orange).
 - Le premier joueur qui identifie, parmi les cartes exposées, l'illustration correspondant au mot « rare » de sa carte crie « Stop » et la désigne en justifiant son choix (en lisant la phrase de sa carte et en argumentant) :
 - si son choix est validé, il remporte 1 point (qu'il inscrit sur sa feuille de marque) ;
 - si ce n'est pas le cas, il ne marque aucun point et tous les joueurs remettent alors leur carte texte sous le talon.
 - En cas de désaccord, il est possible de consulter la carte réponses.
 - Si, une fois le sablier écoulé, personne n'a trouvé l'illustration correspondant à sa carte, le tour est annulé et tous les joueurs remettent leur carte texte sous le talon.
 - Dans tous les cas, à l'issue de chaque tour, toutes les cartes textes sont remises sous le talon et les cartes illustrations restent exposées sur la table.
-
- Au 2^e tour, chacun prend une nouvelle carte, sans la regarder tant que le sablier n'est pas retourné. Les joueurs lisent ensuite silencieusement leur texte. À nouveau, le joueur qui pense avoir trouvé l'illustration correspondant à sa carte crie « Stop », puis la désigne en justifiant son choix. Si son choix est validé, il marque 1 point, sinon, tous les joueurs remettent leur carte texte sous le talon et la partie continue.
-
- La partie s'achève dès qu'un joueur a marqué 5 points.

TEXTES ET CONTEXTES

Ce jeu propose d'associer des extraits de textes d'origines diverses et des éléments de contexte avec lesquels ils sont en lien plus ou moins implicite.

Objectifs :

- identifier différents types de texte ;
- repérer des informations explicites en s'appuyant sur l'organisation textuelle ;
- mettre en relation des informations avec sa propre connaissance du monde ;
- repérer des informations explicites et en inférer des informations nouvelles (implicites) ;
- adapter sa stratégie de lecture à un objectif spécifique de recherche d'information (lecture partielle, recherche d'indices) ;
- formuler des hypothèses et justifier ses choix.

Matériel :

- 1 jeu de 26 cartes de niveau 1 (marquées ● au verso) : 13 cartes textes et 13 cartes contextes (iconographiques) ;
- 1 jeu de 26 cartes de niveau 2 (marquées ● au verso) : 13 cartes textes et 13 cartes contextes (iconographiques) ;
- 1 carte réponses pour chacun des jeux (1 carte réponses niveau 1 et 1 carte réponses niveau 2), codée selon les chiffres et les lettres figurant au bas de chaque carte ;
- 1 sablier ;
- 1 feuille de marque par joueur (voir p. 15).

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs.

Règle du jeu :

Selon le niveau des joueurs, l'enseignant choisira d'utiliser le jeu de niveau 1 ou de niveau 2.

- En début de partie, les cartes contextes et les cartes textes sont groupées en 2 piles distinctes, faces cachées.
 - Chaque joueur reçoit une feuille de marque.
 - 8 cartes contextes sont piochées dans la pile et exposées sur la table de jeu.
 - Après un temps d'observation des 8 cartes exposées, chaque joueur reçoit 3 cartes textes.
 - On retourne le sablier : chacun lit alors ses cartes textes et cherche les cartes contextes avec lesquelles il peut éventuellement les appairer. Dès qu'un joueur a repéré sur la table une carte contexte qui lui semble convenir, il pose sa carte texte dessus.
 - Quand le temps du sablier est écoulé, le tour s'arrête et on vérifie la validité des paires. Après justification des choix, chaque paire validée rapporte 1 point au joueur qui l'a constituée. Il note alors ce point sur sa feuille de marque.
 - En cas de désaccord entre les joueurs, il est possible de consulter la carte réponses.
 - À l'issue de ce premier tour, les cartes textes et contextes sont remises sous leur pile respective puis les cartes de chaque pile sont mélangées.
-
- Le 2^e tour se déroule de la même façon : 8 nouvelles cartes contextes sont exposées et observées, 3 cartes textes sont ensuite distribuées à chaque joueur et le sablier est retourné.
-
- Le nombre de tours est à déterminer en fonction du niveau des joueurs (de 5 à 10 tours pour une partie). À l'issue d'une partie, le gagnant est le joueur qui a marqué le plus de points.

PUZZLES DE LECTURE

Ce jeu consiste à reconstituer des textes divisés chacun en 4 extraits. Différents types de texte sont proposés. Il s'agit d'une part d'apparier les fragments d'un même texte et d'autre part de les ordonner.

Objectifs :

- lire à haute voix avec fluidité un extrait de texte ;
- identifier différents types de texte ;
- repérer des indices textuels communs à plusieurs extraits ;
- repérer des informations explicites en s'appuyant sur l'organisation textuelle, le vocabulaire, les marques orthographiques ;
- repérer les différents termes désignant un personnage ;
- repérer les temps des verbes, les expressions et les mots de liaisons marquant des relations temporelles, spatiales et logiques ;
- repérer des informations explicites et en inférer des informations nouvelles (implicites) ;
- adapter sa stratégie à un objectif spécifique de lecture ;
- prendre conscience de ses stratégies de lecture ;
- formuler des hypothèses et justifier ses choix.

Matériel :

- 1 jeu de 24 cartes de niveau 1 (marquées ● au verso) : 6 textes respectivement divisés en 4 extraits ;
- 1 jeu de 28 cartes de niveau 2 (marquées ● au verso) : 7 textes respectivement divisés en 4 extraits ;
- 1 carte réponses pour chacun des jeux (1 carte réponses niveau 1 et 1 carte réponses niveau 2), codée selon les signes figurant au bas de chaque carte ;
- 1 feuille de marque par joueur (voir p. 15).

Nombre de joueurs : 4 joueurs jouant individuellement ou 6 à 8 joueurs par équipes de 2.

Initiation : afin de familiariser les élèves avec la pratique du jeu et les stratégies à mettre en œuvre, nous proposons une phase d'initiation accompagnée par l'enseignant.

- À l'aide des codes figurant sur la carte réponses, on extrait du jeu les cartes correspondant au même nombre de textes que de joueurs (par exemple, 4 textes pour 4 joueurs, donc 16 cartes). Ces cartes sont soigneusement mélangées puis rangées en pile au centre de la table de jeu pour constituer le talon.
- 1 carte est distribuée à chaque joueur qui la lit silencieusement. On recueille les hypothèses éventuelles concernant le type de texte de chacun.

Le meneur de jeu extrait alors une carte du talon et en lit le contenu à haute voix. Si l'un des joueurs peut apparier la carte lue avec sa propre carte, il se signale et justifie son choix (cohérence de sens, lexique commun, type d'écrit...). L'enseignant encourage l'argumentation, la mise en évidence des indices pertinents. Si son choix est validé, le joueur s'empare de la carte et le jeu se poursuit jusqu'à épuisement du talon.

- À cette étape, chacun des joueurs possède donc 4 cartes constituant un texte. L'enseignant demande alors à chacun de les ordonner pour recomposer le texte d'origine. Après un temps de réflexion et de manipulations (avec l'aide éventuelle de l'enseignant), chaque joueur lit le texte obtenu. Les autres joueurs sont invités à relever les éventuelles erreurs ou incohérences, ou bien ils valident l'ordre obtenu. Dans chaque cas, l'enseignant fait verbaliser les indices qui ont déterminé les choix.

Règle du jeu n° 1 :

Selon le niveau des joueurs, on pourra mettre en jeu l'ensemble des cartes (du niveau choisi) ou ajuster au nombre de joueurs le nombre de textes à reconstituer.

- Chaque joueur reçoit une feuille de marque.
- Les cartes sont mélangées puis rangées en pile au centre de la table de jeu pour constituer le talon.
- Chaque joueur pioche dans le talon une carte qu'il place devant lui et qu'il lit silencieusement.

- Un joueur A pioche une carte et la lit à haute voix. Si l'un des joueurs peut appairier la carte lue avec sa propre carte, il se signale et s'en empare. Si aucun joueur ne se signale, la carte est déposée à côté du talon, face découverte.
- C'est alors au joueur B (situé à la gauche du joueur A) de piocher une carte et d'en lire le contenu. À nouveau, cette carte peut être demandée par un joueur ou remise près du talon.
- Le jeu se poursuit ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre. Au fur et à mesure que les joueurs s'emparent de cartes, ils s'efforcent de les ordonner de façon à reconstituer le texte initial.
- Dès qu'un joueur pense avoir reconstitué son texte, il dit « Stop » et marque ainsi la fin du tour. Il lit le texte obtenu à haute voix. Ce choix peut être validé ou contesté par les autres joueurs.

Dans tous les cas, c'est la confrontation avec la carte réponses qui permettra la validation et le comptage des points de chaque joueur suivant ce barème :

- texte correctement reconstitué : 3 points ;
- 3 cartes correctement ordonnées : 2 points ;
- 4 cartes appartenant au même texte mais non ordonnées : 1 point.

- Les cartes jouées sont remises en jeu et soigneusement mélangées pour le tour suivant, qui se déroule comme le précédent. À l'issue de chaque tour, les joueurs inscrivent leurs points sur leur feuille de marque.
- Une partie se joue en 4 ou 5 tours. Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de points à l'issue de la partie.

Règle du jeu n° 2 :

Pour cette variante, les joueurs pourront être associés en équipes de 2.

- Chaque joueur (ou chaque équipe) reçoit une feuille de marque et 6 cartes qu'il étale devant lui. Le reste des cartes constitue le talon.
- Dans un premier temps, chacun cherche dans son jeu les cartes susceptibles d'être associées (qui appartiennent à un même texte).

- Puis un premier joueur (A) pioche une carte dans le talon et cherche à l'associer à l'une de celles qu'il possède déjà. Il doit ensuite rejeter une carte de son jeu et, après l'avoir lue à haute voix, la poser à côté du talon, face visible.
- Le joueur suivant (B) peut soit s'emparer de la carte rejetée si elle l'intéresse, soit piocher une carte dans le talon. Si le joueur B ne prend pas la carte rejetée, tout joueur peut s'en emparer pour compléter son jeu.
- Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ait réussi à reconstituer un texte avec 4 cartes correctement ordonnées. Il dit alors « Stop », ce qui marque la fin du tour, et lit l'intégralité du texte reconstitué aux autres joueurs. Ce choix peut être validé ou contesté par les autres joueurs.

Dans tous les cas, c'est la confrontation avec la carte réponses qui permettra la validation et le comptage des points de chaque joueur suivant ce barème :

- texte correctement reconstitué : 3 points ;
 - 3 cartes correctement ordonnées : 2 points ;
 - 4 cartes appartenant au même texte mais non ordonnées : 1 point.
- Les cartes jouées sont remises en jeu et soigneusement mélangées pour le tour suivant, qui se déroule comme le précédent. À l'issue de chaque tour, les joueurs inscrivent leurs points sur leur feuille de marque.
 - Une partie se joue en 4 ou 5 tours. Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de points à l'issue de la partie.

Jeu :

Prénom :

Date :

	Nombre de points
1 ^{er} tour	
2 ^e tour	
3 ^e tour	
4 ^e tour	
5 ^e tour	
6 ^e tour	
7 ^e tour	
8 ^e tour	
9 ^e tour	
10 ^e tour	
TOTAL	

Achévé d'imprimer : septembre 2013
Dépôt légal : octobre 2013



© Éditions Sed, 2013
2, rue Chappe – 78130 Les Mureaux
Tél. : 01 34 92 78 78 – Fax : 01 34 92 82 50
www.editions-sed.fr