



# Voyage-lecture

## Escales

### Jeux à faire en classe



Après les dégustalivres et la découverte du pack-lecture, les élèves ont commencé à lire les albums en classe et / ou chez eux avec leur famille. Le voyage commence pour de bon ! Or, un voyageur aguerri sait qu'il faut ménager quelques pauses durant le trajet : des escales.

Au cours d'un voyage-lecture, ces escales sont l'occasion de faire un point avec les enfants sur l'avancée de leurs lectures, de discuter de ce qu'ils ont aimé et n'ont pas aimé et de redonner une impulsion à leur envie de lire si besoin est. Et, pour cela, quoi de mieux qu'un jeu ?

Les jeux proposés ci-après ont été testés dans différentes classes au cours de l'année scolaire 2014-2015 pour le voyage-lecture « Guerrelivres ». Si vous avez d'autres idées, n'hésitez pas à nous les faire partager : cette boîte à outils est la vôtre et s'alimentera au fur et à mesure de vos propositions !

## Jeux

Boîte à lignes d'encre .....	2
« Qui est-ce ? » .....	2
Mime .....	2
Portrait chinois : .....	3

## Boîte à lignes d'encre

**Qui** : élèves sachant écrire

**Durée** : 30-45 min.

**Comment** : Ce jeu se prépare très en amont. Au fur et à mesure de leurs lectures, les enfants sont invités à noter des phrases qu'ils ont aimées et à glisser ces papiers dans la boîte à lignes d'encre.

Le jour de l'escalade, les élèves vont un par un au tableau et lisent une phrase piochée dans la boîte. Le reste de la classe doit retrouver le livre !

### Points positifs :

- *Découvrir autrement les livres du pack-lecture : sonorité d'une phrase, beauté des mots...*
- *Faire participer toute la classe*

*Attention:*

- *Anticipation : la boîte doit être mise en place au début du voyage-lecture*

## « Qui est-ce ? »

**Qui** : à partir de la GS

**Durée** : à partir de cinq minutes

**Comment** : le responsable de séance choisit un personnage parmi ceux des livres du pack et les élèves doivent le deviner en posant des questions (« Est-ce que c'est un garçon ? Est-ce qu'il est petit ? Est-ce qu'il porte du bleu ? »). ATTENTION : on ne doit répondre que par oui ou par non et on ne doit pas donner les titres des livres.

Ensuite, c'est un élève qui choisit le personnage et qui interroge ses camarades.

### Points positifs :

- *Jeu qui s'adapte très bien selon les contraintes de temps*
- *Très amusant ; plaît aux enfants*
- *Les enfants peuvent y jouer entre eux.*

*Attention:*

- *Très long si on veut faire participer tous les élèves. Peut-être faire ce jeu en deux fois ?*

## Mime

**Qui** : à partir du CE1

**Durée** : compter au moins une vingtaine de minutes

**Comment** : les enfants se mettent par groupe de quatre ou cinq et choisissent ensemble un livre du pack. Puis ils doivent le mimer aux autres élèves pour le faire deviner.

Points positifs :

- *Fait participer toute la classe*
- *Très amusant ; plaît aux enfants*

*Attention* :

- *Tous les enfants n'ont pas lu les mêmes livres à ce stade ; il leur est difficile de se mettre d'accord.*
- *Risque de laisser les enfants les plus timides de côté.*

## **Portrait chinois :**

**Qui** : à partir du CE1

**Durée** : à partir de 10 minutes

**Comment** : le responsable de séance tente de faire deviner un livre à travers une série de questions basées sur l'identification.

*Exemple :*

*Si j'étais une fleur, je serais...une marguerite*

*Si j'étais une couleur je serais... vert*

*Si j'étais un animal, je serais... une grenouille*

*Si j'étais un objet, je serais... un parapluie.*

*Réponse : Pourquoi / N. POPOV.*

Point positif :

- *Ce jeu permet d'appréhender le livre de façon complètement différente.*

*Attention* :

- *Ce jeu est difficile à improviser, il vaut mieux le préparer en amont.*