



## Fiche de Préparation :

Ce dispositif vise à développer les compétences des élèves en production d'écrits à travers un jeu de société pédagogique structuré. Il permet la mobilisation d'un lexique thématique du conte, la structuration du récit et l'entrée progressive dans l'écriture narrative.

### Les conteurs Associés

Discipline : Français

Niveau : Cycle 2 (CP/CE1/CE2)

Thème : Production d'écrits, Lexique lié aux contes

Durée : 45-60 minutes

Groupe : 3-4 élèves

#### 1. Objectifs :

- Produire des écrits courts, cohérents et organisés
- Mobiliser un lexique spécifique au conte
- Respecter la structure narrative du conte
- Utiliser des verbes d'action et des connecteurs simples
- Développer l'imagination et la créativité des élèves.
- Enrichir le vocabulaire lié aux contes.
- Améliorer les compétences en production d'écrits.
- Favoriser la collaboration et l'écoute active, Coopérer et verbaliser ses choix

#### 2. Compétences visées :

- Écrire un texte narratif cohérent et structuré.
- Écrire des phrases et des textes courts
- Comprendre et s'exprimer à l'oral
- Enrichir le vocabulaire
- Utiliser un vocabulaire varié et précis.
- Respecter les codes du genre du conte.
- Travailler en équipe et partager des idées.

### **3. Organisation pédagogique (modalités possibles) :**

→ Atelier dirigé, atelier autonome, APC, différenciation pédagogique

### **4. Matériel :**

- Cartes "Mot" (avec différents niveaux de difficulté).
- Cartes "Défi" (avec différents niveaux de difficulté).
- Feuilles de papier ou cahiers.
- Stylos, crayons de couleur.
- Lexique illustré (en option).
- Amorces de phrases et connecteurs temporels (en option).

### **5. Description du dispositif :**

Le jeu repose sur un plateau narratif structuré en cinq étapes : situation initiale, élément perturbateur, péripéties, résolution et situation finale.

Les élèves avancent sur le plateau et produisent des phrases à partir de cartes « Mot » et de cartes « Défi ».

### **6. Organisation :**

Groupes de 3-4 élèves.

Ateliers tournants (si plusieurs activités).

### **7. Déroulement :**

a) Introduction (5 minutes) :

Rappel des caractéristiques du conte (personnages, lieux, événements merveilleux).

b) Présentation du jeu et des règles.

1. Phase de jeu (30-40 minutes) :

Les élèves tirent au sort des cartes "Mot" et "Défi".

Ils collaborent pour créer une histoire en utilisant les mots et en relevant les défis.

L'enseignant circule pour accompagner et encourager les élèves.

2. Partage et discussion (10-15 minutes) :

Chaque groupe présente son histoire à la classe.

Discussion sur les éléments intéressants, les difficultés rencontrées, les solutions trouvées.

## **8. Différenciation :**

### Cartes "Mot"

- \* Niveaux de difficulté : Proposer des cartes avec des mots de différents niveaux (facile, moyen, difficile). Les élèves choisissent le niveau qui leur convient.
- \* Lexique illustré : Fournir des images ou des illustrations pour aider les élèves à comprendre le sens des mots.
- \* Synonymes et antonymes : Proposer des listes de synonymes et d'antonymes pour enrichir le vocabulaire et nuancer les expressions.

### Cartes "Défi"

- \* Choix du défi : Proposer plusieurs défis sur chaque carte, avec des niveaux de difficulté différents. Les élèves choisissent le défi qu'ils veulent relever.
- \* Aide à la rédaction : Fournir des amorces de phrases, des connecteurs temporels ou des listes de mots pour aider les élèves à démarrer.
- \* Adaptation des consignes : Simplifier les consignes pour les élèves en difficulté (par exemple, réduire le nombre de phrases à écrire).

### Rôles différenciés :

- \* Attribuer des rôles différents aux élèves en fonction de leurs compétences (par exemple, "scribe" pour l'élève qui écrit, "narrateur" pour celui qui raconte, "illustrateur" pour celui qui dessine).

### Tuteur :

- \* Désigner un élève "tuteur" pour aider un élève en difficulté.

### Temps

- \* Temps supplémentaire : Accorder plus de temps aux élèves qui en ont besoin.
- \* Pause : Autoriser les élèves à faire une pause s'ils se sentent fatigués ou dépassés.

### Objectifs

- \* Objectifs personnalisés : Laisser les élèves choisir leurs propres objectifs (par exemple, utiliser un certain nombre de mots difficiles, créer un personnage original, intégrer un élément fantastique, etc.).

### Contrats de réussite :

- \* Établir des contrats de réussite individuels avec des objectifs clairs et réalisables.

### Évaluation

\* Critères d'évaluation adaptés : Évaluer les élèves en fonction de leurs progrès et de leurs efforts, plutôt que de se baser uniquement sur le résultat final.

\* Retour personnalisé : Fournir un retour individualisé à chaque élève, en mettant l'accent sur ses points forts et ses points à améliorer.

### **9. Résultat attendu pour les élèves :**

- Plus grande autonomie en production d'écrits
- Enrichissement du vocabulaire actif
- Meilleure structuration des phrases
- Réduction du blocage face à la page blanche

### **10. Évaluation :**

- Observation des interactions et de la participation des élèves.
- Analyse des productions écrites (cohérence, vocabulaire, respect des codes du conte).
- Auto-évaluation des élèves (qu'ont-ils appris ? qu'est-ce qui a été difficile ?).
- Utilisation de grilles d'évaluation différenciées, axées sur les objectifs individuels.

### **11. Prolongements possibles :**

- Illustrer les contes créés.
- Mettre en scène les contes (théâtre, marionnettes).
- Écrire des suites ou des variations des contes.
- Créer un recueil de contes de la classe.
- Illustration des écrits
- Lecture à voix haute
- Réinvestissement en grammaire et vocabulaire.

### **12. Différenciation pédagogique :**

- CP : dictée à l'adulte, phrases simples, aide visuelle renforcée.
- CE1 : écriture autonome guidée, enrichissement lexical progressif.
- CE2 : écriture autonome enrichie, utilisation de connecteurs variés

### **13. Rôle de l'enseignant :**

L'enseignant accompagne, reformule, valide les productions, favorise la verbalisation et assure la cohérence narrative.

# Maquette du JEU « **Les CONTEURS ASSOCIÉS** »



## **1. Cartes "Amorce d'Histoire" :**

Contenu : Proposer des débuts de phrases pour lancer l'histoire.

Exemples : "Il était une fois, dans un royaume lointain...", "Un jour, un jeune garçon trouva un objet étrange...", "Soudain, une lumière vive apparut dans la forêt..."

## **2. Cartes "Personnage" :**

Contenu : Proposer des noms de personnages et des adjectifs pour les décrire

Exemples : "Un prince courageux", "Une fée malicieuse", "Un dragon effrayant"

## **3. Cartes "Lieu" :**

Contenu : Proposer des lieux où l'histoire peut se dérouler.

Exemples : "Dans un château abandonné", "Au cœur d'une forêt enchantée", "Au sommet d'une montagne enneigée"

## **4. Cartes "Action" :**

Contenu : Proposer des verbes d'action pour faire avancer l'histoire.

Exemples : "Partir à l'aventure", "Combattre un monstre", "Découvrir un trésor"

## **5. Cartes "Événement Inattendu" :**

Contenu : Proposer des événements qui viennent perturber le cours de l'histoire.

Exemples : "Une tempête se déchaîne", "Un personnage disparaît", "Un objet magique est volé"

## **6. Cartes "Résolution" :**

Contenu : Proposer des fins possibles pour l'histoire.

Exemples : "Et ils vécurent heureux pour toujours", "Le héros sauva le royaume et fut célébré par tous", "La magie rétablit l'équilibre et la paix revint"

## **PROGRESSION PÉDAGOGIQUE**

<b>Séance</b>	<b>Objectif</b>	<b>Déroulement</b>
1	Découverte du conte et du lexique	Lecture d'un conte court. Manipulation orale des cartes Lexique. Tri des mots par catégories.
2	La situation initiale	Utilisation du plateau – zone 1. Production orale puis écrite. Dictée à l'adulte possible.
3	L'élément perturbateur	Jeu sur la zone 2. Production d'une phrase avec verbe d'action.
4	Les péripéties	Zone 3 du plateau. Utilisation de connecteurs temporels. Une à deux phrases.
5	Résolution et situation finale	Zones 4 et 5. Production écrite finale. Relecture collective.
6	Valorisation et réinvestissement	Illustration du conte, lecture expressive, réécriture ou variation du récit.

Conçu initialement pour le cycle 2, **ce jeu** s'inscrit dans une démarche pédagogique progressive, conforme aux orientations des programmes de 2025.

Son format modulable et ses supports variés permettent une adaptation aisée au cycle 3, en explorant des thématiques diversifiées telles que la mythologie, offrant ainsi une continuité dans l'apprentissage et le développement des compétences narratives.

*Maîtresse Laetitia CE1/CE2 Marie MAURON*