



## **Grand jeu lecture – écriture**

**L'apprentissage de la lecture doit s'appuyer sur la découverte d'écrits diversifiés et sur leur utilisation. Lire et écrire sont deux activités inséparables.**

### **Quelques principes fondamentaux**

- La relation à l'écrit est déterminante pour l'éducation des enfants et des jeunes, pour leur capacité à devenir autonome, à prendre des responsabilités, à se construire en citoyens à part entière, à communiquer avec l'autre, à développer du sens critique
- L'apprentissage de la lecture s'étale de 2 à 12 ans environ. Si l'école a un rôle essentiel à jouer, il est important que cet apprentissage se poursuive pendant les temps libres dont disposent les enfants et les jeunes. A cet égard, les activités d'animation, notamment celles qui s'appuient sur le jeu, sur la vie d'un groupe, peuvent impacter de manière importante la relation à l'écrit
- Chaque entité éducative doit jouer un rôle dans l'apprentissage de la lecture, il convient d'agir dans une perspective d'éducation globale et de mettre en œuvre, chaque fois que cela est possible, une véritable convergence des actions éducatives dans ce domaine

**Une ressource : le fichier de la collection « Viens jouer » : jeux lecture et écriture**

## Pourquoi un grand jeu ?

La mise en place d'un grand jeu peut permettre de créer une motivation supplémentaire tout en présentant un cadre qui peut s'adapter à des publics et situations divers. Ainsi les différentes formes proposées pourront occuper une demi-journée ou être décomposés en plusieurs séquences s'étalant sur plusieurs jours. De la même façon elles pourront intéresser une classe, un centre de loisirs et pourquoi pas plusieurs structures dans le cadre d'un challenge local.

Mettre en œuvre une telle situation peut déclencher une compétition entre plusieurs équipes. Aussi il paraît essentiel de valoriser la recherche de coopération au sein de chaque groupe « l'individu apprend à lire et à écrire dans un groupe et la qualité de son apprentissage est directement liée à la qualité des rencontres et échanges avec les autres »

## Différentes formes possibles

Le rallye : plusieurs épreuves sont prévues. Si les équipes sont ex aequo à la fin du jeu, une épreuve supplémentaire est disputée.

La rallye défi : même forme que précédemment. La seule différence tient au fait que chaque équipe prépare préalablement une ou plusieurs épreuves. Au cours du jeu, les équipes se lancent mutuellement des défis à partir des épreuves préparées.

Le traditionnel jeu de l'oie : plusieurs épreuves sont prévues qui correspondent aux cases du plateau. Les équipes jouent avec un dé et un pion

Le défi inter-structures : chaque structure prépare les propositions d'activités ci-dessous et se les adressent pour jouer.

## Des propositions d'activités

**L'intrus** : dans un texte, on introduit des mots intrus, que l'équipe doit retrouver

**Les titres mélangés** : on aura découpé des articles de presse ( textes courts ), articles qui possèdent un titre. On mélange titres et textes et on doit retrouver le texte correspondant au titre

**La publicité** : à partir de mots découpés dans un journal, on fabrique un pavé publicitaire.

**L'illustration** : à partir d'une photo ou image découpée dans un magazine, on écrit une bulle qui illustre la situation, qui fait parler les personnages

### Reconstitution d'un texte :

On donne le début et la fin d'un texte court, et l'épreuve consiste à reconstituer le texte manquant.

On donne un article découpé suivant une diagonale, il faut reconstituer l'article ( retrouver les mots et bouts de phrases manquants)

**Les histoires mélangées** : on donne deux histoires en morceaux mélangés. Il faut reconstituer les deux histoires.

**Les mots-valises** : fabriquer des mots formés par l'addition de plusieurs autres mots et trouver une définition à ces nouveaux mots

*Ex : caramélodrame : pièce de théâtre dont les personnages sont joués par des monstres sucrés / Mancheminée : cheminée en laine ou en tissu, souple, qui sert à se chauffer.*

**Le texte à trous** : donner un texte dans lequel on aura caché des mots ( tip-ex, « blanc » mis sur des mots ) il faut retrouver les mots manquants

**Drôle de poésie** : donner au groupe trois mots ( qui n'ont pas de rapport entre eux ). L'équipe doit produire un petit poème dans lequel il faudra impérativement inclure les trois mots en question

**Télégramme- SMS** : donner un petit texte, qu'il faut réécrire dans un style télégramme