

Story Cubes

(Auteur: Rory O'Connor; Editeur: Asmodée)



Dès 1 joueur



Variable selon le mode de jeu

Niveaux concernés: CP - CE1 - CE2 - CM1 - CM2
(mais aussi possible en Maternelle)

Discipline: Français

Domaines: Langage oral, Lexique, Maîtrise de la langue,
Expression orale et écrite



Enjeux d'apprentissage

Principaux objectifs:

- Raconter une histoire à partir des symboles sur les dés
- Développer son imagination afin de créer des récits oraux

Compétences travaillées:

Maîtrise de la langue:

- Former des structures grammaticales correctes en respectant la concordance des temps
- Manipuler les différents temps de conjugaison
- Utiliser les connecteurs logiques
- Enrichir son lexique

Écriture:

- Produire un écrit cohérent de plusieurs lignes
- Utiliser ses connaissances grammaticales, orthographiques et lexicales pour écrire une histoire

Langage oral:

- S'exprimer de plus en plus clairement
- Produire des récits de plus en plus structurés

Compétences transversales:

- Communiquer avec les autres en jouant
- Coopérer pour réaliser un récit
- Prendre confiance

Matériel

- 9 dés par boîte soit 63 dessins différents. Les boîtes ont des thèmes différents: base (orange), actions (bleu), voyage (vert)
- 1 règle du jeu

Résumé des règles

☒ Principe du jeu

Idées de jeux compatibles avec tous les sets:

En production d'écrits (mais aussi grammaire/conjugaison):

1 - Classique: Raconter/Ecrire une histoire à partir des illustrations figurant sur les dés après un lancer. Les dés sont sélectionnés dans l'ordre souhaité par le ou les joueurs.

2 - L'un ou l'autre: Raconter une histoire en utilisant les dessins des dés soit en les interprétant strictement ou soit en extrapolant leurs sens: l'avion exprime la vitesse, le vol... le bateau exprime les pirates, le voyage...

3 - Chapitres: Lancer les dés par groupe de trois, et raconter/écrire l'histoire en trois chapitres (3 dés pour le premier chapitre, 3 dés pour le deuxième, 3 dés pour le troisième).

4 - Le mot interdit: Lancer les dés et inventer une histoire mais attention cette fois, il y a une contrainte: on ne doit pas écrire ou prononcer un mot interdit (il peut s'agir d'un mot se rapportant à un dessin sur une des faces des dés ou pour les plus grands on peut interdire d'utiliser un verbe courant: être ou avoir par exemple).

5 - Dans l'ordre: Lancer les dés et raconter/écrire une histoire en respectant l'ordre horizontal des dés (ordre des dés tels qu'ils se sont placés sur la table après le lancer).

6 - La tour: Lancer les dés et raconter une histoire avec les faces des dés. Empiler les dés à chaque fois qu'ils sont utilisés dans l'histoire. L'histoire s'arrête lorsque la tour s'effondre.

7 - Duel: Deux élèves sont au tableau. L'enseignante lance 3 dés. Les deux élèves doivent chacun écrire une phrase au tableau regroupant les 3 mots indiqués par les dés.

8 - Histoires de groupe: Scinder la classe en plusieurs groupes puis lancer 3 dés. Chaque groupe écrit une histoire. On compare ensuite les histoires et on répertorie les similitudes et les différences.

Résumé des règles (Suite)

▣ Principe du jeu

En production d'écrits (mais aussi grammaire/conjugaison)- Suite:

9 - Petites phrases: Les élèves sont par deux. Lancer un dé. Les élèves doivent alors former 5 phrases correctes avec l'image représentée sur le dé (attention particulière à la majuscule, au point et au sens).

10 - Défi conjugaison : Pour le set bleu: Réaliser des cartes pronoms personnels qu'on place face cachée sur la table. On lance un ou plusieurs dés puis on tire au hasard une carte « pronom personnel ». On conjugue ainsi le verbe obtenu avec le pronom personnel pioché (au temps demandé par l'enseignante).

Pour les élèves se débrouillant bien, on peut envisager d'ajouter des étiquettes « temps » pour complexifier la tâche.

11 - Trois temps: Pour le set bleu: Lancer un dé et conjuguer le verbe obtenu aux trois temps principaux: imparfait, présent, futur.

12 - En quête de mots: Lancer un dé et essayer ensuite de trouver un verbe, un nom et un adjectif qui nous font penser au dessin du dé.

En lexique:

13 - Même lettre ou même son: Lancer le dé et nommer l'objet dessiné sur la face. Dire ensuite par quelle lettre ou quel son commence ce mot puis on cherche d'autres mots qui commencent par cette lettre ou ce son (possible en maternelle), qui riment avec ce mot, qui ont le même nombre de syllabes.

14 - Ordre alphabétique: Lancer le dé et trouver un mot qui fait penser au dessin et qui commence par la première lettre de l'alphabet. Continuer et trouver un mot qui commence par B puis par C...

15 - Le défi des 4: Lancer un dé et nommer l'image. Ensuite:

- demander aux élèves des mots pour décrire l'image;
- trouver des moyens mnémotechniques afin de se souvenir de la façon d'écrire le mot;
- trouver des mots synonymes de celui cité, des contraires, le mot étiquette qui permettrait de « ranger » ce mot, des mots de la même famille;
- trouver des mots qui rime avec le mot donné.

16 - Des différences?: Lancer deux dés et essayer de trouver des similitudes et des différences entre les dessins des deux faces supérieures.

17 - La liste: Lancer un dé et dire 10 choses qui nous font penser au dessin représenté sur la face supérieure.

18 - Course à la mémoire : Lancer un dé et essayer de mémoriser le dessin de la face supérieure pendant 30 secondes. Mettre ce dé à distance puis en lancer un autre et ainsi de suite. On travaille ainsi la mémoire chez les plus petits et on peut permettre aux plus grands de stimuler mémoire et créativité pour une phase d'écriture ultérieure.

En langage:

19 - Défi histoire: Lancer tous les dés. Chacun des participants raconte une histoire complète avec les neuf dés, ensuite tout le monde vote pour la meilleure histoire.

20 - Histoires à plusieurs: Lancer tous les dés. Un des participants commence l'histoire en choisissant un des dés, puis c'est ensuite au joueur suivant d'enchaîner en utilisant un deuxième dé, puis au troisième etc... Lorsque les neuf dés ont été utilisés, on peut décider de les relancer pour continuer l'histoire. Le participant qui ne trouve pas de suite "acceptable" est éliminé.

21 - Le dé manquant: Lancer tous les dés et les observer attentivement puis les joueurs ferment leurs yeux pendant que le meneur en retire un. Les élèves doivent trouver le dé manquant.

22 - Dé unique: Raconter une histoire en utilisant toutes les faces d'un seul dé.

