

Organiser / participer à un défi-lecture

Dans le cadre du cours de littérature de jeunesse, les étudiants de première année du régendat français ont été amenés à organiser différentes activités ludiques et didactiques autour d'un défi-lecture³ opposant les deux demi-groupes. Pour rappel, l'activité du défi-lecture constitue l'aboutissement de la lecture de plusieurs ouvrages littéraires. En ce qui concerne notre dispositif exposé ci-dessous, il s'agit de rendre compte de lectures effectuées dans le cadre du Prix Farniente⁴ 2013-2014.



La participation des étudiants à un tel dispositif leur permet de vivre, sur le mode de l'isomorphisme, des activités telles que celles qu'ils pourront proposer plus tard à leurs futurs élèves de l'école secondaire. En synthèse, le défi-lecture vise à inciter les élèves à lire des œuvres complètes et à développer leurs capacités rédactionnelles en situation. Pour ce faire, ils lisent ensemble librement un nombre déterminé de titres issus d'une liste d'ouvrages de littérature jeunesse et se lancent, de classe à classe, d'école à école, le défi de répondre aux questions de toute nature qu'ils auront composées au fil de leurs lectures. Nous dénombrons quatre étapes importantes qui jalonnent l'ensemble du dispositif :

1. La découverte progressive des ouvrages ;
2. Un questionnement ludique des livres qui nourrit des échanges réguliers entre les lecteurs ;
3. L'élaboration et la confection de questionnaires et de jeux collectifs de lecture où le questionnement des œuvres est réinvesti ;
4. L'affrontement (le concours, le défi) autour des jeux de lecture construits auparavant.

Quant aux objectifs poursuivis à travers ce dispositif didactique, ils s'avèrent riches et multiples. Nous retiendrons les apports principaux suivants :

1. Le défi-lecture offre une réponse à l'appétence des jeunes pour la lecture ;
2. Il articule les compétences « lire » et « écrire » ;
3. Il place l'élève dans des situations fonctionnelles d'apprentissage ;
4. Il permet les interactions, les échanges autour de la lecture ;
5. Il ouvre le cours de français et a fortiori l'école sur le monde extérieur (thématiques pluridisciplinaires, rencontres avec d'autres classes, d'autres écoles).

La sélection des 8 ouvrages du prix Farniente a fait l'objet de 8 activités différentes que nous vous présentons ci-dessous. Chacun des deux demi-groupes avait pour tâche d'animer 4 activités/épreuves inédites au terme desquelles les points étaient comptabilisés, le groupe comptant le plus de points remportait le concours. L'ensemble du défi s'est déroulé lors d'une séance de cours

³ Voir également les articles parus dans les numéros précédents de *D'un prof à l'autre* n° 3 – Mai 2008 + n° 48 – Septembre 2012, ainsi que l'ouvrage de référence suivant : MAGA J.J et MERON C., *Le défi-lecture. Pédagogie de la lecture-écriture en projet*, Paris, Editions de la Chronique Sociale, 2003

⁴ Prix Farniente : Sélection basket jaune et basket verte (<http://www.prixfarniente.be/>)

de 2 heures, avec une moyenne d'environ 10 minutes pour chaque activité. Les deux professeurs formaient le jury : ils attribuaient les notes (notamment artistiques) et constituaient les référents en cas de litige.

Activité 1 : La sérénade

Cinq étudiants, choisis au hasard, doivent chanter une chanson à un membre du jury sous la forme d'une sérénade en intégrant les mots imposés qui défilent à l'écran. A tour de rôle, les 5 membres de l'équipe se succèdent pour continuer la chanson qui doit conserver son sens en incluant les mots projetés.



→ Le jury attribue une note sur 4 à chaque participant en fonction de l'originalité, de l'humour et des connaissances sur le livre mobilisées. L'addition des différents résultats des participants constitue la cote finale du groupe pour cette épreuve.

Activité 2 : Qui veut gagner des millions ?

L'équipe participante doit sélectionner un candidat pour les représenter. Celui-ci devra répondre à un maximum de 10 questions qui se découpent en paliers successifs. Chaque palier permet d'engranger un nombre défini de points. Comme dans le jeu télévisé, le candidat a droit à trois jokers :

- « appel à un ami » = le candidat peut demander l'avis d'un de ses condisciples qui se trouve dans le public ;
- « le 50-50 » = l'animateur retire 2 mauvaises réponses hors des propositions ;
- « l'avis du public » = les condisciples sont invités à voter à main levée pour chacune des propositions.

→ Le nombre de points obtenus dépend du parcours du candidat en fonction des paliers : questions 1 à 4 = 1 points / 1^{er} palier > questions 5 à 7 = 2 points / 2^e palier > questions 8 et 9 = 3 points / 3^e palier > question 10 = 4 points / titre de champion



Activité 3 : Septante-et-un

Chaque étudiant du demi-groupe participant reçoit 3 cartons (A, B, C). Pour chaque question posée par l'animateur, les participants devront brandir la lettre correspondant à la proposition qu'ils estiment correcte. Si leur réponse est correcte, ils poursuivent le jeu ; dans le cas inverse, ils s'assoient par terre et sont éliminés. Les

participants disposent de 7 secondes pour répondre à chaque question. Ils ne peuvent pas se consulter sous peine d'élimination.

→ L'équipe totalise un nombre de points identique au nombre de participants restant au terme des 10 questions.

Activité 4 : Pyramide

Différents binômes sont composés au sein de l'équipe. Chaque binôme est formé d'un candidat et d'un « maitre-mot » responsable de faire découvrir un mot-mystère à son coéquipier en proposant un ou plusieurs indices. Au terme de chaque indice fourni par le joueur « maitre-mot », le candidat peut proposer une réponse. Une cagnotte de 15 indices est mise à disposition de l'ensemble de l'équipe. Avant de se lancer dans la découverte du mot-mystère, le joueur « maitre-mot » doit décider du nombre d'indices qu'il va utiliser pour faire découvrir ce mot-mystère à son coéquipier. Il s'agit donc de bien « gérer » la cagnotte commune au groupe puisque le quota disponible d'indices diminue au fur et à mesure de la partie.

→ 10 mots-mystères en lien avec l'histoire du roman sont à faire découvrir. Le groupe remporte 2 points par mot découvert. Attention, le jeu s'arrête si le quota d'indices a été utilisé.

Activité 5 : Tout le monde veut la première place

Dix volontaires issus du groupe participant se présentent sur le plateau. Ils se placent en ligne, face au public, de manière aléatoire. Chaque joueur aura la possibilité de répondre à une question portant sur le livre et de remporter 1 ou 2 points s'il donne la bonne réponse. En effet, chaque participant peut décider de répondre directement à la question, c'est-à-dire donner une réponse « cash » sans propositions de réponses, ou de demander à l'animateur de lui soumettre plusieurs propositions « QCM » parmi lesquelles se trouve la bonne réponse.

→ Pour chaque candidat en cas de réponse correcte : 2 points si réponse « cash » / 1 point si réponse « QCM ».

Activité 6 : Quizz à Berlin (basé sur le livre *Swing à Berlin*, d'où ce titre)

Le groupe participant est partagé en plusieurs sous-groupes. Chacun des sous-groupes désigne un(e) étudiant(e) représentant le sous-groupe qui devra courir s'emparer du « totem » afin de pouvoir livrer la réponse commune du sous-groupe. L'animateur pose 20 questions en lien avec l'histoire du roman abordé.

→ En cas de bonne réponse, le sous-groupe remporte 1 point, en cas de mauvaise réponse, le jury retire 1 point au sous-groupe. Au terme de l'activité, le jury additionne les totaux de chacun de sous-groupes afin de comptabiliser les points pour le groupe.

Activité 7 : Jeu de l'oie

Le groupe est divisé en 2 équipes qui s'affrontent sur un plateau de jeu de l'oie. A tour de rôle, chacune des 2 équipes lance le dé et avance du nombre de cases indiqué. En fonction de la case sur laquelle elle tombe, l'équipe devra effectuer une épreuve : mimes, dessins, QCM, etc. Si l'épreuve

On vous informe !

PRÉSENTATIONS DE PRATIQUES PÉDAGOGIQUES LIÉES À LA LECTURE ET À L'ÉCRITURE

APRÈS-MIDI D'ÉCHANGES DE PRATIQUES ENTRE ENSEIGNANTS DU PRIMAIRE ET SECONDAIRE
ORGANISÉE PAR L'ASSOCIATION BELGE POUR LA LECTURE, SECTION FRANCOPHONE (ABLF).



PROGRAMME

- *Mieux lire grâce aux albums tout en favorisant la construction de la personnalité.*
Philippe Cheyrels
- *Lire un album au cycle 3 du primaire pour écrire et illustrer « à la manière de ».*
Anne Housen
- *Correspondre en maternelle... une motivation pour développer le savoir parler, le savoir lire et le savoir écrire.*
Sylviane Pons
- *Tenir un journal des apprentissages en 1^{re} année du degré différencié.*
Sandrine Vasseur



Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles

