

## 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-lecture<sup>3</sup> 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 Farniente<sup>4</sup> 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

<sup>3</sup> 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

<sup>4</sup> 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<sup>er</sup> palier > questions 5 à 7 = 2 points / 2<sup>e</sup> palier > questions 8 et 9 = 3 points / 3<sup>e</sup> 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<sup>re</sup> année du degré différencié.*  
Sandrine Vasseur



Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles

