

JEU DE RENCONTRE - DEFILÉ LECTURE

Quelques rappels et conseils pour l'organisation du JEU DE RENCONTRE

1. Vous avez ci-joint un jeu de 40 questions (classées par 4 séries de 10 : séries étoiles, ronds, carrés et triangles).
2. Ces questions sont disposées par deux sur une page A 4. Il faut donc les couper de telle sorte à mettre une seule question dans une pochette plastique (fermée avec du scotch pour éviter que les enfants n'écrivent sur les questions) (**Attention ! lors de la rencontre, vous n'aurez besoin que d'un seul jeu de questions plastifiées** : nous avons pensé néanmoins utile d'envoyer les questions aux deux collègues).
3. Quelques rares questions (mots croisés par exemple) sont à photocopier (environ 10 exemplaires) pour que les enfants puissent répondre en écrivant directement dessus. Pour les autres questions, ils répondent sur un simple papier ou cahier.

Le jour de la rencontre :

- **chaque classe apporte ses livres (Attention ! pensez à récupérer les livres quelques jours avant la date de la rencontre).**
- Le (la) maître(sse) qui reçoit à domicile apporte les jeu de questions préparés.
- Chaque classe apporte une fresque (ou fond, ou poster, ...) pour l'autre classe ainsi que les petits « sujets » à coller en cas de bonne réponse (personnages photocopiés par exemple).
- Organiser des groupes de 4 enfants (*voir feuille de route*)
- Disposer les livres sur plusieurs tables et prévoir éventuellement des chaises ou bancs pour que les enfants puissent s'asseoir pour écrire.
- Préparer quatre tables bien séparées où un adulte distribuera les questions (une table pour les questions « ronds », une autre pour les questions « triangles »... etc....)
- Préparer un espace central réservé au tirage des jetons (*voir plan*).
- Un enfant de chaque équipe, à tour de rôle, « tire » un jeton portant l'un des signes : le groupe se rend à la table des questions portant ce signe. L'adulte donne une question disponible.
- L'équipe part vers les livres pour chercher la (les) réponse(s).
- Lorsque l'équipe a trouvé, elle revient vers l'adulte qui vérifie (feuilles des réponses jointes aux jeux)
- Sur la feuille de route, l'adulte encadre la case correspondant à la question si la réponse est juste, il barre la case, si la réponse est fausse.
- Quand la réponse est juste, le groupe choisit un élément et le colle sur la fresque attribuée.
- Les enfants tirent un nouveau jeton et ainsi de suite....

Remarques :

Il est intéressant de mélanger les équipes (2 de la classe A + 2 de la classe B) et de varier les niveaux de lecture (des bons lecteurs avec de moins bons).

Chaque équipe est attribuée à l'une ou l'autre des fresques qu'elle complétera (par exemple : les équipes 1, 2, 3, 4, 5 et 6 complèteront la fresque A et les équipes 7, 8, 9, 10, 11 et 12 complèteront la fresque B).

On aura intérêt à prévoir une présence suffisante d'adultes (dans l'idéal au moins six : un par table/questions, un pour aider au collage sur les fresques et un pour aider les enfants qui pourraient rester bloqués sur certaines questions).

A la fin du jeu (on peut arrêter à tout moment...) la classe B emportera la fresque préparée par la classe A (complétée par les enfants des deux classes) ...et réciproquement.

Pensez à personnaliser la fresque par rapport à la rencontre (date, lieu... ce sera le cadeau souvenir).

On pensera enfin à préparer un diplôme pour chaque enfant (modèle ci-joint à reproduire) ainsi qu'un goûter pour accompagner agréablement cette « **fête du livre** ».

Il est toujours possible d'inviter la presse pour valoriser cet événement.