

	<h1>Des histoires à inventer</h1>				C20
					Connecteurs
<b>Supports de travail proposés :</b> - jeux de cartes					
<b>Compétence détaillée dans le champ :</b> <b>utiliser des connecteurs spatiaux et temporels pour s'exprimer</b>					
Modalités	avec le Maître	Individuel	Binôme	Atelier	Collectif
	Autonomie				

**Règles des activités :**

**Activité 1 : inventer une histoire à inventer avec 1 connecteur spatial.**

**Activité 2 : inventer une histoire à inventer avec 1 connecteur temporel.**

**Activité 3 : inventer une histoire à inventer avec 1 connecteur spatial ou 1 connecteur temporel.**

**Activité 4 : inventer une histoire à inventer avec 1 connecteur spatial et 1 connecteur temporel.**

**Activité 1 : inventer une histoire à inventer avec 1 connecteur spatial**

- **Phase 1 : découverte des supports, mise en place de l'activité**

Durant cette séance les élèves réinvestissent à l'oral les acquis réalisés au cours des périodes précédentes sur les connecteurs spatiaux et temporels.

Jeux de cartes :

- Cartes éléments : 3 catégories : cartes lieux (contes et vie quotidienne), cartes personnages/animaux, cartes objets
- Cartes connecteurs : cartes connecteurs spatiaux et cartes connecteurs temporels.

But du jeu :

Dans le temps imparti, le gagnant est celui qui a déposé le plus de cartes éléments et connecteurs.

Une histoire ne peut être concrétisée qu'à partir de 2 cartes : une carte élément et une carte connecteur.

La durée du jeu peut être déterminée par un temps donné, un nombre de tours, un nombre de cartes utilisé ou la fin de la pioche.

Déroulement :

Chaque joueur dispose de 3 cartes éléments, 1 de chaque catégorie.

Au centre, il y a 1 sabot avec les cartes connecteurs spatiaux. Ces cartes sont retournées.

Le reste des cartes éléments est en tas, dos visible et constitue la pioche.

Le premier joueur pioche une carte connecteur spatial et essaie de verbaliser une histoire qu'il aura inventée en utilisant le plus de cartes possible.

**1- L'élève a raconté une histoire en utilisant le connecteur à bon escient :**

Il dépose devant lui les cartes utilisées puis complète son jeu jusqu'à 3 cartes avec des cartes éléments de la pioche.

**2- L'élève ne réussit pas à faire une histoire avec un connecteur :**

Il passe son tour, il devra, au prochain tour essayer de faire une histoire avec au moins un connecteur sur les 2 en sa possession.

Le gagnant est celui qui a réalisé le plus grand nombre d'histoires avec un maximum de cartes éléments et de cartes connecteurs.

- **Phase 2 : mise en commun, confrontation**

La confrontation se fait lors des échanges pour la validation des histoires au cours du jeu par l'enseignant et les pairs.

- **Phase 3 : prolongement possible**

Créer un conte.

### **Activité 2 : inventer une histoire à inventer avec 1 connecteur temporel**

- **Phase 1 : découverte des supports, mise en place de l'activité**

Chaque joueur dispose de 3 cartes éléments, 1 de chaque catégorie.

Au centre, il y a 1 sabot avec les cartes connecteurs temporels. Ces cartes sont retournées.

Le reste des cartes éléments est en tas dos visible et constitue la pioche.

Le premier joueur pioche une carte connecteur temporel et essaie de verbaliser une histoire qu'il aura inventée en utilisant le plus de cartes possible.

#### **1- L'élève a raconté une histoire en utilisant le connecteur à bon escient :**

Il dépose devant lui les cartes utilisées puis complète son jeu jusqu'à 3 cartes avec des cartes éléments de la pioche.

#### **2- L'élève ne réussit pas à faire une histoire avec un connecteur :**

Il passe son tour, il devra, au prochain tour essayer de faire une histoire avec au moins un connecteur sur les 2 en sa possession.

Le gagnant est celui qui a réalisé le plus grand nombre d'histoires avec un maximum de cartes éléments et de cartes connecteurs.

- **Phase 2 : mise en commun, confrontation**

La confrontation se fait lors des échanges pour la validation des histoires au cours du jeu par l'enseignant et les pairs.

- **Phase 3 : prolongement possible**

Créer un conte.

### **Activité 3 : inventer une histoire à inventer avec 1 connecteur spatial ou 1 connecteur temporel**

- **Phase 1 : découverte des supports, mise en place de l'activité**

Chaque joueur dispose de 3 cartes éléments, 1 de chaque catégorie.

Au centre, il y a 2 sabots avec les cartes connecteurs spatiaux et temporels. Ces cartes sont retournées.

Le reste des cartes éléments est en tas dos visible et constitue la pioche.

Le premier joueur pioche une carte connecteur spatial et une carte connecteur temporel. Il choisit le connecteur qui lui convient et essaie de verbaliser une histoire qu'il aura inventée en utilisant le plus de cartes possible. (Il peut proposer une histoire avec les 2 cartes connecteurs s'il y arrive).

#### **1- L'élève a raconté une histoire en utilisant le connecteur à bon escient :**

Il dépose devant lui les cartes utilisées puis complète son jeu jusqu'à 3 cartes avec des cartes éléments de la pioche.

## **2- L'élève ne réussit pas à faire une histoire avec un connecteur :**

Il passe son tour, il devra, au prochain tour essayer de faire une histoire avec au moins un connecteur sur les 2 en sa possession.

Le gagnant est celui qui a réalisé le plus grand nombre d'histoires avec un maximum de cartes éléments et de cartes connecteurs.

- **Phase 2 : mise en commun, confrontation**

La confrontation se fait lors des échanges pour la validation des histoires au cours du jeu par l'enseignant et les pairs.

- **Phase 3 : prolongement possible**

Créer un conte.

## **Activité 4 : inventer une histoire à inventer avec 1 connecteur spatial et 1 connecteur temporel**

- **Phase 1 : découverte des supports, mise en place de l'activité**

Chaque joueur dispose de 3 cartes éléments, 1 de chaque catégorie.

Au centre, il y a 2 sabots avec les cartes connecteurs spatiaux et temporels. Ces cartes sont retournées.

Le reste des cartes éléments est en tas dos visible et constitue la pioche.

Le premier joueur pioche une carte connecteur spatial et une carte connecteur temporel et essaie de verbaliser une histoire qu'il aura inventée en utilisant les 2 connecteurs et le plus de cartes possible.

### **1- L'élève a raconté une histoire en utilisant les 2 connecteurs à bon escient :**

Il dépose devant lui les cartes utilisées puis complète son jeu jusqu'à 3 cartes avec des cartes éléments de la pioche.

### **2- L'élève ne réussit pas à faire une histoire avec les 2 connecteurs :**

Il passe son tour, il devra, au prochain tour essayer de faire une histoire avec 2 connecteurs (spatial et temporel) en sa possession.

Le gagnant est celui qui a réalisé le plus grand nombre d'histoires avec un maximum de cartes éléments et de cartes connecteurs.

- **Phase 2 : mise en commun, confrontation**

La confrontation se fait lors des échanges pour la validation des histoires au cours du jeu par l'enseignant et les pairs.

- **Phase 3 : prolongement possible**

Créer un conte.