

Le Jeu des Substituts

Un jeu conçu par Olivier Carnino dans le cadre du Parcours de lecture autour de Claude Boujon en Afrique de l'Ouest. Ce projet a été encadré par Hélène Lagarde, conseillère pédagogique à Dakar.

Domaine d'activité : Découvrir l'écrit

Cycle 2

Compétence travaillée : Découvrir le principe des chaînes anaphoriques utilisées en littérature pour évoquer un objet, un personnage ou un lieu.

Programmes 2008 :

Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne.

Comprendre un texte lu par l'adulte.

Décrire des images.

Identifier les personnages principaux d'un récit.

Objectifs : Enrichir son lexique.

Inventer des expressions, imaginer des façons originales de nommer un personnage, un objet, un lieu.

Comprendre que différentes expressions peuvent désigner un même référent.

Respecter une règle de jeu.

But du jeu : Avoir le plus de jetons au bout du temps imparti. (12 min)

Matériel : Jeu de cartes avec les illustrations des personnages, lieux, objets tirés des albums de Boujon.

Dispositif : 1 meneur de jeu (le maître dans un premier temps), et 2 à 15 joueurs.

Déroulement

0 (Lancement de la partie)	Le joueur qui commence pioche une carte comportant un élément (personnage, objet ou lieu) tiré de l'un des albums de Boujon.
1	Il doit réussir à nommer l'élément qui figure sur la carte de façon adéquate. Il peut, pour cela : - citer l'antécédent utilisé dans l'œuvre de Boujon. - citer une anaphore employée par Boujon pour désigner l'antécédent. - chercher, imaginer, créer une nouvelle anaphore pour désigner l'antécédent. Il n'a pas le droit, pour cela, de répéter la proposition d'un autre joueur pour ce même antécédent.
2	S'il réussit, le joueur gagne un jeton et passe sa carte à son voisin de gauche, qui devra trouver une nouvelle désignation au même élément (étape 1). S'il échoue, le joueur ne gagne pas de jeton et passe sa carte à son voisin de gauche, qui a le choix entre : - conserver la carte et essayer de trouver une nouvelle désignation au même élément. (étape 1). - défausser la carte, en piocher une nouvelle, et tenter de nommer l'élément qui y figure (étape 1).
3 (Fin de la partie)	Au bout du temps imparti, on compte les jetons et le joueur qui a le plus de jetons a gagné.

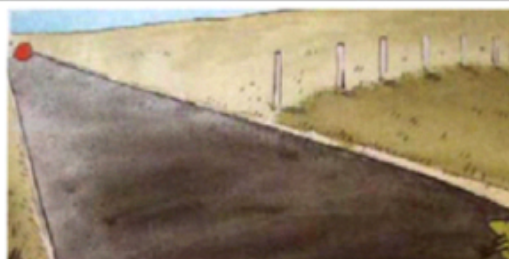
Obstacle : la consigne est relativement complexe pour des enfants qui ne sont pas habitués à ce type de recherche.

Rôle du maître : -Expliciter la consigne. - Au besoin, aider à la formulation.

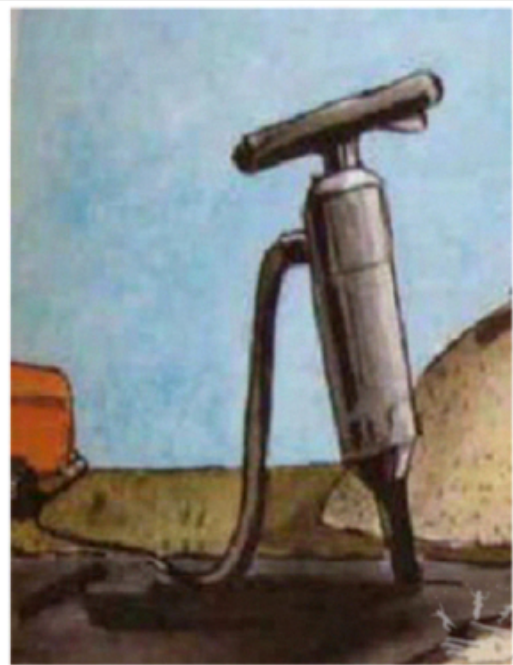
- Lorsqu'une carte est défaussée, l'enseignant rappelle la chaîne anaphorique utilisée par Boujon pour désigner l'élément, et émet quelques propositions supplémentaires qui auraient pu servir à nommer l'élément en question (tout cela est inscrit préalablement au dos des cartes).

Variante : pour faciliter la production orale, l'enseignant peut proposer une structure de phrase à compléter par l'antécédent ou par une anaphore dans le style : « ... *est dans l'album de Claude Boujon.* » ou « ... *est un personnage/objet/lieu de l'album de Claude Boujon.* »

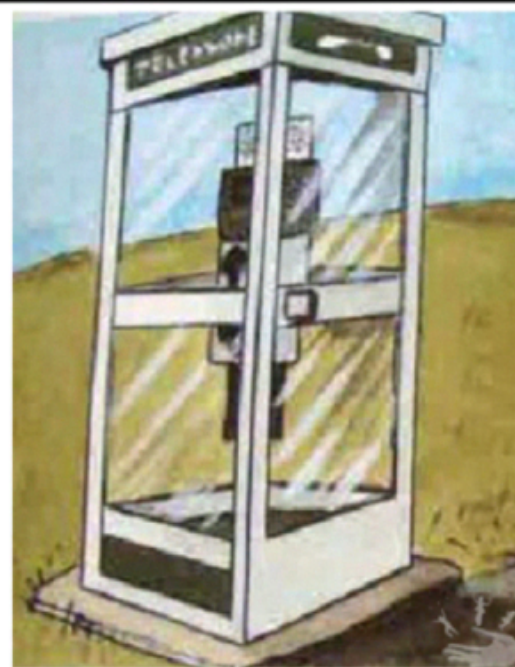
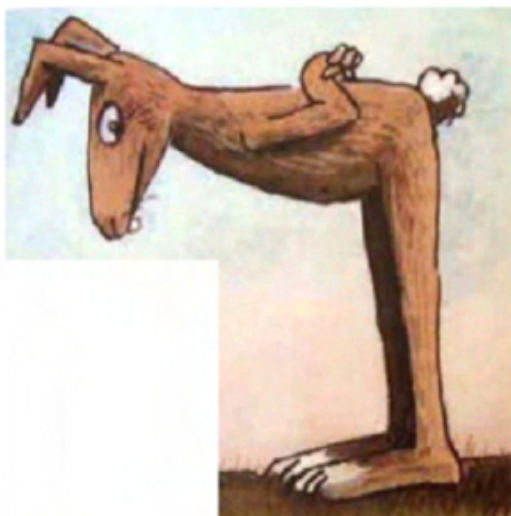
Exemple de déroulement	
0 (Début du jeu)	Léopold commence, il pioche une carte comportant un dessin de Verdurette.
1	Il s'exclame « C'est Verdurette ! »
2	Il gagne un jeton et passe la carte à son voisin de gauche.
1	Celui-ci propose « une grenouille ».
2	Il gagne un jeton et passe la carte à sa voisine de gauche.
1	Elle propose « le batracien ».
2	Elle gagne un jeton et passe la carte à son voisin de gauche.
1	Ce dernier propose « la belle verte ».
2	Il gagne un jeton et passe la carte à son voisin de gauche.
1	Ne sachant que dire, le voisin en question reste sans voix.
2	Aussi il n'empoche pas de jeton et passe la carte à Claude, sa voisine de gauche. Cette dernière a le choix entre conserver la carte et essayer de trouver une nouvelle anaphore à Verdurette, ou défausser la carte, en piocher une nouvelle, et tenter de nommer l'élément qui y figurera. A court d'inspiration, elle opte pour la seconde solution et défausse sa carte.
Intervention du maître	Le maître explique « Dans le livre <u>Pauvre Verdurette</u> , Boujon (ou le narrateur, selon le niveau des élèves) utilise plusieurs mots pour parler de Verdurette. Il emploie : <i>Verdurette, elle, la petite grenouille, l'animal.</i> Mais on pourrait aussi l'appeler : <i>l'amphibien, ou la bestiole, par exemple.</i> » S'adressant à ceux qui ont gagné un jeton « Ce que vous avez proposé, bien sûr, était très intéressant ! »
2	Claude, qui a patiemment attendu la fin des explications du maître pour tirer une nouvelle carte, sort de sa rêverie et pioche une carte comportant un dessin d'Ernest.
1	Reconnaissant le personnage : « C'est... le lapin ! »
2	Elle gagne un jeton et passe la carte à son voisin de gauche.
Etc.	Etc.
3 (Fin du jeu)	Au bout du temps imparti, on compte les jetons et le joueur qui a le plus de jetons a gagné.



1	Une vache	1	Un camélidé	1	Une chaise bleue
2	Un bovidé	2	Ce chameau	2	Une tache bleue
A	<i>L'animal</i>	3	Un dromadaire	3	Le siège
B	<i>Le mammifère</i>	A	<i>L'animal</i>	A	<i>Le meuble</i>
C	<i>Le bovin</i>	B	<i>Le mammifère</i>	B	<i>L'objet</i>
D	<i>La bête à cornes</i>	C	<i>Le vilain personnage</i>	C	<i>Le repose-fesses</i>
1	Un vieil arrosoir	1	Un tracteur	1	Ce point rouge
2	L'ustensile	2	Ce superbe engin	2	Le bolide
A	<i>L'objet</i>	A	<i>Le véhicule</i>	A	<i>La voiture rouge</i>
B	<i>L'outil</i>	B	<i>La machine</i>	B	<i>L'auto rouge</i>
C	<i>L'instrument</i>	C	<i>Le monstre</i>	C	<i>La quatre roues</i>
D	<i>Le vieux machin</i>	D	<i>Le buveur d'essence</i>	D	<i>L'engin polluant</i>



1	Verdurette	1	Un renard	1	Un loup
2	Elle	2	L'intrus	2	Il
3	La petite grenouille	3	La bête	3	Le prisonnier
4	L'animal	4	Le carnassier	A	<i>Le carnassier</i>
A	<i>Le batracien</i>	5	Il	B	<i>Le canidé</i>
B	<i>La bestiole</i>	A	<i>L'animal rusé</i>	C	<i>La créature féroce</i>
1	Un marteau-piqueur	1	Un renard affamé	1	Un homme
2	Un outil	2	Le carnivore	2	Il
A	<i>L'objet</i>	A	<i>Goupil</i>	A	<i>Le monsieur</i>
B	<i>L'appareil infernal</i>	B	<i>Le mammifère</i>	B	<i>La personne</i>
C	<i>Le démolisseur</i>	C	<i>Le dévoreur</i>	C	<i>Le gars</i>
D	<i>La machine à rendre sourd</i>	D	<i>Le mangeur de lapins</i>	D	<i>Le rustre</i>



1	Une cabine téléphonique	1	Un crapaud	1	Un lapin
2	Ceci	2	Lui	2	Le pauvre lapin
A	<i>L'appareil</i>	A	<i>L'animal</i>	3	Lui
B	<i>La cabine publique</i>	B	<i>Le batracien</i>	A	<i>Le rongeur</i>
C	<i>L'abri</i>	C	<i>Le pustuleux</i>	B	<i>L'animal</i>
D	<i>La machine à pièces</i>	D	<i>Le pro du coassement</i>	C	<i>Grandes oreilles</i>
1	Un lapin marron	1	Un lapin gris	1	Escarbille
2	Monsieur Brun	2	Monsieur Grisou	2	Il
3	Il	3	Ce mauvais coucheur	3	L'ami
4	Voleur d'espace	4	Il	A	<i>Le loup</i>
5	L'autre	5	Bandit destructeur	B	<i>Le compère</i>
6	Un casse-croûte	6	L'un	C	<i>L'hurluberlu</i>



1	Ratinos, Ratinas, Ratinus	1	Ratinet	1	Un chien
2	Les trois compères	2	Il	2	Il
3	Les maîtres des lieux	3	Le cousin	A	<i>Le seigneur du mercredi</i>
4	Les seigneurs des tuyaux	4	Un drôle de spécimen	B	<i>Le redoutable animal</i>
5	Ils	A	<i>Le rat blanc</i>	C	<i>Le croqueur de rats</i>
6	Les cousins	B	<i>L'anticonformiste</i>	D	<i>Le bouffeur de vermine</i>
1	Victor	1	Ernest	1	Chaboudo
2	Il	2	Il	2	Il
3	Le petit frère	3	Le grand frère	3	L'ami
4	La proie innocente	4	La proie innocente	A	<i>Le chien</i>
A	<i>Le petit lapin</i>	A	<i>Le grand lapin</i>	B	<i>Le compère</i>
B	<i>Le rongeur</i>	B	<i>L'animal</i>	C	<i>Le cabot</i>