

LE DEFI-LECTURE

Les notes qui suivent ont été prises à partir du livre :

Pour une pédagogie de la lecture-écriture en projet (2^{ème} édition)
de Jean-Jacques MAGA et Christine MERON

Collection « Synthèse »
Editions Chronique Sociale

Qu'est-ce qu'un défi-lecture ?

Le défi-lecture a pour but d'encourager les élèves de l'école primaire à lire des œuvres complètes choisies dans une liste d'ouvrages de littérature-jeunesse.

C'est un jeu de lecture qui oppose des élèves de 2 classes d'un même cycle (de 2 écoles différentes ou au sein d'une même école), voire des élèves de CM2 et de 6^{ème}.

Il vise à inciter les élèves à lire des œuvres complètes et à développer leur capacité rédactionnelle en situation. Il s'appuie sur l'idée que l'on peut amener les élèves à la lecture par **des activités ludiques**.

Sur un trimestre, les élèves lisent environ une dizaine de livres variés.

Les élèves se lancent de classe à classe le défi de répondre aux questions de toute nature (voir exemples donnés) que leurs adversaires auront composées au fil de leurs lectures. La nécessité de « coller » la classe adverse rendra nécessaire la relecture des ouvrages.

Les échanges entre partenaires-adversaires se limitent dans un premier temps à ces questions et culminent avec la rencontre entre les deux groupes en fin de trimestre/d'année, autour de jeux de lecture construits au préalable.

Le maître doit tout mettre en œuvre pour entraîner l'adhésion des élèves sans les forcer à lire : le défi-lecture est le contraire d'une obligation. Dans le défi-lecture, les objectifs du maître et de l'élève ne sont pas les mêmes, pour l'élève, il s'agit de jouer et de gagner, pour le maître de faire acquérir des apprentissages.

Le déroulement :

Exposer aux élèves ce qu'est un défi-lecture en début d'année.

Leur présenter tous les ouvrages de la liste : une série de 10 titres ou plus, qui sera la même pour les classes participantes.

Inciter les élèves à la lecture en usant de diverses stratégies :

- lecture de passages-clés.
- travail sur la couverture, les illustrations.
- Découverte d'articles sur ces ouvrages.

Informers les élèves du ou des lieux où ils pourront trouver ces ouvrages (BCD, CDI, bibliothèques, librairies...).

Constituer une bibliothèque pour le défi-lecture au sein de la classe d'un point de vue pratique afin de responsabiliser les élèves.

Organiser la gestion de cette bibliothèque (élection de responsables, tenue d'un cahier de bibliothèque, rédaction d'un règlement de bibliothèque, institution d'un calendrier d'échanges).

Laisser les élèves choisir leur livre.

Les élèves commencent à lire ; au fil des semaines, les échanges s'enrichissent et les avis émis sur les livres stimulent la lecture.

Les élèves individuellement ou par groupes rédigent des questionnaires qu'ils vont échanger avec la classe adverse. Au fur et à mesure, on ira vers des questions de compréhension fine, le but étant de coller l'adversaire donc de rechercher des questions plus difficiles.

Fixer la date de la rencontre inter-classes.

Créer des jeux collectifs en vue du défi-lecture.

Constituer des équipes qui vont s'entraîner et réviser avant le jour J.

Le jour J : le défi-lecture a lieu dans un des établissements. Il dure environ 2h 30.

Les résultats sont proclamés ; d'abord les vainqueurs de la première manche (les questionnaires , résultat déjà connu depuis la fin des échanges des questionnaires), puis ceux de la deuxième manche (jeux collectifs).

Le règlement :

- Il est indispensable que les questionnaires proposent aux adversaires des questions variées portant sur le plus grand nombre de livres possibles.
- Si les échanges se font entre classes d'un même établissement, prévoir un deuxième jeu de livres.
- La rédaction de questions implique aussi la rédaction des réponses
- Harmoniser le mode d'envoi : questions manuscrites ou tapées sur ordinateur, envoi par la poste ou via e-mail.
- Etablir un calendrier : fixer le délai pour répondre, la fréquence des envois.
- Gestion des questionnaires : établir que le questionnaire doit être retourné à l'expéditeur pour être corrigé.

Typologie des questions :

Questions ouvertes :

- des dessins d'élèves illustrant un lieu, un personnage, un passage d'un roman...
- des illustrations tirées des livres du défi.
- des rébus.
- des charades.
- des énigmes.
- des télégrammes anonymes (rechercher le personnage qui en est l'auteur).
- des devinettes à partir de définitions.
- des messages codés.

Les questions dites « fermées » déclarent d'entrée le livre sur lequel elles portent.

Questions jeux : il est nécessaire d'y joindre une consigne explicite.

S'ajoutent aux questions ouvertes :

- les mots-croisés centrés sur les objets, lieux, personnages d'un roman.
- les mots-mêlés à partir des noms des héros d'un récit.
- les photos-montages.
- les puzzles.
- les extraits, textes d'élèves ou illustrations que les enfants parasitent par des intrus.
- les appariements (personnages/métiers, qualités ou défauts/personnages, dialogues/interlocuteurs, lieux/titres de romans...)
- QCM
- questionnaires vrai/faux

Questions de cours :

Ce type de questions doit être majoritaire. Elles sont rédigées sous la forme de phrases interrogatives.

Elles portent sur les lieux, le temps, les personnages (leur nom, leurs caractéristiques physiques, psychologiques, sociales, leurs motivations, leur réseau relationnel), les objets, les actions-clés du récit.

Elles supposent la maîtrise des structures interrogatives.

Elles doivent appeler une réponse courte et supposer un minimum de recherches.

Questions d'œil :

Ce sont les questions de repérage qui font intervenir les compétences perceptives et les stratégies de lecture.

- les jeux type mots-mêlés ou les jeux des différences.
- les relevés à effectuer sur une page donnée.
- la page dans laquelle se produit un événement-clé à indiquer.
- les références à mentionner (nom de l'auteur, du traducteur, illustrateur...).
- extrait avec erreurs d'orthographe ou de ponctuation à corriger.
- questions relatives à l'organisation interne des ouvrages (1^{ère} et 4^{ème} de couverture, sommaire, table des matières...).

Questions de tête :

Un cinquième critère regroupe les questions qui sollicitent la mémoire que les élèves gardent du texte lu et la compréhension qu'ils en ont acquise.

Questions de culture :

Un dernier critère distingue les questions qui fournissent aux élèves l'occasion d'accroître leur culture géographique, historique, scientifique, littéraire...

Exemples de questions :

- . **dessins** : « citez-moi la page et le chapitre du dessin ci-dessous et trouvez 7 anomalies. »
- . **illustrations** : « à quel livre du défi appartient cette illustration ? Qui en est l'auteur ? Quel est le nom du personnage dessiné ? »
- . **rébus** : « trouve le livre dont parle le rébus. »
- . **charade** : « trouve la charade. Elle te donnera le titre d'un livre du défi lecture. »

Jeux pour le défi-lecture :

Jeu collectif de lecture « le rat lit », sorte de chasse au trésor.

Des enveloppes contenant des questionnaires sur les livres sont cachées. L'équipe doit d'abord déchiffrer une énigme pour se rendre au point où est cachée l'enveloppe, puis doit répondre en 5 minutes maximum au plus grand nombre de questions.

Points : 1 par bonne réponse exacte. Points bonus si temps inférieur à la limite fixée.

Pénalités : points en moins si impossible de trouver l'endroit où est cachée l'enveloppe et si le temps-limite est dépassé.

Jeu de l'escargot :

- matériel : 1 dé, 2 jetons, un plan de jeu en forme d'escargot avec 60 cases dont 1 pour le départ et 1 pour l'arrivée. Sur les 58 cases qui restent, des dessins qui renvoient aux livres retenus pour ce jeu (questions sur les livres) et des escargots qui renvoient à des défis (ex : de lecture rapides, repérages, énigmes, jeux d'adresse et astuces, devinettes, jeux de mémoire, questions de logique...). Réponse par groupe après concertation. Durée du jeu : 1h30.

Jeu des couleurs :

- matériel : 1 dé, 2 jetons, autant de paquets de cartes qu'il y a de titres retenus, 1 plan de jeu de 68 cases, plus 1 case départ, 1 case arrivée (70 cases en tout). Parmi ces cases, 5 cases « malchance » rouges, 3 cases « chance » vertes.

Malchance : le joueur passe son tour. Chance : le joueur avance de 6 cases. Les 60 cases qui restent : 4 fois une série de 15 couleurs qui renvoient aux 15 titres retenus.

joueurs : 2 équipes de 12.

durée : 1h30

Pour répondre à une question, travail collectif, 1 minute de réflexion.

Jeu des énigmes :

- règles : deux équipes de 10 joueurs chacune. A tour de rôle, chaque équipe tire une énigme écrite sur un carton. 1 minute de concertation.

Trois possibilités : - l'équipe répond correctement 100 points.

- l'équipe donne une mauvaise réponse 0 point.

- l'équipe demande un autre indice.

Le jeu se poursuit jusqu'à l'épuisement des indices.

C'est ensuite à la deuxième équipe de jouer.

Les deux équipes jouent un nombre égal de fois.

L'eusses-tu lu l'incollable ?

- matériel : 8 ouvrages de littérature-jeunesse, photocopies de couvertures.

pioche : 6 cartes énigmes par ouvrage. Enigme : phrase-clé ou devinette se rapportant à un livre.

un plan de jeu : 4 ouvrages par équipe, chaque feuille comportant 6 cases par livre devant recevoir les cartes-énigmes.

principe du jeu : les équipes doivent trouver à quel ouvrage renvoient les énigmes lues par un arbitre. Une réponse peut faire l'objet d'un contre.

Chaque joueur avant de prendre la parole doit se soumettre à l'épreuve du sésame.

L'eusses-tu lu,

L'Incollable ?

Riz ras, rat lis ! Lira, rira...

Qui l'eût cru,

Lustucru ?

Le jeu des personnages :

joueurs : deux équipes de 10.

dans une corbeille, des cartes comportant 2 traits caractéristiques qui permettent d'identifier un personnage.

temps de concertation avant de donner la réponse (1 minute).

le porte-parole doit indiquer le nom du personnage, le titre du livre.

En cas de non-réponse, l'autre équipe peut répondre ; 50 points par bonne réponse.

Durée 1h30.

Les deux équipes jouent le même nombre de fois.

Le marché de l'édition :

jeu inspiré du Monopoly.

Le jeu des objets :

- joueurs : deux équipes de 10.

6 titres du défi.

Chaque équipe tire une carte sur laquelle est dessiné un objet qui apparaît dans l'un des six livres.

1 minute de concertation par équipe avant de répondre.

L'équipe peut choisir :

- de répondre, si c'est juste, elle marque 100 points.

- d'avoir recours à un indice inscrit sur une grille. Réponse juste : 50 points.

durée : 30 minutes.

Les deux équipes jouent un même nombre de fois.