

## Langue orale et littérature en GS Le jeu de l'image cachée

*Comment amener des élèves à participer à une séance de langage tout en développant des compétences indispensables à la lecture littéraire ? Cette activité permet d'émettre des hypothèses, les infirmer, les confirmer en faisant appel à ses connaissances sur le monde.*

### Objectifs pédagogiques

Amener l'élève à :

- décrire ce qu'il voit.
- anticiper, formuler une/des hypothèses et les justifier.
- apprendre et utiliser un vocabulaire précis et des connecteurs logiques (parce que, car...).
- échanger et se confronter à ses pairs.

### Descriptif de l'outil

Une affiche (au format A3 minimum) recouverte de caches numérotés.

- Choisir une image présentant de nombreux éléments et/ou personnages ayant entre eux des liens de cause à effet.
- Fractionner l'image à certains endroits stratégiques.
- Numérototer les caches au préalable permet à l'enseignant de choisir l'ordre dans lequel les caches seront retirés.
- Prévoir un nombre de caches équivalent au nombre d'élèves afin que chacun puisse participer activement.



### Déroulement

En atelier dirigé d'un petit groupe d'élèves.

Chacun à leur tour, les élèves viennent ôter un cache de l'affiche. Ils décrivent ce qu'ils voient au reste du groupe, anticipent sur le reste du contenu de l'image, en faisant appel à leurs connaissances sur le monde. Par ses questions, la maîtresse amène l'élève à affiner sa description (détailler les couleurs, les formes, les actions, les relations entre les personnages...) et à justifier ses hypothèses.

### Bénéfice de l'activité

- Le dispositif ludique et participatif permet à chaque élève de prendre la parole, même aux plus timides.
- Le principe du « dévoilement progressif » provoque une attente chez l'élève qui le motive, qui le met en appétit d'en savoir plus (tel un jeu de devinette).
- L'élève est amené à construire des phrases de plus en plus complexes.