



Janvier 2021

M

a

n

u

e

L

S
i
r
i
a
n
D
e
l
a
m
a
r
e

LES CAUSES

ASSOCIATION THÉMATIQUE

Les Causes

Déclancheur
Noyau
Conséquence
Résultat

Association Thématique



1. Fiche identité du jeu

Nom du jeu

Les causes



Date de sortie

vendredi 08 janvier 2021

Conception

Agnès Woimant et David Stevens

Réalisation

Sirian Delamare et David Stevens

Type de jeu verbal

Association thématiques

Ce type de jeu verbal sert à regrouper par thème les éléments et les actions représentés sur une ou plusieurs images. Ces associations thématiques sont verbalisées puis rédigées dans des textes.

Type de rédaction

Rédaction de phrases

Ce type de jeu verbal sert à rédiger des phrases avec des jeux de société.



2. But du jeu

Le "Les causes" sert à construire un récit qui s'appuie sur un déroulement de situation en 4 étapes :

1 - L'élément déclencheur,

2 - Le noyau,

3 - La conséquence

4 - Le résultat.

Il permet d'expliquer oralement et textuellement les origines et les conséquences d'un évènement.



3. Etapes du jeu

- a) Chercher dans une pile de cartes visuelles une carte qui sert à constituer l'élément déclencheur du récit.

- b) Trouver une carte qui sert à constituer l'évènement central du récit.

- c) Sélectionner une carte qui sert à décrire la conséquence liée à l'évènement central du récit.

- d) Trouver une carte qui permet de présenter le résultat final du récit.

- e) Déterminer le personnage central du récit et le fil conducteur.

- f) Lister des mots-clés qui décrivent des éléments et les actions illustrés dans les 4 cartes.

- g) Rédiger des phrases qui expliquent ce qui se passe dans les 4 cartes.

- h) Modifier et placer les phrases pour rédiger une saynète.



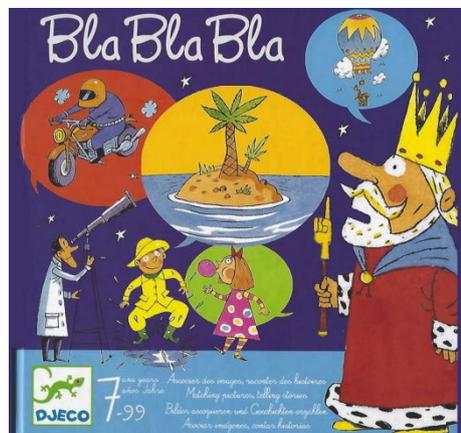
4. Jeu de société utilisé

Nom du jeu de société

Bla Bla Bla

Type de jeu de société

Jeu de cartes illustrées



Editeur du jeu

Djeco

Date de sortie

2014-09-14

Présentation du jeu

Jeu d'association d'images imprimées sur des cartes pour favoriser la discussion.

Associer des images, raconter des histoires ... un jeu simple et amusant pour favoriser la discussion.



5. Partie N°1 : La colère

Nom de la partie N° 1

La colère

Date de la partie

vendredi 08 janvier 2021



1 - Personnage principal

L'écolier

2 - Fil conducteur

Le retour de l'école

3 - L'élément déclencheur

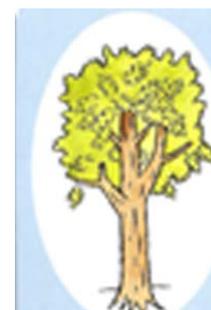
Le retour de l'école

4 - Mots-clés

Arbre, Branche, Feuille, Forêt

5 - Phrases rédigées

L'écolier revient de l'école.
Il passe par la forêt.



L'arbre

6 - Le noyau

La rencontre

7 - Mots-clés

Hibou, Branche, Lune

8 - Phrases rédigées

Le hibou hulule sur une branche.
Il fait nuit parce que la lune brille.



Le hibou



9 – La conséquence

Il rate le bus

10 - Mots-clés

Bus, Courir, Retard

11 - Phrases rédigées

L'écolier arrive trop tard à l'arrêt de bus.
Il rate le bus.



Le bus

12 – Le résultat

La colère de la mère

13 - Mots-clés

Mère, Colère, Gronder

14 - Phrases rédigées

L'écolier arrive en retard à la maison.
La mère est en colère.
La mère gronde l'écolier.



La colère

15 – La Saynète

Il fait nuit. L'écolier quitte l'école pour revenir chez lui. Il passe par la forêt.

Il entend un hibou qui hulule sur une branche. Il le regarde longuement.

Il arrive trop tard à l'arrêt de bus. Il rate le bus.

Il arrive en retard à la maison. Sa mère est en colère parce qu'il arrive tard. Elle le gronde.



6. Partie N°2 : Partie vierge

Nom de la partie N° 1

Date de la partie



1 - Personnage principal

2 - Fil conducteur

3 - L'élément déclencheur

4 - Mots-clés

5 - Phrases rédigées

6 - Le noyau

7 - Mots-clés

8 - Phrases rédigées



9 – La conséquence

10 - Mots-clés

11 - Phrases rédigées

12 – Le résultat

13 - Mots-clés

14 - Phrases rédigées

15 – La Saynète

