Annexe 4
De savoir lire à savoir dire
Références d'outils

- Jeu *Les jeux du fictionnaire* : Un joueur choisit dans le dictionnaire un mot dont personne ne connaît le sens et en note secrètement la définition sur un papier. Puis les autres joueurs doivent inventer une définition qui pourrait correspondre à ce mot. Toutes ces définitions sont ensuite mélangées et lues à voix haute. Les joueurs doivent alors voter pour la définition qu'ils pensent être la bonne et marquent des points supplémentaires si leur définition est choisie par les autres.

- *L'Atelier cinéma*, le CNC propose aux élèves de cycle 3 (classes de CM1-CM2 et 6ème) d'appréhender les différentes étapes de création d'un film à travers 5 activités articulées sur plusieurs niveaux, les conduisant à la réalisation d'un court métrage. Il s'appuie sur le film Azur et Asmar de Michel Ocelot.

- *Je(ux) dis Nous* : Ce kit d'activités est conçu pour des jeunes de 12 à 25 ans ayant des difficultés à s'exprimer à l'oral notamment en ce qui concerne la formulation de phrases et à l'écrit concernant la lecture et la compréhension de courts textes.

- www.sesameformation.org /

- Concours de lecture : *Si on lisait à voix haute* : Un grand concours national de lecture à voix haute est organisé par France Télévisions et « La grande librairie » qui s'est déroulé durant toute l'année scolaire 2021-2022, du travail des professeurs avec leurs élèves et de la désignation du candidat de la classe jusqu'à la grande finale en prime time, diffusée sur France 5 en juin 2022. https://eduscol.education.fr/1686/concours-de-lecture-si-lisait-voix-haute-la-grande-librairie

- *Concours d'éloquence* : Un sujet est choisi dans l'établissement. Les élèves volontaires s'inscrivent au concours. Ils rédigent un texte sur le sujet. Le jour du concours, ils disent leur texte devant un jury qui choisi le plus éloquent.

  Variantes : Plusieurs sujets peuvent être proposés. Les élèves peuvent avoir la liberté de choisir un texte existant.

- Jeu *La boîte éloquence* : un jeu d'expression orale crée par Bertrand Périer et proposé chez les Éditions Marabout. Le concept de ce jeu est relativement simple : il faut utiliser et travailler son expression orale. Toutes les compétences orales sont requises et exploitées dont la diction, l'argumentation, la gestuelle…