

ATELIER DU CONTEUR

1/ Règle du jeu, consigne, correction et scores à remettre à l'animateur de l'atelier (pochette plastique ou plastification avec le texte à lire au dos)

Objectif : Comprendre des textes lus et écrits

Support : « La belle lisse poire du Prince de Motordu » de Pef

Consigne : « Je vais vous le texte d'une histoire. Nous allons essayer de comprendre ce passage, si chacun remplit bien sa mission en répondant à une question. »

Déroulement : Le « conteur » lit le texte aux élèves. Chaque élève du groupe devra ensuite répondre à une question. Les élèves recevront les questions écrites et se concerteront pour apporter une réponse. L'objectif est de travailler en équipe pour marquer le maximum de points. Les points cumulés par l'équipe seront reportés sur la feuille de scores.

Questions remises aux élèves (« La belle lisse poire du Prince de Motordu » _ texte 1) : **5 points**

- | | | |
|--|---|---------|
| 1) Comment s'appelle le personnage principal de ce texte ? | Le Prince de Motordu | 1 point |
| 2) Où habite le prince ? | Un chapeau (un château) | 1 point |
| 3) Que faisait-il l'hiver ? | Des batailles de poules (boules) de neige | 1 point |
| 4) Où vivait le prince ? | À la campagne | 1 point |
| 5) Que faisait-il le dimanche ? | Il invitait ses amis à déjeuner | 1 point |

2/ Texte à lire (y compris le titre) par le conteur, animateur de l'atelier.

La belle lisse poire du Prince de Motordu

(texte 1)

A n'en pas douter, le prince de Motordu menait la belle vie.

Il habitait un chapeau magnifique au-dessus duquel, le dimanche, flottaient des crapauds bleu blanc rouge qu'on pouvait voir de loin.

5



Le prince de Motordu ne s'ennuyait jamais. Lorsque venait l'hiver, il faisait d'extraordinaires batailles de poules de neige.

Et, le soir, il restait bien au chaud à jouer aux tartes avec ses coussins dans la grande salle à danger du chapeau.

10



Le prince vivait à la campagne.

Un jour, on le voyait mener paître son troupeau de boutons. Le lendemain, on pouvait l'admirer filant comme le vent sur son râteau à voiles.

15

Et, quand le dimanche arrivait, il invitait ses amis à déjeuner. Le menu était copieux :



3/ Jeu de cinq questions à imprimer, plastifier et découper (pour distribution à chaque élève du groupe)

1) Comment s'appelle le personnage principal de ce texte ? (1 point)

2) Où habite le prince ? (1 point)

3) Que faisait-il l'hiver ? (1 point)

4) Où vivait le prince ? (1 point)

5) Que faisait-il le dimanche ? (1 point)

3/ Fiche de score pour chaque groupe (imprimer et plastifier pour réutilisation)

RALLYE LECTURE 2017	
Pôle 2 : ATELIER DU CONTEUR	SCORE
Question 1	/1
Question 2	/1
Question 3	/1
Question 4	/1
Question 5	/1
TOTAL (à reporter sur la feuille de score de l'équipe)	

RALLYE LECTURE 2017	
Pôle 2 : ATELIER DU CONTEUR	SCORE
Question 1	/1
Question 2	/1
Question 3	/1
Question 4	/1
Question 5	/1
TOTAL (à reporter sur la feuille de score de l'équipe)	

RALLYE LECTURE 2017	
Pôle 2 : ATELIER DU CONTEUR	SCORE
Question 1	/1
Question 2	/1
Question 3	/1
Question 4	/1
Question 5	/1
TOTAL (à reporter sur la feuille de score de l'équipe)	

RALLYE LECTURE 2017	
Pôle 2 : ATELIER DU CONTEUR	SCORE
Question 1	/1
Question 2	/1
Question 3	/1
Question 4	/1
Question 5	/1
TOTAL (à reporter sur la feuille de score de l'équipe)	

RALLYE LECTURE 2017	
Pôle 2 : ATELIER DU CONTEUR	SCORE
Question 1	/1
Question 2	/1
Question 3	/1
Question 4	/1
Question 5	/1
TOTAL (à reporter sur la feuille de score de l'équipe)	

RALLYE LECTURE 2017	
Pôle 2 : ATELIER DU CONTEUR	SCORE
Question 1	/1
Question 2	/1
Question 3	/1
Question 4	/1
Question 5	/1
TOTAL (à reporter sur la feuille de score de l'équipe)	