

<b>Titre du livre :</b>	« L'Enfer du jeu » Caro, nouvelle en ligne sur <a href="https://lesmotsdecaro.com/a-propos-2/">https://lesmotsdecaro.com/a-propos-2/</a>
<b>Nom de l'auteur</b>	Caroline
<b>Editeur</b>	Blog en ligne
<b>Niveau de classe choisi</b>	CM1 – CM2

### Temps 1 : Avant de commencer la lecture Amorcer une représentation mentale

<b>Références culturelles à travailler avant d'aborder la lecture de l'album</b>	L'univers du jeu du poker dans un saloon du Far West américain.
<b>Lexique</b> <i>A travailler en amont ou en contexte</i>	Abattre ses cartes – cliquetis – se ruait – colosse – suppurante – noms d'oiseaux – frêle – vélocité – toque de trappeur – imberbe – vindicatif – crasseux – gloussements – seuil – avouer – n'avoir d'égal que – farouchement – cause commune – frères ennemis

### Temps 2 : Pendant La lecture de la nouvelle Pas-à-pas

<b>Éléments implicites à faire émerger</b> <b>Niveau du texte :</b> ellipse, notion de point de vue... <b>Niveau de fiction :</b> <b>Les personnages</b> leurs paroles, leurs actes, Leurs pensées, leurs raisons d'agir.	Des indices lexicaux perturbent la représentation mentale que le lecteur élabore et interroge ainsi sa cohérence (un vague cliquetis – projetée sur une commode – quelque créature monstrueuse – plus le droit de jouer etc.)  S'interroger sur le choix par l'auteur de ces mots et envisager la modification de sa représentation mentale initiale.
<b>Déjouer les fausses pistes s'il y en a</b>	S'interroger sur la cohérence de la représentation mentale initiale pour progressivement la déconstruire pour finalement comprendre qu'il s'agit de deux frères qui se disputaient et se bagarraient dans une salle de jeu
<b>Mobiliser son expérience de lecteur, ses émotions, son jugement.</b>	L'auteur cherche à dérouter le lecteur en lui faisant croire que la dispute et la bagarre se déroulent dans l'univers du Far West alors qu'il s'agit de deux frères qui se chamaillent dans la salle de jeux au lieu de dormir

### À partir des nœuds de compréhension : questions inférentielles permettant l'émission d'hypothèses et des discussions argumentées.

<b>De « C'en était fini » à « sur la détente »</b>	Clarification : qui sont les deux personnages ?
<b>De « Il pointa le canon » à « projetée d'une commode »</b>	Clarification : pourquoi se battent-ils ?
<b>De « Contre toute attente » à « Mais qu'est-ce qui se passe ? »</b>	Clarification : qui parle ?
<b>De « Les deux combattants » à « Rien, on se fait oublier »</b>	Anticipation : que vont faire les personnages ?
<b>De « Les minutes s'écoulèrent lentement » à</b>	Clarification : que craignent les deux personnages ?

« faire cause commune »	
De « Fausse alerte » à « riposta le petit »	Clarification : qui sont les deux personnages ?
« Il se mit à hurler » à « Il est presque minuit »	Clarification : qui parle ?
De « Je ne donne pas cher » à « dans la salle de jeux »	Clarification : à quel jeu jouaient-ils ?

### Temps 3 : bilan des apprentissages

*Conservation de la mémoire didactique : affiches, cahier de lecteur, etc.*

<b>Rappels de récit</b>	
Qu'a-t-on compris ?	<b>Seconde lecture pour prélever les indices qui montrent que la scène ne se passe pas dans l'univers du Far West</b>
Quelles stratégies ont été utiles pour comprendre ?	<p>Identifier les indices qui perturbent la représentation mentale que le lecteur élabore et interroge ainsi sa cohérence (un vague cliquetis – projetée sur une commode – quelque créature monstrueuse – plus le droit de jouer etc.)</p> <p>Pour comprendre un texte, il faut parfois changer complètement ce qu'on se représente au début de l'histoire.</p> <p>S'interroger sur l'intention de l'auteur : surprendre le lecteur.</p> <p><i>(à consigner sur une affiche, un cahier de lecteur ou tout autre outil accessible aux élèves)</i></p>
Quels apprentissages sur les textes ?	
Quels apprentissages sur le savoir comprendre ?	