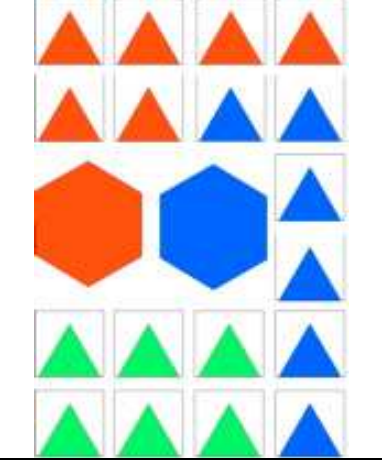
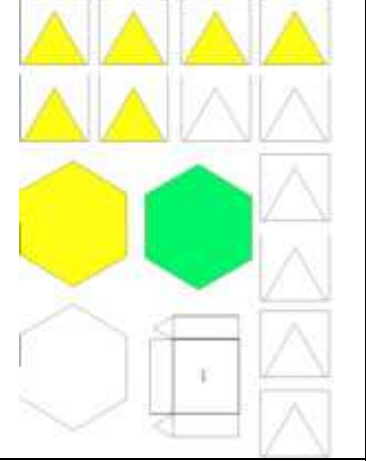



Modules d'Acquisition de Compétences en Langage Oral

Objectif de complexité :	Si
Autres complexités travaillées :	C'est Quand – Comme (comme c'est rouge...)
Type de situation :	Jeu de cartes - Figure à reconstituer – Choix du partenaire qui doit s'exprimer.

Matériel :

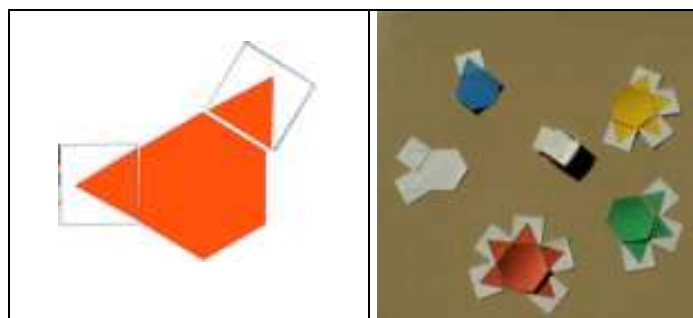
		<p>Les planches comprennent des hexagones et des triangles de même couleur. L'ensemble reconstitué forme une étoile de David.</p> 
Les planches outils (Sacro « si ») avec un sabot à construire		

Situation de départ :

Le jeu est intéressant à plusieurs (3, 4 ou 5). Toutefois, il est recommandé de commencer avec deux joueurs : l'adulte et un seul élève. Les autres élèves entrent dans le jeu au fur et à mesure qu'ils comprennent et l'adulte peut ensuite laisser sa place. Les triangles disponibles dans le sabot correspondent aux couleurs en jeu.

Exemple : l'élève choisit l'hexagone rouge et l'adulte le bleu. Dans le sabot seront mis les triangles rouges et bleus. Si un élève entre dans le jeu et prend l'hexagone vert, les triangles verts sont ajoutés au sabot (mêlés avec les autres). Les triangles dans le sabot sont retournés. Leur couleur n'est pas visible.

L'hexagone de chaque joueur est posé visible sur la table.



Situation de jeu :

Prenons par exemple trois joueurs : le Rouge, le Bleu, le Vert. Ils ont chacun leur hexagone.

Le joueur Rouge prend un triangle, regarde la couleur en le cachant aux autres et choisit son interlocuteur : S'il est vert, il désigne le joueur Vert. S'il est bleu, il désigne le joueur Bleu. S'il est rouge, il désigne qui il veut. Le joueur désigné (ex : Vert) doit dire : « Si c'est rouge, c'est pour toi, si c'est vert, c'est pour moi. » (Il s'aide pour cela des hexagones visibles sur la table). Le Bleu dira par contre : « Si c'est rouge, c'est pour toi, si c'est bleu, c'est pour moi. Le triangle est montré et donné à qui il revient. En cas d'erreur, il retourne au sabot sous la pile.

Avec une démonstration au début entre deux joueurs, les autres élèves comprennent vite la règle du jeu.

On peut également travailler le « quand » et le « comme » sur le même schéma :

« Quand c'est rouge, c'est pour moi, quand c'est bleu, c'est pour toi » (en présentation)

« Comme c'est rouge, c'est pour moi. Comme c'est bleu, c'est pour toi » (en constat)