**PARLER, écouter, lire et écrire pour EXPLIQUER.**

1. **Notre projet – oral.**

Expliquer les règles d’un jeu en direct à des élèves de CP ou CE1.

Comment donner des explications efficaces ?

1. **Analyse des vidéos des premiers essais : quelle tactique de présentation ?**

Emma – Olivia.

Tactique : nom 🡪 but du jeu 🡪exemples

A améliorer : ralentir le rythme – montrer les cartes – à tour de rôle.

Alix – Laure – Jules.

Tactique (ordre) : nom – exemples – but du jeu à la fin + FIN + le matériel

A améliorer : se répartir la parole – parler moins vite – ne pas oublier le public

1. **Analyse de vidéos d’experts du jeu.**

Pour Dobble, dans quel ordre ?

* Nom (+ marque)
* Matériel : des cartes et des symboles
* 5 règles
* Il a choisi les cartes présentées
* Un exemple
* Comment gagner une carte
* Il accélère pour arriver à la fin du jeu : etc, etc… ou ainsi de suite…

La manière.

Bien maîtriser les règles du jeu : lire + jouer.

Des phrases courtes et claires.

1. Lecture collective de la règle du jeu « Perudo ».

Liste des « titres » :

* le nom,
* le matériel,
* le but du jeu (à l’écrit au début),
* la préparation de la partie (le plateau, les pions, les cartes),
* le déroulement,
* Dudo, je doute,
* surenchère,
* cas particulier : dés Paco + être Palifico ;
* règle optionnelle.

Pour comprendre les règles :

* on a lu au fur et à mesure,
* on a joué, essayé en montrant ses dés ;
* on lit bien les exemples.

1. Lecture individuelle des règles de Perudo.

**ANALYSE DES ERREURS/ REUSSITES DES ELEVES :**

Question 1 (Nathan) : 30 dés. Il y a 5 dés rouges.

Question 2 (Chloé) : C’est quand le dernier joueur possède un ou plusieurs dés.

Question 2 (Emma) : C’est quand le dernier joueur a tous les dés.

Question 2 (Nathan) : On regarde les règles et il y a des titres comme « but du jeu ».

Question 2 (Michel) : C’est la personne qui a le plus de dés.

Question 2 (Antoine) : **Le vainqueur du jeu est le dernier a encore posséder des dés.**

Question 5 (Solène) : C’est le premier joueur qui a gagné parce qu’il a 3 dés de 3 et le joueur 2 a 0 dé de 3.

Question 5 (Emma) : C’est le 2e joueur qui gagne car il n’a pas 4 dés de valeur 3.

Question 5 (Alexandre) : Le premier car il a tenu son pari « 3 dés de valeur 2 ».

C’est le 2e joueur qui gagne : il n’y a pas assez de dés de valeur 3.

Question 6 (Solène) : C’est le premier joueur qui a gagné parce qu’il a 2 dés de 2 et le joueur 2 a 1 dé de 2.

**Le premier joueur perd un dé : il y a bien 3 dés de valeur 2.**

Question 6 (Victor) : C’est le 2e joueur qui gagne car la proposition du 1er joueur est fausse.

Question 8 (Victor) : Il y aura deux dés de valeur 5.

Non 2 dés de 5 + 2 pacos = 4 dés de 5

Question 9 : On dit la moitié en pacos.

1. Atelier de langage : expliquer des règles grâce à des exemples.

Par exemple… Prenons pour exemple…

Si … , alors …

Quand …. , on …

Lorsqu’on pioche …., on … **CONDITION 🡪 CONSÉQUENCE**

Dès que tu/ vous…

Il marque / il avance / il recule / il gagne / il perd **ACTION 🡪 EXPLICATION**

🡪un pion / un dé / une carte

🡪parce que… (l’explication)