



# GUIDE DU MAÎTRE

## Cours numériques interactifs 4<sup>e</sup> année de l'école fondamentale Matière : Français

## **4 AF - Français**

**Thème : Lecture**

Cours n°12/25

Comprendre et appliquer les règles d'un jeu

## Cours 12 : COMPRENDRE ET APPLIQUER LES RÈGLES D'UN JEU

**Thème :** Lecture

**Cours :** 12/25

**Nom du cours :** Comprendre et appliquer les règles d'un jeu

**Objectif :** Utiliser les informations contenues dans un texte lu pour réaliser un projet

**Durée :** 45 minutes

**Nombre de séance(s) :** 1

### Étape 1 : MISE EN ROUTE

**Objectifs :**

Apprendre une poésie.

Lire les règles d'un jeu.

### Étape 2 : DÉCOUVERTE

**Objectif :**

Découvrir des mots inconnus.

### Étape 3 : FIXATION

**Objectifs :**

Répondre à des questions sur les règles d'un jeu.

Ajouter et inventer des règles pour compléter un jeu.







### Étape 4 : APPLICATION

**Objectif :**

Appliquer les règles d'un jeu.

**Cours 12 : COMPRENDRE ET APPLIQUER LES RÈGLES D'UN JEU**

**DÉROULÉ DU COURS PAR ÉTAPES**

Étape 1 : MISE EN ROUTE	Étape 2 : DÉCOUVERTE	Étape 3 : FIXATION	Étape 4 : APPLICATION
APPRENDRE UNE POÉSIE ET LIRE LES RÈGLES D'UN JEU	DÉCOUVRIR DES MOTS INCONNUS	COMPRENDRE ET MODIFIER LES RÈGLES D'UN JEU	RÉUTILISER LES NOTIONS APPRISSES
ÉCRANS : 1, 2	ÉCRAN : 3	ÉCRANS : 4, 5, 6, 7, 8	ÉCRAN : 9
DURÉE : 10 minutes	DURÉE : 5/10 minutes	DURÉE : 20/25 minutes	DURÉE : 5/10 minutes
 Travail collectif sur TNI	 Travail collectif sur TNI  Exercice individuel sur le cahier ou l'ardoise	 Travail collectif sur TNI  Exercice individuel sur le cahier ou l'ardoise	 Travail collectif sur TNI

**Points de vigilance élèves :**

- Les élèves risquent de ne pas appliquer correctement les règles d'un jeu.
- Les élèves risquent de ne pas comprendre toutes les règles du jeu.
- Les élèves risquent de ne pas connaître tout le vocabulaire.

**Points de vigilance enseignant :**

- Accompagner les élèves.
- Vérifier que les élèves comprennent les règles du jeu.
- Vérifier que les élèves appliquent correctement les règles du jeu.
- Veiller à ce que les élèves comprennent le vocabulaire utilisé.

**Fiche de vocabulaire**

**MATÉRIEL**



- *Tableau numérique interactif*
- *Cahier de l'élève ou ardoise*

## Cours 12 : COMPRENDRE ET APPLIQUER LES RÈGLES D'UN JEU

## MISE EN ROUTE

Écran 01/10

## Étape 1 : MISE EN ROUTE

## APPRENDRE UNE POÉSIE

*Un temps de travail en collectif sur le TNI pour apprendre une poésie.*

## Déroulé de l'activité :


1. Lire la consigne. Demander à quelques élèves de la lire à voix haute.
2. Cliquer sur le bouton haut-parleur. Faire écouter l'enregistrement au moins deux fois.
3. Désigner des élèves pour lire la poésie à voix haute.
4. Demander aux élèves de la lire en chœur, tout en jouant l'enregistrement.

## Rôle enseignant :

- Vérifier que les élèves comprennent le sens de la poésie.
- Veiller à ce qu'ils prononcent les mots correctement.



Écoutez puis répétez le poème.



**Jeu**

Il fait presque noir et ils continuent à jouer dans le parc.  
Ils ne s'arrêteront que quand il fera tout à fait noir et  
que personne ne pourra voir le ballon.  
Une fois, on a continué malgré l'obscurité.  
C'est toujours comme ça dans les premiers jours de l'été.  
On a envie d'aller au bout de tout.

*Dany Laferrière*

01/10

## Cours 12 : COMPRENDRE ET APPLIQUER LES RÈGLES D'UN JEU

## MISE EN ROUTE

Écran 02/10

## Étape 1 : MISE EN ROUTE

LIRE LES RÈGLES D'UN  
JEU*Un temps de travail en collectif sur le TNI pour lire les règles d'un jeu.*

## Déroulé de l'activité :

1. Lire la consigne. Demander à quelques élèves de la lire à voix haute.
2. Cliquer sur le bouton haut-parleur. Faire écouter les règles une fois.
3. Demander aux élèves ce qu'ils ont compris des règles et s'ils connaissent des jeux similaires.

## Rôle enseignant :

- Laisser les élèves échanger entre eux.
- Encourager les élèves à échanger entre eux.
- Vérifier que les élèves ont compris les règles.

## Exemples de question :

- Quel est le but du jeu ?
- Combien d'équipes faut-il ?
- Qu'est-ce que les deux équipes doivent faire ?

**Information supplémentaire :** Expliquer aux enfants que dans chaque jeu, il faut un arbitre, car c'est lui qui vérifie que tout le monde suit les règles et que personne ne triche.



Écoutez l'explication du jeu « Les gardiens et les collectionneurs ». Dites ensuite ce que vous avez compris et si vous connaissez des jeux semblables.

**Les gardiens et les collectionneurs**

Le jeu des gardiens et des collectionneurs se joue avec deux équipes d'environ 10 joueurs chacune : une équipe de gardiens et une équipe de collectionneurs.

Chacune des deux équipes choisit et délimite son espace. Les deux espaces doivent être égaux et ne pas se toucher. Les gardiens disposent une dizaine de petits objets dans leur camp.

Le but des collectionneurs est de récupérer tous les objets situés dans l'espace des gardiens sans se faire attraper par les gardiens.

Le but des gardiens est de garder tous leurs objets et d'attraper les collectionneurs.

## Cours 12 : COMPRENDRE ET APPLIQUER LES RÈGLES D'UN JEU

## DÉCOUVERTE

Écran 03/10

## Étape 2 : DÉCOUVERTE

DÉCOUVRIR DES MOTS  
INCONNUS

*Un temps de travail en collectif sur le TNI et en individuel sur le cahier ou l'ardoise pour découvrir la définition de nouveaux mots.*



## Déroulé de l'activité :





1. Lire la consigne. Demander à quelques élèves de lire à voix haute la consigne et les mots écrits au tableau.
2. Demander aux élèves de faire d'abord l'exercice sur leur ardoise ou leur cahier en choisissant un mot et en écrivant sa définition.
3. Une fois qu'ils ont fini, désigner des élèves pour lire la définition qu'ils ont écrite.
4. Demander aux autres élèves s'ils sont d'accord avec les définitions proposées. S'ils ne sont pas d'accord, ils doivent justifier leur réponse.
5. L'activité prend fin quand tous les mots ont été définis.



## Rôle enseignant :

- Accompagner les élèves s'ils rencontrent des difficultés.
- Vérifier que les élèves parviennent à définir les mots.
- Encourager les élèves à échanger entre eux.

 Lisez à voix haute tous les mots puis essayez d'expliquer ce qu'ils veulent dire. 

un gardien	un collectionneur	disposer
une équipe	un espace	un déroulement
égal	se faire attraper	recommencer
recupérer	un camp	une chaîne
un but	une extrémité	délivrer
aucun	délimiter	un joueur

Cours 12 : COMPRENDRE ET APPLIQUER LES RÈGLES D'UN JEU

FIXATION

Écran 04/10

Étape 3 : FIXATION

RÉPONDRE À DES  
QUESTIONS SUR DES  
RÈGLES D'UN JEU

*Un temps de travail en collectif sur le TNI et en individuel sur le cahier ou l'ardoise pour répondre à des questions vrai ou faux sur les règles d'un jeu.*

Déroulé de l'activité :



1. Lire la consigne. Demander à quelques élèves de lire à voix haute la consigne et les phrases écrites au tableau.
2. Demander aux élèves de faire d'abord l'exercice sur leur ardoise ou leur cahier en écrivant le numéro de la phrase et si elle est vraie ou fausse.
3. Une fois qu'ils ont fini, désigner des élèves pour venir faire l'exercice au tableau.
4. Demander aux autres élèves s'ils sont d'accord avec les réponses proposées. S'ils ne sont pas d'accord, ils doivent justifier leurs réponses.
5. Donner la correction.

Rôle enseignant :

- Accompagner les élèves s'ils rencontrent des difficultés.
- Vérifier que les élèves ont compris les règles du jeu.
- Encourager les élèves à échanger entre eux.

Lisez à voix haute les phrases puis cochez à chaque fois la bonne réponse pour dire si elles sont vraies ou fausses.  
Pour vous aider, vous pouvez réécouter les règles du jeu.

Vrai	Faux	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	1. Ce jeu se joue seul.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	2. Ce jeu se joue en équipe.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	3. Les gardiens doivent prendre les objets des collectionneurs.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	4. Les collectionneurs et les gardiens sont des adversaires.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	5. Quand un collectionneur est touché, il est éliminé.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	6. Le jeu se termine quand l'une des deux équipes a cent points.

Lisez à voix haute les phrases puis cochez à chaque fois la bonne réponse pour dire si elles sont vraies ou fausses.  
Pour vous aider, vous pouvez réécouter les règles du jeu.

Vrai	Faux	
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	1. Ce jeu se joue seul.
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	2. Ce jeu se joue en équipe.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	3. Les gardiens doivent prendre les objets des collectionneurs.
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	4. Les collectionneurs et les gardiens sont des adversaires.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	5. Quand un collectionneur est touché, il est éliminé.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	6. Le jeu se termine quand l'une des deux équipes a cent points.



## Cours 12 : COMPRENDRE ET APPLIQUER LES RÈGLES D'UN JEU

## FIXATION

Écran 05/10

## Étape 3 : FIXATION

RÉPONDRE À DES  
QUESTIONS SUR DES  
RÈGLES D'UN JEU

*Un temps de travail en collectif sur le TNI et en individuel sur le cahier ou l'ardoise pour répondre à des questions de compréhension sur les règles d'un jeu.*

## Déroulé de l'activité :



1. Lire la consigne. Demander à quelques élèves de lire à voix haute la consigne et les phrases écrites au tableau.
2. Demander aux élèves de faire d'abord l'exercice sur leur ardoise ou leur cahier en écrivant les réponses aux questions.
3. Une fois qu'ils ont fini, désigner des élèves pour lire leurs réponses.
4. Demander aux autres élèves s'ils sont d'accord avec les réponses proposées. S'ils ne sont pas d'accord, ils doivent justifier leurs réponses.
5. Donner la correction.

## Rôle enseignant :

- Accompagner les élèves s'ils rencontrent des difficultés.
- Vérifier que les élèves ont compris les règles du jeu.
- Encourager les élèves à échanger entre eux.

## Exemples de réponse :

1. Pour les gardiens, le but du jeu est de protéger leurs objets en capturant les collectionneurs. Pour les collectionneurs, le but du jeu est de voler tous les objets des gardiens.
2. Lorsqu'un collectionneur récupère un objet, il doit l'amener dans son camp.
3. Les collectionneurs doivent éviter les gardiens, pas les attraper.
4. Le collectionneur libère tous ses coéquipiers.
5. La partie se termine quand tous les collectionneurs sont capturés ou qu'ils ont réussi à voler tous les objets des gardiens.



Lisez chaque question à voix haute puis répondez-y à l'oral en formulant des phrases complètes.

- 1 Quel est le but du jeu ?
- 2 Lorsqu'un collectionneur récupère un objet, où doit-il le déposer ?
- 3 Les collectionneurs peuvent-ils attraper les gardiens ?
- 4 Que se passe-t-il quand un collectionneur tape dans la main d'un coéquipier retenu par les gardiens ?
- 5 Quand la partie finit-elle ?

## Cours 12 : COMPRENDRE ET APPLIQUER LES RÈGLES D'UN JEU

## FIXATION

Écran 06/10

## Étape 3 : FIXATION

COMPRENDRE LES  
RÈGLES D'UN JEU

*Un temps de travail en collectif sur le TNI et en groupe sur le cahier ou l'ardoise pour se souvenir des règles d'un jeu.*

## Déroulé de l'activité :



1. Lire la consigne. Demander à quelques élèves de la lire à voix haute.
2. Diviser la classe en deux et assigner une équipe à chaque moitié. Demander aux élèves de faire d'abord l'exercice ensemble sur leur ardoise ou leur cahier en écrivant les comportements de l'équipe qui leur a été assignée.
3. Une fois qu'ils ont fini, désigner des élèves pour lire les comportements qu'ils ont écrit.
4. Demander aux autres élèves s'ils sont d'accord avec les réponses proposées. S'ils ne sont pas d'accord, ils doivent justifier leur réponse.
5. Donner la correction en réécoutant les règles.

## Rôle enseignant :

- Accompagner les élèves s'ils rencontrent des difficultés.
- Vérifier que les élèves ont compris les règles et s'en souviennent.
- Veiller à ce que les élèves prononcent correctement les mots.
- Encourager les élèves à échanger entre eux.

Rappelez-vous des comportements des gardiens et de ceux des collectionneurs. Écrivez-en un pour chaque camp sur l'ardoise puis dites-le à vos camarades. Pour vous aider, cliquez sur le haut-parleur.

## Cours 12 : COMPRENDRE ET APPLIQUER LES RÈGLES D'UN JEU

## FIXATION

Écran 07/10

## Étape 3 : FIXATION

AJOUTER UNE NOUVELLE  
RÈGLE

*Un temps de travail en collectif sur le TNI et en individuel sur le cahier ou l'ardoise pour proposer une nouvelle règle.*

## Déroulé de l'activité :



1. Lire la consigne. Demander à quelques élèves de lire à voix haute la consigne et les phrases écrites au tableau.
2. Demander aux élèves de faire d'abord l'exercice sur leur ardoise ou leur cahier en écrivant le numéro de la règle.
3. Une fois qu'ils ont fini, désigner un élève pour venir faire l'exercice au tableau.
4. Interroger d'autres élèves pour connaître leur choix.
5. Faire passer un maximum d'élèves à l'oral.

## Rôle enseignant :

- Accompagner les élèves s'ils rencontrent des difficultés.
- Vérifier que les élèves comprennent les règles proposées et ce qu'elles impliquent.
- Veiller à ce que les élèves prononcent correctement les mots.
- Encourager les élèves à échanger entre eux.



Lisez à voix haute chacune des règles proposées. Entourez celle que vous voulez ajouter au jeu puis expliquez pourquoi.

- 1 Il y a plus de collectionneurs que de gardiens.
- 2 Quand un collectionneur portant un objet est touché, il perd l'objet et est retenu par les gardiens.
- 3 Les gardiens peuvent récupérer les objets dans la cachette des collectionneurs.
- 4 Les collectionneurs ne peuvent être libérés qu'un par un.
- 5 Si un collectionneur libère un joueur de son équipe, il doit retourner dans son camp avant de pouvoir en libérer un autre.

## Cours 12 : COMPRENDRE ET APPLIQUER LES RÈGLES D'UN JEU

## FIXATION

Écran 08/10

## Étape 3 : FIXATION

INVENTER UNE  
NOUVELLE RÈGLE

*Un temps de travail en collectif sur le TNI et en individuel sur le cahier ou l'ardoise pour inventer une nouvelle règle.*

## Déroulé de l'activité :



1. Lire la consigne. Demander à quelques élèves de lire à voix haute la consigne et les phrases écrites au tableau.
2. Demander aux élèves de faire d'abord l'exercice sur leur ardoise ou leur cahier en écrivant la règle.
3. Une fois qu'ils ont fini, désigner des élèves pour lire leur règle.
4. Interroger d'autres élèves pour lire leur règle.
5. Faire passer un maximum d'élèves à l'oral.

## Rôle enseignant :

- Accompagner les élèves s'ils rencontrent des difficultés.
- Vérifier que les élèves inventent une règle cohérente par rapport au jeu.
- Veiller à ce que les élèves prononcent correctement les mots.
- Encourager les élèves à échanger entre eux.



## Cours 12 : COMPRENDRE ET APPLIQUER LES RÈGLES D'UN JEU

## APPLICATION

Écran 09/10

## Étape 4 : APPLICATION

APPLIQUER LES RÈGLES  
D'UN JEU

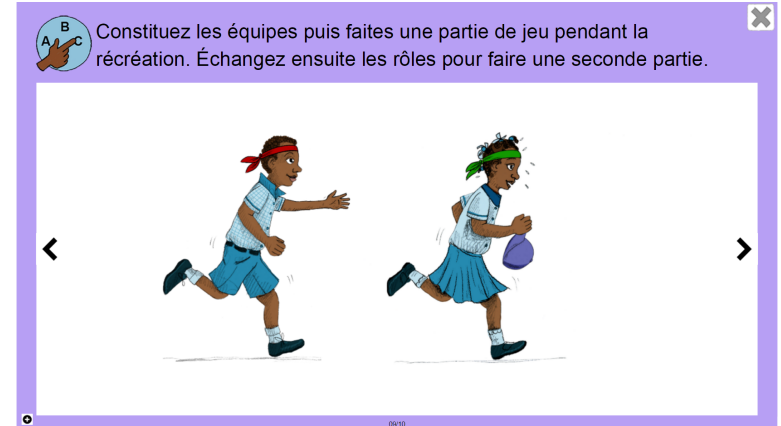
*Un temps de jeu en groupes pour appliquer les règles d'un jeu travaillées en amont.*

## Déroulé de l'activité :

1. Lire la consigne. Demander à quelques élèves de la lire à voix haute.
2. Diviser la classe en deux pour former les équipes. Dire aux élèves de préparer leurs camps et donner des objets aux gardiens pour qu'ils les protègent des collectionneurs.
3. Une fois que la première partie est terminée, les équipes changent de rôle : les collectionneurs deviennent les gardiens et les gardiens deviennent les collectionneurs.
4. L'activité se termine quand la deuxième partie est finie.

## Rôle enseignant :

- Se mettre en retrait pour laisser les élèves jouer librement.
- Vérifier que les élèves respectent les règles.
- Intervenir si nécessaire ou si sollicité par les élèves.



## Cours 12 : COMPRENDRE ET APPLIQUER LES RÈGLES D'UN JEU

## FICHE DE VOCABULAIRE

Écran 10/10

Fiche de vocabulaire

VOCABULAIRE  
DE LA LEÇON

*Les élèves choisissent un mot qu'ils doivent expliquer à leurs camarades avec leurs propres mots en formant une phrase avec ce mot.*

## Déroulé de l'activité :

1. Lire la consigne. Demander à quelques élèves de la lire à voix haute.
2. Demander à un élève de choisir un ou plusieurs mot(s) (un de chaque colonne) et d'inventer une phrase contenant ce ou ces mot(s).
3. Demander aux autres élèves s'ils ont d'autres idées de phrases contenant ce ou ces mot(s).
4. Recommencer l'exercice avec quatre ou cinq autres élèves.

## Rôle enseignant :

- Vérifier que les élèves ont compris le vocabulaire de la leçon et l'ont retenu.
- Ne pas intervenir dans les explications des élèves.
- Encourager les élèves à échanger s'ils ne sont pas d'accord.
- Chercher les définitions des mots pour les donner aux élèves quand ils ont fini de définir les mots.

**Information supplémentaire :** Si les élèves n'arrivent pas à utiliser un mot, ils peuvent le mimer ou le dessiner.



Choisissez un mot puis expliquez-le à vos camarades.

Noms	Verbes
le gardien	recupérer
le collectionneur	se faire attraper
l'équipe	délimiter
le but	se toucher
l'espace	disposer
l'extrémité	délivrer
la règle	parvenir
le comportement	prendre fin
le coéquipier	échanger
l'adversaire	