

Préalables

La fiche

1

Objectifs

- Formuler des consignes claires, courtes et précises.
- Rédiger un texte injonctif à l'infinitif ou à l'impératif.
- Anticiper sur le déroulement d'un jeu pour en envisager tous les développements possibles.

Mots clés

Jeu, règle (du jeu), infinitif, impératif.

Activité préparatoire

Matériel : plusieurs jeux de l'oie.

Rappeler ou faire rappeler oralement les règles du jeu de l'oie. Faire jouer les élèves par petits groupes et vérifier que les règles sont bien appliquées.

2

Découvrir**La règle du jeu de l'oie**

- Faire lire la présentation de l'activité : il s'agit d'un résumé de la règle du jeu que les élèves vont ensuite devoir écrire de façon détaillée.
- Amorcer le travail oralement en faisant décrire, une à une, toutes les étapes du jeu. Laisser ensuite les élèves travailler seuls en leur précisant que les consignes doivent être énoncées à l'infinitif et qu'elles suivent l'ordre chronologique du déroulement du jeu.

Éléments de corrigé : Le jeu de l'oie. – Une piste (ou un plateau) de jeu, deux dés, six pions. – De deux à six. – Être le premier à atteindre la case *Arrivée*. – 1. Placer tous les pions sur la case *Départ*. – 2. Lancer les dés pour déterminer qui jouera le premier. – 3. Jouer ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. – 4. Lancer les dés avant de placer son pion sur une case. – 5. Avancer

son pion d'autant de cases que le nombre indiqué par les dés. – 7. Le gagnant est celui qui parvient le premier sur la case *Arrivée*.

Aller plus loin**Chance ou malchance ?**

- Faire observer et commenter la piste de jeu reproduite sur la fiche ainsi que les explications données à propos des cases spéciales. Faire expliciter la consigne de l'exercice en observant les exemples proposés. Amorcer collectivement l'exercice en inventant avec les élèves quelques exemples de consignes.
- Les laisser ensuite travailler seuls en leur suggérant d'employer la 2^e personne du pluriel (comme dans les exemples). Faire une correction collective et sélectionner avec les élèves les « meilleures consignes ».

Idées pour la correction : Case 14 : vous venez de trouver des bottes de sept lieues : avancez de sept cases. – Case 23 : c'est votre jour de chance : vous pouvez jouer deux fois. – Case 39 : vous avez gagné le prix du meilleur conducteur : allez directement sur la case 42. – Case 19 : vous êtes obligé de rester pour terminer votre travail : passez un tour. – Case 33 : vous avez oublié votre porte-monnaie : retournez à la case *Départ*. – Case 45 : vous êtes sur un stationnement interdit : reculez d'une case.

3

Autres activités

- Faire écrire les règles d'autres jeux bien connus (la bataille, les dames...).
- Faire inventer et fabriquer un jeu et en faire écrire les règles.

Et après...

Autre fiche

Le mode impératif est traité dans la fiche de grammaire de la semaine : *Exprimer ordres et conseils* (GR18).