

**Album :** « Gare au hibou »

**Jeu :** « Les pirates »



**Cycles concernés :** 2 et 3

**Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :**

- Écouter autrui, demander des informations et accepter les orientations de l'échange.
- Respecter les règles du jeu.

<b>Compétences culturelles</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliser l'album comme référent d'apprentissage</li><li>• Jouer pour apprendre</li><li>• Se familiariser avec la thématique des pirates</li></ul>
<b>Compétences linguistiques</b>	<p><b>Morpho-syntaxe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Forme interrogative</li><li>• Le temps : présent de l'indicatif</li><li>• Structure avec les auxiliaires <i>être</i> et <i>avoir</i> : <i>...il est...</i>, <i>...il a...</i></li><li>• Préposition : <i>avec...</i></li><li>• Structure confirmant le <i>oui</i> : <i>oui, il en a un/une</i></li><li>• Structure confirmant le <i>non</i> : <i>non, il n'en a pas</i></li></ul> <p><b>Lexique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Adjectifs : <i>gros, maigre</i></li><li>• Attributs du pirate : <i>fusil/sabre ; foulard/chapeau ; jambe de bois/crochet ; balafre/cache-œil.</i></li><li>• Couleurs</li><li>• Vêtements</li></ul> <p><b>Phonologie :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Intonation interrogative</li><li>• Sons inconnus dans la langue d'origine</li></ul>
<b>Compétences pragmatiques / de communication</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formuler une demande d'information</li><li>• Répondre à une question fermée</li></ul>

# Jeu des pirates en relation avec l'album "Gare au hibou"



Matériel: -imprimer 3 fois les page 2 et 3, et réaliser ainsi: -2 planches de jeu plastifiées  
-1 jeu de 28 cartes de pirates  
-des feutres Velleda

Description: les caractéristiques des pirates, outre la couleur de leurs vêtements sont:  
- soit gros, soit maigre  
- soit avec un sabre, soit avec un fusil (ils ne cumulent jamais les deux)  
- soit avec un foulard, soit avec un chapeau  
- soit avec une jambe de bois, soit avec un crochet (ils ne cumulent jamais les deux)  
- soit avec une balafre, un oeil de verre, ou rien (ils ne cumulent jamais les trois)

Nombre de joueurs: 2 équipes de 1 à 3 joueurs

But du jeu: découvrir le pirate choisi par l'équipe adverse

Déroulement: Chaque équipe choisit une carte de pirate. Puis la première équipe pose une question à la deuxième de façon à identifier un des critères du pirate qu'elle a choisi ( question à laquelle on ne peut répondre que par oui, ou non) : ex: votre pirate est-il gros?  
La deuxième équipe répond, ce qui permet à la première de barrer au feutre velleda tous les pirates qui ne répondent pas au critère découvert.  
Puis c'est au tour de la deuxième équipe de poser une question.  
Le jeu est terminé lorsqu'une des deux équipes a trouvé le pirate de l'équipe adverse.

Activités préalables: - description d'un pirate par l'un des enfants, les autres devant le retrouver.  
- l'un des enfants choisit un pirate, les autres doivent retrouver lequel en lui posant des questions.

Remarques: \*Ce jeu présente pour les enfants de nombreuses difficultés "tactiques": -savoir , en fonction de la réponse donnée, quels sont les pirates à barrer, n'est de loin pas évident.  
-poser une question en fonction des pirates qu'ils n'ont pas encore barrés demande une observation et une réflexion plutôt poussée pour un enfant de 5 ou 6 ans  
\* Il faut bien expliquer aux enfants le fait qu'un pirate ne peut pas avoir en même temps tous les attributs, de façon à lui permettre de poser des questions plus pertinentes. ex: s'il a déjà demandé si le pirate a une jambe de bois, il n'a plus besoin de demander s'il a un crochet.



