

# Les règles du jeu



**Intervenant**  
facultatif



**Durée :**  
10 min et +



**Jeu individuel**



**Clientèle visée**  
2<sup>e</sup> cycle du primaire

## Mise en situation :

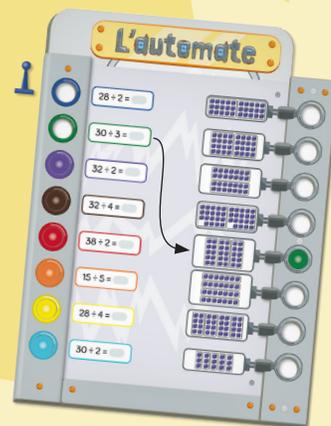
Assemble les fils dans la tête du robot pour programmer ses actions !

## Préparation :

L'intervenant remet une fiche à l'élève et lui lit la consigne qui y est inscrite. L'élève insère la fiche dans la planche de jeu (le gabarit). Il place tous les pions sur la planche, du côté gauche, en déposant chacun sur la pastille de couleur correspondante. L'intervenant fait une copie du tableau de suivi et inscrit le nom de l'élève à l'endroit indiqué.

## Déroulement :

1. L'élève lit ou observe le premier élément de la colonne de gauche. Il prend le pion de couleur situé à gauche de cet élément et le déplace à droite de l'élément correspondant ou de la réponse dans la colonne de droite.
2. L'élève associe les sept autres éléments de la fiche en procédant de la même façon.
3. Lorsqu'il a terminé, il sort la fiche de la planche, la retourne et la réinsère pour valider ses réponses.
4. Si l'élève remarque que la couleur de certains pions ne concorde pas avec celle indiquée dans le corrigé, il enlève ces pions de la planche et remet la fiche de l'autre côté afin de prendre connaissance des éléments qu'il n'a pas correctement associés.
5. La partie se poursuit de la même façon avec les autres fiches. L'élève met de côté les fiches qu'il a terminées afin que l'intervenant puisse les noter dans le tableau de suivi.



## Variante :

Jeu coopératif en équipe de deux: Le jeu se déroule comme précédemment, mais les joueurs associent à tour de rôle un élément de gauche à un autre de la colonne de droite. Les joueurs s'entraident au besoin.

### Crédits :

**Auteure :**

Annie Lussier

**Illustration :**

Jean-Guy Bégin

**Révision linguistique :**

Caroline Laflamme

**Révision pédagogique :**

Lucie Barriault

**Direction artistique :**

Anne-Marie Lévesque

Ce produit est conforme  
à la nouvelle orthographe.

