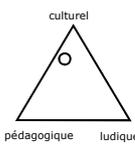


T04	<i>Ludo</i>		Age :	6+	
			Cycle :	2-3	
Trad. Indien popularisé au Royaume-Uni après 1896	Intérêt culturel	3/5		Nombre de joueurs :	2-4
	Valeur ludique	2/5		Durée :	20 min.
	Richesse des formulations	2/5			
	Adaptabilité lexicale	2/5			

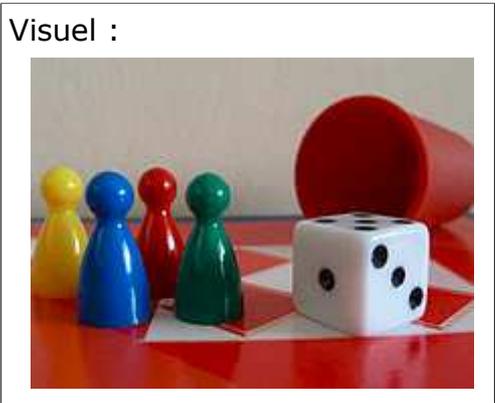
**Mots-clés : hasard - couleurs - nombres**

**Description :** le jeu de *Ludo* s'apparente au jeu français des Petits Chevaux. L'ancêtre du Ludo est le *Pachisi* indien. Le but du jeu est d'être le premier joueur à déplacer ses 4 pions autour du plateau et à remonter vers le centre de celui-ci.

**Règle du jeu de ludo:**

Chaque joueur choisit un « yard » (4 couleurs : bleu, jaune, vert et blanc) et prend 4 pions de cette même couleur. Pour pouvoir commencer à déplacer ses pions, le joueur doit obtenir un 6 avec le dé. Le déplacement se fait à partir de la case départ de la couleur choisie. Un «6» donne le droit de sortir un pion du « yard », et/ou de rejouer. Si un pion termine sa course sur une case déjà occupée par un pion adverse, ce dernier est renvoyé dans son parc.

S'il arrive sur un pion de sa propre couleur, il forme une barrière qu'aucun pion adverse ne peut passer ou enlever. Seul le joueur qui possède un « block » peut décider de le défaire en déplaçant l'un de ses pions. Quand un pion a parcouru un tour complet, il doit remonter le chemin de sa couleur vers le centre du plateau. Un pion ne peut sortir du jeu que par un jet de dé qui l'envoie exactement sur la case centrale.



**Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :**

D'une manière générale, ce jeu est plutôt adapté à des élèves de cycle 2, et ne requiert que peu de formulations à l'oral, et peu de stratégie. Pour une exploitation en langues vivantes, on envisagera un jeu moins long : on pourra par exemple :

- réduire le nombre de jetons de chaque joueur
- autoriser le premier déplacement sans la contrainte d'avoir fait un '6'.
- Jouer avec plusieurs dés (règle du « uckers », ou « parcheesi » américain).  
On pourra exiger que le joueur réponde à la question 'What number is it ?' ou 'What number have you got ?' posée par un de ses pairs quand le dé est lancé, puis qu'il compte à voix haute en anglais en déplaçant son pion.
- Fabriquer/colorier son jeu, ses jetons et y jouer en anglais peut constituer un projet actionnel intéressant pour des élèves de cycle 2. Les pions de couleur peuvent devenir des animaux, par exemple en lien avec un travail sur le zoo de Londres.

**Capacités, activités de communication langagière :**

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu
Capacités	- Répondre à des questions sur des sujets familiers	- Suivre des instructions courtes et simples	- Reproduire un modèle oral simple

**Lexique et formulations pour jouer :**

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>To throw/toss/roll the dice</i> : lancer le dé</li> <li>- <i>Your turn</i> : à toi de jouer</li> <li>- <i>My turn</i> : à moi de jouer</li> <li>- <i>The squares</i> : les cases</li> <li>- <i>The counters</i> : les pions</li> <li>- <i>the yard</i> : le camp</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>What number is it? / What number have you got?:</i> Quel nombre as-tu?</li> <li>- <i>I've got a six, I can play again.</i> : J'ai un six, je peux rejouer.</li> <li>- <i>I've finished, I'm the winner!</i> : J'ai terminé, j'ai gagné!</li> <li>- <i>This one is home.</i> : Celui-ci est sorti.</li> <li>- <i>I can start.</i> : Je peux commencer. (sortir le jeton)</li> </ul> |
|---|--|

**consignes pour l'enseignant :**

*-Let's play Ludo! Choose a colour (yard) and 4 counters. Throw the dice, count and move forward on the track. If you land on a counter, you send it back to its yard.*