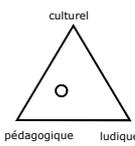


<b>T08</b>	<i>Dominoes</i>		Age :	6+	
			Cycle :	2-3	
Chine 12 <sup>ème</sup> siècle Italie 17 <sup>ème</sup> siècle	Intérêt culturel	2/5		Nombre de joueurs :	2-5
	Valeur ludique	3/5			
	Richesse des formulations	3/5			
	Adaptabilité lexicale	5/5			
			Durée :	10 min.	

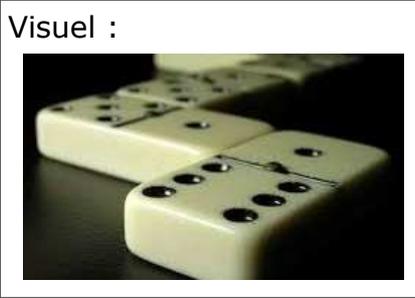
**Mots-clés : interaction - lexique - nombres**

**Description :** Ce jeu peut se jouer avec un jeu de dominos classiques ou avec des dominos illustrés.

**Mise en place :** les dominos sont mélangés face cachée. Chaque joueur prend 6 dominos et les place devant lui de façon à ce que ses adversaires ne les voient pas. Les dominos qui n'ont pas été distribués constituent une pioche. On l'appelle « the pool ». Le joueur qui commence est celui qui possède le double six. Si personne ne l'a, ce sera le double 5, etc. Si aucun joueur ne possède un double, on mélange les dominos et on les redistribue.

**Déroulement :** A tour de rôle, chaque joueur doit poser un domino à une extrémité ou une autre de la chaîne des dominos déjà posés. Un joueur ne peut poser un domino que si un des nombres affichés correspond à une des extrémités de la chaîne. Les dominos doivent être positionnés de façon à ce que leurs côtés adjacents soient identiques. Les doubles sont quant à eux toujours placés perpendiculairement à la fin de la chaîne. Si un joueur a la possibilité de jouer, il doit le faire. S'il ne peut pas, il passe son tour et pioche un domino.

**Fin du jeu :** Le gagnant est le premier joueur à s'être débarrassé de tous ses dominos, qu'il reste des dominos dans la pioche ou non.



**Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :**  
 Ce jeu peut aisément être utilisé lors de la phase d'acquisition par groupes, après les activités de compréhension de l'oral et de répétition collectives. Selon les contraintes apportées par l'enseignant, il permettra de favoriser le « parler en continu » individuel, ou l'interaction. Pour une exploitation en classe de langues, il est nécessaire de demander aux joueurs d'énoncer le numéro (ou l'élément lexical) figurant sur le domino qui va être posé, et qui correspond à une des extrémités de la chaîne. Exemple : « *I've got a six.* »  
 Pour ajouter une dose d'interaction, il est également possible d'attendre du joueur qui vient de poser un domino, qu'il pose une question au joueur suivant : « *Have you got a ... or a ... ?* »  
 Le site [arasaac.org](http://arasaac.org) permet de fabriquer des jeux de dominos illustrés sur mesure, adaptés aux contenus d'apprentissage de la séquence. <http://arasaac.org/herramientas.php>  
 Il est notamment possible de produire des dominos images-mots, ce qui favorise les capacités de lecture à haute voix. De nombreuses variantes de jeux de domino se trouvent ici : <http://www.domino-games.com/domino-rules/domino-basics.html>

**Capacités, activités de communication langagière :**

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Parler en continu	Lire
Capacités	Poser des questions et y répondre. (variante)	- reproduire un modèle oral - utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.	Lire à haute voix (variante)

**Lexique et formulations pour l'interaction :**  
*I've got a ...*  
*Have you got a ... or a ... ? - Yes, I have./No, I haven't.*  
*Can you play a ... or a ...? - Yes, I can./No, I can't.*  
*Take a domino from the pool.*

**Consignes pour l'enseignant :**  
*Shuffle the dominoes face down. Take 6 dominoes. The player with the biggest double starts. Next player has to place a tile on one of the open ends. Draw a domino from the pool if you can't play. The winner is the first player who has placed all his dominoes.*