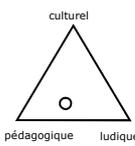


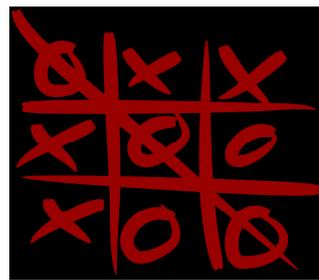
T11	<i>Tic tac toe/noughts and crosses</i>		Age :	6+	
			Cycle :	2-3	
Jeu romain	Intérêt culturel	2/5		Nombre de joueurs :	2
	Valeur ludique	3/5			
	Richesse des formulations	2/5			
	Adaptabilité lexicale	5/5			
			Durée :	2 min.	

Mots-clés : interaction - lexicque - formulations - stratégie

Description : Ce jeu est bien connu en France sous le nom de « jeu du morpion ».

Règles du jeu :
 L'objectif est de réussir à aligner trois ronds ou trois croix dans une grille de 3 sur 3.
 Les joueurs choisissent un des éléments, et jouent en alternance.
 La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs a réussi à aligner trois éléments, ou lorsque les 9 cases ont été remplies.
 Etant-donné l'avantage donné au joueur qui débute la partie, il est recommandé de faire jouer plusieurs manches, en faisant varier le joueur qui débute.

Visuel :



Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :
 Ce jeu peut être favorablement exploité en classe de langue, non pas pour les aspects culturels véhiculés, mais parce qu'il permet de mettre facilement deux élèves en production orale en continu dans un contexte ludique et motivant. Cette activité peut ainsi être proposée lors de la phase d'acquisition par groupes, suite à une acquisition collective (activités de compréhension de l'oral et de répétition).
 Pour une exploitation en classe de langues, il est possible de faire figurer sur chaque case de la grille un élément lexical ou une formulation. Le joueur qui décide de poser son jeton sur cette case devra être en mesure de la nommer.
 Il est également possible de jouer avec des jetons « formulations ». Par exemple : un joueur jouera avec les « *I like...* », et l'autre avec « *I don't like.* », et on fera figurer dans la grille des éléments lexicaux appris au cours de la séquence.
 Cette activité permettra aux élèves de s'entraîner à former des phrases dans un contexte, certes peu authentique, mais néanmoins ludique. (voir exemple)
 Par ailleurs, pour gagner, l'élève devra être capable de nommer tous les éléments de la grille, sans distinction.
 Variante « romaine » du jeu : Pour induire un peu plus de stratégie, et limiter le nombre de matchs nuls, il est possible de ne jouer qu'avec trois marqueurs par joueur. Lorsqu'un joueur a posé ses trois marqueurs, il doit en prendre un pour le poser sur une case libre.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités			- reproduire un modèle oral - utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.		

<p>Lexique et formulations pour l'interaction : <i>Lexique et formulations figurant dans la grille. Éventuellement : formulations figurant sur les jetons (I like/I don't like...).</i></p>	<p>Consignes pour l'enseignant : <i>Choose the noughts or the crosses. Play in a row. To win, you must place three of your marks in a row.</i></p>
---	--