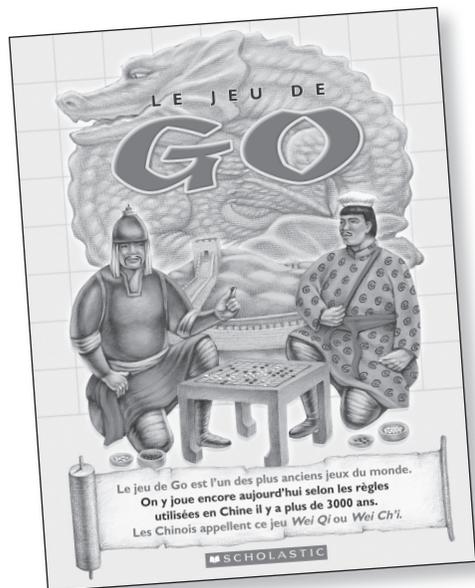




Le jeu de Go



Illustrations de Jeff Luckasavitch

Texte français de Solange Champagne

Type de texte : Non romanesque : marche à suivre – règles d'un jeu

Niveau de lecture guidée : P

Résumé : Ce texte décrit le jeu de Go, l'un des plus anciens jeux du monde, encore joué de nos jours et selon les mêmes règles qu'autrefois. Le texte comprend aussi les règles du jeu, ainsi que diverses stratégies.

Éléments de texte

- ▶ plateau de jeu

Éléments visuels

- ▶ titres de sections
- ▶ représentations graphiques

Éléments appuyant le texte

- ▶ illustrations

Difficultés possibles

- ▶ marche à suivre
- ▶ liste à puces du matériel nécessaire
- ▶ deux-points

Stratégies de lecture

Compréhension

- ▶ analyser
- ▶ ordonner

Travailler avec les mots

- ▶ utiliser des mots connus pour décoder les mots inconnus

Objectifs d'évaluation

Notez la capacité de chaque élève à :

- ▶ analyser le texte et les illustrations pour trouver de l'information
- ▶ suivre les étapes du jeu dans l'ordre
- ▶ décoder les mots inconnus au moyen de diverses stratégies
- ▶ se servir des éléments de texte (titres de sections, plateau de jeu)

Communication orale

- ▶ discuter avec un(e) camarade



AVANT DE COMMENCER LA LECTURE

Faire des liens entre le texte et son expérience personnelle/
Analyser

Activer des connaissances antérieures

Apportez en classe les pièces (jetons, pièces de monnaie, boutons) indiquées à la page 2 du texte. Invitez les élèves à parler d'occasions qu'ils ont eues de jouer à un jeu de société (avec plateau) avec des membres de leur famille ou des amis. Dites : *De quoi avez-vous besoin pour jouer à un jeu de plateau?* Parlez des éléments communs aux jeux de plateau, tels que le plateau, les jetons, les girouettes, les dés et les règles.

Distribuez les exemplaires du texte aux élèves. Invitez-les à regarder la couverture et à lire l'information donnée au sujet du jeu. Faites-leur remarquer les noms chinois *Wei Qi* et *Wei Ch'i*.

Éléments visuels

Surmonter les difficultés du texte

Attirez l'attention des élèves sur la page 2 et sur les titres de sections. Amenez-les à comprendre que les trois premiers (« But... », « Nombre... » et « Il vous... ») leur indiquent comment se préparer à jouer. Les deux derniers (« Comment... » et « Le gagnant ») leur expliquent comment jouer au jeu. Invitez les élèves à aller à la page 4 pour voir deux autres titres de sections (« Conseils... » et « D'autres façons... ») où ils trouveront des conseils sur les façons de gagner. Attirez leur attention sur les représentations graphiques et expliquez qu'elles clarifient les étapes à suivre pour jouer au jeu.

Notions du texte imprimé

Montrez l'un des deux-points à la page 2. Dites : *Un deux-points peut-être utilisé pour annoncer une explication ou une liste. Où en voyez-vous des exemples sur cette page?* Attirez l'attention des élèves sur la liste à puces, puis expliquez qu'il s'agit de la liste du matériel requis pour jouer.

Conseil pratique :

Pendant la discussion menée avant de commencer la lecture, utilisez des mots reliés aux jeux, comme *tournoi*, *adversaire* et *stratégie*. Les élèves seront mieux préparés pour lire et comprendre des mots nouveaux ou difficiles s'ils ont entendu ces mots avant de les voir.

Exploration des concepts :

Pour les élèves ayant de la difficulté en français, dressez au tableau une liste des mots suivants : *adversaire*, *encercler*, *tournoi*, *couleur*, *pièces*. Faites un exercice de closure oral dans lequel les élèves doivent fournir les mots manquants parmi ceux indiqués au tableau. Montrez-leur une carte représentant un point d'interrogation quand vous arrivez au mot manquant. Dites : *Toutes les pièces de chaque joueur doivent être de la même _____.*

Analyser/Ordonner

Fixer un objectif

Dites : *Après que vous aurez lu les pages 2 et 4, j'aimerais que vous me disiez comment jouer au jeu de Go.*



PENDANT LA LECTURE

Encouragez les élèves à interrompre leur lecture après chaque titre de section afin de réfléchir à la façon dont on joue au jeu.

Observez les élèves et écoutez-les pendant qu'ils lisent le texte. Aidez-les à employer des stratégies de décodage des mots et répondez à leurs questions relatives au vocabulaire, à la ponctuation et à la compréhension. Guidez-les au moyen de questions ou d'observations. Par exemple : *Quelles sont les règles? Combien de personnes peuvent jouer ensemble? Quelles étapes faut-il suivre?* Prenez note des stratégies de lecture employées avec succès par les élèves ainsi que des difficultés qu'ils rencontrent.

Demandez aux élèves qui terminent leur lecture avant les autres de relire la page 2 et de faire part à un(e) camarade des étapes à suivre pour jouer au jeu. Une fois que tous les élèves ont terminé leur lecture, invitez-les à jouer au jeu en équipes de deux, en essayant de se rappeler les étapes et les stratégies.



APRÈS LA LECTURE

Ordonner

Montrez les représentations graphiques et invitez les élèves à donner, dans l'ordre, les étapes à suivre pour jouer au jeu. Guidez-les au moyen de questions : *Comment est-ce qu'on commence à jouer? Qui joue en premier?*

Analyser

Invitez les élèves à faire part à leurs camarades des stratégies qu'ils ont utilisées au cours de la partie.

Exploration des concepts :

Pour les élèves ayant de la difficulté en français, accrochez une grille de 81 cases (9 x 9) au tableau (tracée sur un bristol ou une feuille grand format). Utilisez des papillons adhésifs comme jetons. Vous allez jouer au jeu contre toute la classe. Chaque fois que vous placez un papillon, dites la raison pour laquelle vous le placez là : *Je place mon jeton ici parce que je veux vous empêcher de m'encercler.* Lorsque les élèves jouent à leur tour, ils doivent faire la même chose.

Connaître et reconnaître les mots

Revoquez les mots difficiles et demandez aux élèves de démontrer les stratégies qu'ils ont utilisées pour les décodés. Soulignez les stratégies efficaces que vous avez observées. Par exemple : *J'ai remarqué que Basile a examiné le mot encercler pour voir s'il contenait un mot qu'il connaissait déjà. Il a reconnu les mots en et cercler. Il a relu le mot en ajoutant la terminaison.*

Relecture

Donnez l'occasion aux élèves de relire le texte seuls ou avec un(e) camarade.

Activités de suivi

Les activités complémentaires ci-dessous sont facultatives. Choisissez celles qui répondent le mieux aux besoins de vos élèves.

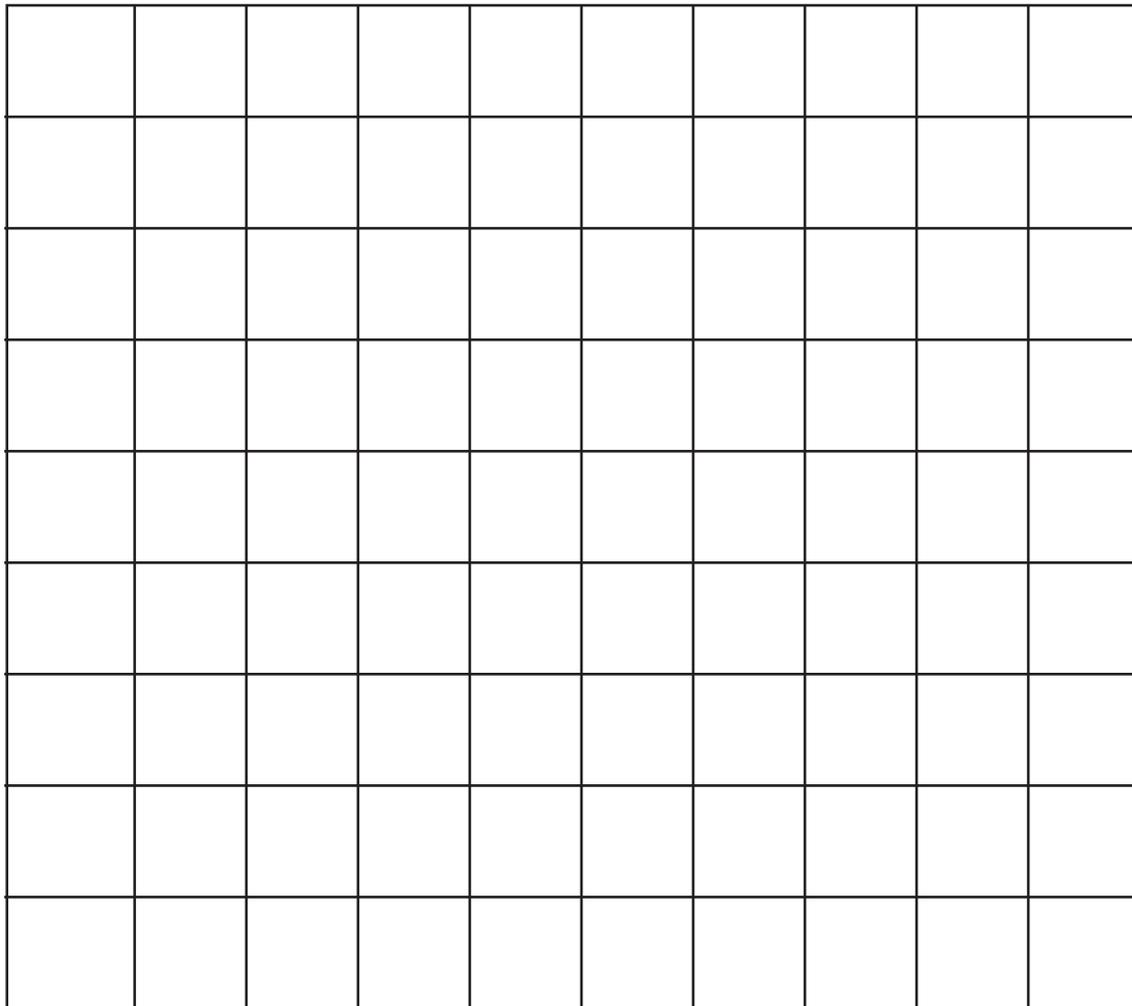
Enseigner le jeu

Ordonner

Donnez l'occasion aux élèves d'enseigner le jeu à d'autres élèves de l'école.

Go à la maison

Remettez aux élèves des copies de la page reproductible qu'ils pourront apporter à la maison afin de jouer au jeu avec leur famille.



Les règles

Le but : Encercler une ou plusieurs des pièces de ton adversaire avant que ton adversaire n'encercler les tiennes!

Nombre de joueurs : 2

Il te faut : un plateau de jeu, 40 pièces d'une couleur, 40 pièces d'une autre couleur

Les joueurs peuvent utiliser des jetons, des pièces de monnaie ou des boutons comme pièces de jeu, pourvu que toutes les pièces de chaque joueur soient de la même couleur.

Comment jouer :

- Les joueurs placent leurs pièces sur le plateau à tour de rôle.
- Ils peuvent placer leurs pièces partout où deux lignes se croisent OU
Les placer sur le bord du plateau, là où deux lignes se croisent.
- Une fois qu'ils ont mis une pièce sur le plateau, elle doit rester là.
- Le joueur qui réussit, le premier, à encercler une ou plusieurs des pièces de son adversaire gagne la partie.

