



## **Oscar et albert**

### **Où est caché Oscar ? Où est caché Albert ?**

**But du jeu** : Trouver l'arbre derrière lequel est caché le personnage / Trouver l'étiquette que possède son adversaire.

**Présentation du jeu** : Deux plaques « arbres » + un jeu d'étiquettes « arbre » + des pions roses et bleus

**Les règles du jeu** : Deux joueurs face à face. Chacun tire une étiquette « arbre » sans la montrer à l'autre. Il faut trouver l'arbre de l'autre en posant des questions qui commence par « Est-ce que.... ». On élimine les arbres qui ne correspondent pas à la réponse en posant un pion coloré. On pourra placer la tête du personnage sur le bon arbre.

#### **Des variantes**

- Le matériel peut être utilisé comme un jeu d'observation dans un premier temps (jeu du lynx)
- On peut varier le nombre de joueurs. Les joueurs peuvent jouer par paires. Il peut y avoir plusieurs plaques « arbres ».
- On peut varier le nombre d'arbres en jeu.
- On peut barrer les arbres qui ne conviennent pas ou mettre des gommettes
- On peut s'amuser en faisant un parcours des cachettes des personnages en jouant plusieurs fois sur une même plaque et en reliant les arbres avec un fil ou un trait de crayon.
- ....

#### **L'accompagnement du jeu**

Pour jouer les lecteurs doivent connaître le lexique propre à la description des arbres (les parties de l'arbre, les formes). Ce travail peut être envisagé par un travail autour de dessins libres d'arbres par exemple.

La logique d'élimination des arbres qui ne conviennent pas n'est pas simple dans la mesure où la correspondance est liée à la réponse « non » mais également à la réponse « oui ». Elle nécessite un accompagnement oral pour enrichir la représentation mentale.