

Feuille couverture de tâche du cadre du CLAO

Titre de la tâche : Organiser une partie de cartes – « La pêche »

Nom de la personne apprenante :	
Date de début :	Date de fin :
Réussite : Oui___ Non___	
Voie : Emploi___ Formation en apprentissage___ Études secondaires___ Études postsecondaires___ Autonomie ✓	
Description de la tâche : Dans cette tâche, la personne apprenante doit expliquer le jeu de cartes « La pêche » à d'autres personnes en milieu d'apprentissage ou à la maison, y compris les règles et le déroulement du jeu. Il est possible de faire cette tâche en français, en anglais, en langue autochtone ou en langue des signes. Cette tâche aide les personnes apprenantes à améliorer leur capacité de communiquer de l'information et d'interagir avec les autres.	
Grande compétence : A : Rechercher et utiliser de l'information B : Communiquer des idées et de l'information F : S'engager avec les autres	Groupe(s) de tâches : A1 : Lire des textes continus A2 : Interpréter des documents B1 : Interagir avec les autres B2 : Rédiger des textes continus B3 : Remplir et créer des documents F : s.o.
Indicateurs de niveau : A1.1 : Lire des textes brefs pour repérer des renseignements précis A1.2 : Lire des textes pour repérer des idées et des éléments d'information et établir des liens entre eux A2.1 : Interpréter des documents très simples pour repérer des renseignements précis A2.2 : Interpréter des documents simples pour repérer des éléments d'information et établir des liens entre eux B1.1 : Participer à de brèves interactions pour échanger de l'information avec une seule autre personne B1.2 : Amorcer et entretenir des interactions avec une autre personne ou plus pour expliquer ou échanger de l'information et des opinions ou en discuter B2.1 : Rédiger des textes brefs pour communiquer des idées simples et de l'information concrète B3.1a : Entrer de l'information facile pour remplir des documents très simples B3.2a : Utiliser la disposition pour déterminer où entrer de l'information dans des documents simples F : s.o.	
Descripteurs du rendement : voir le tableau à la fin du document	
Matériel requis : <ul style="list-style-type: none">• Feuille de questions ou de tâche• Feuille d'information sur les règles du jeu de cartes « La pêche » – ci-jointe• Formulaire d'évaluation de la partie de cartes – une copie pour chaque joueur, y compris la personne apprenante• Un paquet de cartes à jouer	

Préparation du formateur ou de la formatrice :

- Examinez les tâches qui suivent.
- Présentez le jeu de cartes à la personne apprenante.
- Aidez la personne apprenante à comprendre qu'expliquer un jeu de cartes à des personnes qui n'y ont jamais joué peut prendre plus de temps et de détails. On peut expliquer le jeu de cartes oralement (en français, en anglais ou en langue autochtone) ou en langue des signes.
- Aidez la personne apprenante à se préparer au moyen d'activités d'acquisition d'habiletés.

Titre de la tâche : Organiser une partie de cartes – « La pêche »

Dans cette tâche, tu dois montrer à d'autres comment jouer au jeu de cartes « La pêche ». Tu peux expliquer le jeu à un groupe de personnes en milieu d'apprentissage ou à la maison (parents ou amis). La tâche vise à améliorer tes capacités de communication et à aider d'autres personnes à apprendre quelque chose de nouveau.

Tâche 1 : Sur la Feuille d'information sur les règles du jeu de cartes, encercle, souligne ou surligne les deux noms possibles du jeu de cartes « La pêche ».

Tâche 2 : Combien de personnes peuvent jouer à « La pêche »?

Tâche 3 : Nomme les quatre couleurs (catégories) d'un paquet de cartes.

Tâche 4 : a) S'il y a 3 joueurs ou plus, combien de cartes le donneur doit-il passer à chaque joueur?

b) S'il y a 2 joueurs, combien de cartes le donneur doit-il passer à chaque joueur?

Tâche 5 : Le joueur peut demander des cartes de n'importe quelle valeur, même s'il n'en a pas dans sa main. Vrai ou faux?

Tâche 6 : Nomme deux cas où le joueur peut jouer à nouveau.

Tâche 7 : Trouve trois personnes pour jouer à « La pêche ». Ce peut être des collègues de classe, des membres de ta famille ou des amis. Ce serait mieux qu'ils n'aient jamais joué à « La pêche ». Explique-leur le déroulement du jeu et les règles. Jouez une partie de « Pêche ».

a) Demande à chaque personne de remplir le Formulaire d'évaluation de la partie de cartes. Remets les formulaires remplis à ton formateur ou ta formatrice.

b) Remplis le Formulaire d'évaluation sur toi-même. Examine tous les résultats pour voir si ton autoévaluation correspond à l'évaluation des autres joueurs.

Feuille d'information sur les règles du jeu de cartes « La pêche »

Traduction libre adaptée de : Pagat.com - Card Game Rules <http://www.pagat.com/quartet/gofish.html>

Règles du jeu de cartes « La pêche »

On appelle parfois aussi ce jeu « Go Fish ».

La **pêche** est un jeu de 2 à 6 joueurs. C'est plus amusant quand on y joue à 3 ou plus, mais on peut y jouer à 2.

La **pêche** se joue avec un paquet de 52 cartes. Chaque paquet de cartes comprend quatre « couleurs ». Les quatre couleurs sont : pique, trèfle, carreau et cœur. Chaque couleur est représentée par un symbole précis. Le carreau et le cœur sont rouges. Le pique et le trèfle sont noirs. Chaque couleur comprend le même ensemble de cartes ou valeurs : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi et as. Il y a aussi des jokers dans les paquets de cartes.



Déroulement du jeu :

But du jeu : Pour gagner, il faut rassembler plus de groupes ou « carrés » de cartes que les autres joueurs. Un « carré » de cartes = 4 cartes de la même valeur, p. ex., « quatre reines ».

Le « donneur » – On choisit la personne qui sera le premier « donneur ». Le donneur passe ou « donne » les cartes une par une à chaque joueur, y compris à lui-même. Le donneur passe les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à sa gauche et en finissant par sa propre pile. Les joueurs jouent chacun leur tour le rôle de « donneur ». On change habituellement de donneur au début de chaque partie.

1. Le donneur passe 5 cartes, face cachée, à chaque joueur (ou 7 cartes chacun, s'il y a 2 joueurs). Chaque joueur prend les cartes dans ses mains de façon à être le seul à voir la face des cartes. Le reste du paquet de cartes est déposé face cachée au milieu pour former une pile. Les joueurs pigeront des cartes dans cette pile pendant la partie.
2. C'est le joueur placé à gauche du donneur qui commence à jouer. Un tour consiste à demander une carte d'une certaine valeur à un autre joueur.

Règle : Le joueur qui demande une carte doit déjà avoir au moins une carte de cette valeur dans sa main. Si le joueur à qui on a demandé une carte détient une ou plusieurs cartes de la valeur demandée, il doit donner **toutes** ses cartes de cette valeur au joueur qui les a demandées. Le joueur peut alors jouer à nouveau et demander d'autres cartes, à condition d'avoir une carte de cette valeur dans sa main.

Par exemple : Le premier joueur, Ahmed, dit : « Marie, as-tu des deux? » Pour demander des deux, Ahmed doit en avoir au moins un dans sa main. Marie répond : « Oui, j'en ai un. » Elle le donne à Ahmed. Ahmed peut jouer à nouveau. Il demande à Jean : « As-tu des valets? », car Ahmed en a déjà dans sa main.

Règle : Si le joueur à qui on a demandé une carte n'a pas de carte de la valeur demandée, alors il répond « Va à la pêche! » (Go fish!). Le « demandeur » doit alors piger la carte sur le dessus de la pile au milieu. Si la carte pigée est de la valeur demandée, le demandeur la montre à tout le monde et peut jouer à nouveau. Si la carte pigée n'est pas de la valeur demandée, le demandeur la garde sans la montrer aux autres. C'est maintenant au tour du joueur qui a dit « Va à la pêche! » de jouer.

3. Aussitôt qu'un joueur réussit à rassembler un carré de cartes de la même valeur, p. ex., « quatre reines », il doit le montrer aux autres et le déposer face cachée devant lui. **Variante :** Le joueur peut n'avoir à former qu'une paire de cartes de la même valeur, p. ex., « deux reines ». Cette variante peut accélérer le déroulement du jeu.
4. La partie prend fin lorsqu'un joueur n'a plus de cartes dans sa main ou que la pile du milieu est épuisée. Le gagnant est la personne qui a rassemblé le plus de groupes de cartes.

Formulaire d'évaluation de la partie de cartes

À remplir par les personnes qui ont joué à « La pêche ».

1. Est-ce que l'explication du déroulement du jeu et des règles était claire?

Veillez encercler l'énoncé qui décrit le mieux votre impression.

- a. Fantastique! L'explication était très claire.
- b. Correct. L'explication était assez claire.
- c. Besoin d'amélioration. L'explication n'était pas très claire.

2. L'explication était-elle logique et organisée?

Veillez encercler l'énoncé qui décrit le mieux votre impression.

- a. Oui! L'explication était bien organisée et a décrit le déroulement du jeu du début à la fin.
- b. Correct. L'explication était un peu organisée, mais ne présentait pas tous les détails dans un ordre logique (par exemple - règles du jeu de cartes, déroulement du jeu).
- c. Besoin d'amélioration. L'explication a omis des renseignements importants et n'était pas présentée dans un ordre logique.

3. Veuillez donner à (nom de la personne apprenante) des suggestions pour améliorer son explication du jeu. Par exemple, s'assurer d'expliquer toutes les règles dès le début, montrer un exemple de « paire » ou de « carré » de cartes (2 ou 4 cartes de la même valeur).

Titre de la tâche : Organiser une partie de cartes – « La pêche »

Descripteurs du rendement		A besoin d'amélioration	Accomplit la tâche avec l'aide du formateur ou de la formatrice	Accomplit la tâche de façon autonome
A1.1	<ul style="list-style-type: none"> • Lit des textes courts afin de repérer un seul élément d'information 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Décode les mots et tire une signification des phrases dans un seul texte 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Suit l'ordre des événements dans des textes chronologiques simples 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Suit des textes de directives simples, directs 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Trouve l'idée principale dans des textes brefs 			
A1.2	<ul style="list-style-type: none"> • Parcourt le texte pour repérer de l'information 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Repère plusieurs éléments d'information dans des textes simples 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Fait des déductions de faible niveau 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Établit des liens entre les phrases et entre les paragraphes d'un seul texte 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Lit des textes plus complexes afin de repérer un seul élément d'information 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Suit les événements principaux de textes de description, de narration et d'information 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Obtient de l'information à la suite d'une lecture en profondeur 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Commence à trouver des sources et à évaluer de l'information 			
A2.1	<ul style="list-style-type: none"> • Parcourt le document pour repérer des renseignements précis 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Interprète du texte bref et des symboles courants 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Repère des renseignements précis dans des documents simples, tels que des étiquettes et des panneaux 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Détermine l'ordre des listes (p. ex., séquentiel, chronologique, alphabétique) 			
	<ul style="list-style-type: none"> • A besoin d'aide pour trouver des sources, ainsi qu'évaluer et intégrer l'information 			
A2.2	<ul style="list-style-type: none"> • Effectue des recherches limitées à l'aide d'un ou deux critères de recherche 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Extrait de l'information de tableaux et de formulaires 			

	<ul style="list-style-type: none"> Repère de l'information dans des graphiques et des plans simples 			
	<ul style="list-style-type: none"> Utilise la disposition pour repérer de l'information 			
	<ul style="list-style-type: none"> Établit des liens entre des parties de documents 			
	<ul style="list-style-type: none"> Fait des déductions de faible niveau 			
	<ul style="list-style-type: none"> Commence à trouver des sources et à évaluer de l'information 			
B1.1	<ul style="list-style-type: none"> Communique de l'information sur des sujets familiers 			
	<ul style="list-style-type: none"> Montre qu'elle est consciente des facteurs (différences sociales, linguistiques et culturelles) influençant les interactions dans de brefs échanges avec les autres 			
	<ul style="list-style-type: none"> Choisit un langage approprié dans des échanges ayant une intention clairement définie 			
	<ul style="list-style-type: none"> Participe à des échanges courts et simples 			
	<ul style="list-style-type: none"> Donne des consignes ou des directives courtes et simples 			
	<ul style="list-style-type: none"> Parle ou s'exprime par signes de façon claire, nette et précise 			
	<ul style="list-style-type: none"> Répète ses propos ou pose des questions pour confirmer la compréhension 			
	<ul style="list-style-type: none"> Utilise et interprète des indices non verbaux (p. ex., langage corporel, expressions du visage, gestes) 			
B1.2	<ul style="list-style-type: none"> Montre qu'elle est consciente des facteurs influençant les interactions, tels que les divergences d'idées ou d'opinions, et les différences sociales, linguistiques et culturelles 			
	<ul style="list-style-type: none"> Fait preuve d'une certaine habileté dans l'utilisation appropriée du ton 			
	<ul style="list-style-type: none"> Utilise des stratégies pour entretenir la conversation, comme encourager les autres à répondre et poser des questions 			
	<ul style="list-style-type: none"> Parle ou s'exprime par signes de façon claire, nette et précise 			
	<ul style="list-style-type: none"> Reformule les propos pour confirmer ou améliorer la compréhension 			
	<ul style="list-style-type: none"> Utilise et interprète des indices non verbaux (p. ex., langage corporel, expressions du visage, gestes) 			
B2.1	<ul style="list-style-type: none"> Rédige des textes simples pour demander, rappeler ou informer 			
	<ul style="list-style-type: none"> Communique des idées simples et de l'information concrète 			
	<ul style="list-style-type: none"> Fait preuve d'une compréhension limitée des enchaînements 			
	<ul style="list-style-type: none"> Utilise la syntaxe, les majuscules et minuscules, et la ponctuation de base 			
	<ul style="list-style-type: none"> Utilise du vocabulaire très familier 			
B3.1a	<ul style="list-style-type: none"> Établit une correspondance directe entre les renseignements demandés et les renseignements fournis 			
	<ul style="list-style-type: none"> Entre de l'information en utilisant du vocabulaire familier 			

B3.2a	<ul style="list-style-type: none"> • Utilise la disposition pour déterminer où entrer de l'information 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Commence à faire certaines déductions pour décider quelle information entrer, à quel endroit et comment 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Entre de l'information en utilisant du vocabulaire limité 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Suit des consignes dans des documents 			
F	<ul style="list-style-type: none"> • Comprend son rôle et demande des clarifications au besoin 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaît le rôle des autres 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaît et accepte les points de vue des autres 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Fait preuve de tolérance et de souplesse 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Se montre disposée à aider les autres 			

La tâche : a été réussie ____ doit être refaite ____

Commentaires de la personne apprenante

Formateur ou formatrice
(en lettres moulées)

Signature de la personne apprenante