**Le robot guidé**

|  |  |
| --- | --- |
| Compétences exercées**- Mémoriser****- Manipuler des structures****- Construire du sens****- Reproduire des phonèmes** | Savoir-faire linguistiques**- Comprendre (écouter)****- Parler** |
| Organisation de la classe**- Elève / classe** | **Sans matériel spécifique** |

**Objectif visé** : comprendre, donner des ordres ; localiser la droite et la gauche.

**Connaissances préalables**

Quelques verbes d'action (se lever, s'asseoir, marcher, s'arrêter, faire demi-tour, sauter, tourner à gauche, à droite).

**Matériel**

Le mobilier de la classe sert de matériel. Il suffit d'organiser un circuit avec les tables, les chaises, de créer des chicanes, des obstacles à sauter ou à contourner...

**Déroulement**

Un élève est le robot. Il est placé à une extrémité du circuit, assis sur une chaise. Les autres élèves doivent le ramener à sa place en lui donnant les ordres appropriés : lève-toi, marche, arrête, tourne à gauche, tourne à droite, saute, recule...

Pour qu'un ordre soit donné, il faut que l'élève ait levé le doigt et émis son énoncé clairement : la classe valide et le robot exécute l'ordre.

Pour faciliter le travail du robot et celui des guideurs, il est utile de « marquer » les mains du robot de deux couleurs ou deux initiales repérant la droite et la gauche.

**Variantes :**

On peut envisager ce jeu sur papier avec un robot en carton que les élèves font évoluer sur un circuit de cases...