**Téléphone arabe**

Nombre d'élèves : 4

Matériel : PDF "règle du jeu"

PDF "chiffres arabes orientaux"

PDF "chiffres en lettres"

PDF "pommes"

PDF "tableau des chiffres"

Trois tables

Une chaise (pour l'adulte)

* **But du jeu :**

**Gagner le rallye en remportant le plus de manches.**

* **Déroulement :**

**Le jeu s'organise par équipes de deux sous la forme d'un rallye. L'adulte donne un chiffre oralement en arabe à deux élèves qui vont devoir courir vers leurs camarades pour le transmettre. A partir de là, les coéquipiers et les coéquipières devront retrouver 2 cartes, une qui correspond au chiffre écrit en arabe et une qui correspond au nombre de pommes. Aussitôt ayant trouvé les cartes, les camarades devront courir remettre les deux cartes à l'adulte.**

1. **Réunir les élèves et leur présenter les chiffres arabes orientaux et occidentaux à l'aide du "tableau des chiffres".**
2. **Installer trois tables en triangle en utilisant bien l'espace. Deux tables seront utilisées par les élèves et une par l'adulte.**
3. **Sur les deux tables des élèves, répartir :**

* **Un "tableau des chiffres"**
* **Un jeu de "pommes"**
* **Un jeu de "chiffres arabes orientaux"**

1. **Sur la table de l'adulte, répartir :**

* **Un jeu de "chiffres en lettres"**
* **Un "tableau des chiffres"**

1. **Créer deux équipes de deux. Les équipes se placent chacune derrière leur table.**
2. **L'adulte s'installe à sa table et donne le signal de départ aux équipes.**
3. **Un des deux élèves de chaque équipe court vers la table de l'adulte qui lui transmet oralement un chiffre en arabe.**
4. **Aussitôt, les élèves courent vers leur table et transmettent oralement ce même chiffre à leurs camarades qui doivent trouver d'une part la carte contenant ce chiffre écrit en arabe oriental et d'autre part la carte contenant le nombre de pommes équivalant au chiffre énoncé. Les élèves peuvent s'aider du "tableau des chiffres".**
5. **Dès qu'ils ou elles ont trouvé les cartes, les élèves courent vers la table de l'adulte et lui rapportent les deux cartes correspondantes.**
6. **Puis, le jeu recommence, l'adulte énonce à haute voix un autre chiffre aux deux élèves qui vont devoir courir et transmettre l'information à leurs camarades.**
7. **L'équipe qui parvient à rapporter les cartes en premier obtient un point par navette.**
8. **Au terme du jeu, l'équipe qui comptabilise le plus de points remportera la partie.**

**Attention : les coureurs et les coureuses changent à chaque tour.**