Nom : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Mon cahier de préparation**

«Je présente mon jeu !»

1. **Phrase d’entrée :**

*(Ex : Bonjour. Aujourd’hui, nous allons vous présenter le jeu : Kulami. ) .*

Nom de l’élève qui parle :
Nom des élèves qui tiennent le iPad :

Nom de l’élève qui montre le jeu avec ses mains :

1. **Mise en contexte :**

Nombre de joueurs : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

But du jeu :

 *(Le but du jeu Kulami est … )* .

 .

 .

Nom de l’élève qui parle :
Nom des élèves qui tiennent le iPad :

Nom de l’élève qui montre le jeu avec ses mains :

1. **Installer le jeu:**

 *(Ex : Voici comment installer le jeu Kulami … ) .*

 .

 .

 .

 .

 .

Nom de l’élève qui parle :
Nom des élèves qui tiennent le iPad :

Nom de l’élève qui montre le jeu avec ses mains :

1. **Le contenu du jeu :**

 *(Ex : Le jeu Kulami contient … )* .

 .

 .

 .

Nom de l’élève qui parle :
Nom des élèves qui tiennent le iPad :

Nom de l’élève qui montre le jeu avec ses mains :

1. **Déterminer le gagnant:**

 *(Ex : La partie se termine lorsque… ) .*

 .

 .

 *(Ex : Le gagnant est le joueur qui…) .*

 .

 .

Nom de l’élève qui parle :
Nom des élèves qui tiennent le iPad :

Nom de l’élève qui montre le jeu avec ses mains :

1. **Voici comment on joue:**

 *(Ex : Voici comment jouer à Kulami. Premièrement, … ensuite… puis… ) .*

 .

 .

 .

 .

 .

 .

 .

Nom de l’élève qui parle :
Nom des élèves qui tiennent le iPad :

Nom de l’élève qui montre le jeu avec ses mains :



Et…action!

1. **Phrase finale :**

*(Ex : C’est maintenant à toi de jouer. Bonne partie ! ) .*

Nom de l’élève qui parle :
Nom des élèves qui tiennent le iPad :

Nom de l’élève qui montre le jeu avec ses mains :