

## Une image pour écrire

**Une image pour écrire**  
Tous cycles

Observe l'image de la page de droite.

En l'appuyant sur cette image, écris les règles du jeu de ce drôle de sport.

Ton texte aura pour titre :

**Règles du Crazy Pong**



Philippe RUIET  
Crazy Pong  
Table et raquettes  
2014

4 5

Tous  
Cycles

### Découvrir l'image

Afficher ou projeter l'image en grand format.

Laisser les élèves s'exprimer sur ce qu'ils voient :

- Décrire les personnages, leurs vêtements, leur position.
- Que font ces hommes ? Repérer les éléments qui rappellent le ping-pong : la table, le filet, les raquettes
- Repérer les éléments qui évoquent le gruyère : couleur jaune, trous dans la table et les raquettes.

### Vers la production orale et écrite

- Evoquer d'abord les règles du ping-pong.
- Rechercher quelles règles complémentaires sont à inventer en raison de la configuration du jeu :
  - Que se passe-t-il si la balle tombe dans un trou de son côté ?
  - Que se passe-t-il quand la balle tombe dans un trou du côté de l'adversaire ?
  - Que se passe-t-il si la balle passe par un trou de la raquette ?
  - Quel lien inventer dans la règle entre le ping-pong et le gruyère ? (celui qui perd doit manger du gruyère par exemple)

Donner ensuite la consigne d'écriture :

Invente les règles du « *Crazy Pong* » (nom donné par son inventeur)

Faire reformuler et préciser cette contrainte :

- Il faut inventer des règles de jeu,
- Les règles doivent s'inspirer de celles du ping-pong,
- L'allusion au gruyère doit être prise en compte,
- Le sport doit devenir « crazy », c'est-à-dire fou.

Les modes d'organisation sont laissés à la discrétion des enseignants : travail individuel, par binômes, par groupes...



**Philippe RUET**  
***Crazy Pong***  
Table et raquettes  
2014