

Les règles du jeu



Intervenant : facultatif

Durée : 15 min et plus

Nombre de joueurs : 1 à 4 (individuel)

Clientèle visée : 1^{er} cycle du primaire

Préparation

L'intervenant choisit le niveau des fiches de lecture qu'il juge adéquat pour chaque joueur.

Niveau 1 : Phrases affirmatives ;

Niveau 2 : Phrases affirmatives et négatives ;

Niveau 3 : Phrases affirmatives et négatives plus complexes.

Il place le corrigé correspondant au niveau choisi, face cachée, sur la table. Il remet une planche de jeu, une pile de fiches (p. ex., quatre fiches) et 19 jetons à chaque joueur¹.

Déroulement

1. Chaque joueur prend la fiche de lecture sur le dessus de sa pile. Il lit chaque indice décrivant le personnage mystère et élimine, au fur et à mesure, les personnages qui ne correspondent pas à la description en utili-

sant les jetons. Le personnage mystère est le dernier personnage qui reste sur l'image.

2. Chaque joueur valide sa réponse à l'aide du corrigé en se fiant au numéro de la fiche de lecture. Il poursuit la partie avec une autre fiche.
3. Si tous les joueurs utilisent les fiches d'un même niveau, l'intervenant peut procéder à une rotation des fiches entre les joueurs lorsque ceux-ci ont lu toutes celles de leur pile.

Variante : Équipe de deux

Un joueur lit les indices et l'autre en fait une écoute attentive pour pouvoir éliminer les personnages au fur et à mesure.

Auteure : Nancy Gagné

Illustrations : Jean-Guy Bégin

Révision linguistique : Caroline Laflamme

Révision pédagogique : Lucie Barriault

Direction artistique : Anne-Marie Lévesque

Graphisme : Valérie Bourbeau et Stéphanie Gagnon

1. S'il le souhaite, l'intervenant peut remplacer les jetons par un marqueur effaçable à sec (non inclus) pour éliminer les personnages.

