

Les règles du jeu



Intervenant : facultatif

Durée : 15 min et plus

Nombre de joueurs : 1 à 4 (individuel)

Clientèle visée : 2^e cycle du primaire

Préparation

L'intervenant remet une planche de jeu, une pile de fiches (p. ex., quatre fiches) et 17 jetons à chaque joueur¹. Il place le corrigé, face cachée, sur la table.

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

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

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. 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

