

LES RÈGLES DU JEU



Intervenant requis



Durée :
30 min et +



Nombre de joueurs : 2 à 4



Clientèle visée 3^e année du primaire à la 2^e année du secondaire

PRÉPARATION

Selon l'objectif poursuivi, l'intervenant détermine si la partie se déroule à l'écrit (les réponses sont écrites sur une feuille, à l'ordinateur ou au tableau) ou à l'oral (les réponses sont données oralement). L'intervenant place la planche de jeu et le dé au centre de la table. Il sélectionne un ensemble de cartes-consignes selon le profil du ou des joueurs et le niveau de difficulté souhaité :

NIVEAU 1 : Un ou deux remplacements de mots ou groupes de mots par phrase, principalement par des pronoms sujets, quelques fois par des pronoms compléments indirects (*lui, eux, elle, elles*).

NIVEAU 2 : Deux remplacements de mots ou groupes de mots par phrase, l'un par un pronom sujet et l'autre par un pronom complément (*le, la, les, lui, leur*).

NIVEAU 3 : Deux remplacements de mots ou groupes de mots par phrase, l'un par un pronom sujet et l'autre par un pronom complément (*y* ou *en*).

NIVEAU 4 : Trois remplacements ou plus par phrase, par des pronoms sujets et des pronoms compléments variés.

L'intervenant peut décider d'utiliser toutes les cartes-consignes ou d'en sélectionner quelques-unes de différents niveaux. Le jeu permet aussi de travailler la production des verbes dont la forme orale n'est pas la même à la 3^e personne du singulier ou du pluriel¹. Le pictogramme  (pour différence sonore) est présent au verso de ces cartes.

L'intervenant prend les cartes-consignes choisies de même que les huit cartes spéciales et les mélange. Il dépose la pile près de la planche de jeu, côté questions vers le haut, puis il met le cache-carte sur le dessus de la pile. Il place l'aide-mémoire près du ou des joueurs s'il juge pertinent de l'utiliser. Chaque joueur, y compris l'intervenant, choisit un pion-personnage et le place au départ du parcours sur la planche.

DÉROULEMENT

1) Le plus jeune joueur commence la partie. Il prend une carte sur le dessus de la pile et la lit à voix haute². S'il s'agit d'une carte-consigne, le joueur exécute la consigne demandée. L'intervenant laisse le joueur vérifier sa réponse au verso de la carte ou il juge si la phrase produite par le joueur est appropriée. S'il s'agit d'une carte spéciale, le joueur réalise l'action demandée.

Si le joueur donne une bonne réponse, il lance le dé et avance son pion-personnage du nombre de cases indiqué. S'il a une mauvaise réponse, il laisse son pion à l'endroit où il se trouve sur le parcours puis il met la carte de côté.

2) Le joueur suivant ou l'intervenant, dans le sens horaire, joue à son tour.

3) Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur atteigne la fin du parcours ou que l'intervenant en décide autrement.

4) Le gagnant est le joueur qui atteint le klondike en premier.

1. La liste de ces verbes employés à chaque niveau est présentée au verso (voir « Les verbes dont la forme orale n'est pas la même à l'indicatif présent à la 3^e personne du singulier et du pluriel »). Une fois les cartes pertinentes sélectionnées, l'intervenant peut demander au(x) joueur(s) de reproduire la phrase en transformant le verbe qui est au singulier au pluriel, ou l'inverse. L'intervenant peut aussi utiliser les cartes-consignes ciblées et lire chacune des phrases avec le verbe irrégulier non conjugué (à l'infinitif). Il faut alors conjuguer le verbe à la bonne personne (et au bon temps).

2. Si le joueur a de la difficulté à lire, l'intervenant ou un autre joueur, le cas échéant, peut lui lire la consigne.