



Orthographe en cavale



OBJECTIFS DU VOYAGE



Connaître différentes régularités orthographiques :

- s entre deux voyelles;
- m devant b et p;
- ge en fin de mot;
- te en fin de mot.



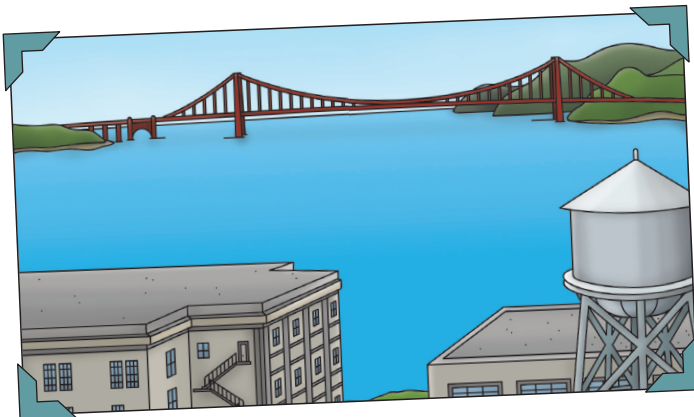
Appliquer des règles orthographiques fréquentes pour écrire correctement des mots.

Description du jeu :

Les joueurs doivent appliquer différentes règles orthographiques pour découvrir quel prisonnier mènera Mousseline jusqu'à la rive.

MISE EN SITUATION

Malheur ! Mousseline s'est endormie sur un banc de la prison d'Alcatraz, dans la baie de San Francisco, alors qu'elle faisait une visite guidée. Elle rêve qu'elle se retrouve seule sur l'île avec des prisonniers et qu'elle doit choisir sur qui elle peut compter pour retrouver sa liberté. Sauras-tu trouver le prisonnier à qui elle peut vraiment faire confiance ?



Ce jeu comprend :

- 1 planche de jeu
- 70 cartes-questions
- 8 cartes-exceptions
- 4 cartes-votes reproductibles
- 1 aide-mémoire
- 1 fiche de prédiction
- 4 pions-prisonniers
- le corrigé
- les règles du jeu

L'ÉQUIPE CHICS ET RUSTIQUES

Collaboration au contenu :
Stéphanie Lemieux

Révision linguistique et correction :
Caroline Laflamme et
Catherine Baron

Direction pédagogique :
Lucie Barriault et Mélissa Bélanger

Direction éditoriale :
Simon Tobin

Direction artistique :
Vanessa Dionne et
Anne-Marie Lévesque



Les règles du jeu



Ce produit est conforme à la nouvelle orthographe.



CARTE D'EMBARQUEMENT



PASSAGÈRE:
Mousseline

CLIENTÈLE VISÉE:
2^e année

DESTINATION:
États-Unis

NOMBRE DE JOUEURS:
2 à 4



PRÉPARATION

L'intervenant place la planche de jeu au centre de la table. Il mélange les cartes-questions et dépose la pile, face cachée, sur la table à côté de la planche. S'il souhaite utiliser les cartes-exceptions (identifiées par l'image de Mousseline au recto de la carte), il les mélange avec les cartes-questions. L'intervenant laisse le corrigé des cartes-exceptions dans la boîte et invite les joueurs à venir le consulter au moment approprié.

Dans la phrase ci-dessous, est-ce que le mot souligné s'écrit avec **je** ou **ge** à la fin ? Explique ta réponse.

Ma mère veut que je termine le ména de ma chambre.



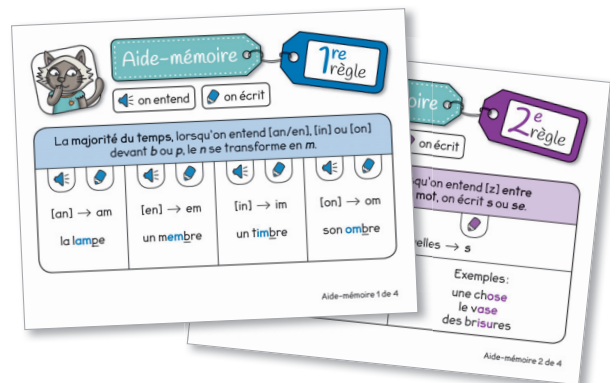
Dans la phrase ci-dessous, pourquoi le mot souligné est-il une exception à l'une des quatre règles ?

Cet objet est brisé.

Trouve un mot qui respecte la règle suivante: la majorité du temps, lorsqu'on entend [z] entre deux voyelles ou en fin de mot, on écrit **s** ou **se**.

L'intervenant lit la mise en situation aux joueurs, puis ceux-ci mettent les quatre pions-prisonniers sur leur case de départ respective. Chacun indique celui qu'il souhaite voir arriver en premier. L'intervenant écrit sur la fiche de prédiction, avec un marqueur effaçable à sec (non inclus), le nom de chaque joueur sous le prisonnier qu'il a choisi.

L'intervenant dépose l'aide-mémoire près de la planche de jeu et explique aux joueurs qu'ils doivent justifier leurs réponses à l'aide d'une des quatre règles présentées dans l'aide-mémoire¹ qui concernent des régularités orthographiques.




1. Les règles orthographiques sont inspirées de Leroux, C. et Martin L. (2012). Scénarios pour mieux écrire les mots. Chenelière Éducation, Montréal, Québec.


DÉROULEMENT

1. Le joueur le plus jeune commence la partie. À tour de rôle, dans le sens horaire, chaque joueur prend une carte-question sur le dessus de la pile, lit la question à haute voix en mentionnant s'il y a lieu le mot qui est souligné dans la phrase, et tente d'y répondre. Au besoin, le joueur peut consulter l'aide-mémoire ou demander l'aide d'un autre joueur ou de l'intervenant. Le ou les autres joueurs approuvent la réponse ou non.

Qu'il ait répondu correctement ou non, le joueur avance d'une case, sur la planche de jeu, le pion-prisonnier qui correspond à la couleur de la règle présentée ou expliquée sur la carte-question.

 **1^{re} règle:** prisonnier avec le radeau

 **2^e règle:** prisonnier avec la planche

 **3^e règle:** prisonnier avec la bouée

 **4^e règle:** prisonnier avec la chaloupe

Il met la carte-question de côté.

2. Si l'intervenant a inséré les cartes-exceptions et qu'un des joueurs en prend une, celui-ci tente de répondre à la question puis recule d'une case le pion-prisonnier qui correspond à la règle évoquée. Il peut consulter la réponse dans le corrigé des cartes-exceptions. Le numéro au haut de la carte correspond au numéro de la réponse dans le corrigé.
3. La partie se termine lorsqu'un pion-prisonnier finit le parcours. Le gagnant ou les gagnants sont les joueurs qui ont choisi ce pion, tel qu'indiqué sur la fiche de prédiction.



Dans la phrase ci-dessous, est-ce que le mot souligné s'écrit avec un *m* ou un *n*?
Explique ta réponse.

J'ai fait tollber toutes les quilles d'un coup.

VARIANTE

Groupe-classe: L'intervenant s'assure de faire des copies en nombre suffisant des cartes-votes (préférentiellement sur du carton rigide) et en remet quatre, soit une pour chaque règle, à chacun des joueurs. Il prend une carte-question et la lit au groupe. Les joueurs votent en levant la carte-vote correspondant à la règle qu'ils croient être la bonne. L'intervenant ou un joueur choisi au hasard explique la réponse puis avance le bon pion-prisonnier d'une case sur la planche de jeu.

