

Les règles du jeu



Intervenant :
facultatif



Durée :
10 min et +



**Nombre
de joueurs :** 1 à 4



**Clientèle
visée** 2^e cycle du primaire

Préparation

L'intervenant remet à chaque joueur une planche de jeu et 10 cartes-extraterrestres qui ont un verso de la même couleur. Il remet aussi un marqueur effaçable à sec (non inclus) à chacun. Le joueur étale les 10 cartes-extraterrestres sur la table pour bien les voir.

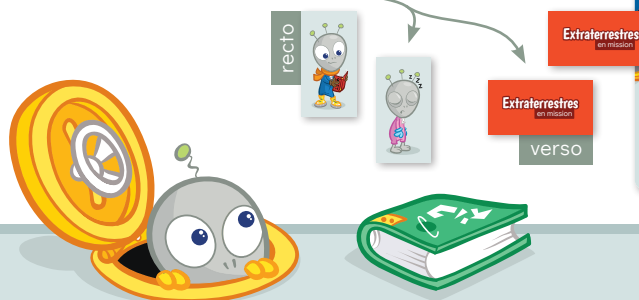


planche de jeu



Préparation (suite)

L'intervenant choisit le niveau des cartes-indices qu'il souhaite utiliser :

Niveau 1 (cartes-indices 1 à 12) : vocabulaire fréquent et varié, quelques phrases complexes, présence marquée de verbes fréquents (*être, avoir, placer, dormir, chanter, entendre, regarder*), un peu d'inférences à effectuer.

Niveau 2 (cartes-indices 13 à 24) : vocabulaire moins fréquent, présence plus marquée de phrases complexes, présence de quelques verbes moins fréquents (*fixer, constater, exercer, etc.*), plus de relecture et d'inférences à effectuer.

Il remet à chaque joueur une carte-indice correspondant au niveau choisi.

Il montre aux joueurs où se trouvent les clés de correction et les cartes des extraterrestres mystères; ils les utiliseront à la fin de la partie pour corriger leurs réponses.



Déroulement

1. Le joueur lit le premier énoncé sur la carte-indice¹.

- Si l'indice lui permet d'identifier l'extraterrestre **et** son emplacement, il place la carte-extraterrestre à l'endroit correspondant sur la planche de jeu et coche la case à gauche de l'énoncé avec le marqueur effaçable à sec.
- Si l'indice ne lui permet pas d'identifier l'extraterrestre **et** son emplacement, il ne coche pas la case à gauche de l'énoncé ; il tentera de le placer plus tard.

2. Le joueur poursuit la partie de la même façon en lisant l'énoncé suivant. À tout moment durant la partie, il peut relire un énoncé non coché pour placer la carte-extraterrestre correspondante sur sa planche.

3. La partie se termine lorsque tous les énoncés de la carte-indice ont été cochés et qu'il ne reste qu'une carte-extraterrestre qui n'a pas été placée sur la planche : il s'agit de l'extraterrestre mystère.

1. La scène illustrée sur la planche de jeu doit être considérée comme une image à plat. Ainsi, lorsqu'on mentionne dans un indice qu'un extraterrestre se trouve *au-dessus* ou *au-dessous* d'un autre, il s'agit de l'emplacement physique de l'extraterrestre **sur la planche de jeu** (et non de son emplacement dans une perspective en trois dimensions de l'image). Les termes *au-dessus*, *au-dessous* et *sous* sont privilégiés aux termes *derrière* et *devant*, qui nécessiteraient une conception de la scène en trois dimensions par l'enfant.



- ☐ Mes bottes sont vertes. Place-moi au-dessus du livre de la même couleur.
- ☒ J'ai un œil de plus que toi. Je me trouve au-dessus de l'extraterrestre avec des bottes roses.
- ☐ Mes yeux sont fermés et j'ai des bottes bleues. Je suis sous l'extraterrestre qui a des cheveux verts.
- ☐ Je porte des lunettes. Je suis juste à gauche de l'extraterrestre qui porte une ceinture.
- ☐ Je fais une sieste debout. Je me trouve sous l'extraterrestre en position assise.
- ☐ Mes bottes blanches sont très propres. Il y a un drôle de poisson juste au-dessus de moi.
- ☐ J'ai un sac à dos bleu. Je me trouve juste à gauche de l'extraterrestre aux bottes roses.
- ☒ J'ai attaché une boucle rose sur mon unique antenne. Je suis à gauche de l'extraterrestre qui porte un foulard.
- ☒ Je tiens un livre rouge. Je suis juste au-dessus des feuilles retenues par une pince sur une planchette.



Correction

Pour valider l'extraterrestre mystère, le joueur prend une carte des extraterrestres mystères et repère le numéro de sa carte-indice. Si l'extraterrestre illustré à côté du numéro est le même que celui sur la carte qu'il n'a pas placée, le joueur a identifié le bon extraterrestre mystère.



Correction (suite)

Pour valider l'emplacement de chaque extraterrestre sur sa planche de jeu, le joueur retourne sa carte-indice. Il prend la clé de correction du numéro indiqué et la superpose sur sa carte. Il compare les emplacements des extraterrestres avec ceux sur sa planche.

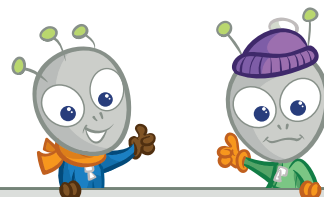
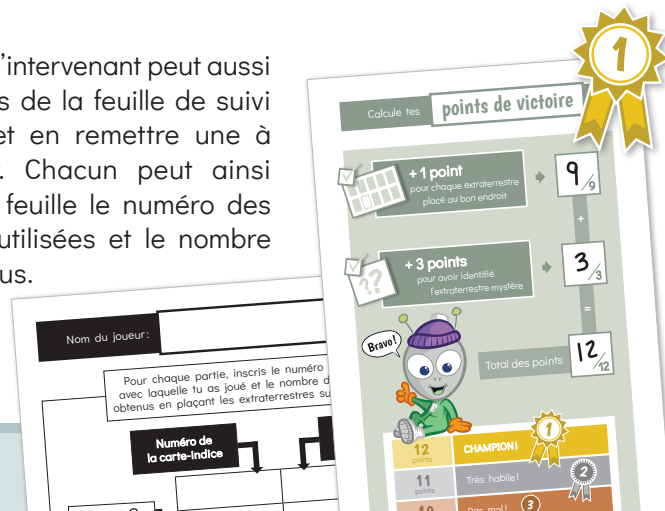


Calcul des points (facultatif)

Si l'intervenant le souhaite, les joueurs peuvent obtenir des points pour chaque extraterrestre bien placé et pour avoir identifié le bon extraterrestre mystère. Pour calculer ses points, le joueur utilise le verso de la carte des extraterrestres mystères.

Pour chaque extraterrestre bien placé, il obtient 1 point. S'il a bien identifié l'extraterrestre mystère, il obtient 3 points. Le joueur additionne les points obtenus pour connaître son score. S'il y a plus d'un joueur, ceux-ci peuvent comparer leurs scores et déterminer un gagnant.

S'il le souhaite, l'intervenant peut aussi faire des copies de la feuille de suivi reproductible et en remettre une à chaque joueur. Chacun peut ainsi inscrire sur sa feuille le numéro des cartes-indices utilisées et le nombre de points obtenus.



Crédits

Auteure:

Lucie Barriault

Concept:

Lucie Barriault, Simon Tobin
et Geneviève Lafleur-Laplante

Illustrations:

Jean-Guy Bégin

Révision linguistique:

Caroline Laflamme

Direction artistique:

Anne-Marie Lévesque

Assistante à la direction artistique:

Vanessa Dionne

Graphisme:

Valérie Bourbeau

Ce produit est conforme
à la nouvelle orthographe.

