

Les règles du jeu



Intervenant requis



Durée :
20 min et plus



Nombre de joueurs : 1 à 4

Clientèle visée

1^{er}, 2^e et 3^e cycle du primaire

Mise en situation :

En visite chez son grand-père, Zoé s'aventure discrètement dans le grenier de la maison. Elle y découvre une vieille malle poussiéreuse identifiée au nom d'Augustine Lavallée, sa grand-mère qu'elle n'a jamais connue.

Zoé ouvre la malle et tombe sur une pile de documents et de lettres qui s'effritent. La jeune fille sait que sa grand-mère a passé une bonne partie de sa vie à enquêter sur des phénomènes étranges et elle a toujours voulu en savoir plus à propos d'elle. Pour satisfaire sa curiosité, elle tente de remettre en ordre les bouts de textes qu'elle trouve dans la malle. Donne-lui un coup de main !

Préparation :

L'intervenant choisit le niveau de difficulté qu'il juge adéquat pour les joueurs :

Le niveau 1 (cartes-textes avec la pastille ●) comprend des textes formés de trois cartes-textes.

Le niveau 2 (cartes-textes avec la pastille ●) comprend des textes formés de quatre cartes-textes.

Le niveau 3 (cartes-textes avec la pastille ●) comprend des textes formés de cinq cartes-textes.

Il prend une série de cartes-textes identifiées par le même numéro et dont la couleur de la pastille correspond au niveau choisi, les mélange et les place sur la table, faces visibles, devant les joueurs.

Il prend les 10 cartes-titres dont la couleur correspond au niveau choisi et les dépose, faces visibles, sur la table.

Il place un marqueur effaçable à sec (non inclus) sur la table, devant les joueurs, et laisse le corrigé dans la boîte.

Il lit la mise en situation aux joueurs et leur explique le déroulement du jeu.

Niveau 1

Depuis plusieurs mois, les habitants du village Dodo-La-Rivière ont du mal à dormir la nuit. Deux maisons du village, le Château-Bouh et le Manoir De-la-Peur, sont hantées par des fantômes. Les habitants ont demandé à la célèbre enquêteuse de leur venir en aide.

Le lendemain, Augustine a présenté les fantômes l'un à l'autre et le coup de foudre a été immédiat. Les deux révélateurs passent désormais leurs nuits à se chuchoter des mots doux. Les habitants de Dodo-La-Rivière ont pu retrouver le sommeil.

L'enquêteuse a aussitôt rencontré chacun des fantômes afin de comprendre la raison de leurs cris. « Je m'ennuie », a avoué Lord Galant, le fantôme du Château-Bouh. « Je n'ai personne à qui parler », a répondu Lady Sisi, qui hante le Manoir De-la-Peur. Les confidences des fantômes ont donné une idée à l'enquêteuse.

Niveau 2

Il faut dire que, pour éviter d'être suivi, le Kraken peut relâcher une encre très noire dans l'eau. Les scientifiques de la surface. Les biologistes ont basé leur recherche sur l'avancement des technologies.

Après sa collation, le Kraken retourne dans les profondeurs marines, créant dans sa descente un vaste tourbillon. Celui-ci peut entraîner à son tour les navires venus pêcher maintes fois aux alentours de la zone. Le monstre s'enfonce ensuite si loin de la surface qu'il ne peut plus être étudié.

À l'école, les manuels scolaires expliquent souvent que la plus grande créature à nager dans l'océan est la baleine bleue. Il en existe pourtant une bien plus grande ! Si grande qu'elle est crainte par tous les matelots et capitaines qui voguent sur les grandes eaux. Si grande que son nom seul inspire le terreur, j'ai nommé : le Kraken.

Cette créature possède plusieurs caractéristiques avec le poulpe, ou le calmar. Elle possède huit tentacules et un corps gélatineux qui lui permet de s'accrocher aux navires, et même de les faire chavirer si l'envie lui en prend. Elle dévore ensuite d'une seule bouchée les marins tombés à l'eau.

Niveau 3

Je suis sortie marcher pour réfléchir aux informations que je venais d'obtenir. C'est en passant devant la vitrine d'une sculptrice que j'ai compris. On voyait...

Puisque c'est elle qui m'a appelée, j'ai commencé par interroger Cassandra. Elle m'a montré des photos de tous les disparus, puis m'a invitée à fouiller la chambre de son fils. Il étudie en biologie, m'a-t-elle expliqué en ouvrant la porte. La chambre était pleine d'articles et de figurines d'animaux de toutes sortes. Je me suis émerveillée de la qualité d'une petite souris de pierre, mais je n'ai rien pu en dire.

J'ai couru jusqu'à la galerie. La supposée sculptrice, une grande dame coiffée d'un turban, se promenait entre ses statues. Sous les traits de pierre, j'ai reconnu le visage des quinze kidnappés. J'ai tré sur un pan de turban.

La sœur d'un autre disparu a ensuite accepté de me recevoir. La dernière fois qu'elle a vu son frère, il comptait répondre à une petite annonce qui offrait des cours de poterie gratuits. Mon troisième némon, un moine de profession, m'a dit que son collègue de poterie n'était pas rentré à la maison depuis ce jour-là.

Je suis en Grèce cette semaine pour enquêter sur une vague de disparitions. Pas moins de quinze personnes se sont volatilisées sans laisser de traces. La police croit à une série de kidnappings et interroge tous les matelots inscrits dans leurs dossiers. Cassandra, la mère d'un des disparus, a plutôt décidé de faire appel à moi. « Mon instruct me dit que ces disparitions ne sont pas naturelles », m'a-t-elle confié.

Hooooou

Déroulement :

- 1) Les joueurs font une lecture partagée de chaque carte-texte.
- 2) Ensemble, les joueurs décident à quel endroit déposer chaque carte-texte sur la table afin de remettre les parties du texte dans l'ordre. Ils peuvent souligner, à l'aide du marqueur effaçable à sec, les indices qui leur permettent d'analyser l'ordre et la cohérence des éléments (p. ex., les anaphores et les organisateurs textuels).
- 3) Une fois le texte recomposé, les joueurs observent les cartes-titres, sélectionnent celle qui correspond le mieux au texte et la placent sur la table, en haut du texte.
- 4) L'intervenant valide les réponses en consultant le corrigé au besoin. Les joueurs peuvent faire une autre partie avec une nouvelle série de cartes-textes.

De plus, imaginez comment notre vie pourrait changer si tous les vampires consommaient les deux aliments mentionnés plus haut ! Les gens n'auraient plus peur de nous ! Terminé les foules de villageois en colère, armés de pics de bois et de tresses d'ail ! Nous serions enfin invités partout, sans crainte ! Les restaurants ouvriraient même des sections « sans soleil » juste pour nous !



14

Variante :

Lecteurs débutants : Le jeu se déroule de la même façon, mais l'intervenant fait une lecture interactive de chaque carte-texte, et les joueurs doivent nommer les indices qui leur permettent de remettre les parties du texte dans l'ordre.

Crédits :

Auteurs :

Lucie Barriault, orthopédagogue
Annie Bacon, autrice jeunesse

Illustrations : Nathalie Laganière

Concept de jeu : Lucie Barriault et Geneviève Lafleur-Laplante

Révision linguistique et correction :

Caroline Laflamme et Catherine Baron

Direction artistique : Anne-Marie Lévesque

Graphisme : Nathalie Laganière