

# Les règles du jeu



**Intervenant :**  
requis

25+



**Durée :**  
25 min et +



**Nombre  
de joueurs :** 1 à 4

**Clientèle  
visée**

1<sup>er</sup> cycle  
du primaire

## Mise en situation

Alors qu'une terrible tempête s'abat sur la cité Lexicale, tous les ponts sont emportés par le courant. Tu dois aider les habitants à reconstruire les ponts pour rétablir les voies de communication le plus rapidement possible à l'intérieur de la cité !

## Préparation

- L'intervenant remet une planche de jeu à chaque joueur.
- Il forme une pile avec les cartes-questions<sup>1</sup> mélangées et la place, face cachée (question cachée), sur la table.
- Il dépose également un marqueur effaçable à sec (non inclus) sur la table et garde le corrigé près de lui.
- Il lit la mise en situation aux joueurs.

## Déroulement (2 à 4 joueurs)

1. Le joueur le plus jeune commence la partie. Il prend la carte-question sur le dessus de la pile et répond à la question ou effectue la consigne qui s'y trouve en utilisant, s'il y a lieu, le marqueur effaçable à sec. L'intervenant valide la réponse en consultant le corrigé au besoin.
  - Si la réponse est correcte, le joueur retourne la carte-question et la place sur sa planche de jeu dans un espace vide où le cercle est de la même couleur que celui sur la carte.

- Si la réponse est incorrecte, l'intervenant donne et explique la bonne réponse au joueur, et celui-ci replace la carte-question sous la pile.



### Note

Certaines cartes offrent une action bonus si le joueur répond correctement (p. ex., jouer de nouveau ou retirer une carte de la planche d'un adversaire).



2. La partie se poursuit ainsi à tour de rôle, dans le sens horaire. Si un joueur constate, au moment de prendre une carte sur la pile, qu'il n'y a plus d'espace vide sur sa planche de jeu qui correspond à la couleur du cercle sur la carte-question, il laisse la carte sur la pile et son tour se termine. Si aucun joueur ne peut placer cette carte sur sa planche, la carte est retirée de la pile et le joueur prend la suivante.
3. Le premier joueur qui parvient à reconstruire les quatre ponts en remplissant tous les espaces de sa planche de jeu remporte la partie.

1. Le terme *carte-question* désigne une carte contenant une question ou une consigne.

## Déroulement (1 joueur)

Avant le début de la partie, l'intervenant détermine un nombre maximum de mauvaises réponses que le joueur peut cumuler, par exemple six. Le jeu se déroule comme précédemment, mais l'intervenant place devant lui les cartes-questions auxquelles le joueur n'a pas répondu correctement (au lieu de les mettre sous la pile). Le joueur doit remplir tous les espaces de sa planche de jeu sans obtenir plus de mauvaises réponses que le nombre fixé. Le joueur ne tient pas compte des actions bonus qui se trouvent sur certaines cartes. Aussi, s'il constate, au moment de prendre une carte sur la pile, qu'il n'y a plus d'espace vide sur sa planche de jeu qui correspond à la couleur du cercle de la carte-question, il met la carte de côté et prend la suivante sur la pile.

## Variantes

**Jeu coopératif :** L'intervenant place une seule planche de jeu au centre de la table. À tour de rôle, chaque joueur prend une carte sur le dessus de la pile et y répond. Le jeu se déroule comme à un joueur : l'intervenant place les cartes-questions auxquelles les joueurs n'ont pas répondu correctement devant lui, et les joueurs doivent remplir ensemble tous les espaces de la planche de jeu sans cumuler plus de mauvaises réponses que le nombre déterminé avant le début de la partie.

**4, 6 ou 8 joueurs :** L'intervenant forme des équipes de deux et remet une planche de jeu à chaque équipe. La partie se déroule comme le jeu principal, mais les joueurs d'une même équipe s'entraident pour répondre aux questions.

**Mode facile :** Lorsque la question ou la consigne demande au joueur de donner plusieurs réponses (p. ex., *trouve les erreurs de segmentation dans la phrase suivante et corrige-les*), l'intervenant peut accepter, par exemple, une omission de la part du joueur. Pour les questions portant sur l'ordre des lettres, l'intervenant peut nommer des choix de réponse à haute voix au joueur (p. ex., à la question *quel mot peut-on former avec les lettres suivantes ? heveuc*, l'intervenant pourrait donner comme choix de réponses les mots *cheval, cheveu et chercher*).

## Notes

Les mots ciblés dans ce jeu sont principalement tirés de la liste des mots travaillés au 1<sup>er</sup> cycle du primaire (MELS, 2014).

Les cartes-questions sont réparties en trois catégories :

- Les frontières lexicales et la légalité orthographique ;
- L'ordre des lettres ;
- Les lettres muettes non porteuses de sens.

Les questions sont inspirées des travaux de Daniel Daigle et Rachel Berthiaume, professeurs à l'Université de Montréal.

## Crédits

**Auteure :** Lucie Barriault, orthopédagogue

**Illustrations :** Geneviève Lafleur-Laplante

**Concept du jeu :** Lucie Barriault et  
Geneviève Lafleur-Laplante

**Révision linguistique :** Caroline Laflamme

**Direction artistique :** Anne-Marie Lévesque

**Graphisme :** Émilie Côté

## Références

Daigle, D. et Berthiaume, R. (2018, octobre). *L'enseignement des propriétés phonologiques, morphologiques et visuo-orthographiques des mots*. Communication présentée à l'évènement Parlons apprentissage, Québec.

Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport. (2014). Liste orthographique à l'usage des enseignantes et des enseignants. Disponible à l'adresse [http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site\\_web/documents/dpse/formation\\_jeunes/ListeOrthographique\\_Primaire.pdf](http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/dpse/formation_jeunes/ListeOrthographique_Primaire.pdf)



Ce produit est conforme à la nouvelle orthographe.