

# LES RÈGLES DU JEU



**Intervenant requis**



**Durée :**  
20 min et +



**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Clientèle visée**

1<sup>re</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> année du primaire

## MISE EN SITUATION

Un message important doit être transmis au roi! Qui sera le messenger le plus rapide à atteindre la tour du roi en traversant l'étrange royaume?

## PRÉPARATION

L'intervenant place le plateau de jeu, le dé et un marqueur effaçable à sec (non inclus) sur la table. Il forme deux piles de cartes-questions<sup>1</sup>: l'une avec les cartes **orange** mélangées et l'autre avec les cartes **vertes** mélangées.

Il place chacune des piles, face cachée, sur la table. Il remet une fiche-réponse à chaque joueur et laisse le corrigé dans la boîte. Il lit la mise en situation aux joueurs puis leur explique le déroulement du jeu. Chaque joueur choisit un pion-messenger et le place au début du parcours sur le plateau de jeu.

L'intervenant peut mentionner aux joueurs que le fait d'être attentifs aux questions posées aux autres joueurs et à leurs réponses pourrait les aider, car certains mots reviendront pendant la partie.

L'intervenant peut aussi choisir de retirer les cartes dont la consigne est *Souligne toutes les lettres qui correspondent au son /.../ dans la phrase suivante* s'il juge que cette tâche est trop facile pour les joueurs selon leur niveau d'habileté en lecture.

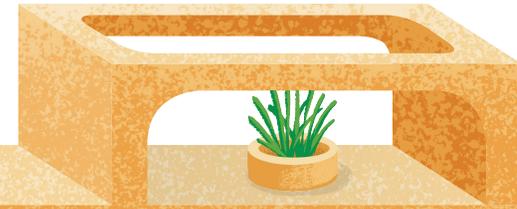
## NOTES

- La plupart des mots ciblés dans ce jeu sont tirés de la liste des mots travaillés au 1<sup>er</sup> et au 2<sup>e</sup> cycle du primaire<sup>2</sup>.
- Plusieurs mots retenus dans ce jeu se retrouvent dans les deux piles de cartes-questions (orange et vertes) en vue de favoriser la mémorisation de leur orthographe.



<sup>1</sup> Le terme *carte-question* désigne une carte contenant une question ou une consigne.

<sup>2</sup> Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport (MELS). (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)



## DÉROULEMENT

- 1) Le joueur le plus jeune commence la partie. Il prend la carte-question sur le dessus de la pile **orange** 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 lance le dé et avance son pion-messager sur le plateau de jeu du nombre de cases correspondant au résultat obtenu.
  - Si la réponse est incorrecte, le pion demeure sur la même case et le tour du joueur se termine.
- 2) La partie se poursuit ainsi à tour de rôle, dans le sens horaire.
- 3) Lorsqu'un pion accède aux cases vertes, l'intervenant prend la carte-question sur le dessus de la pile de cartes **vertes** et la lit au joueur, qui doit écrire le mot demandé sur sa fiche-réponse à l'aide du marqueur effaçable à sec.
  - Si le mot est bien orthographié, le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant au résultat obtenu.
  - Si le mot comporte une erreur d'orthographe, le pion demeure sur la même case et le tour du joueur se termine.
- 4) La partie se poursuit jusqu'à ce que le pion d'un joueur atteigne la fin du parcours. Ce joueur remporte la partie.

## VARIANTE

À un joueur ou jeu coopératif: Avant le début de la partie, l'intervenant détermine un nombre maximum de mauvaises réponses que le ou les joueurs peuvent cumuler, par exemple dix. L'intervenant place un pion au début du parcours. Le jeu se déroule comme le jeu principal, mais en mode coopératif, les joueurs font avancer le même pion et s'entraident pour répondre aux questions. L'intervenant place les cartes-questions auxquelles le ou les joueurs n'ont pas correctement répondu devant lui. Le ou les joueurs doivent réussir à atteindre la fin du parcours sans cumuler plus de mauvaises réponses que le nombre déterminé.

### NOTE

Les homophones ciblés dans ce jeu sont des homophones **lexicaux**, c'est-à-dire des mots de la **même classe** qui se prononcent pareil, mais qui s'écrivent différemment (p. ex., *cour* et *cours*). Le jeu ne cible pas d'homophones **syntactiques** (p. ex., *a* et *à*) qu'on peut distinguer en identifiant leur classe (*a* est un verbe, *à* est une préposition).



**Auteur :**  
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



Ce produit est conforme  
à la nouvelle orthographe.