

RÈGLES DU JEU



Intervenant :
requis



Durée :
15 min et plus



Nombre de joueurs : 2 à 4

Mise en situation

Les redoutables pirates de la mer de Corail ont découvert l'île aux Requins qui, selon les rumeurs, cacherait un fabuleux trésor. Qui parviendra à trouver le trésor en premier ?

Préparation

- L'intervenant assemble le plateau de jeu et le place sur la table avec le dé.
- Il place aussi la fiche de la chance et du danger sur la table.
- Il choisit le ou les types de phrases qu'il souhaite travailler avec les joueurs:
 - Phrases simples à trois éléments! (ex.: Le garçon dessine un chien et un chat.);
 - Phrases simples à quatre éléments (ex.: Le garçon dessine un petit chien gris.);
 - Phrases simples à cinq éléments (ex.: Le garçon dessine un petit avion rouge et vert.);

- Phrases simples actives réversibles ou passives réversibles;
- Phrases simples contenant un complément du nom;
- Phrases simples négatives avec *ne pas*;

- Phrases simples négatives avec *ni, ni* ou *mais pas*.



- Il forme une pile avec les cartes du ou des types de phrases choisis et la place, images visibles, sur la table.
- Il lit la mise en situation aux joueurs. Chacun choisit un pion et le place sur la première case du parcours. L'intervenant remet à chaque joueur le jeton d'emprisonnement qui correspond à son pion.
- S'il le souhaite, l'intervenant peut utiliser quelques cartes pour faire une démonstration de la tâche aux joueurs avant de commencer la partie.



1. Éléments qui **changent** parmi les phrases de la carte; ceux auxquels le joueur doit porter attention pour identifier la bonne image.

Déroulement

1. Le joueur le plus jeune commence la partie. Il prend la carte sur le dessus de la pile et la remet à l'intervenant. Celui-ci choisit une phrase écrite au verso et la lit au joueur.
2. Le joueur pointe, du côté des images, celle qui, selon lui, correspond à la phrase lue par l'intervenant. Au besoin, l'intervenant peut relire la phrase au joueur et l'aider à identifier la bonne image.
3. Une fois la bonne image désignée, le joueur place la carte sous la pile, lance le dé et avance son pion sur le parcours du nombre de cases indiqué.

- Si son pion arrive sur une case normale (beige ou grise), son tour se termine.
- Si son pion tombe sur une case verte, le joueur lance le dé de nouveau pour connaître l'action chanceuse à réaliser en consultant le panneau de la chance.
- Si son pion tombe sur une case rouge, le joueur lance le dé de nouveau pour connaître l'action malchanceuse à réaliser en consultant le panneau du danger.

Choisir un chemin !

Lorsqu'un pion arrive à la case où le chemin menant au trésor se sépare, le joueur doit choisir dans quelle direction il souhaite que le pion continue le parcours.



En prison !

Lorsqu'un pirate doit se faire emprisonner, le joueur place son jeton d'emprisonnement sur la case où se trouve son pion de pirate, et ce dernier est placé sur une des deux prisons.

Il passera le prochain tour en prison et ne pourra pas jouer. Au tour suivant, le joueur pourra remettre son pion à la place du jeton et prendre une carte.



4. La partie se poursuit de la même façon à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que le pion d'un joueur atteigne la fin du parcours. Ce joueur remporte la partie: il a trouvé le trésor en premier!

Notes:

- Deux pions ne peuvent se trouver sur la même case. Si le pion d'un joueur arrive sur la même case que celui d'un adversaire, il avance à la case suivante.
- Si un pion arrive sur une case verte ou rouge à la suite d'une action du panneau de la chance ou du danger, le joueur qui a déplacé le pion ne lance pas le dé de nouveau. Il laisse le pion sur la case et son tour se termine.

Crédits

Auteurs: Michelle Khalil et Marie-Claude Pigeon

Illustrations: Jean-Guy Bégin

Révision linguistique: Caroline Laflamme

Direction artistique: Anne-Marie Lévesque

Assistance à la direction artistique: Vanessa Dionne

Graphisme: Vanessa Dionne et Valérie Bourbeau



Ce produit est conforme à la nouvelle orthographe.