



RÈGLES DU JEU



Intervenant :
requis



Durée :
15 min et plus



Nombre de joueurs : 2 à 4

Mise en situation

Des aventuriers terriens reviennent de leur voyage sur la planète Globulus. Sur le chemin du retour, ils empruntent l'autoroute intergalactique. Mais attention, c'est une route dangereuse ! Quel aventurier parviendra à atteindre la planète Terre en premier afin de partager toutes les découvertes faites sur la planète Globulus ?

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 complexes qu'il souhaite travailler avec les joueurs :

- Phrases coordonnées avec *et*;
- Phrases comportant une subordonnée relative introduite par *qui*;
- Phrases comportant une subordonnée relative introduite par *que*;
- Phrases comportant une subordonnée relative introduite par *dont, lequel, laquelle, auquel ou duquel*;
- Phrases comportant une subordonnée complément de phrase introduite par *si*;¹
- Phrases comportant une subordonnée complément de phrase introduite par *avant* ou *après*.²



- 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.



fiche de la chance et du danger

1. Avec ces cartes, l'enfant pointe le résultat de l'action de gauche en se fiant à la phrase entendue.

2. Avec ces cartes, l'enfant pointe les images dans l'ordre où les actions décrites dans la phrase entendue se déroulent.

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 bleue, 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 l'écran 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 l'écran du danger.

Choisir un chemin !

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



En prison !

Lorsqu'un astronaute se fait emprisonner, le joueur place son jeton d'emprisonnement sur la case où se trouve son pion d'astronaute 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: son vaisseau est arrivé sur Terre 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 de l'écran 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.