



La tour de la phrase



OBJECTIFS DU VOYAGE



Connaître et utiliser des caractéristiques syntaxiques et des manipulations pour identifier des mots appartenant à différentes classes (déterminant, nom, adjectif et verbe) dans des phrases.



Connaître et utiliser des manipulations syntaxiques pour identifier le groupe qui occupe la fonction sujet dans des phrases.

Description du jeu :

Les joueurs identifient des mots appartenant à différentes classes (déterminant, nom, adjectif et verbe) ou les groupes qui occupent la fonction sujet dans des phrases afin que Florentin atteigne le sommet de la tour du CN.

MISE EN SITUATION

De passage à Toronto, Florentin se rend au sommet de la tour du CN pour admirer la ville qui est réputée pour être magnifique. Pour y parvenir, il doit répondre à différentes questions posées par le guide touristique. Accompagne-le dans cette nouvelle aventure !



Ce jeu comprend :

- 1 planche de jeu recto verso
- 80 cartes-phrases
- 1 aide-mémoire
- 4 pions-personnages
- 1 dé
- le corrigé
- les règles du jeu

L'ÉQUIPE CHICS ET RUSTIQUES

Collaboration au contenu :
Alexandra Cantin

Révision linguistique et correction :
Caroline Laflamme et
Catherine Baron

Direction pédagogique :
Lucie Barriault et Mélissa Bélanger

Direction éditoriale :
Simon Tobin

Direction artistique :
Vanessa Dionne et
Anne-Marie Lévesque



Ce produit est conforme à la nouvelle orthographe.

Les règles du jeu



CARTE D'EMBARQUEMENT



PASSAGER:
Florentin

CLIENTÈLE VISÉE:
3^e année

DESTINATION:
Canada

NOMBRE DE JOUEURS:
2 à 4



PRÉPARATION

L'intervenant dépose la planche de jeu au centre de la table, du côté qu'il souhaite utiliser :

Côté A : les joueurs doivent trouver des mots appartenant à différentes classes (déterminant, nom, adjectif et verbe) dans des phrases.

Côté B : les joueurs doivent trouver des groupes de mots qui occupent la fonction sujet dans les phrases.

Il mélange les cartes-phrases et dépose la pile, face cachée, près de la planche de jeu.



Il place l'aide-mémoire, le dé, le corrigé ainsi qu'un marqueur effaçable à sec (non inclus) sur la table, puis il lit la mise en situation aux joueurs.

Chaque joueur choisit un pion-personnage et le place sur la case « Départ ».

DÉROULEMENT

Côté A

1. Le joueur le plus jeune commence la partie. À tour de rôle, dans le sens horaire, chaque joueur prend une carte-phrase sur le dessus de la pile et lit à voix haute la phrase qui y est écrite.

2. Il doit repérer dans cette phrase tous les mots appartenant à la classe de mots associée à la couleur de la case sur laquelle son pion se trouve sur la planche de jeu :

● Si la case est bleue, il doit trouver tous les déterminants.

● Si la case est rouge, il doit trouver tous les noms.

● Si la case est orange, il doit trouver tous les adjectifs.

● Si la case est verte, il doit trouver tous les verbes conjugués.

Le joueur encadre le mot ou les mots à l'aide d'un marqueur effaçable à sec ou il les dit à voix haute. S'il a de la difficulté à reconnaître la classe d'un mot, il peut consulter l'aide-mémoire.

La fillette dessine un l

DÉROULEMENT (SUITE)

3. Le joueur justifie sa réponse aux autres en se basant sur des caractéristiques syntaxiques et certaines manipulations possibles pour identifier la classe des mots. Il peut aussi recourir à l'aide-mémoire à cette étape-ci.
4. Le joueur à la gauche de celui qui a répondu valide le ou les mots identifiés en consultant le corrigé. (Le numéro au bas de la carte correspond au numéro de la phrase dans le corrigé.)
 - Si tous les mots trouvés appartiennent bien à la classe de mots demandée, le joueur lance le dé, avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé et met la carte-phrase de côté.
 - Si tous les mots trouvés n'appartiennent pas à la classe de mots demandée, le joueur remet la carte sous la pile et laisse son pion au même endroit.
5. La partie se termine lorsqu'un des pions atteint le haut de la tour du CN.

Côté B

Le jeu se déroule comme précédemment, mais les joueurs doivent trouver le groupe qui occupe la fonction sujet dans une phrase au lieu d'un ou plusieurs mots appartenant à une classe précise. Ils justifient leur réponse aux autres en se basant sur les manipulations syntaxiques possibles pour identifier le sujet d'une phrase.

Ses petites molaires
poussent doucement.

15

Nous gagnerons cette partie serrée.

Les grosses vagues secouaient
le petit bateau.

VARIANTES

Côté A ou B : Le jeu se déroule comme précédemment, mais les joueurs lancent le dé même si leur réponse est incorrecte.

Deux équipes de deux : Chaque équipe choisit un pion et le place au début du parcours (côté A ou B). Un joueur de chaque équipe prend une carte-phrase et demande à son coéquipier (ou à l'un de ses adversaires) de trouver un mot ou le groupe qui occupe la fonction sujet, selon le côté de la planche utilisé. Les rôles sont échangés à chaque tour. L'équipe dont le pion atteint le haut de la tour du CN en premier gagne la partie.

