



Les mots qui éclairent



OBJECTIFS DU VOYAGE



- Identifier la classe d'un mot (déterminant, nom, adjectif, pronom personnel, verbe).
- Connaître des manipulations syntaxiques pour déterminer la classe d'un mot.
- Vérifier et corriger, au besoin, chaque type d'accord dans une phrase.

Description du jeu :

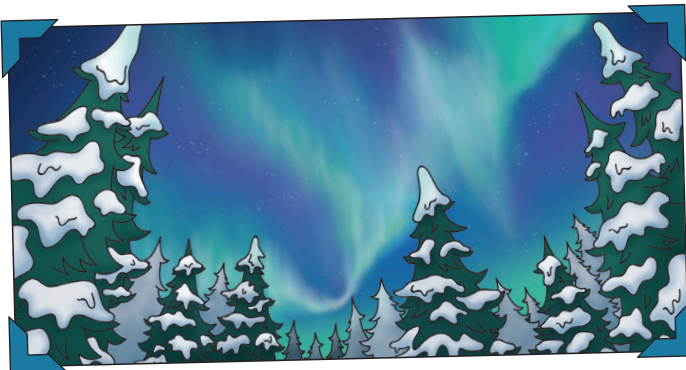
En équipe, les joueurs doivent identifier le plus rapidement possible la classe des mots pour reconstituer les photos des splendides aurores boréales que les Chics ont prises.

Ce jeu comprend :

- 2 planches de jeu
- 2 planches de réserve de mots
- 120 cartes-mots
- 20 cartes-objectifs
- 1 feuille-réponse reproductible
- 1 aide-mémoire
- 1 fiche de calcul des points
- les règles du jeu

MISE EN SITUATION

En Laponie finlandaise, Florentin et ses amies sont témoins d'un phénomène naturel peu commun : des aurores boréales ! Ils sont si émerveillés qu'ils prennent des tonnes de photos de ces grandes formes lumineuses qui dansent dans le ciel. De retour de voyage, les Chics tentent de mettre de l'ordre dans leurs photos pour reconstituer ces phénomènes lumineux.



L'ÉQUIPE

CHICS ET RUSTIQUES

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

DESTINATION:
Finlande

CLIENTÈLE VISÉE:
4^e année

NOMBRE DE JOUEURS:
4



PRÉPARATION

L'intervenant forme deux équipes de deux joueurs. Les joueurs d'une même équipe sont placés l'un en face de l'autre.

L'intervenant fait deux copies de la feuille-réponse et en remet une à chaque équipe. Pour chaque équipe, il remet une planche de jeu à l'un des joueurs et donne une planche de réserve de mots à l'autre joueur.

L'intervenant détermine le niveau du jeu qu'il souhaite utiliser.

- Le **niveau 1** vise à faire des phrases avec des verbes intransitifs (p. ex. : sauter).

arrive



se lève

- Le **niveau 2** vise à faire des phrases avec des verbes transitifs directs (p. ex. : regarder).

attend



L'intervenant remet, faces cachées, deux cartes-objectifs du niveau sélectionné à chaque joueur qui a la planche de jeu. (Les niveaux des cartes-objectifs sont inscrits au verso de celles-ci.)



Il mélange les cartes-mots qui correspondent au niveau choisi (celles qui sont identifiées au verso par le chiffre 1 ou 2) avec toutes les autres cartes-mots (celles qui n'ont aucun chiffre au verso). Il forme deux piles et en remet une, face cachée, à chaque joueur qui a la planche de réserve de mots.

PRÉPARATION (SUITE)

Les joueurs qui ont la planche de réserve de mots prennent trois cartes-mots sur leur pile et les placent, faces visibles, dans trois espaces sur leur planche.



L'intervenant dépose l'aide-mémoire, un marqueur effaçable à sec (non inclus) et la fiche de calcul des points sur la table.

Il mentionne aux joueurs qu'ils peuvent utiliser l'aide-mémoire au besoin durant la partie, puis leur lit la mise en situation.

DÉROULEMENT

1. Au signal de l'intervenant, chaque joueur qui a la planche de jeu place l'une des cartes-objectifs, face visible, sur sa planche et demande à son coéquipier de lui remettre des cartes-mots correspondant aux classes de mots inscrites sur la carte-objectif.

Par exemple, s'il est écrit sur la carte-objectif de former une phrase avec un déterminant, un nom, un adjectif et un verbe, le joueur peut dire à son coéquipier : « Donne-moi un déterminant. » Il peut lui répéter sa demande autant de fois qu'il le souhaite et faire plusieurs demandes à la suite sans attendre d'avoir reçu une carte.

Note: À cette étape, les joueurs ne se préoccupent pas du genre ni du nombre des mots à récupérer.

2. Le coéquipier regarde si une ou des cartes-mots sur sa planche correspondent aux demandes du joueur.

- Si un mot appartient à l'une des classes de mots demandées, le joueur remet la carte-mot à son coéquipier, qui la place dans l'une des cases de sa planche de jeu. Ce joueur peut cocher, sur la carte-objectif, la case correspondant à la classe du mot avec un marqueur effaçable à sec.

Note: Le joueur peut changer l'ordre dans lequel les mots sont placés sur sa planche afin que la syntaxe de la phrase formée soit acceptable. Par exemple, *deux oiseaux bleus chantent* est une phrase dont la syntaxe est correcte, contrairement à **deux bleus oiseaux chantent*.

- Si aucun mot sur la planche de réserve ne correspond aux classes demandées (ou lorsqu'il n'y a plus de carte sur la planche de réserve), le joueur qui gère la réserve de mots prend une carte sur le dessus de la pile.

Note: Le joueur qui a la planche de réserve de mots ne peut pas conserver plus de six cartes-mots. Lorsque tous les espaces sont remplis, s'il souhaite prendre une nouvelle carte, il doit d'abord se départir d'une autre carte en la plaçant sous la pile.

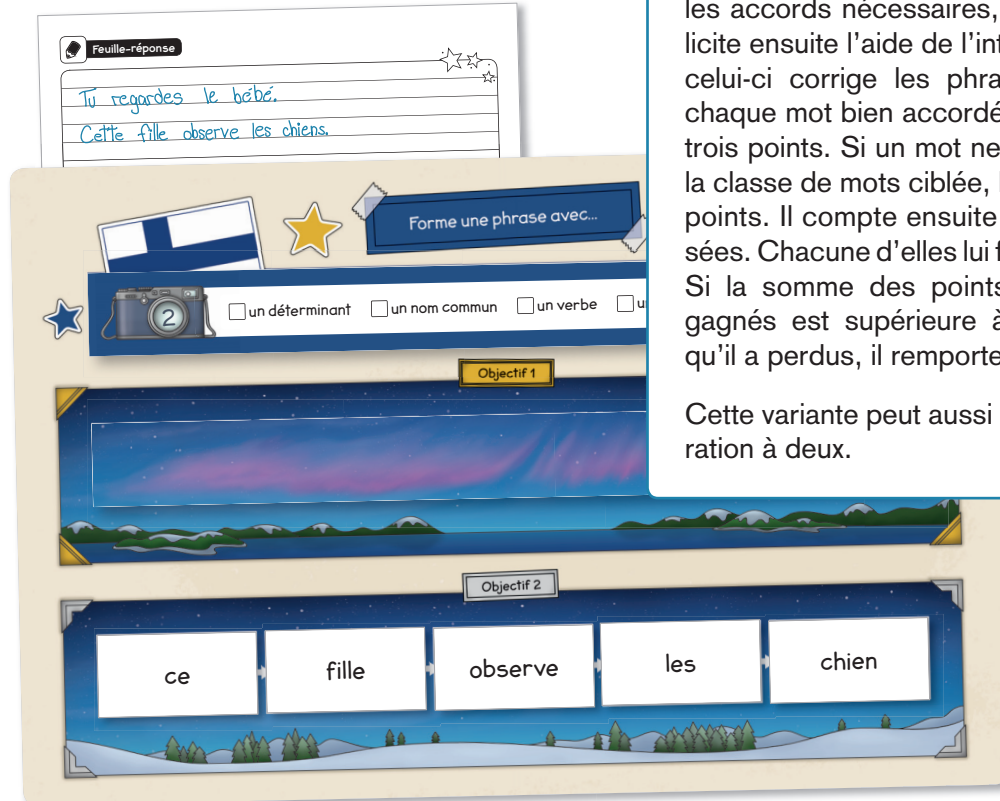
3. Lorsqu'une équipe réussit une carte-objectif, le joueur qui a la planche de jeu place cette carte, face cachée, par-dessus les cartes-mots afin que l'image d'une aurore boréale recouvre la phrase formée. Il retourne ensuite la seconde carte-objectif, et la partie se poursuit de la même façon.

Note: Il est possible que certaines phrases n'aient pas de sens (p. ex. : **l'arbre rit*) et probable que les accords ne correspondent pas (p. ex. : **les grand fleur se repose*). L'important à cette étape est que la syntaxe de la phrase soit correcte. Les phrases **l'arbre rit* et **les grand fleur se repose* seraient donc de bonnes réponses.



DÉROULEMENT (SUITE)

4. La partie se poursuit jusqu'à ce que l'une des deux équipes ait rempli deux cartes-objectifs. À ce moment, les équipes écrivent les phrases complètes qu'elles ont créées (celles sous les images des aurores boréales) sur leur feuille-réponse en faisant les accords nécessaires en vue de marquer des points. Chaque équipe doit écrire les phrases en respectant l'ordre des mots sur leur planche. Par exemple :



5. Les équipes comptabilisent les points marqués en utilisant la fiche de calcul des points.

Note: Chaque mot bien accordé dans les phrases finales donne trois points à l'équipe. Si un mot ne correspond pas à la classe de mots ciblée, l'équipe perd cinq points. Un point supplémentaire est attribué pour l'utilisation de la majuscule et un autre pour la ponctuation à la fin de chaque phrase écrite. Par exemple, dans l'exemple *Cette fille observe les chiens.*, 17 points seraient accordés à l'équipe qui a rempli la carte-objectif correspondante.

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

VARIANTE

Jeu individuel: Le joueur peut jouer de façon autonome en n'utilisant que la planche de jeu. Il prend deux cartes-objectifs qu'il tente de réaliser en prenant le moins de cartes-mots possible. Il forme une autre pile avec les cartes dont il doit se départir plutôt que de les remettre sous la pile. Une fois les deux cartes-objectifs réussies, il écrit les phrases sur la feuille-réponse en effectuant les accords nécessaires, s'il y a lieu. Il sollicite ensuite l'aide de l'intervenant pour que celui-ci corrige les phrases écrites. Pour chaque mot bien accordé, le joueur marque trois points. Si un mot ne correspond pas à la classe de mots ciblée, le joueur perd cinq points. Il compte ensuite les cartes défaussées. Chacune d'elles lui fait perdre un point. Si la somme des points que le joueur a gagnés est supérieure à celle des points qu'il a perdus, il remporte la partie.

Cette variante peut aussi se jouer en coopération à deux.

