

Les règles du jeu



Intervenant :
facultatif



Durée :
10 min et +



**Nombre
de joueurs :** 1 à 4



**Clientèle
visée** 3^e cycle du primaire

Préparation

L'intervenant remet à chaque joueur une planche de jeu et 10 cartes-créatures qui ont un verso de la même couleur. Il remet aussi un marqueur effaçable à sec (non inclus) à chacun. Le joueur étale les 10 cartes-créatures sur la table pour bien les voir. L'intervenant lit la mise en situation ci-dessous aux joueurs et leur explique le déroulement de la partie.

Quelle chance ! Tu assistes à un rassemblement de créatures fantastiques dans la clairière enchantée. Place-les aux endroits décrits pour découvrir la créature mystère !



planche de jeu



recto



verso

carte-créature

Préparation (suite)

L'intervenant choisit le niveau des cartes-indices qu'il souhaite utiliser :

Niveau 1 (cartes-indices 1 à 12) : vocabulaire varié, présence de mots moins fréquents, quelques pronoms plus complexes (*qui, que, en, y, lui, leur, lequel, celui-ci, etc.*), quantité moyenne de relecture et d'inférences à effectuer.

Niveau 2 (cartes-indices 13 à 24) : vocabulaire varié, présence plus marquée de mots moins fréquents, plusieurs pronoms plus complexes (*qui, que, en, y, lui, leur, lequel, celui-ci, etc.*), plus de relecture et d'inférences à effectuer.

Il remet à chaque joueur une carte-indice correspondant au niveau choisi.

Il montre aux joueurs où se trouvent les clés de correction et les cartes des créatures mystères ; ils les utiliseront à la fin de la partie pour corriger leurs réponses.



Déroulement

1. Le joueur lit le premier énoncé sur la carte-indice¹.
 - Si l'indice lui permet d'identifier la créature **et** son emplacement, il place la carte-créature à l'endroit correspondant sur la planche de jeu et coche la case à gauche de l'énoncé avec le marqueur effaçable à sec.
 - Si l'indice ne lui permet pas d'identifier la créature **et** son emplacement, il ne coche pas la case; il tentera de placer la carte-créature plus tard.
2. Le joueur poursuit la partie de la même façon en lisant l'énoncé suivant. À tout moment durant la partie, il peut relire un énoncé non coché pour placer la carte-créature correspondante sur sa planche.
3. La partie se termine lorsque tous les énoncés de la carte-indice ont été cochés et qu'il ne reste qu'une carte-créature qui n'a pas été placée sur la planche : il s'agit de la créature mystère.

1. La scène illustrée sur la planche de jeu doit être considérée comme une image à plat. Ainsi, lorsqu'on mentionne dans un indice qu'une créature se trouve *au-dessus* ou *au-dessous* d'une autre, il s'agit de l'emplacement physique de la créature **sur la planche de jeu** (et non de son emplacement dans une perspective en trois dimensions de l'image). Les termes *au-dessus*, *au-dessous* et *sous* sont privilégiés aux termes *derrière* et *devant*, qui nécessiteraient une conception de la scène en trois dimensions par l'enfant.



- Je brandis un poing dans les airs, car je suis en colère. Je suis à côté d'une créature aux cheveux gris qui n'a pas de chapeau.
- Ma queue violette rappelle celle d'un poisson. Celle de ma voisine est poilue et rose.
- Je tiens un bâton au bout duquel se trouve une arme tranchante. Je me situe juste sous le coffre rempli de pièces d'or.
- J'ai trois paires d'yeux. Je me situe juste à droite de la créature mi-femme, mi-serpent.
- La couleur rouge de ma peau rappelle celle du diable. Je suis en bas, à côté des ossements d'un animal.
- La créature au-dessus de moi tient un long bâton de bois. J'en tiens aussi un, sur lequel un insecte géant s'est posé.
- Je suis au-dessus de la créature qui n'a qu'un œil. Je chante une note d'opéra très aigüe.
- Ma voisine peigne ses cheveux avec le squelette d'un poisson. Je produis une douce mélodie avec une flûte de pan.
- Je suis prêt à abîmer une flèche. Je suis en dessous de la créature qui a deux cornes grises recourbées.

Correction

Pour valider la créature mystère, le joueur prend une carte des créatures mystères et repère le numéro de sa carte-indice. Si la créature illustrée à côté du numéro est la même que celle sur la carte qu'il n'a pas placée, le joueur a identifié la bonne créature mystère.

recto

- ✓ Une eau magique a rendu ma peau bleue. Je suis sous le personnage qui tient un bâton.
- ✓ Mes pieds et mes mains sont d'une couleur plus sombre que le reste de mon corps. Je suis à côté de la créature qui a quatre sabots.
- ✓ Des feuilles recouvrent ma poitrine. Je suis juste au-dessus de l'épée enfoncée dans le sol.
- ✓ Les membres de ma famille sont tous des elfes. C'est pour cela que j'ai les oreilles pointues et une silhouette élancée. Je suis à côté de la créature qui crache un venin violet.
- ✓ Je suis vêtu uniquement d'une jupe et d'un ceinturon. Je me trouve à gauche de la créature qui a des bracelets dorés aux poignets.
- ✓ Lorsque je suis venu au monde, je n'avais qu'une seule tête. J'en ai maintenant le triple. Je suis au-dessus du morceau de bois couvert de champignons violets.
- ✓ Mon apparence rappelle celle d'un bouc. Je me situe à gauche de la créature dont la queue est similaire à celle d'un poisson.
- ✓ Je porte un collier doré et massif. Je suis au-dessus de la créature aux sourcils sombres et volumineux.
- ✓ J'ai la queue d'un reptile et le corps d'une femme. Je me situe au-dessous du cyclope en collier.

points de victoire

la créature mystère ?

carte des créatures mystères

verso

3

Correction (suite)

Pour confirmer l'emplacement de chaque créature sur sa planche de jeu, le joueur retourne sa carte-indice. Il prend la clé de correction du numéro indiqué et la superpose sur sa carte. Il compare les emplacements des créatures avec ceux sur sa planche.



Calcul des points (facultatif)

Si l'intervenant le souhaite, les joueurs peuvent obtenir des points pour chaque créature bien placée et pour avoir identifié la bonne créature mystère. Pour calculer ses points, le joueur utilise le verso de la carte des créatures mystères.

Pour chaque créature bien placée, il obtient 1 point. S'il a bien identifié la créature mystère, il obtient 3 points. Le joueur additionne les points obtenus pour connaître son score. S'il y a plus d'un joueur, ceux-ci peuvent comparer leurs scores et déterminer un gagnant.

S'il le souhaite, l'intervenant peut aussi faire des copies de la feuille de suivi reproductible et en remettre une à chaque joueur. Chacun peut ainsi inscrire sur sa feuille le numéro des cartes-indices utilisées et le nombre de points obtenus.

The image shows a scorecard titled 'points de victoire' (winning points) and a player card. The scorecard has a green background and a yellow ribbon with the number '1' at the top. It contains the following information:

- Calculés tes points de victoire
- +1 point pour chaque créature placée au bon endroit (with a checkmark and a grid icon)
- +3 points pour avoir identifié la créature mystère (with a question mark icon)
- 9/6 (with a plus sign)
- 3/3 (with a plus sign)
- Total des points 12/12 (with an equals sign)
- Bravo! (with a speech bubble icon)

The player card below the scorecard shows a red devil-like creature and a grid with the following scores:

| | | |
|-----------|--------------|---|
| 12 points | CHAMPIONNE! | 1 |
| 11 points | Très habile! | 2 |
| 10 points | Pas mal! | 3 |



Crédits

Auteurs:

Lucie Barriault

Concept:

Lucie Barriault, Simon Tobin
et Geneviève Lafleur-Laplante

Illustrations:

Guillaume Bertrand

Révision linguistique:

Caroline Laflamme

Direction artistique:

Anne-Marie Lévesque

Assistance à la direction artistique:

Vanessa Dionne

Graphisme:

Valérie Bourbeau

Ce produit est conforme
à la nouvelle orthographe.

