



Les participes passés à bord



OBJECTIF DU VOYAGE



Accorder les participes passés employés avec l'auxiliaire *être* et les participes passés sans auxiliaire (qui agissent comme des adjectifs).

Description du jeu :

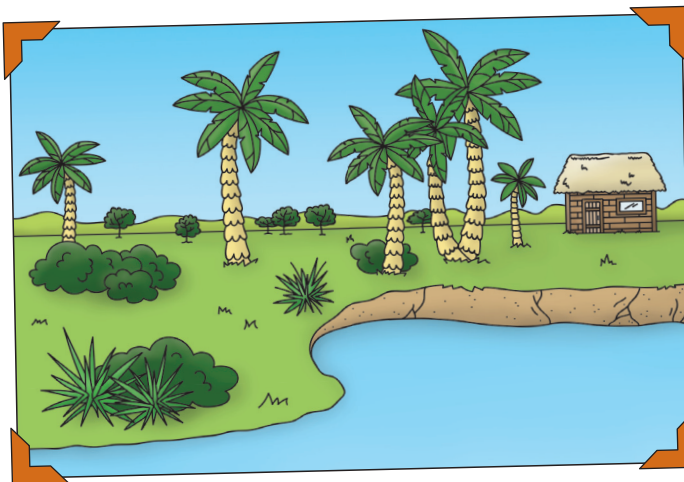
Les joueurs prédisent qui entre Amandine et Éco gagnera la course puis accordent des participes passés pour faire avancer les embarcations sur le Nil.

Ce jeu comprend :

- 1 planche de jeu
- 72 cartes-phrases
- 4 cartes-votes reproductibles
- 1 aide-mémoire
- 1 fiche de prédiction
- 2 pions-embarcations
- le corrigé
- les règles du jeu

MISE EN SITUATION

Amandine et Éco entament une course de bateau sur le Nil en Tanzanie. La Chic est montée à bord d'un bateau de plaisance, tandis que le Rustique a apporté son canot d'expédition. Sauras-tu prédire le gagnant ou la gagnante de cette course ?



L'ÉQUIPE

CHICS ET RUSTIQUES

Collaboration au contenu :

Véronique Masse

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



Les règles du jeu



Ce produit est conforme à la nouvelle orthographe.



CARTE D'EMBARQUEMENT



PASSAGÈRE:
Amandine

DESTINATION:
Tanzanie

CLIENTÈLE VISÉE:
5^e année

NOMBRE DE JOUEURS:
2 à 4



PRÉPARATION

L'intervenant place la planche de jeu au centre de la table. Il mélange les cartes-phrases et dépose la pile, face cachée, à côté de la planche.



Cette course organisé sur le Nil sera très captivante et intéressante.



Cette embarcation déjà réparé fonctionne très bien.

L'intervenant lit la mise en situation aux joueurs, puis ceux-ci mettent les deux pions-embarcations sur les cases « Départ » respectives d'Amandine (Chic) et d'Éco (Rustique). Le pion représentant un bateau de plaisance est celui d'Amandine et est associé aux participes passés employés avec *être*. Le pion d'Éco, le canot, est associé aux participes passés sans auxiliaire. Chaque joueur indique le pion qu'il souhaite voir arriver en premier, et l'intervenant écrit sur la fiche de prédiction, avec un marqueur effaçable à sec (non inclus), le nom de chaque joueur sous l'embarcation qu'il a choisie.

Il dépose le corrigé et l'aide-mémoire à côté de la planche de jeu. Il peut faire des copies en nombre suffisant de l'aide-mémoire reproductible et en remettre une à chaque joueur.



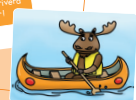
FICHE DE PRÉDICTION

Ce pion arrivera en premier!



NOM DES JOUEURS :

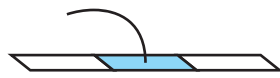
Ce pion arrivera en premier!



NOM DES JOUEURS :

DÉROULEMENT

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 la question à voix haute. Le joueur doit dire lequel des pions doit avancer selon le type de participe passé souligné : celui d'Amandine (participe passé avec l'auxiliaire *être*) ou celui d'Éco (participe passé sans auxiliaire).
2. Le joueur détermine si le participe passé souligné est bien accordé ou non et il corrige l'accord s'il y a lieu. Au besoin, il peut consulter l'aide-mémoire ou demander l'aide d'un autre joueur ou de l'intervenant.
3. Un autre joueur valide la réponse ainsi que le pion à avancer à l'aide du corrigé. Les réponses en bleu font avancer le pion de la Chic et celles en orange font avancer le pion du Rustique.
4. Le joueur avance le pion d'une ou deux cases, sur la planche de jeu, selon le bon accord du participe passé :
 - Accord au masculin singulier et au féminin singulier : 1 case
 - Accord au masculin pluriel et au féminin pluriel : 2 cases
5. La partie se termine lorsqu'un pion-embarcation (Amandine ou Éco) a complété le parcours. Le ou les gagnants sont les joueurs qui ont choisi ce pion, tel qu'indiqué sur la fiche de prédiction.



VARIANTE

Groupe-classe : L'intervenant s'assure de faire des copies en nombre suffisant des cartes-votes (préférentiellement sur du carton rigide) et en remet quatre, soit une pour chaque règle, à chaque joueur. Il prend une carte-phrase et la lit au groupe. Il mentionne le participe passé présent dans la phrase et demande aux joueurs quelle règle est celle qui s'applique pour l'accorder correctement. Les joueurs votent en levant la carte-vote correspondant à la règle qu'ils croient être la bonne. L'intervenant ou un joueur choisi au hasard explique la réponse puis avance le bon pion-embarcation sur la planche de jeu.



Les distances parcourues auparavant avec le canot d'expédition des Rustiques l'ont abimé.