



# Des marqueurs à toutes les sauces



## OBJECTIFS DU VOYAGE



Établir des liens entre les idées exprimées dans une phrase ou entre des phrases.



Reconnaitre et utiliser des marqueurs de relation courants qui établissent des liens entre les idées.

### Description du jeu :

Jeu dans lequel les joueurs doivent compléter de courts textes en trouvant les bons marqueurs de relation auprès des autres joueurs.

## MISE EN SITUATION

Puisque Amandine est une amatrice de gastronomie, suivre un cours de cuisine française à Paris avec ses amis lui paraissait une très bonne idée. Elle décide de créer un journal de bord racontant cette expérience inoubliable. Elle utilise un vocabulaire beaucoup plus élaboré qu'à l'habitude, mais elle aimerait l'enrichir davantage. Aide-la à compléter ce beau souvenir !



### Ce jeu comprend :

- 115 cartes-mots
- 16 cartes-textes (3 niveaux)
- 4 cache-cartes
- 1 certificat de cuisine reproductible
- 1 aide-mémoire
- le corrigé
- les règles du jeu

#### 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



Ce produit est conforme à la nouvelle orthographe.

# Les règles du jeu



## CARTE D'EMBARQUEMENT



PASSAGÈRE:  
Amandine

DESTINATION:  
France

CLIENTÈLE VISÉE:  
5<sup>e</sup> année

NOMBRE DE JOUEURS:  
2 à 4



## PRÉPARATION

L'intervenant prend l'ensemble des cartes-mots et les étale, faces cachées, au centre de la table. Il dépose le corrigé et l'aide-mémoire sur la table. Il peut faire des copies en nombre suffisant de l'aide-mémoire reproductible et en remettre une à chaque joueur. Il peut aussi faire des copies en nombre suffisant du certificat de cuisine.

Pour / Pour que

Cependant

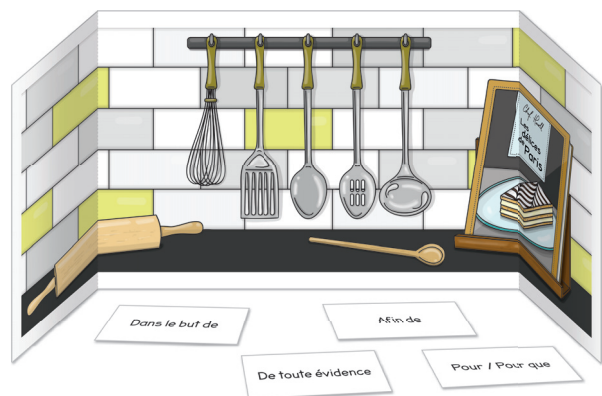


Il distribue à chacun des joueurs une carte-texte qui leur convient selon le degré de difficulté associé à chaque niveau (il n'est pas nécessaire que tous les joueurs aient des cartes-textes de même niveau).

- **Niveau 1** (cartes-textes des jours 1, 3, 5 et 13): Les joueurs doivent remplacer des marqueurs de relation par d'autres dans les textes.
- **Niveau 2** (cartes-textes des jours 2, 4, 8, 10, 11, 12, 15 et 16): Les joueurs doivent trouver des marqueurs de relation dans les textes en se référant aux catégories qui leur sont fournies.

- **Niveau 3** (cartes-textes des jours 6, 7, 9 et 14): Les joueurs doivent insérer des marqueurs de relation dans les textes sans qu'aucun indice leur soit fourni.

L'intervenant remet un cache-carte à chaque joueur. Les joueurs prennent chacun quatre cartes-mots et les déposent derrière leur cache-carte afin que les autres joueurs ne les voient pas. Ils lisent chacun leur carte-texte et s'ils ont parmi leurs cartes-mots des marqueurs de relation qui conviennent pour compléter des phrases, ils en placent au maximum deux aux endroits appropriés sur leur carte-texte.



## DÉROULEMENT

1. Le joueur qui aime le plus cuisiner commence la partie. À tour de rôle, dans le sens horaire, chaque joueur cible, parmi les exemples présentés dans l'aide-mémoire, un marqueur de relation dont il a besoin pour remplir sa carte-texte et il demande au joueur de son choix s'il le possède (p. ex. : « Est-ce que tu as *puis*? »). Si le joueur cible plus d'un marqueur qui conviendrait pour compléter une phrase, il peut les demander au même moment (p. ex. : « Est-ce que tu as *ensuite* ou *puis*? »).

- Si l'autre joueur a en main une carte-mots demandée, il la remet au joueur. Celui-ci la place au bon endroit sur sa carte-texte en lisant à voix haute la phrase ainsi formée.

Note: Un joueur ne peut pas placer deux fois le même marqueur de relation dans un texte.

• Si l'autre joueur n'a pas la carte demandée, le joueur prend une carte-mot parmi celles étalées sur la table. S'il peut la placer sur la carte-texte, il le fait, sinon il la met derrière son cache-carte avec les autres cartes-mots qu'il a déjà. C'est ensuite le tour du joueur suivant.

2. Lorsqu'un joueur complète sa carte-texte en ayant placé quatre marqueurs de relation, un autre joueur consulte le corrigé pour valider les réponses.

- Si tous les marqueurs correspondent à ceux du corrigé, le joueur remporte la partie.
- Si un ou des marqueurs de relation ne correspondent pas à ceux indiqués dans le corrigé, la partie se poursuit. Le joueur enlève la ou les cartes-mots qui ne conviennent pas et les remet dans son jeu.

3. Les joueurs peuvent faire une autre partie avec de nouvelles cartes-textes si le temps consacré au jeu n'est pas écoulé. Lorsque le jeu est terminé, l'intervenant peut remettre un certificat de cuisine à chaque joueur.

## VARIANTE

**Deux équipes de deux :** L'intervenant distribue une carte-texte à chaque équipe ainsi que quatre cartes-mots. Chaque équipe place au maximum deux cartes-mots qui peuvent convenir sur leur carte-texte. À tour de rôle, chaque équipe prend le nombre de cartes-mots nécessaire parmi celles étalées sur la table afin d'en avoir toujours quatre dans son jeu. Si l'une des quatre convient pour compléter une phrase du texte, l'équipe la dépose sur la carte-texte, puis elle se débarrasse d'une autre carte-mot en la plaçant, face visible, à côté des cartes étalées. Si aucune carte-mot ne permet de compléter une phrase sur la carte-texte, l'équipe se défasse d'une carte. L'équipe suivante a le choix de prendre la carte qui vient d'être jetée par l'autre équipe ou de prendre le nombre de cartes-mots nécessaire parmi celles étalées sur la table pour avoir quatre cartes. Lorsque l'équipe choisit la carte défaussée, elle doit la placer sur sa carte-texte et son tour est terminé. Les cartes défaussées s'empilent afin que seule celle du dessus soit disponible pour les équipes. L'équipe qui complète sa carte-texte en premier gagne la partie.

