



# Le carrousel des mots



## OBJECTIFS DU VOYAGE



Décoder des mots fréquents en vue de les reconnaître instantanément (sans analyse).



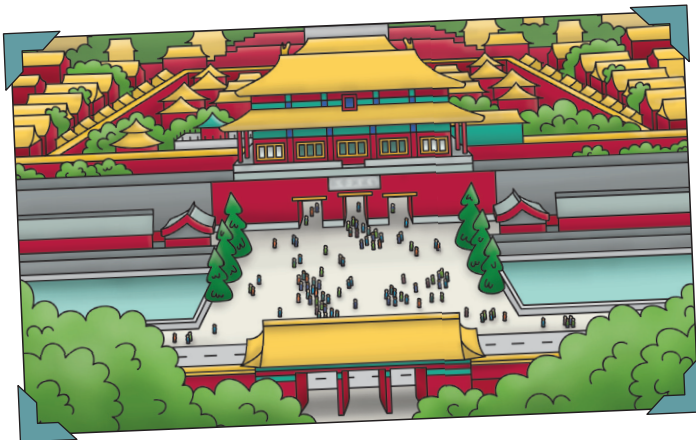
Observer l'orthographe de mots fréquents.

### Description du jeu :

Les joueurs doivent prédire laquelle des deux valises de Mousseline terminera le tour du carrousel à bagages en premier et les faire avancer en lisant ou en écrivant divers mots fréquents.

## MISE EN SITUATION

Mousseline et ses amis sont arrivés à leur première destination ! Ils doivent maintenant récupérer leurs bagages à l'aéroport de Pékin avant de commencer leur visite touristique. Pendant l'attente, Mousseline s'amuse à deviner laquelle de ses deux valises terminera le tour du carrousel à bagages en premier. Seras-tu capable de prédire celle qui sera récupérée avant l'autre ? À toi de jouer !



### Ce jeu comprend :

- 1 planche de jeu recto verso
- 1 roulette
- 96 cartes-mots
- 1 fiche de prédiction
- 2 pions-valises
- 1 dé
- les règles du jeu

#### L'ÉQUIPE

CHICS ET RUSTIQUES

#### Collaboration au contenu :

Mélissa Bélanger

#### 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:  
Mousseline

CLIENTÈLE VISÉE:  
1<sup>re</sup> année

DESTINATION:  
Chine

NOMBRE DE JOUEURS:  
2 à 4



## PRÉPARATION

L'intervenant sépare les cartes-mots selon leur couleur et fait deux piles:

- Les cartes orange présentent des mots fréquents répertoriés par Jocelyne Giasson<sup>1</sup>.

autre



- Les cartes turquoise présentent des mots de la liste orthographique de 1<sup>re</sup> année élaborée par le ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport<sup>2</sup>.

nous avons

beaucoup



L'intervenant choisit une des deux piles de cartes ou les deux selon les mots qu'il souhaite travailler et dépose la ou les piles sur la table, faces cachées.

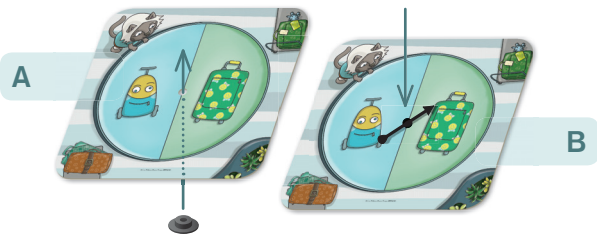
Il place la planche de jeu sur la table, du côté 1 s'il n'a sélectionné qu'une pile de cartes-mots

ou du côté 2 s'il utilise les deux piles de cartes-mots.

L'intervenant place la roulette (voir l'image ci-dessous) et le dé sur la table, puis il lit la mise en situation aux joueurs.

A. Insérer la base de la flèche dans le trou.

B. Ajouter la flèche sur le dessus de la base.



Les joueurs mettent les deux pions-valises au début du parcours et chacun indique celui qu'il souhaite voir terminer le tour du carrousel en premier. L'intervenant écrit le nom de chaque joueur sur la fiche de prédiction, avec un marqueur effaçable à sec (non inclus), à côté de l'illustration de la valise qu'il a choisie.

1. GIASSON, Jocelyne (2011). *La lecture: apprentissage et difficultés*. Montréal: Gaétan Morin Éditeur.

2. Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport (2014). *Liste orthographique à l'usage des enseignantes et des enseignants*. Québec: Gouvernement du Québec. Repéré à [www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site\\_web/documents/dpse/formation\\_jeunes/ListeOrthographique\\_Primaire.pdf](http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/dpse/formation_jeunes/ListeOrthographique_Primaire.pdf)

## DÉROULEMENT

1. Le joueur le plus jeune commence la partie. L'intervenant tourne la roulette afin d'indiquer au premier joueur quel pion avancer sur la planche de jeu.

À tour de rôle, dans le sens horaire, chaque joueur lance le dé et avance sur le carrousel à bagages le pion-valise illustré sur la roulette du nombre de cases indiqué par le dé.

2. Le joueur prend une carte-mot sur le dessus de la pile et lit le mot qui y est inscrit. Si l'intervenant a choisi d'utiliser les deux piles de cartes-mots, le joueur doit prendre la carte-mot sur la pile qui est de la même couleur que la case sur laquelle se trouve le pion. Si le joueur a de la difficulté lors de la lecture d'un mot, il peut demander l'aide d'un autre joueur ou de l'intervenant. Même si le mot n'est pas lu correctement lors de la première tentative, le pion-valise demeure sur sa case.
3. Après avoir lu le mot, le joueur (ou l'intervenant) tourne la roulette afin d'indiquer au prochain joueur quel pion avancer.
4. La partie se termine lorsqu'un pion a terminé un tour de carrousel (lorsqu'il atteint la case «Arrivée»). Il n'est pas nécessaire que le dé indique le nombre de cases exact séparant le pion de la fin du parcours pour que la partie se termine. Le gagnant ou les gagnants sont les joueurs qui ont choisi ce pion, tel qu'indiqué sur la fiche de prédiction.

devoir

chien

chambre

## VARIANTES

**Deux équipes de deux:** Chaque équipe choisit le pion-valise qu'elle souhaite voir terminer le tour du carrousel en premier. Le jeu se déroule comme précédemment, mais lorsqu'un joueur d'une équipe prend une carte-mot, il la lit à haute voix et demande à son coéquipier d'écrire le mot sur une feuille. Les rôles sont échangés à chaque tour. L'équipe qui a choisi le pion qui termine le tour du carrousel en premier gagne la partie.

**Deux joueurs:** Le jeu se déroule comme le jeu principal, mais lorsqu'un joueur prend une carte-mot, il la lit à haute voix et demande à l'autre joueur d'écrire le mot sur une feuille. Le joueur qui a choisi le pion qui termine le tour du carrousel en premier gagne la partie.

