



# Les mots imposteurs



## OBJECTIFS DU VOYAGE



Lire des mots simples et des logatomes et les distinguer.



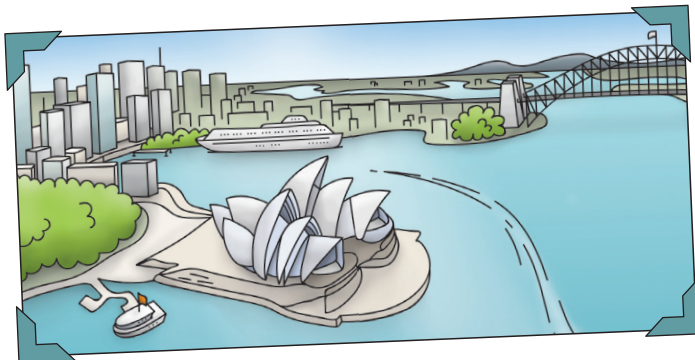
Lire différentes structures syllabiques en contexte de mots et de non-mots.

### Description du jeu :

Les joueurs doivent permettre à Mousseline d'assister au spectacle d'opéra et d'entrer dans la salle avant l'imposteur. Ils lisent les cartes et doivent déterminer lequel des personnages peut avancer dans le parcours.

### MISE EN SITUATION

Mousseline est maintenant arrivée en Océanie afin d'assister à son premier spectacle d'opéra à Sydney! Elle a hâte de vivre cette nouvelle expérience et de la raconter à Amandine et Florentin! À la billetterie, un employé l'arrête et lui demande s'il est possible pour elle de l'aider à trier les billets, car un imposteur en a vendu des faux. Si les billets ne sont pas tous classés rapidement, Mousseline ne pourra pas assister au spectacle. Elle veut tellement y aller qu'elle décide d'aider l'employé; elle veut également s'assurer que l'imposteur ne prend pas sa place dans la salle de spectacle!



### Ce jeu comprend :

- 1 planche de jeu
- 60 cartes de mots (2 niveaux)
- 60 cartes de non-mots (2 niveaux)
- 2 pions-personnages
- 1 dé
- les règles du jeu

#### L'ÉQUIPE

CHICS ET RUSTIQUES

#### Collaboration au contenu :

Nancy Gagné

#### Révision linguistique et correction :

Caroline Laflamme et

Catherine Baron

#### Direction pédagogique :

Lucie Barriault et Méliissa 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:  
Australie

NOMBRE DE JOUEURS:  
2 à 4



### PRÉPARATION

L'intervenant place la planche de jeu au centre de la table et dépose les deux pions-personnages au début du parcours.

Il choisit un niveau puis sélectionne les cartes de mots et de non-mots correspondant à ce niveau :

- Les cartes du niveau facile (mauves) présentent des mots et des non-mots de deux ou trois syllabes de structure simple CV.
- Les cartes du niveau difficile (orange) présentent des mots et des non-mots de deux ou trois syllabes simples (CV) et complexes (CVC, CVV, CCV).

L'intervenant mélange les cartes, place la pile et le dé à côté de la planche de jeu et lit la mise en situation aux joueurs.

### DÉROULEMENT

1. Le joueur le plus jeune commence la partie et le jeu se poursuit dans le sens horaire.
2. À tour de rôle, chaque joueur prend une carte et lit à voix haute ce qui y est écrit.

3. Le joueur détermine s'il s'agit d'un mot ou d'un non-mot. Si c'est un mot, le joueur lance le dé et avance Mousseline sur la planche de jeu du nombre de cases indiqué. Si c'est un non-mot, il lance le dé et avance l'imposteur du nombre de cases indiqué.
4. Si le joueur dit que c'est un mot alors que c'est un non-mot (ou l'inverse), les joueurs doivent s'entendre sur la bonne réponse. Ils peuvent consulter l'intervenant au besoin. Le bon pion est avancé d'une case malgré l'erreur du joueur.
5. La partie se termine lorsqu'un des deux pions atteint la salle de spectacle. Les joueurs ont gagné la partie si Mousseline entre dans la salle en premier.

### VARIANTES

**Deux équipes de deux:** Avant le début de la partie, chaque équipe choisit le pion qu'elle désire voir gagner. Le jeu se déroule comme précédemment, et les joueurs se consultent pour dire si ce qu'ils ont lu est un mot ou un non-mot. L'équipe qui a choisi le pion ayant atteint la salle de spectacle en premier gagne la partie.

**Individuel:** Un joueur peut jouer de façon autonome.

