



Les accords sont au menu



OBJECTIFS DU VOYAGE

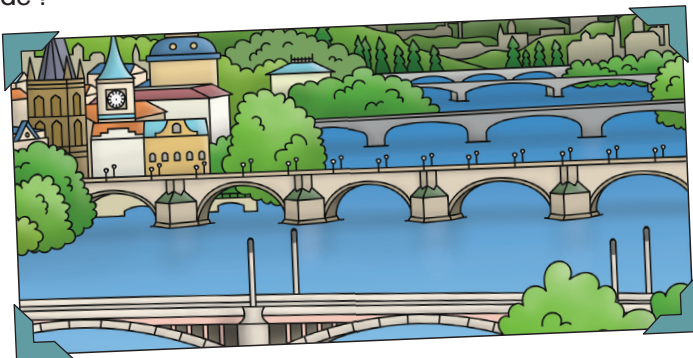
- ★ Observer les marques grammaticales des noms.
- ★ Observer qu'un nom est souvent précédé d'un déterminant.
- ★ Connaître la règle d'accord du déterminant avec le nom.

Description du jeu :

Jeu individuel dans lequel le joueur doit trouver les phrases dont les accords au féminin ou au pluriel sont corrects pour découvrir différents mots mystères de noms d'animaux habitant le zoo.

MISE EN SITUATION

Mousseline a besoin de ton aide! Elle a décidé de visiter le premier zoo à avoir vu le jour en 1752, à Vienne, avec ses amis. Au courant de la journée, la voyageuse désire nourrir différentes espèces d'animaux en leur donnant du poisson. Par contre, en commençant la distribution, elle réalise que les poissons ne sont pas tous frais; certains doivent être jetés. Elle décide donc d'être attentive afin de donner les meilleurs poissons aux animaux du zoo. Peux-tu lui venir en aide ?



Ce jeu comprend :

- 8 planches de jeu recto verso
- 16 cartes-animaux
- 1 feuille-réponse reproductible
- le corrigé
- 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^{re} année

DESTINATION:
Autriche

NOMBRE DE JOUEURS:
1 à 4 (individuel)



PRÉPARATION

L'intervenant choisit les planches de jeu qu'il souhaite utiliser selon la règle d'accord à travailler (féminin, pluriel ou les deux). Il remet une planche de jeu ainsi que quatre cartes-animaux différentes à chaque joueur. Il peut faire des copies de la feuille-réponse pour en remettre une à chaque joueur ou demander aux joueurs d'écrire avec un marqueur effaçable à sec (non inclus) à l'endroit prévu sur la planche de jeu. Il dépose le corrigé au centre de la table et lit la mise en situation aux joueurs.

DÉROULEMENT

1. Chaque joueur lit les phrases inscrites sur les poissons sur sa planche de jeu et détermine si les mots soulignés sont correctement accordés ou non. Il utilise un marqueur effaçable à sec si l'intervenant désire voir des traces de ses démarches.
2. Il dépose une carte-animal sur chacune des phrases bien accordées.



3. Chaque joueur repère la ou les lettres surlignées dans chaque phrase bien accordée et écrit ces lettres, dans l'ordre, sur la feuille-réponse ou à l'endroit prévu sur la planche de jeu afin de trouver le mot mystère.

Les numéros inscrits sur la feuille-réponse reprennent les numéros des planches de jeu. Chaque joueur doit donc écrire sa réponse sur la ligne correspondant à celle du numéro de la planche.

4. La partie se termine lorsque le mot mystère de cinq lettres a été découvert. Chaque joueur valide sa réponse avec le corrigé et peut poursuivre le jeu avec une nouvelle planche.

VARIANTES

Défi: Lorsqu'il y a plusieurs joueurs à la fois, l'intervenant peut proposer un défi en demandant aux joueurs d'écrire sur une feuille une phrase contenant à la fois le mot mystère découvert et un accord au féminin ou au pluriel, selon la règle qui est travaillée en classe.

En équipe de deux: Les joueurs trouvent ensemble les phrases correctes sur une planche.

