



Le Carnaval lexical



OBJECTIFS DU VOYAGE

- ★ Décoder des mots et comprendre leur sens.
- ★ Trouver des mots qui correspondent à des catégories et vice versa.
- ★ Enrichir le vocabulaire.

Description du jeu :

Les joueurs doivent compléter leur grille de rallye le plus rapidement possible en trouvant des mots qui correspondent à des catégories ou vice versa.

MISE EN SITUATION

Le carnaval de Rio en Amérique du Sud est un évènement que Mousseline et ses amis attendent depuis plusieurs jours ! Ils se sont d'ailleurs inscrits au rallye du jour afin de mieux connaître cette destination de rêve. Pourront-ils le terminer et gagner le grand prix ? Ils auront certainement besoin d'un coup de pouce ! Allez, joins-toi à cette formidable équipe !



Ce jeu comprend :

- 30 planches de jeu recto verso
- 1 roulette
- 90 cartes-mots
- 1 tableau de suivi
- 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



Ce produit est conforme à la nouvelle orthographe.

Les règles du jeu



CARTE D'EMBARQUEMENT



PASSAGÈRE:
Mousseline

CLIENTÈLE VISÉE:
1^{re} année

DESTINATION:
Brésil

NOMBRE DE JOUEURS:
Groupe-classe



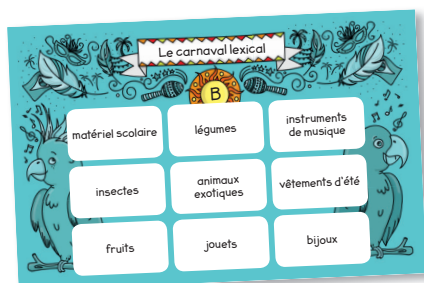
PRÉPARATION

L'intervenant remet une planche de jeu à chaque joueur en la plaçant du côté qu'il souhaite utiliser :

Le **côté A** contient des éléments qui entrent dans des catégories.



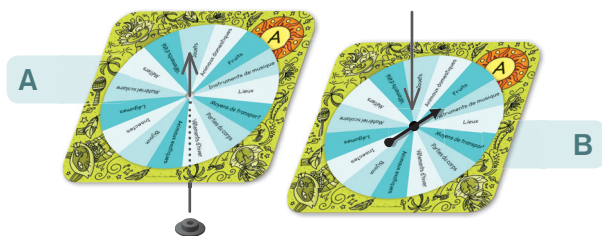
Le **côté B** contient des noms de catégories.



Il remet neuf jetons (non inclus) à chaque joueur.

Il place la roulette de catégories sur la table (*voir l'image ci-dessous*) s'il utilise le côté A des planches ou il mélange l'ensemble des cartes-mots et les étale, faces cachées, au centre de la table s'il utilise le côté B.

- Insérer la base de la flèche dans le trou.
- Ajouter la flèche sur le dessus de la base.



S'il utilise le côté A des planches, l'intervenant prend aussi le tableau de suivi des catégories et un marqueur effaçable à sec (non inclus).

Il lit la mise en situation aux joueurs.

DÉROULEMENT

Avec la roulette (côté A):

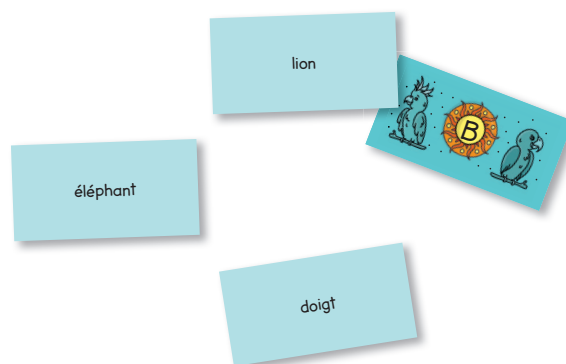
1. L'intervenant tourne la flèche de la roulette, nomme la catégorie sur laquelle elle s'arrête et coche celle-ci sur son tableau de suivi avec un marqueur effaçable à sec.
2. Si un mot écrit sur la planche de jeu des joueurs correspond à la catégorie nommée par l'intervenant, ceux-ci placent un jeton sur ce mot. Si plus d'un mot correspond à la catégorie nommée, les joueurs en choisissent un sur lequel ils placent un jeton (une même catégorie peut être nommée deux fois par l'intervenant).

Note: Pour la catégorie des jouets, les mots qui peuvent faire partie d'autres catégories comme *train* (moyen de transport) ou *koala* (animal exotique) ne peuvent pas être considérés comme des jouets, même si certains jouets peuvent avoir la même forme que ces éléments.

3. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur complète sa planche de jeu en ayant mis un jeton sur chaque case.
4. L'intervenant valide la planche du joueur à l'aide de son tableau de suivi (il vérifie que chaque mot de la planche du joueur correspond à une catégorie nommée pendant la partie).
 - Si tous les mots correspondent aux catégories ayant été nommées par l'intervenant, le joueur remporte la partie.
 - Si un ou plusieurs mots n'appartiennent pas à une catégorie ayant été nommée par l'intervenant, le joueur retire le ou les jetons correspondants et la partie se poursuit.

Avec les cartes-mots (côté B):

1. L'intervenant prend une carte-mot, lit le mot à voix haute et met la carte de côté.
2. Si la catégorie à laquelle le mot nommé appartient figure sur la planche des joueurs, ceux-ci placent un jeton sur cette catégorie. Ils peuvent demander l'aide de l'intervenant au besoin.
3. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur complète sa planche de jeu en ayant mis un jeton sur chaque case.
4. L'intervenant valide la planche du joueur en vérifiant que chaque catégorie sur sa planche peut être associée à l'une des cartes-mots mises de côté pendant la partie.
 - Si toutes les catégories correspondent à des mots ayant été nommés par l'intervenant, le joueur remporte la partie.
 - Si une ou plusieurs catégories n'incluent aucun mot ayant été nommé par l'intervenant, le joueur retire le ou les jetons correspondants et la partie se poursuit.



VARIANTE

En sous-groupe de trois à six joueurs: L'intervenant remet l'ensemble des cartes-mots ou la roulette au groupe de joueurs. Un maître de jeu est nommé avant chacune des parties et elles se déroulent comme précédemment. Mais, lorsque les joueurs croient qu'un mot sur leur

planche appartient à la catégorie nommée ou qu'une catégorie inclut le mot nommé, ils disent ce mot ou cette catégorie à haute voix afin que les autres joueurs le valident. Ils placent leur jeton sur le mot ou la catégorie s'ils ont raison et demandent l'aide de l'intervenant au besoin.