



# Lecture en photos



## OBJECTIFS DU VOYAGE

- ★ Développer la compréhension en lecture.
- ★ Se donner une intention de lecture.
- ★ Cerner l'information importante dans les phrases.

### Description du jeu :

Les joueurs doivent identifier les bonnes photos des Chics et des Rustiques à l'aide d'indices fournis dans des phrases.

## MISE EN SITUATION

Mousseline et ses amis ont passé un séjour de rêve en Afrique. Mombasa est une ville idéale pour connaître la culture et la gastronomie du Kenya. La ville permet aussi de faire des activités de plein air comme des safaris, du camping ou du canot. Les Chics ont d'ailleurs invité les Rustiques à faire le voyage avec eux, connaissant leur intérêt pour les activités de plein air. Après plusieurs journées bien remplies, les photos abondent. En faisant leur ménage, Mousseline et ses amis s'amuse à modifier quelques photos prises durant leur séjour avec un logiciel. Ils observent ensuite ce qui a changé d'une photo à l'autre en jouant aux devinettes ! Amuse-toi avec eux !



### Ce jeu comprend :

- 6 planches de jeu
- 36 fiches de lecture
- 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<sup>re</sup> année

DESTINATION:  
Kenya

NOMBRE DE JOUEURS:  
1 à 6 (individuel)



### PRÉPARATION

L'intervenant regroupe les fiches de lecture en se fiant à leurs couleurs. Il lit la mise en situation aux joueurs.

- Il y a un zèbre qui mange.
- La nappe est blanche.
- Il y a une assiette sur la table.
- Je porte une chemise mauve.
- J'ai une tasse bleue à la main.

Mousseline

Il distribue une planche de jeu à chaque joueur ainsi que la série de fiches de lecture correspondantes (de la même couleur que la planche). L'intervenant laisse le corrigé dans la boîte et invite les joueurs à venir le consulter au moment approprié.

### DÉROULEMENT

1. Le joueur prend une fiche de lecture et lit chacune des phrases. Il doit trouver, sur la planche de jeu, l'image qui est décrite. Il place la fiche de lecture à côté de l'image correspondante.

- Il y a des canards dans l'eau.
- La tente est bleue.
- Ma canne à pêche est sous ma chaise.
- Je porte une chemise rouge.
- Je n'ai pas de pain dans ma main.

2. Il fait la même chose avec les autres fiches de lecture.
3. Lorsqu'il a associé toutes les fiches de lecture à une photo, le joueur valide ses réponses en consultant le corrigé. Si certaines fiches ne sont pas associées aux bonnes images, le joueur lit de nouveau ces fiches et essaie de repérer le ou les indices qui n'ont pas été correctement compris lors de la première lecture.
4. Il peut faire une autre partie en utilisant une nouvelle planche de jeu et les fiches de lecture correspondantes.

### VARIANTES

**En équipe de deux:** À tour de rôle, un joueur lit les phrases d'une fiche de lecture et l'autre doit trouver la bonne photo.

**Deux équipes de deux:** Un des joueurs d'une équipe lit les phrases d'une fiche et les deux joueurs de l'autre équipe doivent trouver ensemble la bonne photo. Les joueurs d'une équipe alternent pour lire les fiches.