



# Accordées comme des sardines



## OBJECTIFS DU VOYAGE



Distinguer et reconnaître le genre et le nombre d'un nom et d'un déterminant.



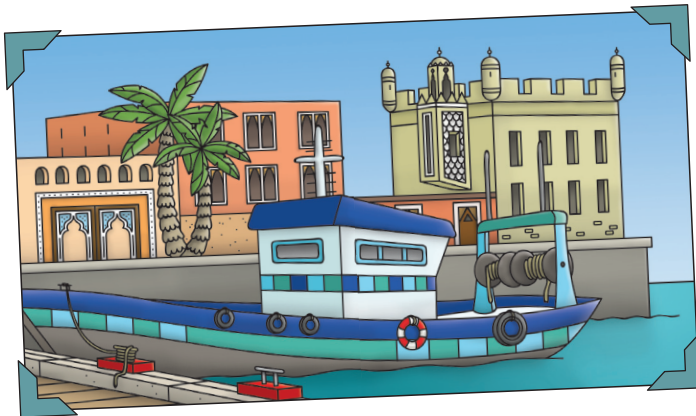
Connaître la règle d'accord du déterminant avec le nom dans un groupe du nom.

### Description du jeu :

Les joueurs doivent définir l'accord du déterminant et du nom dans le groupe du nom souligné sur chaque carte-phrase et en rassembler cinq de chaque type dans leur boîte de sardines.

## MISE EN SITUATION

Le Maroc étant un des plus grands producteurs de sardines au monde, ce pays est une destination de rêve pour Mousseline et ses amis, car ils adorent ces délicieux poissons ! En se rendant au marché pour en acheter, un marchand leur propose de relever un défi. Ils doivent remplir leur boîte avec quatre sortes de sardines différentes. Quel Chic terminera ce défi en premier ? Accompagne-les dans cette aventure africaine !



### Ce jeu comprend :

- 4 planches de jeu
- 80 cartes-phrases
- 4 cartes-sardines
- 1 aide-mémoire
- les règles du jeu

#### L'ÉQUIPE

CHICS ET RUSTIQUES

#### Collaboration au contenu :

Alexandra Cantin

#### 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:  
2<sup>e</sup> année

DESTINATION:  
Maroc

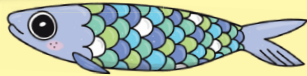
NOMBRE DE JOUEURS:  
2 à 4



### PRÉPARATION

L'intervenant remet une planche de jeu à chaque joueur. Il mélange les cartes-phrases avec les cartes-sardines puis dépose la pile, face cachée, au centre de la table avec l'aide-mémoire. Il présente le contenu de l'aide-mémoire aux joueurs.

La fille mange une pomme.



Une baleine nage dans la mer.



### DÉROULEMENT

1. Le joueur le plus gourmand commence la partie. À tour de rôle, dans le sens horaire, chaque joueur prend une carte-phrase et lit la phrase qui y est écrite à voix haute.
2. Le joueur définit l'accord du déterminant et du nom dans le groupe du nom souligné et les autres confirment ou non la bonne réponse.

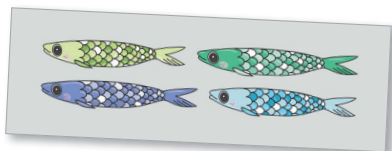
- Si le joueur identifie correctement l'accord, il dépose la carte-phrase dans la boîte de sardines correspondante sur sa planche de jeu.
- Si le joueur n'identifie pas le bon accord, il remet la carte-phrase sous la pile au centre de la table.

Lorsque le joueur a de la difficulté à préciser l'accord souligné, il peut consulter l'aide-mémoire.

3. Lorsqu'un joueur prend une carte-phrase qui comporte un accord pour lequel il a déjà accumulé ses cinq cartes-phrases, il donne cette carte au joueur de son choix. Si tous les joueurs ont accumulé les cinq cartes-phrases correspondant à cet accord, le joueur place la carte de côté et son tour se termine.

## DÉROULEMENT (SUITE)

4. Lorsqu'une carte-sardine est prise, le joueur la place à l'endroit de son choix sur sa planche de jeu. Elle compte pour une carte-phrase de l'accord de son choix.



5. Le premier joueur ayant cinq cartes-phrases pour chaque accord sur sa planche de jeu gagne la partie.

Des automobiles  
roulent sur la piste.

Ta statue est en haut.

Mes parents rient fort.

Mes papiers restent  
en ordre.

## VARIANTES

**Deux équipes de deux:** Chaque équipe lit à tour de rôle une carte-phrase à l'équipe adverse en mentionnant le groupe de mots soulignés. Le jeu se poursuit comme précédemment.

**Jeu coopératif:** Une seule planche de jeu est placée au centre de la table. À tour de rôle, chaque joueur définit l'accord des mots soulignés dans la phrase. Si une difficulté se présente, les joueurs peuvent s'entraider ou utiliser l'aide-mémoire. Une limite de temps peut être imposée par l'intervenant pour ajouter un défi supplémentaire. Le jeu se termine lorsque le sous-groupe a complété sa planche de jeu ou lorsque le temps est écoulé.

