



La cité de la phrase



OBJECTIFS DU VOYAGE



Connaître et utiliser des caractéristiques syntaxiques et certaines manipulations pour identifier des mots appartenant à différentes classes (déterminant, nom, adjectif et verbe) dans des phrases.



Observer des constructions de groupes du nom (GN) et identifier des GN à l'intérieur de phrases.

Description du jeu :

Les joueurs identifient des mots appartenant à différentes classes (déterminant, nom, adjectif et verbe) ou des groupes du nom dans des phrases afin que Mousseline atteigne le sommet du Wayna Picchu.

MISE EN SITUATION

Mousseline a la chance de visiter le Machu Picchu. Arrivée à la cité, elle remarque une montagne un peu plus haute, le Wayna Picchu. Elle décide de la monter afin d'observer la cité dans son ensemble. Elle apporte quelques barres énergétiques afin de garder ses forces. Aide Mousseline dans son ascension !



Ce jeu comprend :

- 1 planche de jeu recto verso
- 80 cartes-phrases
- 1 aide-mémoire
- 4 pions-personnages
- 1 dé
- le corrigé
- 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^e année

DESTINATION:
Pérou

NOMBRE DE JOUEURS:
2 à 4



PRÉPARATION

L'intervenant dépose la planche de jeu au centre de la table, du côté qu'il souhaite utiliser :

Côté A : les joueurs doivent trouver des mots appartenant à différentes classes (déterminant, nom, adjectif et verbe) dans des phrases.

Côté B : les joueurs doivent trouver des groupes du nom dans des phrases.

Il mélange les cartes-phrases et dépose la pile, face cachée, près de la planche de jeu.



Il place l'aide-mémoire, le dé, le corrigé ainsi qu'un marqueur effaçable à sec (non inclus) sur la table, puis il lit la mise en situation aux joueurs.

Chaque joueur choisit un pion-personnage et le place sur la case « Départ ».

DÉROULEMENT

Côté A

- Le joueur le plus jeune commence la partie. À tour de rôle, dans le sens horaire, chaque joueur prend une carte-phrase sur le dessus de la pile et lit à voix haute la phrase qui y est écrite.
- Il doit repérer dans cette phrase un mot qui appartient à la classe de mots associée à la couleur de la case sur laquelle son pion se trouve sur la planche de jeu :
 - Si la case est bleue, il doit trouver un déterminant.
 - Si la case est rouge, il doit trouver un nom.
 - Si la case est orange, il doit trouver un adjectif.
 - Si la case est verte, il doit trouver un verbe.



Le joueur encadre le mot à l'aide d'un marqueur effaçable à sec ou il le dit à voix haute. S'il a de la difficulté à reconnaître la classe d'un mot, il peut consulter l'aide-mémoire.

DÉROULEMENT (SUITE)

- Le joueur justifie sa réponse aux autres en se basant sur des caractéristiques syntaxiques et certaines manipulations possibles pour identifier la classe des mots. Il peut aussi recourir à l'aide-mémoire à cette étape-ci.
- Le joueur à la gauche de celui qui a répondu valide le mot identifié en consultant le corrigé. (Le numéro au bas de la carte correspond au numéro de la phrase dans le corrigé.)
 - Si le mot trouvé appartient bien à la classe de mots demandée, le joueur lance le dé, avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé et met la carte-phrase de côté.
 - Si le mot trouvé n'appartient pas à la classe de mots demandée, le joueur remet la carte sous la pile et laisse son pion au même endroit.
- La partie se termine lorsqu'un des pions atteint le sommet du Wayna Picchu.

Côté B

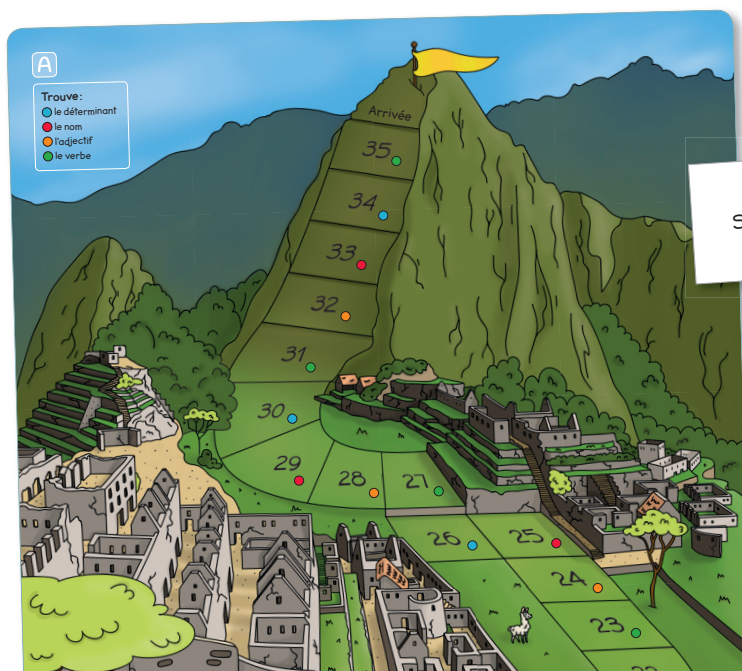
Le jeu se déroule comme précédemment, mais les joueurs doivent trouver un groupe du nom dans une phrase au lieu d'un mot appartenant à une classe précise.

VARIANTES

Côté A ou B: Le jeu se déroule comme précédemment, mais les joueurs lancent le dé même si leur réponse est incorrecte.

Côté A seulement: L'intervenant donne la consigne aux joueurs de trouver tous les mots d'une phrase qui appartiennent à la classe demandée (p. ex.: *chiens* et *eau* dans la phrase *le chien boit de l'eau*) ou tous les groupes du nom dans une phrase (p. ex.: *les bons amis* et *la cité* dans la phrase *les bons amis visitent la cité*) pour pouvoir lancer le dé. Au besoin, avant que le joueur donne sa réponse, le joueur qui a le corrigé peut indiquer le nombre de mots ou le nombre de groupes du nom qu'il y a dans la phrase (p. ex.: «Il y a deux noms dans la phrase.»).

Deux équipes de deux: Chaque équipe choisit un pion et le place au début du parcours (côté A ou B). Un joueur de chaque équipe prend une carte-phrase et demande à son coéquipier (ou à l'un de ses adversaires) de trouver un mot ou un groupe de mots, selon le côté de la planche utilisé. Les rôles sont échangés à chaque tour. L'équipe dont le pion atteint le sommet en premier gagne la partie.



Sa petite cousine prend l'autobus. (11)

Ces amies inséparables dévorent leur collation. (20)