



Le fouillis de textes



OBJECTIFS DU VOYAGE



Développer la capacité à établir des liens entre les idées d'un texte, la chronologie des événements et l'ordre des éléments.



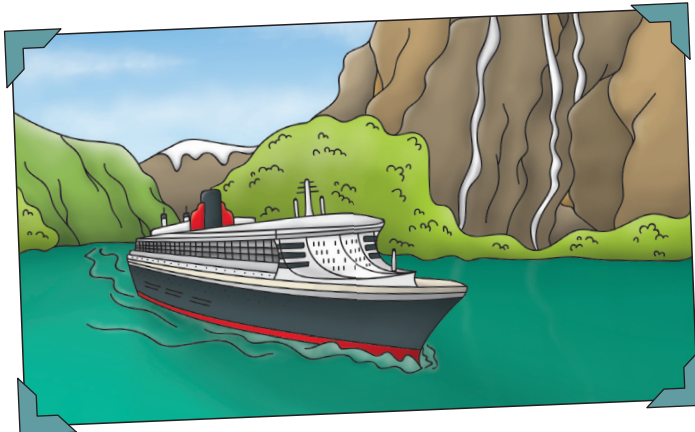
Explorer différents genres de textes (textes qui racontent, qui expliquent, qui décrivent, qui visent à convaincre ou à faire agir, qui précisent des « comment faire » et qui servent d'outils de référence).

Description du jeu :

Les joueurs collaborent pour remettre en ordre les parties d'un texte et ainsi comprendre le sens de celui-ci.

MISE EN SITUATION

Mousseline fait une agréable croisière dans un fjord de la Norvège. Sur le bateau, elle profite de la piscine, du restaurant et de la vue magnifique, et elle occupe le reste de ses temps libres avec de la lecture. Après une de ses baignades, ses pieds mouillés la font chuter. Tous ses papiers et fiches de lecture se mélangent sur le sol. Aide Mousseline à remettre tout en ordre !



Ce jeu comprend :

- 1 planche de jeu
- 36 cartes-textes
- 12 cartes-titres
- le corrigé
- les règles du jeu

L'ÉQUIPE CHICS ET RUSTIQUES

Collaboration au contenu :
Émilie Rivard

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:
Norvège

NOMBRE DE JOUEURS:
2 à 4

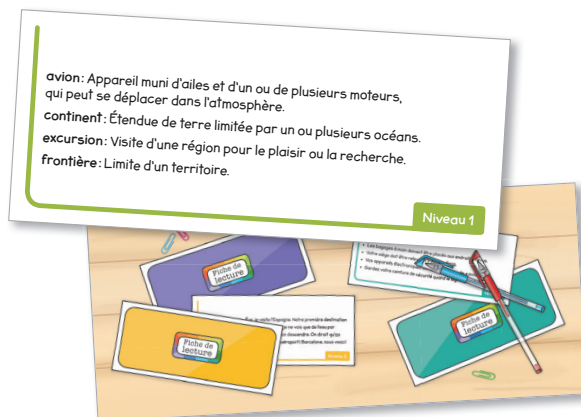


PRÉPARATION

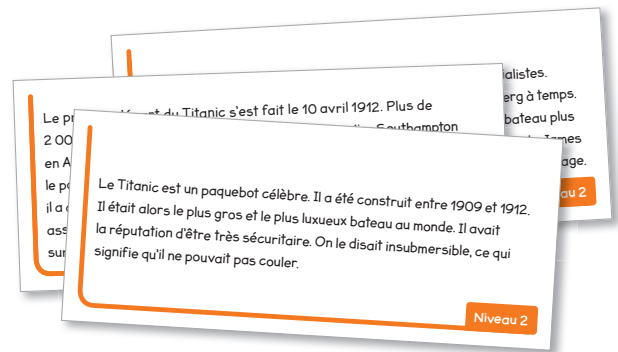
L'intervenant place les cartes-titres, faces visibles, sur la table.



Il sépare les cartes-textes selon leur couleur et leur niveau de difficulté.



Il choisit les cartes-textes qu'il souhaite utiliser selon leur niveau de difficulté et forme différentes piles (trois cartes-textes de la même couleur par pile). Les niveaux des cartes-textes sont inscrits au recto de celles-ci.



Il dépose la planche de jeu et des marqueurs effaçables à sec (non inclus) au centre de la table, puis il lit la mise en situation aux joueurs.

Il indique aux joueurs une pile par laquelle commencer (ou leur demande par quelle pile ils souhaitent commencer).

Il laisse le corrigé dans la boîte et invite les joueurs à venir le consulter au moment approprié.

DÉROULEMENT

1. Le joueur le plus jeune commence la partie. À tour de rôle, dans le sens horaire, chaque joueur prend une carte-texte dans la pile sélectionnée et la lit à voix haute.

S'il y a un quatrième joueur, celui-ci accompagne le joueur de son choix et sera le premier à prendre une carte-texte au tour suivant.

2. Chaque joueur souligne individuellement, à l'aide d'un marqueur effaçable à sec, les mots-clés de sa carte-texte qui lui donnent des indices sur l'ordre possible des éléments présentés dans le texte. Chacun dessine une étoile au-dessus des mots qu'il ne connaît pas.
3. Les joueurs partagent les mots-clés soulignés et discutent des mots difficiles afin que tous comprennent le contenu et le sens du texte.

4. Ensemble, les joueurs décident à quel endroit déposer chaque carte-texte sur la planche de jeu afin de mettre les parties du texte dans l'ordre.
5. Les joueurs observent les cartes-titres, sélectionnent celle qui correspond le mieux au texte et la place sur la planche de jeu.
6. Les joueurs valident leurs réponses avec le corrigé. Ils peuvent poursuivre le jeu avec une nouvelle pile de cartes-textes.

VARIANTE

Individuel: Un joueur peut jouer de façon autonome.

