



L'aviron orthographique



OBJECTIFS DU VOYAGE



Connaître différentes régularités orthographiques :

- *att, aff, app* et *acc* en début de mot;
- *irr, ill* et *imm* en début de mot;
- *anche, ande, angle* et *ange* en fin de mot;
- *endre* en fin de mot.



Appliquer des règles orthographiques fréquentes pour écrire correctement des mots.

Description du jeu :

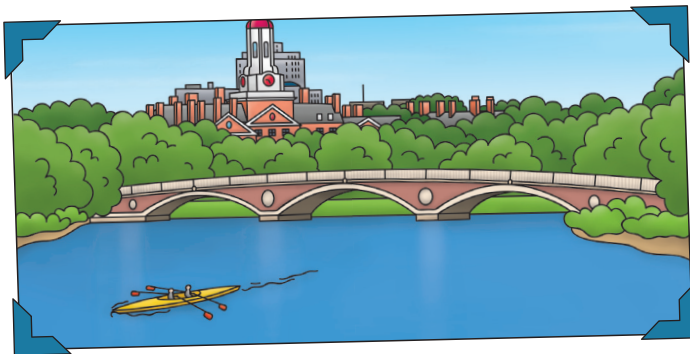
Les joueurs doivent appliquer différentes règles orthographiques pour découvrir quelle embarcation franchira la ligne d'arrivée en premier.

Ce jeu comprend :

- 1 planche de jeu
- 70 cartes-questions
- 8 cartes-exceptions
- 4 cartes-votes reproductibles
- 1 aide-mémoire
- 1 fiche de prédiction
- 4 pions-embarcations
- le corrigé
- les règles du jeu

MISE EN SITUATION

Florentin et ses amies sont à Boston, ils arrivent juste à temps pour voir la célèbre course d'aviron. Ils s'installent donc sur le pont John W. Weeks pour avoir une superbe vue sur la course. Au loin, Florentin voit quatre embarcations qui sont presque à égalité, il parie donc avec ses amies sur celle qui franchira la ligne d'arrivée en premier ! Quelle équipe surprendra Florentin et ses amies par sa performance ?



L'ÉQUIPE CHICS ET RUSTIQUES

Collaboration au contenu :
Isabelle Turcotte

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



PASSAGER:
Florentin

CLIENTÈLE VISÉE:
4^e année

DESTINATION:
États-Unis

NOMBRE DE JOUEURS:
2 à 4



PRÉPARATION

L'intervenant place la planche de jeu au centre de la table. Il mélange les cartes-questions et dépose la pile, face cachée, sur la table à côté de la planche. S'il souhaite utiliser les cartes-exceptions (identifiées par l'image de Florentin au recto de la carte), il les mélange avec les cartes-questions. Il laisse le corrigé des cartes-exceptions dans la boîte et invite les joueurs à venir le consulter au moment approprié.

Dans la phrase ci-dessous, est-ce que le mot souligné s'écrit avec un ou deux ? Explique ta réponse.

Cette illustration montre toutes les parties d'un avion.



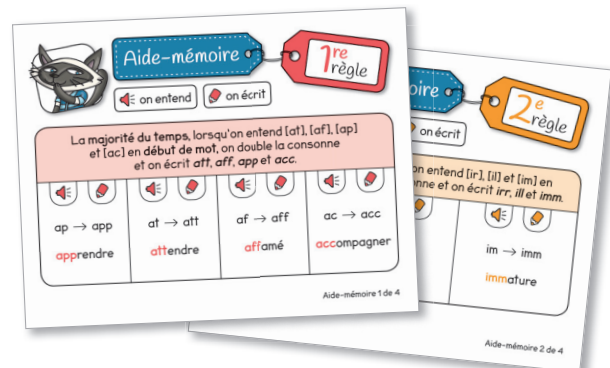
Dans la phrase ci-dessous, pourquoi le mot souligné est-il une exception à l'une des quatre règles ?

Nous nous rendrons en Afrique afin de participer à une compétition d'aviron.

Trouve un mot qui respecte la règle suivante: la majorité du temps, lorsqu'on entend [anche] en fin de mot, le son [an] s'écrit an.

L'intervenant lit la mise en situation aux joueurs, puis ceux-ci mettent les quatre pions-embarcations sur leur case de départ respective. Chacun indique celle qu'il souhaite voir franchir la ligne d'arrivée en premier. L'intervenant écrit sur la fiche de prédiction, avec un marqueur effaçable à sec (non inclus), le nom de chaque joueur sous l'embarcation qu'il a choisie.

L'intervenant dépose l'aide-mémoire près de la planche de jeu et explique aux joueurs qu'ils doivent justifier leurs réponses à l'aide d'une des quatre règles présentées dans l'aide-mémoire¹ qui concernent des régularités orthographiques.





1. Les règles orthographiques sont inspirées de Leroux, C. et Martin L. (2012). Scénarios pour mieux écrire les mots. Chenelière Éducation, Montréal, Québec.

DÉROULEMENT


1. Le joueur le plus jeune commence la partie. À tour de rôle, dans le sens horaire, chaque joueur prend une carte-question sur le dessus de la pile, lit la question à haute voix en mentionnant s'il y a lieu le mot qui est souligné dans la phrase, et tente d'y répondre. Au besoin, le joueur peut consulter l'aide-mémoire ou demander l'aide d'un autre joueur ou de l'intervenant. Le ou les autres joueurs approuvent la réponse ou non.

Qu'il ait répondu correctement ou non, le joueur avance d'une case, sur la planche de jeu, le pion-embarcation qui correspond à la couleur de la règle présentée ou expliquée sur la carte-question.

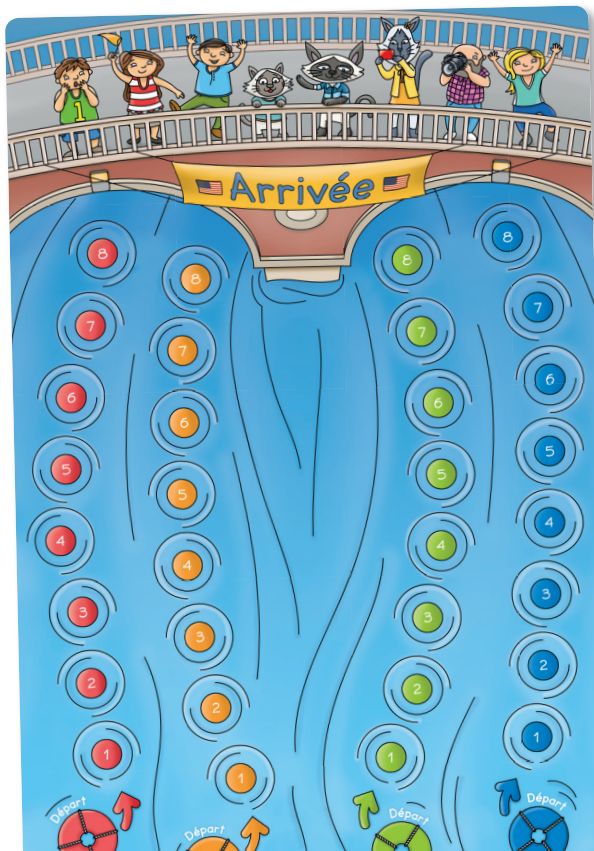
 1^{re} règle: embarcation rouge

 2^e règle: embarcation orange

 3^e règle: embarcation verte

 4^e règle: embarcation bleue

Il met la carte-question de côté.



2. Si l'intervenant a inséré les cartes-exceptions et qu'un des joueurs en prend une, celui-ci tente de répondre à la question puis recule d'une case le pion-embarcation qui correspond à la règle évoquée. Il peut consulter la réponse dans le corrigé des cartes-exceptions. Le numéro au haut de la carte correspond au numéro de la réponse dans le corrigé.
3. La partie se termine lorsqu'un pion-embarcation franchit la ligne d'arrivée. Le gagnant ou les gagnants sont les joueurs qui ont choisi ce pion, tel qu'indiqué sur la fiche de prédiction.

VARIANTE

Groupe-classe: L'intervenant s'assure de faire des copies en nombre suffisant des cartes-votes (préférentiellement sur du carton rigide) et en remet quatre, soit une pour chaque règle, à chacun des joueurs. Il prend une carte-question et la lit au groupe. Les joueurs votent en levant la carte-vote correspondant à la règle qu'ils croient être la bonne. L'intervenant ou un joueur choisi au hasard explique la réponse puis avance le bon pion-embarcation d'une case sur la planche de jeu.

