



# La montagne de la phrase



## OBJECTIFS DU VOYAGE



Connaître et utiliser des manipulations syntaxiques pour identifier le groupe qui occupe la fonction sujet dans des phrases.



Connaître et utiliser des manipulations syntaxiques pour identifier le ou les groupes qui occupent la fonction complément de phrase dans des phrases.

### Description du jeu :

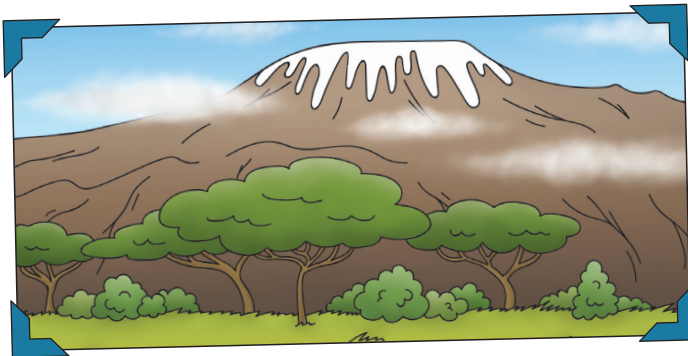
Les joueurs identifient le groupe qui occupe la fonction sujet et le ou les groupes qui occupent la fonction complément de phrase afin que Florentin atteigne le sommet du Kilimandjaro.

### Ce jeu comprend :

- 1 planche de jeu
- 80 cartes-phrases
- 10 cartes spéciales
- 1 aide-mémoire
- 4 pions-personnages
- 1 dé
- le corrigé
- les règles du jeu

## MISE EN SITUATION

Une montée impressionnante pour Florentin ! Le Kilimandjaro, la plus haute montagne d'Afrique, demande une très bonne forme physique. Florentin apporte quelques barres énergétiques afin de garder ses forces. Réponds correctement aux questions afin d'aider Florentin à atteindre le sommet avant que ses amies Amandine et Mousseline commencent le trajet.



### 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



Ce produit est conforme à la nouvelle orthographe.

# Les règles du jeu



## CARTE D'EMBARQUEMENT



PASSAGER:  
Florentin

DESTINATION:  
Tanzanie

CLIENTÈLE VISÉE:  
4<sup>e</sup> année

NOMBRE DE JOUEURS:  
2 à 4



### PRÉPARATION

L'intervenant dépose la planche de jeu au centre de la table.

Il mélange les cartes-phrases et les cartes spéciales puis 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.

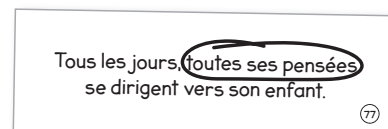
Chaque joueur choisit un pion-personnage et le place sur la case « Départ ».

### DÉROULEMENT

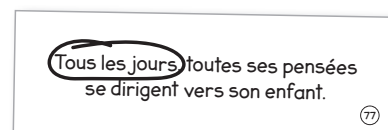
1. Le joueur le plus jeune commence la partie. À tour de rôle, dans le sens horaire, chaque joueur prend une carte sur le dessus de la pile et lit à voix haute la phrase qui y est écrite.

S'il s'agit d'une carte-phrase, il identifie le groupe qui occupe la fonction associée à la couleur de la case sur laquelle se trouve son pion sur la planche de jeu :

- Si la case est jaune, il identifie le groupe qui occupe la fonction sujet.



- Si la case est turquoise, il identifie le ou les groupes qui occupent la fonction complément de phrase.

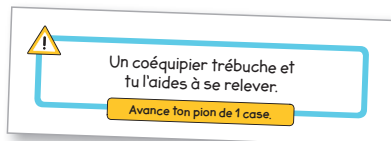


## DÉROULEMENT (SUITE)

Le joueur encadre le ou les groupes de mots à l'aide d'un marqueur effaçable à sec ou il les dit à voix haute. S'il a de la difficulté à reconnaître le sujet ou le complément de phrase, il peut consulter l'aide-mémoire.

Le joueur justifie sa réponse aux autres en se basant sur les manipulations syntaxiques possibles pour identifier les groupes qui occupent les fonctions sujet et complément de phrase. Il peut aussi recourir à l'aide-mémoire à cette étape-ci.

S'il s'agit d'une carte spéciale, le joueur effectue l'action indiquée sur la carte et met la carte de côté.



2. Le joueur à la gauche de celui qui a répondu valide la réponse en consultant le corrigé. (Le numéro au bas de la carte correspond au numéro de la phrase dans le corrigé.)

- Si le joueur a bien identifié le sujet ou le ou les compléments de phrase, il lance le dé, avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé et met la carte-phrase de côté.
- Si le joueur n'a pas identifié correctement le sujet ou le ou les compléments de phrase, il remet la carte sous la pile et laisse son pion au même endroit.

3. La partie se termine lorsqu'un des pions atteint le sommet du Kilimandjaro.

Les grands explorateurs ont fait de fameuses découvertes au siècle dernier. 70

L'évènement tragique a fait la une des journaux toute la semaine. 50

## VARIANTES

**Deux équipes de deux:** Chaque équipe choisit un pion et le place au début du parcours. Un joueur de chaque équipe prend une carte-phrase et demande à son coéquipier (ou à l'un de ses adversaires) d'identifier le groupe de mots qui occupe la fonction associée à la couleur de la case. Les rôles peuvent être échangés à chaque tour. L'équipe dont le pion atteint le sommet en premier gagne la partie.

**Deux équipes de deux:** Le jeu se déroule comme dans la première variante, mais les joueurs d'une même équipe s'entraident pour trouver la réponse.

L'an dernier, à cette date, les soldats de ce régiment se préparaient à partir. 65

