



Les écluses en accords



OBJECTIFS DU VOYAGE



Connaître les règles particulières de formation du pluriel des noms et des adjectifs :

- L'ajout d'un *x* aux mots se terminant par *au*, *eau*, *eu* et à certains noms se terminant par *ou* ;
- Le remplacement de *al* et de certains mots en *ail* par *aux*.



Connaître les règles de formation des noms féminins et des adjectifs :

- L'ajout d'un *e* à la forme du masculin ;
- Le remplacement de *er* par *ère*, de *eur* et *eux* par *euse*, de *teur* par *trice* et de *eau* par *elle*.

Description du jeu :

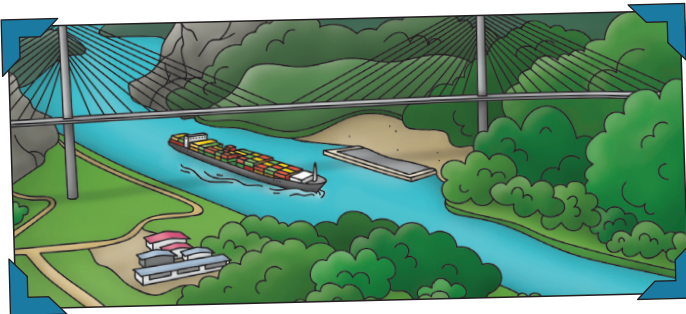
Les joueurs doivent identifier et utiliser des règles de formation du pluriel et du féminin pour aider Florentin et ses amies à franchir les écluses et ainsi atteindre la mer des Caraïbes.

Ce jeu comprend :

- 4 planches de jeu
- 80 cartes-mots
- 30 cartes de « bingo » reproductibles
- 4 cartes-votes reproductibles
- 1 aide-mémoire
- le corrigé
- les règles du jeu

MISE EN SITUATION

Florentin et ses amies naviguent sur le canal de Panama pour atteindre leur prochaine destination vacances : la mer des Caraïbes. Pour y parvenir, leur voilier doit franchir plusieurs écluses. Aide-les à identifier les règles de formation du pluriel et du féminin pour franchir les écluses et arriver à bon port.



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

DESTINATION:
Panama

CLIENTÈLE VISÉE:
4^e année

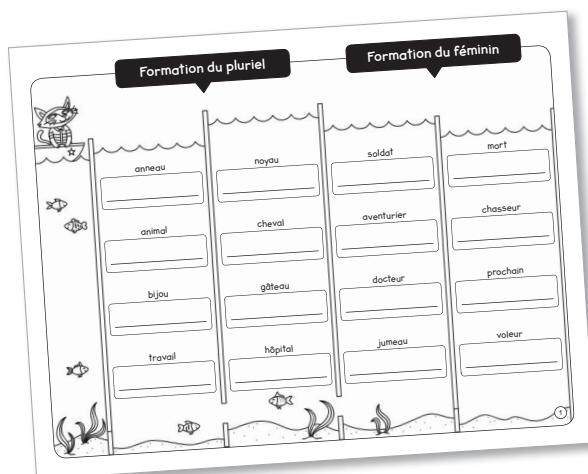
NOMBRE DE JOUEURS:
Jeu 1 : groupe-classe
Jeu 2 : 2 à 4



JEU 1: LE BINGO DES ACCORDS

PRÉPARATION

L'intervenant fait des copies des cartes de bingo et des cartes-votes en nombre suffisant pour les joueurs. Il remet à chacun un surligneur (non inclus), une carte de bingo ainsi que quatre cartes-votes, soit une pour chaque règle de formation du pluriel et du féminin. Il mélange toutes les cartes-mots et forme une pile. Il lit la mise en situation aux joueurs.



DÉROULEMENT

1. L'intervenant prend la carte-mot sur le dessus de la pile, la lit à voix haute et écrit le mot de la carte sur le tableau.



2. Les joueurs lèvent la carte-vote correspondant à la règle de formation du féminin (s'il s'agit d'une carte-mot bleue) ou du pluriel (s'il s'agit d'une carte-mot rouge) qui, selon eux, s'applique à ce mot.



DÉROULEMENT (SUITE)

3. Si le mot figure sur leur carte de bingo, ils écrivent ce qu'ils pensent être sa forme correcte au pluriel ou au féminin, selon le cas, sur la ligne au-dessous du mot et le surlignent pour indiquer que la case est complétée.

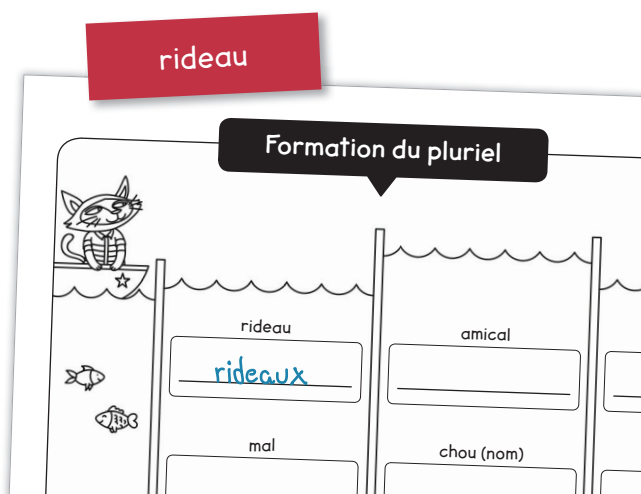
Note: les deux premières colonnes comprennent des mots à former au pluriel et les deux dernières colonnes comprennent des mots à former au féminin.

Le premier joueur qui complète une ligne horizontale ou diagonale crie « arrivé ! » et l'intervenant vérifie sa carte. Si tous les mots respectent les règles de formation du pluriel ou du féminin, le joueur remporte la partie. Si le joueur a commis une ou plusieurs erreurs, il se place en équipe avec un coéquipier de son choix et la partie se poursuit.

Note: compléter une ligne verticale ne met pas fin à la partie, puisque le but du jeu est de franchir les écluses qui sont représentées par les colonnes.

VARIANTE

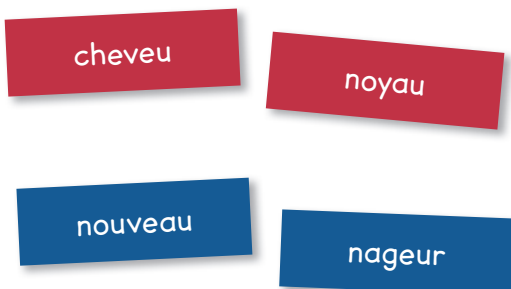
L'intervenant forme deux piles de cartes-mots, séparées par couleur. Il précise aux joueurs la couleur correspondant à chaque pile. À tour de rôle, les joueurs prennent une carte sur la pile de leur choix, selon les cases qu'il leur reste à combler sur leur carte de bingo. Le jeu se poursuit comme le jeu principal.



JEU 2 : LA GRILLE DES ACCORDS

PRÉPARATION

L'intervenant ou un joueur distribue une planche de jeu et un marqueur effaçable à sec (non inclus) à chaque joueur. Il mélange toutes les cartes-mots et dépose la pile, face cachée, sur la table. Il place l'aide-mémoire et le corrigé sur la table, puis il lit la mise en situation aux joueurs.



DÉROULEMENT

1. Le joueur qui aime le plus jouer dans l'eau commence la partie. Il prend une carte-mot sur le dessus de la pile et lit à voix haute le mot qui y est inscrit.
2. Selon la couleur de la carte-mot, il nomme la règle qu'il doit appliquer pour former le pluriel (carte-mot rouge) ou le féminin du mot (carte-mot bleue) et place la carte de côté. Il écrit ensuite le mot dans sa forme au féminin ou au pluriel, selon le cas, sur une ligne de la colonne correspondante sur sa planche de jeu. Il peut consulter l'aide-mémoire au besoin.

DÉROULEMENT (SUITE)

- Le joueur suivant, dans le sens horaire, prend à son tour une carte-mot et fait comme le joueur précédent.
- Si un joueur prend une carte-mot dont la colonne correspondante sur sa planche est déjà complète, il donne sa carte au joueur à sa gauche. Si ce joueur a lui aussi complété la colonne correspondante, il passe la carte au joueur à sa gauche, et ainsi de suite. Si aucun joueur ne peut placer la carte, celle-ci est retirée du jeu.
- La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur complète sa planche de jeu. Le joueur à sa gauche vérifie si tous les mots de sa planche sont bien écrits à l'aide du corrigé (les mots y sont classés par ordre alphabétique). Si tous les mots sont bien écrits, le joueur remporte la partie. Si le joueur a commis une ou plusieurs erreurs, il efface ces mots et la partie se poursuit.

joujou

VARIANTE

Deux équipes de deux: Les équipes se répartissent également les cartes-mots rouges et les cartes-mots bleues. Chaque équipe forme deux piles de cartes, séparées par couleur, et les dépose devant elle sur la table, faces cachées. Les deux équipes jouent de façon simultanée. Au signal, un joueur de chaque équipe prend une carte sur l'une des deux piles et lit le mot à voix haute à son coéquipier. Celui-ci écrit le mot dans sa forme au pluriel ou au féminin, selon le cas, dans la bonne colonne sur la planche de jeu. Le jeu se poursuit ainsi avec la même pile de cartes jusqu'à ce que l'équipe ait complété les deux colonnes associées à la première pile de cartes-mots. Les rôles sont ensuite inversés pour la seconde pile: c'est l'autre joueur qui prend les cartes et son coéquipier qui écrit les mots dans les deux autres colonnes. La première équipe qui complète les quatre colonnes de sa planche de jeu remporte la partie. L'autre équipe valide les réponses en consultant le corrigé au besoin.

Formation du pluriel

Formation du féminin

Règle 1

Exemples:
tuyau → tuyaux
peu → peaux
vœu → vœux
bijou → bijoux

Règle 2

Exemples:
local → locaux
corail → coraux

Règle 3

Exemple:
vivant → vivante

Règle 4

Exemples:
aventurier → aventurière
jumeau → jumelle
chasseur → chasseuse
acteur → actrice

joujou

aventurier

vendeuse

aventurier

vendeur