

# Les règles du jeu



**Intervenant :** facultatif

**Durée :** 15 min et plus

**Nombre de joueurs :** 1 à 4 (individuel)

**Clientèle visée :** 1<sup>er</sup> cycle du primaire

## Préparation

L'intervenant choisit le niveau des fiches de lecture qu'il juge adéquat pour chaque joueur.

**Niveau 1 :** Phrases affirmatives ;

**Niveau 2 :** Phrases affirmatives et négatives ;

**Niveau 3 :** Phrases affirmatives et négatives plus complexes.

Il place le corrigé correspondant au niveau choisi, face cachée, sur la table. Il remet une planche de jeu, une pile de fiches (p. ex., quatre fiches) et 14 jetons à chaque joueur<sup>1</sup>.

1. S'il le souhaite, l'intervenant peut remplacer les jetons par un marqueur effaçable à sec (non inclus) pour éliminer les personnages.

## Déroulement

1. Chaque joueur prend la fiche de lecture sur le dessus de sa pile. Il lit chaque indice décrivant le personnage mystère et élimine, au fur et à mesure, les personnages qui ne correspondent pas à la description en utilisant les jetons. Le personnage mystère est le dernier personnage qui reste sur l'image.
2. Chaque joueur valide sa réponse à l'aide du corrigé en se fiant au numéro de la fiche de lecture. Il poursuit la partie avec une autre fiche.
3. Si tous les joueurs utilisent les fiches d'un même niveau, l'intervenant peut procéder à une rotation des fiches entre les joueurs lorsque ceux-ci ont lu toutes celles de leur pile.

## Variante : Équipe de deux

Un joueur lit les indices et l'autre en fait une écoute attentive pour pouvoir éliminer les personnages au fur et à mesure.



### Auteure :

Nancy Gagné

### Illustrations :

Jean-Guy Bégin

### Révision linguistique :

Caroline Laflamme

### Révision pédagogique :

Lucie Barriault

### Direction artistique :

Anne-Marie Lévesque

### Graphisme :

Valérie Bourbeau et

Stéphanie Gagnon

Ce produit est conforme à la nouvelle orthographe.





1. Je suis un homme barbu.
2. J'ai une jambe de bois.
3. Je suis sur la plage.
4. Je tiens un petit coffre.
5. Je suis un gros pirate.



1. J'ai mis un vêtement rayé.
2. Je porte un cache-œil.
3. Je porte aussi des sandales.
4. Il y a un crabe à mes pieds.
5. Je suis sur un petit radeau.



1. Je ne m'appelle pas Paulo.
2. Je ne tiens pas de coffre au trésor.
3. Je porte un grand manteau.
4. Un crochet remplace une de mes mains.
5. J'ai l'air d'un méchant pirate.
6. Je suis sur un petit radeau sur la mer.



1. Je n'ai pas de sabre à la main.
2. J'ai oublié d'apporter une pelle.
3. J'ai toujours mes deux mains.
4. Je suis sur la terre ferme.
5. J'adore ma barbe rousse.
6. Coco le singe est sur mon épaule.



1. Dans notre groupe, tu verras un pirate qui s'appelle Julius. Ce n'est pas moi.
2. J'avais un joli perroquet qui m'accompagnait partout, mais malheureusement il s'est envolé.
3. Certains de mes amis pirates sont en colère, pas moi.
4. Je suis bien heureux de ne pas avoir de jambe de bois.
5. Je n'ai pas de cicatrice sur le crâne, car je n'ai jamais eu de blessure à la tête.
6. J'ai l'intention de déterrer un gros trésor avec ma pelle.
7. J'ai bien hâte de rejoindre enfin mes amis pirates qui sont sur la plage.



Niveau 3

Fiche 1

1. Je ne suis pas le gros pirate avec la chemise blanche.
2. Certains pirates ont déjà trouvé de petits coffres au trésor, mais pas moi.
3. J'avais apporté quelques vêtements dans une valise, mais elle est tombée à la mer.
4. Je ne laisse jamais les singes m'approcher, car j'y suis allergique.
5. J'ai apporté un sabre pour me défendre au cas où je serais attaqué par un animal sauvage.
6. Quelques pirates ont un crochet à la place d'une main, pas moi.
7. Il y a vingt minutes, j'étais encore en mer, mais plus maintenant.



Niveau 3

Fiche 2