

DISPARITION AU CIRQUE DES ÉTOILES

Un jeu de François PETIT

Graphisme : Skwid Création et François PETIT

Histoires : Romain ALLAIS – Défis : François PETIT

Suivez les aventures de Romain et Zoé et relevez les défis en compréhension, orthographe, grammaire et conjugaison. Lecture, écoute et écriture.

Le jeu contient 1 livre, 1 histoire supplémentaire, 1 planche avec les jeux de plateau et 2 planches de cartes à découper. Vous trouverez 2 plateaux de jeu différents, 15 cartes Image (les 15 illustrations du livre,) 5 cartes Défi (compréhension, conjugaison, grammaire, orthographe, anagramme), 15 cartes Nombre (pour les 15 paragraphes des histoires), 4 cartes Personnage, 25 cartes « ? » et 1 carte Joker (diamant). Chaque histoire contient 15 paragraphes de 50 à 60 mots.



Règle sans plateau de jeu

On pose les 5 cartes Défi au centre de la table, face visible. Ensuite, le maître du jeu lit le premier paragraphe aux joueurs, puis annonce un défi de son choix : compréhension, conjugaison, orthographe, anagramme ou grammaire. Il peut utiliser les défis proposés dans le livre, ou des défis de son invention. Dès qu'un joueur pense connaître la réponse, il tape sur le bon défi et annonce oralement la réponse. Il remporte une carte (?) de la couleur du défi s'il a répondu juste. Sinon, il ne peut pas proposer de seconde réponse. Le maître du jeu propose de même 4 autres défis sur les autres sujets...

Le joueur ayant le plus de cartes (?) remporte alors le nombre 1 (pour le premier paragraphe). Et le maître du jeu lit le second paragraphe...

On peut partager l'histoire en 3 parties de 5 paragraphes. Le gagnant de la partie est le joueur qui a le plus de cartes Nombre.

Variante : on peut faire jouer les joueurs en écrivant leurs réponses, sur feuille ou sur ardoise.

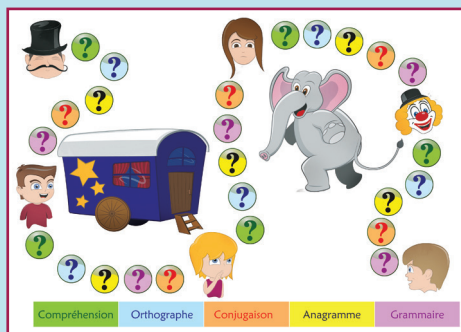
Circuit (pour 2 joueurs – pour orthophonistes)

L'enfant prend un pion Personnage et le pose sur le visage du dompteur. L'orthophoniste lit le premier paragraphe. Puis l'enfant va sur la première case (? vert). L'orthophoniste lui pose un défi Compréhension (du livre ou de son invention). L'enfant gagne un pion (?) vert s'il donne la bonne réponse. Puis il passe au défi suivant (orthographe)... Arrivé sur le visage d'un personnage, il compte ses pions. Il gagne le numéro du paragraphe s'il a au moins 3 pions (?). La partie est en 5 paragraphes. L'enfant gagne s'il obtient au moins 3 cartes Nombre.

Une fois durant la partie, il a le droit d'utiliser le pion Joker (le diamant) en remplacement d'un pion (?) pour avoir l'un des nombres mis en jeu.

Remarque : l'orthophoniste pourra bien sûr faire lire le paragraphe à l'enfant, et lui faire écrire ses réponses.

Variante : si elle lui dicte le paragraphe (défi Dictée), l'enfant gagne le numéro s'il fait moins de 5 fautes.



Promenade au cirque (pour 2 à 4 joueurs)

Chaque joueur place son personnage sur le numéro de cirque de son choix et lit le premier texte du livre. Puis, un premier joueur lance le dé, avance du nombre de cases indiqué sur le dé dans la direction qu'il souhaite. S'il tombe sur un (?), son voisin de gauche pose une question du livre sur le texte qui vient d'être lu (vert : compréhension ; bleu : orthographe ; orange : conjugaison ; jaune : anagramme ; violet : grammaire). Si le joueur répond bien, il gagne le (?) correspondant. Si toutes les questions de cette catégorie ont été posées, le joueur reste sur la case sans gagner de (?) (d'où l'intérêt de bien choisir le sens de son déplacement). Si le joueur revient sur sa case de départ, il peut répondre à une question sur le thème de son choix. Il gagne un (?) en répondant bien et rien s'il répond mal ou s'il n'y a plus de questions sur le thème choisi. Si le joueur tombe sur un autre numéro de cirque, il passe son tour.

Chaque ne peut répondre qu'à une seule question par tour.

Quand toutes les questions ont été posées, le joueur ayant le plus grand nombre de (?) gagne l'image du texte. On passe alors aux texte suivant avec une nouvelle image à gagner. Celui qui a le plus d'images gagne la partie.