

Le vol du diamant rose

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

Lecture, écoute et écriture.

Le jeu est à partir de 8 ans.

Le jeu contient :

- le livre «Le vol du diamant rose». [Découvrir le livre.](#)
- 1 histoire supplémentaire
- 2 planches avec des cartes à découper
- 1 planche avec 2 plateaux de jeu

Vous trouverez 2 plateaux de jeu différents, 15 cartes Image (les 15 illustrations du livre,) 5 cartes Défis (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.

Auteurs : François Petit et Romain Allais

Illustrations : [Skwid création](#)



Règle 1 : Règle sans plateau de jeu

On pose les 5 cartes Défis 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.



Règle 2 : Circuit

L'enfant prend un pion Personnage et le pose sur le rond jaune et vert. L'orthophoniste lit le premier paragraphe. Puis l'enfant va sur la première case (« ? » vert).

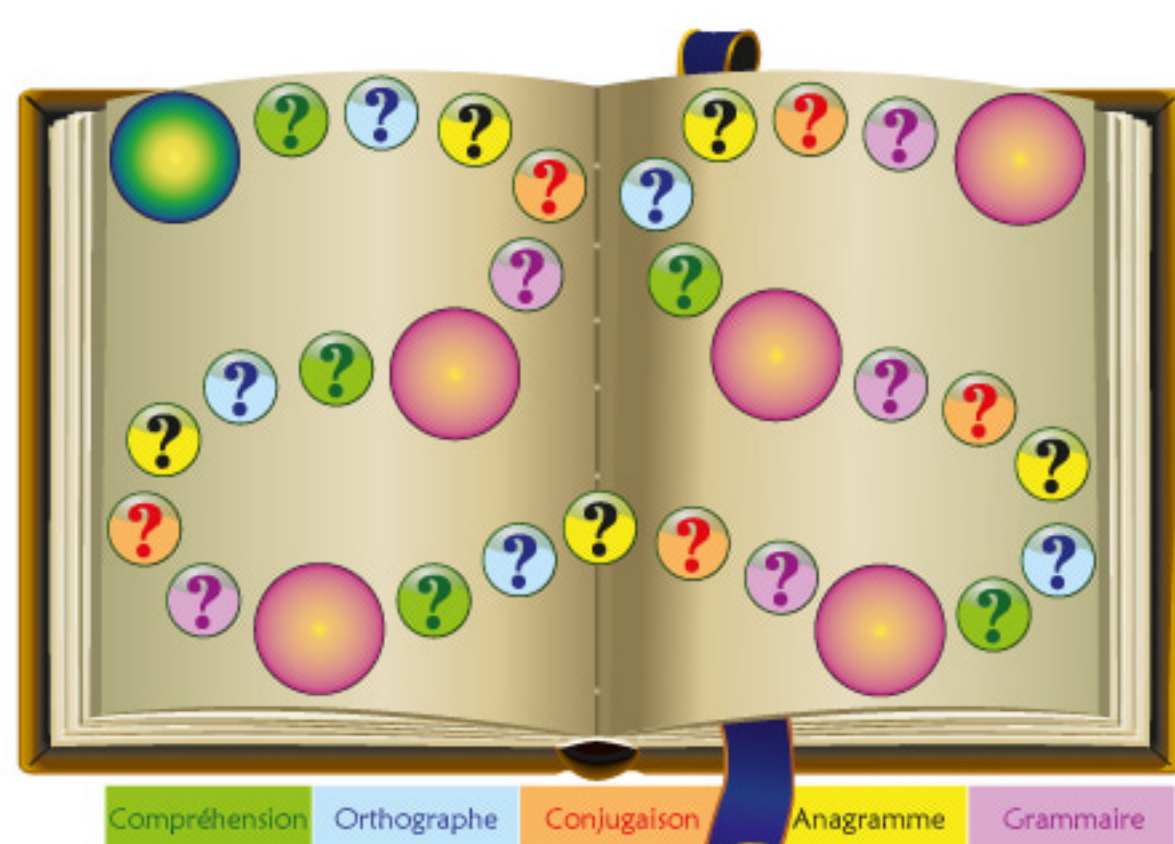
L'orthophoniste lui pose un défi Compréhension (du livre ou de son invention). L'enfant gagne un pion « ? » vert s'il donne la bonne réponse. Puis il passe au défi suivant (orthographe)... Arrivé sur le gros rond jaune et rose, il compte ses pions. Il gagne le numéro du paragraphe s'il a au moins 3 pions « ? ».

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.



Règle 3 : Zoé contre Romain (pour 3 à 6 joueurs)

On propose que les filles jouent pour Zoé, les garçons pour Romain.

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.

Attention ! On ne peut proposer qu'une seule réponse par équipe !

Le joueur remporte une carte « ? » de la couleur du défi s'il a répondu juste. Le maître du jeu propose soit un défi dans la même catégorie, soit un défi sur un des 4 autres sujets...

Quand il le souhaite, le maître du jeu lit le second paragraphe et on recommence...

Dès qu'une équipe remporte 3 pions identiques, elle gagne la carte Défi.

La partie se termine quand les 5 défis ont été distribués. L'équipe ayant le plus de cartes Défi gagne la partie.

Variante : on peut faire jouer les joueurs en écrivant une réponse commune à l'équipe sur l'ardoise.

