Le parcours des mots

RÈGLE DU JEU

Cycle 3 : CM1, CM2 et sixième. De 2 à 4 joueurs ou équipes.

BUT DU JEU

Marquez le plus de points en choisissant des mots qui conviennent dans les phrases.

MATÉRIEL

Un plateau, 80 cartes (24 S, 30 A, 26 P), un dé, un pion par joueur, une feuille pour les points et le corrigé séparé.

INSTALLATION

Triez et mélangez les cartes en trois piles. Placez les pions avant la case 01. Le plus jeune commence ; jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. Lancez le dé et avancez dans l'ordre des numéros. Si vous dépassez 30, arrêtez-vous sur 30.
2. Votre voisin montre et lit une carte de la famille de votre case (voir la page suivante). Répondez, puis relisez la phrase complétée.
3. Il vérifie avec le corrigé : réponse juste, 1 point ; erreur, 0 point. Gardez votre position et lisez ensemble la bonne réponse.
4. Replacez la carte sous sa pile. C'est au joueur suivant de jouer.

LES DEUX CASES SPÉCIALES

Case 10, le puits : passez votre prochain tour. Case 20, le retour : revenez avant 01. Aucune carte sur ces cases ; conservez vos points.

FIN DE LA PARTIE

Atteindre 30 déclenche le dernier tour de table. Répondez à la carte, puis jouez jusqu'au joueur placé juste avant celui qui a commencé la partie. Le plus grand score gagne ; en cas d'égalité, la victoire est partagée.

Le parcours des mots

COULEURS ET NUMÉROS DES CASES

Bleu : synonymes (S) - 01, 04, 07, 13, 16, 19, 22, 25, 28.
Ocre : antonymes (A) - 02, 05, 08, 11, 14, 17, 23, 26, 29.
Vert : paronymes (P) - 03, 06, 09, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30.
Gris : 10, le puits ; 20, le retour. Ces listes servent aussi en noir et blanc.

COMMENT VALIDER UNE RÉPONSE

S : donnez un mot ou une expression de sens proche, en gardant le sens de la phrase.
A : donnez un mot ou une expression de sens opposé dans cette phrase.
P : placez chacun des deux mots une fois, dans la bonne phrase. Les deux réponses doivent être justes pour gagner le point.
Pour S et A, gardez la classe grammaticale et adaptez les accords ou l'article si nécessaire. Le corrigé propose des réponses ; une autre solution pertinente est recevable. En cas de doute, demandez à l'enseignant.

AIDES ET ADAPTATIONS

Laissez les aides visibles et autorisez une lecture par un camarade. Prenez le temps de répondre. Commencez par S et A : sur une case verte, choisissez alors une carte S ou A. Ajoutez P01 à P06 après leur découverte, puis P07 à P13. Réservez P14 à P26 aux mots déjà étudiés.

VARIANTES

Sans pénalités : sur 10 ou 20, choisissez une famille et répondez ; gardez cette position.
En solo : jouez sans pénalités pendant 10 lancers. Comptez les bonnes réponses sur 10 ; si vous atteignez 30, repartez avant 01 au lancer suivant.
Défi paronymes : inventez une phrase pour chacun des deux mots et expliquez la différence. L'enseignant valide les emplois.