

Jeu : le plein de questions

Objectif :

Réinvestir la forme interrogative.

But du jeu :

Collecter un maximum de points au cours de la partie.

Matériel :

- Plateau de jeu avec les points (plusieurs plateaux au choix)
- Des jetons pour chaque joueur (pour marquer les cases remportées, un papier avec son prénom à défaut)
- Une grille de réponses utilisée par le maitre du jeu
-

Règles du jeu

Les élèves jouent individuellement ou par équipe (dans ce cas, les élèves se consultent pour donner leur réponse).

À son tour, l'élève demande la réponse qui se cache derrière la case « violette à trois points », par exemple. Le maître du jeu lit la réponse associée. Le joueur doit trouver une question correctement construite qui amène à cette réponse. La validation est faite par le groupe. En cas de validation, le joueur peut placer un jeton sur la case. En cas d'erreur, la case reste libre, un autre joueur pourra l'utiliser à son tour (ou le même joueur). C'est ensuite au joueur suivant de choisir sa case.

.