

Cluedo de lecture : Qui a volé - quoi - où ? (Niveau 2)

“ Quelqu'un a pris un ingrédient du magicien Grigri; or, il en a besoin pour faire sa potion magique. Il te demande de l'aider à retrouver le voleur.



TA MISSION:

- Trouve le voleur
- Trouve l'objet volé
- Trouve le lieu

CONTENU:

- 15 images « personnage »,
- 15 images « objet »,
- 6 images « lieu »,
- 15 cartes à lire « personnage »,
- 15 cartes à lire « objet »,
- 6 cartes à lire « lieu ».

Une petite pochette en carton à créer, un écran en carton à créer.
Il faut 2 velledas, des pochettes plastifiées pour y insérer les planches images.

RÈGLE DU JEU:

Distribuer à chacun une planche personnage, une planche objet, une planche lieu.
On les garde sous les yeux, il faut un velleda chacun, des pochettes plastifiées pour y insérer les planches dessins (pour bien effacer).

Avant de jouer, on prend une carte personnage, une carte objet, une carte lieu sans les regarder, puis on cache ces 3 cartes dans la pochette secrète en carton (ils sont distincts par le contour des cartes de couleur différente).

Placer un cache en carton faisant office d'écran entre les joueurs.

On mélange toutes les cartes phrases sans les regarder, puis chacun pioche 5 cartes (peu importe la catégorie: objet, personnage ou lieu).

- 1- Les 2 joueurs lisent silencieusement leur 5 cartes et barrent en secret, les dessins auxquelles elles correspondent. (ce ne seront donc pas les mêmes pour les 2 joueurs).
- 2- Ensuite, les joueurs lisent tout haut à tour de rôle une carte prise dans la pioche (donc dans toutes les cartes restantes), et barrent pour chaque carte lue soit un lieu, un objet ou un personnage décrit par la carte lue (ou l'ortho décide que c'est l'enfant qui lit tout).
- 3- Quand toutes les cartes sont lues et les objets éliminés, il ne reste plus beaucoup d'illustrations, alors on se pose des questions chacun son tour jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un lieu, un personnage et un objet / travail langage oral, informativité, syntaxe (par exemple « est-ce que c'est le vaisseau jaune avec les phares ? »)
Celui qui répond, dit s'il a barré ou non l'objet: si c'est barré, l'autre joueur peut aussi l'éliminer, sinon, on le garde, c'est peut être celui caché.

À la fin, chacun n'aura plus que 3 illustrations non barrées: 1 lieu, 1 personnage, 1 objet (qui sont ceux cachés dans la pochette).

Il faut toujours barrer une illustration et une seule pour chaque carte lue. ”

Christine Barthelemy - lun, 15/07/2019 - 10:01


Langage écrit >
Jeux de lecture
3343

Cette fiche propose un jeu complet de Cluedo (inspiré des jeux Déducto) pour travailler l'apprentissage de la lecture (complémentaire de la fiche 3342).

Applications:

Langage écrit, lecture, dyslexie.

Fichier PDF de la fiche pratique:

 [3343.pdf](#) [1]

Âge d'utilisation:

Enfants

compréhension de lecture

Durée max. d'utilisation:

25 min [2]

Réservée aux Premium:

URL source: <https://www.orthomalin.com/ressources/fiches/cluedo-de-lecture-qui-vole-quoi-ou-niveau-2>

Liens

[1] https://www.orthomalin.com/system/files/fiches_pratiques/3343.pdf

[2] <https://www.orthomalin.com/taxonomy/term/257>