

Tour de France des inférences

Règle du jeu



Compétences travaillées : Contrôler sa compréhension

- Justifications possibles de son interprétation ou de ses réponses ; appui sur le texte et sur les autres connaissances mobilisées.
- Maintien d'une attitude active et réflexive : vigilance relative à l'objectif (compréhension, buts de la lecture)

Nombre de joueurs : de 2 à 4 + un meneur de jeu lecteur avancé ou adulte.

But du jeu : être le joueur qui remporte le plus de cartes.

Déroulement :

Les joueurs arrivent en France par le tunnel sous la Manche. Le premier joueur lance le dé. Le meneur de jeu lit la question de la couleur correspondant à la case sur laquelle il est tombé.

Les jaunes sont des questions où ?, les roses des questions quoi ? les bleues des questions qui ? les vertes des questions quand ? et après ? ou pourquoi ? Les cases rouges sont des cases monuments-jokers, il n'y a pas de question.

Si l'élève répond correctement, il gagne sa carte.

La partie se termine dès qu'un joueur a bouclé son tour de France.