

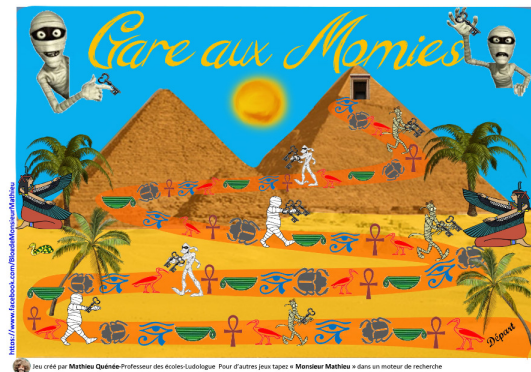
# Nom du jeu : **GARE AUX MOMIES**

Public visé: **CE1 CE2-CM1 (7-9 ans)**



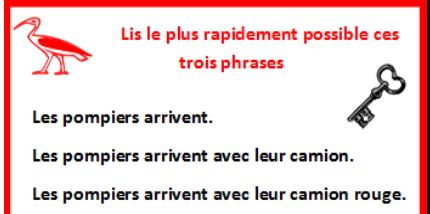
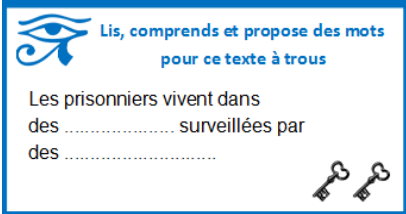
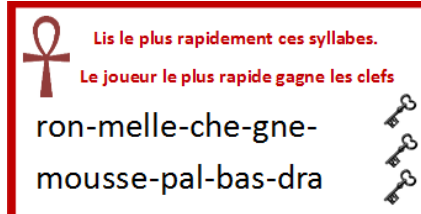
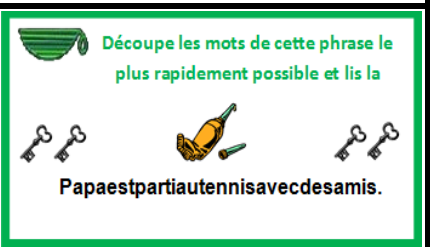
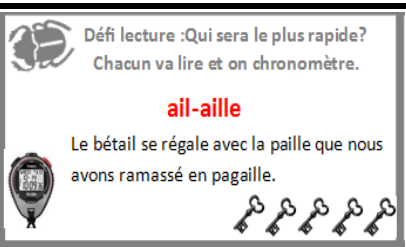

Lecture Fluence (vitesse de lecture) Compréhension

Intérêt pédagogiques:

- Jouer en respectant des règles dans un esprit de coopération
- Améliorer sa vitesse de lecture (Fluence)
- Parfaire sa conscience phonologique (confusions de sons)
- Travailler l'inférence (prise d'indice et déduction) et la compréhension
- Améliorer le découpage syllabique et la lecture de sons complexes



Jeu créé par Mathieu Quénée-Professeur des écoles-Ludologue. Pour d'autres jeux tapes « Monsieur Mathieu » dans un moteur de recherche

<b>Nombre</b>	De 2 à 8 joueurs		
<b>Matériel</b>	Plateau de jeu Pions aventuriers  dé classique à 6 faces clefs à distribuer et un cartouche collecteur de clefs par joueur  un chronomètre (ou smartphone)		
<b>But du jeu</b>	<b>Parvenir le premier au sommet de la pyramide avec 10 clefs en sa possession pour ouvrir le tombeau du pharaon.</b>		
<b>Début du jeu</b>	Chaque joueur lance le dé, celui qui fait le plus grand résultat commence. Puis il relance le dé et pioche la carte correspondant à la case où il s'est arrêté. S'il répond bien il remporte le nombre de clefs indiqué sur la carte. Il place les clefs gagnées sur son cartouche collecteur devant lui. S'il tombe sur une case momie il doit rendre le nombre de clefs indiqué.		
<b>Visuel des cartes</b>	 <p>Lis le plus rapidement possible ces trois phrases</p> <p>Les pompiers arrivent.                  Les pompiers arrivent avec leur camion.                  Les pompiers arrivent avec leur camion rouge.</p>	 <p>Lis, comprends et propose des mots pour ce texte à trous</p> <p>Les prisonniers vivent dans des ..... surveillées par des .....</p>	 <p>Lis le plus rapidement ces syllabes.                  Le joueur le plus rapide gagne les clefs</p> <p>ron-melle-che-gne-                  mousse-pal-bas-dra</p>
<b>Objectif des cartes</b>	Lire le plus rapidement trois phrases qui ont la même entame. L'enseignant fixe lui-même le délai (15/30/45secondes) <b>Fluence</b>	Lire les phrases à trous. Prendre des indices et proposer des mots qui puissent convenir. <b>Compréhension/Inférence</b>	Lire rapidement des syllabes sans erreur <b>Décodage rapide</b>
	 <p>Découpe les mots de cette phrase le plus rapidement possible et lis la</p> <p>Papaestpartiautennisavecdesamis.</p>	 <p>Défi lecture : Qui sera le plus rapide?                  Chacun va lire et on chronomètre.</p> <p><b>ail-aïlle</b></p> <p>Le bétail se régale avec la paille que nous avons ramassé en pagaille.</p>	
	Segmenter une phrase dont les mots sont collés.	Défi lecture rapide <b>Lecture de sons complexes.</b>	 Jeu créé par <b>Mathieu Quénée</b> Professeur des écoles et Ludologue
<b>Fin du jeu</b>	Le jeu prend fin quand un joueur parvient au sommet de la pyramide avec 10 clefs. Il remporte la partie. Si il lui en manque il doit repartir en arrière jusqu'à obtenir le nombre de clefs suffisant. <b>Variante possible:</b> L'obliger à tomber pile sur la case porte du tombeau.		