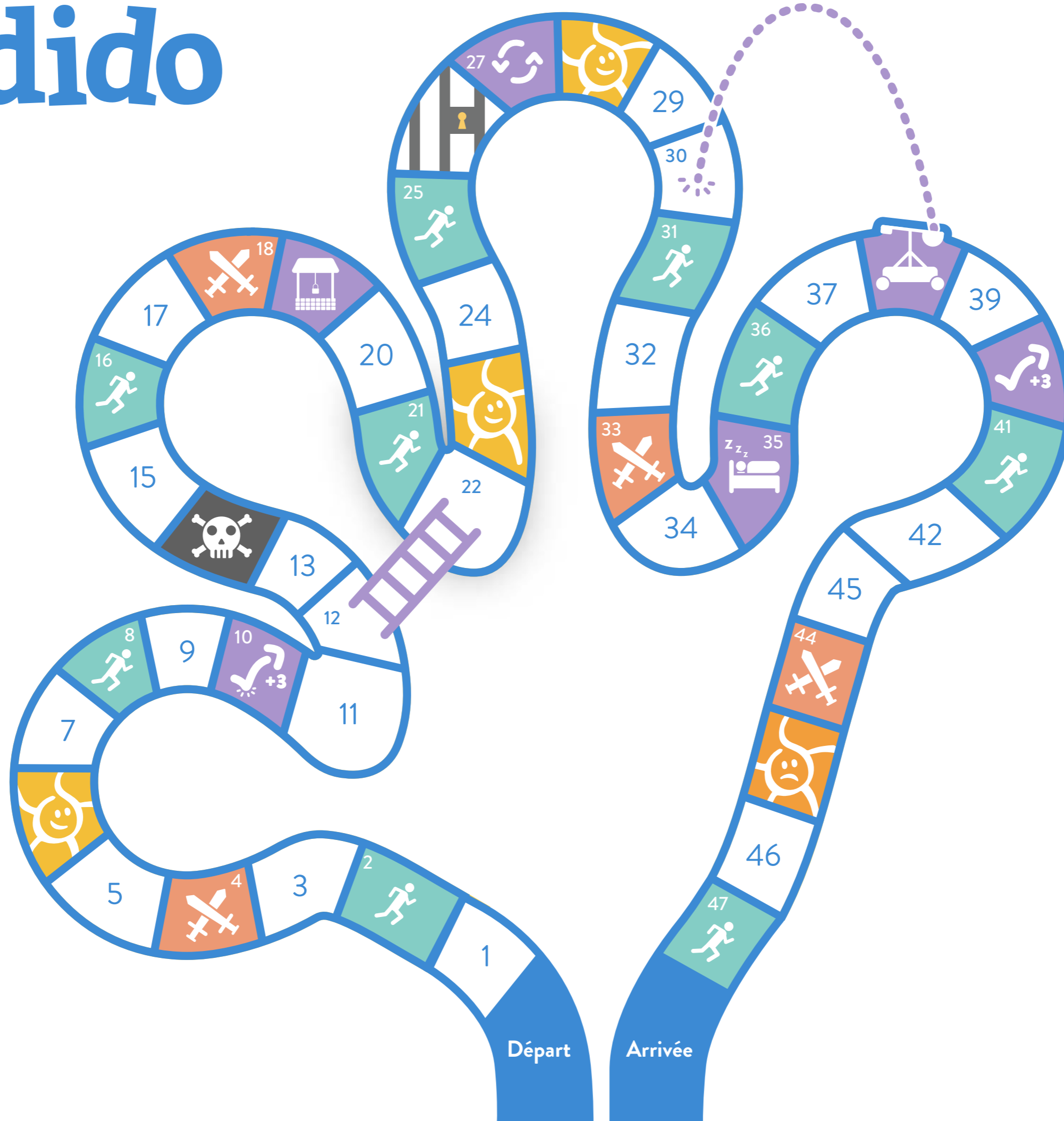


Sondido





Sondido

Jeu de plateau

Page instruction enseignant-es

Temps estimé

40min

Matériel

Papier/crayons

Un dé

Des pions au choix (bouchons de stylos, post-it...)

Un sablier ou chronomètre

Nombre de joueurs

Minimum 3 joueurs, vous pouvez également former des équipes !

But du jeu

Être le premier joueur ou la première équipe à atteindre la case 47.

Règle du jeu :

- Chaque joueur jette le dés, celui qui fait le plus grand chiffre commence.
- Chacun leurs tours les élèves vont jouer, certaines cases peuvent leur permettre de rejouer.
- Si le joueur tombe sur une case "action" il doit la réaliser correctement pour ne pas rester bloqué au tour suivant. Le joueur peut demander de l'aide si besoin.
- Si le joueur tombe sur une case "duel" il doit défier le joueur de son choix, celui qui remporte le duel avance du nombre de cases qu'il veut entre 1 et 3 alors que le perdant reculera lui aussi entre 1 et 3 cases, au choix. En cas d'égalité, les joueurs avancent tous du nombre de case souhaitée entre 1 et 3.
- Le joueur qui arrive le premier à la case 47 a gagné la partie



Cases Actions

2 Dans l'application SONDiDO : cite 3 titres qui commencent par la lettre "L". Vous avez déjà joué avec la lettre "L" ? Choisissez une autre lettre de l'alphabet. (Attention à ne pas tendre de pièges à vos camarades, les lettres "U", "V", "W", "X", "Y" et "Z" sont interdites !)

8 Ajoute le livre de ton choix à tes livres préférés grâce à l'icône 

16 Dans le livre de ton choix, active 3 outils proposés en bas de la page. Choisis en un et explique ce qu'il fait à tes camarades.

21 Observe les différents livres et cites-en 3 qui ont une couverture avec du bleu. Vous avez déjà joué avec le bleu ? Faites évoluer la consigne avec d'autres couleurs.

25 Cite un livre en anglais présent dans la bibliothèque SONDiDO

31 Observe les différents livres et cites-en 3 avec des animaux différents en couverture. Vous avez déjà beaucoup joué avec les animaux ? Renouvelez la consigne en jouant avec des créatures imaginaires par exemple.

36 Active la fonction audio ponctuelle dans un livre, clique sur le texte et répète une phrase après le narrateur.



41 Observe les titres des livres et cites-en 3 dont le titre comporte un prénom

47 Sélectionne la vignette qui correspond à ta classe : Combien de titres y'a-t-il dans cette catégorie ? Explique à tes camarades où se situe l'information sur la page.

Vous avez déjà joué avec les catégories de votre classe ? Renouvelez la consigne avec les catégories thématiques : émotion, aventure, théâtre...



Cases Duel

Le joueur qui s'arrête sur ces cases initie un duel avec le joueur de son choix, tandis qu'un autre joueur ou le reste du groupe devient juge. Le gagnant du duel avance dans le jeu d'autant de cases qu'il souhaite entre 1 et 3. Le perdant recule d'autant de cases qu'il souhaite entre 1 et 3.

4 Un joueur est désigné juge, il doit ouvrir un livre de la catégorie "album" et arrêter son choix sur une image. Les joueurs en duel racontent chacun leur tour une petite histoire autour de cette image. Le juge choisira l'histoire qu'il a préféré.

18 Les joueurs ont une minute pour écrire un maximum de mots appartenant au thème de la lecture celui qui en a écrit le plus a gagné le défi.

(Un mot cité par les 2 joueurs : + 1 point • Un mot hors contexte : 0 point • Un mot cité par un seul joueur : + 2 points)

Renouvelez ce défi en optant pour un autre thème : nature, super-héros, fantastique...

33 Les joueurs choisissent chacun leur tour un livre de théâtre ou de poésie et en interprètent un extrait. Un joueur qui aura été désigné comme étant le juge choisira celui qui a pris son rôle le plus à cœur.

44 Les joueurs ont deux minutes pour écrire un maximum de personnages ou titres de livres appartenant au genre du conte. Vous pouvez vous aider de la bibliothèque SONDiDO pour en trouver davantage. Celui qui en a trouvé le plus gagne le défi.

(Un personnage/titre cité par les 2 joueurs : + 1 point • Un personnage/titre hors contexte : 0 point • Un personnage/titre cité par un seul joueur : + 2 points)

Renouvelez ce défi en optant pour un autre genre : théâtre, fable...

Cases spéciales



Soleil Souriant

Le joueur qui tombe sur la case soleil avance de nouveau du nombre de points qu'il vient d'obtenir sur le dé



Soleil Triste

Le joueur qui tombe sur cette case relance le dé et recule du nombre de cases qu'il vient d'obtenir par les points du dé



Prison

Le joueur attend qu'un autre joueur dépasse cette case pour pouvoir repartir



Puits

Le joueur doit retourner à la case numéro 13



Tête de Mort

Le joueur qui tombe sur cette case recommence la partie à partir de zéro



Hotel

Le joueur qui tombe sur cette case passe son tour



Echange

Le joueur qui tombe sur cette case change de place avec le joueur qui est en tête. Si le joueur est déjà en tête, pas de chance, il doit changer de place avec le dernier joueur.



+3

Le joueur qui tombe sur cette case avance de trois cases supplémentaires



Action

Aller voir sur la fiche "Action" à quelle action le numéro de la case est relié. Si le joueur réalise correctement l'action, il peut rejouer.