

Règles du jeu



But du jeu

Espionner le voisinage avec Albert le petit espion et arriver sur la scène avant la voisine fâchée.

Préparation

1. L'enfant ou les enfants rassemblent les morceaux de casse-tête et construisent le plateau de jeu.
2. L'adulte place les deux pions au début de leur parcours respectif en se fiant aux icônes représentées.



3. L'adulte prend les cartes du niveau qu'il souhaite utiliser en se référant à la couleur dans le haut des cartes, du côté de la question.

■ Au **niveau 1**, les inférences à effectuer sont plus simples et portent sur le problème, le but, l'action ou l'émotion d'un personnage.

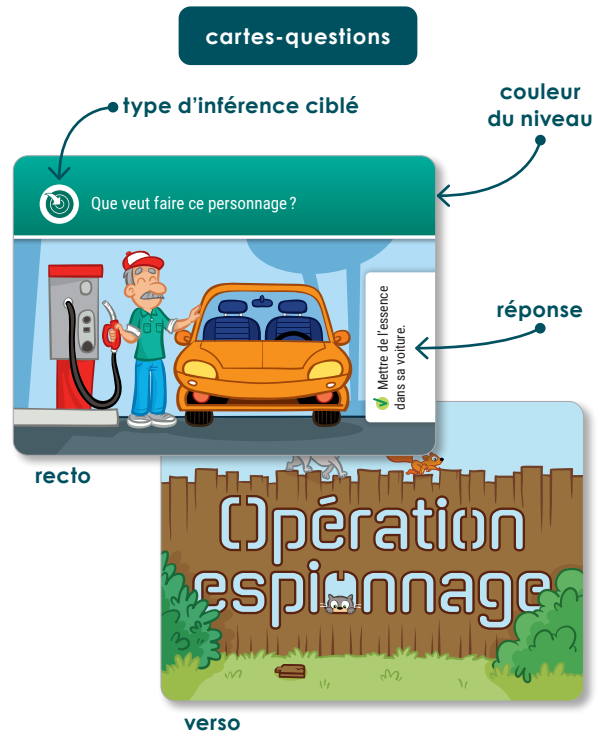
■ Au **niveau 2**, certaines questions portent sur les tentatives possibles pour résoudre un problème et sur ce qui pourrait arriver à la suite d'une situation donnée (prédications).

■ Au **niveau 3**, plusieurs questions impliquent d'imaginer la suite hypothétique d'une situation, de déduire le lieu où se déroule une situation ou d'identifier quel serait l'état interne d'un personnage dans une situation hypothétique.

4. L'adulte mélange les cartes du niveau choisi et forme une pile qu'il dépose, face cachée, près du plateau de jeu. Il met aussi le dé près du plateau.

5. L'adulte lit la mise en situation à l'enfant ou aux enfants :

Albert s'adonne à son activité préférée : espionner les gens de son voisinage ! Il se cache et observe les gens à leur insu en tentant de comprendre ce qui leur arrive. Mais voilà que Gertrude, une voisine d'une humeur peu accommodante, a démasqué le petit espion ! Elle est furieuse et menace de se rendre à la fête de quartier pour avertir tous les gens que le garçon les espionne ! Aide Albert à espionner son voisinage et à arriver sur la scène avant sa voisine fâchée afin de s'emparer du micro !



Types d'inférences ciblées dans le jeu

| | |
|--|---|
| | Émotion/état interne du personnage |
| | Prédiction de ce qui va arriver ensuite |
| | Problème du personnage |
| | Tentative pour résoudre le problème |
| | Cause/effet |
| | Lieu |
| | But du personnage |
| | Action, parole ou pensée du personnage |

Déroulement

1. L'enfant le plus chatouilleux commence la partie. Il lance le dé pour faire avancer le pion du petit espion du nombre de cases indiqué.
2. Il prend une carte sur le dessus de la pile et l'adulte lui lit la question qui s'y trouve.
3. L'enfant répond à la question. Il relance ensuite le dé pour faire avancer le pion de Gertrude du nombre de cases indiqué.¹
4. Le jeu se poursuit de la même façon à tour de rôle s'il y a plus d'un joueur². Si le pion du petit espion atteint la fin du parcours avant le pion de Gertrude, les joueurs remportent la partie; sinon, ils la perdent.

1. Le joueur lance le dé pour faire avancer Gertrude même s'il n'a pas obtenu la bonne réponse à la question et même s'il a fait reculer Gertrude avec une carte spéciale.

2. S'il n'y a qu'un enfant, l'adulte peut jouer le rôle d'un deuxième joueur ou laisser l'enfant jouer seul, au choix.

Cartes spéciales

Une carte spéciale fait reculer le pion de Gertrude de deux ou trois cases sur son parcours. Après avoir pris une carte spéciale, le joueur ne prend pas une autre carte sur la pile. Il lance le dé pour faire avancer Gertrude et son tour se termine. Si une carte spéciale est retournée au premier tour de jeu, le pion de Gertrude demeure sur la case départ.



Case « Attention ! »



Quand le pion d'Albert arrive sur une case « Attention ! », il doit reculer de 1 case pour éviter de se faire voir par les voisins.

