

# Jeu d'orthographe

**Titre : Ari Pothier – Tome 1 : Le mystérieux camp de vacances**

Public cible : 9 ans et plus

ISBN : 978-2-924934-99-9

Prix : 14,95 \$

## Ari Pothier – Tome 1 : Le mystérieux camp de vacances

Ariane Pothier vient à peine d'emménager dans le quartier lorsque sa mère et son beau-père l'obligent à s'inscrire dans un camp de vacances, où elle devra séjourner tout l'été. Après avoir été la risée de son ancienne école, la dernière chose dont elle a envie, c'est de vivre d'autres mésaventures ! Mais lorsqu'elle reçoit par hasard un courriel promotionnel du MagiCamp, une colonie de vacances à thématique axée sur la magie et l'illusionnisme, l'adolescente a la forte certitude que son destin y est lié.

À travers les tours de magie, les mauvaises farces de Julia Sanchez et les activités de plein air qui tournent parfois à la catastrophe, Ari constatera que de mystérieux événements se produisent sur le site du camp. Aidée par ses nouveaux amis, Olivia et Malik, elle mènera son enquête et fera de troublantes découvertes.

Serait-il possible que le médaillon de son défunt père, celui qu'elle porte à son cou, soit magique ? Parviendra-t-elle à percer le mystère entourant cette fameuse pierre ?

Les éditions  
**Victor et Anaïs**



© Éditions Victor et Anaïs

[www.victoretanaïs.com](http://www.victoretanaïs.com)

# Règlements

*Au MagiCamp, il y a des disparitions de toutes sortes !  
Les lettres ont maintenant disparu de certains mots...  
Aidez les campeurs à les retrouver.*

Tous les joueurs commencent sur la case « Départ ».

Le but du jeu est de compléter les mots de sa liste en récoltant les lettres sur la planche de jeu. Pour y arriver, le joueur peut inscrire la lettre sur laquelle atterrit son pion dans le mot à compléter sur sa liste.

À tour de rôle, chaque joueur brasse le dé et avance dans le sens qu'il le souhaite (sauf la diagonale). Un joueur peut revenir sur ses pas.

On ne peut pas être deux sur une même case.

Vous devez compléter les mots dans l'ordre de la liste.

Le premier joueur à compléter les mots de sa liste gagne la partie.

## À l'intention de l'enseignant(e)
















Les mots d'orthographe choisis proviennent de la liste du ministère.

Bleu : 3<sup>e</sup> année

Jaune : 4<sup>e</sup> année

Vert : 5<sup>e</sup> année

Mauve : 6<sup>e</sup> année

Départ	p	t		u	d	a		r
e		l	s	m	o	i	c	s
f	a	d	p		b		y	o
	u	i	r	n	l	c	e	m
p	s		o	t		a	n	
n	m	l		i	f	u	b	d
	y	e	c	d		y	r	t
r	t		u	m	a	p	l	f
c	o	i		b	n	s		e



Ajoute la lettre de ton choix.



Le prochain joueur passe son tour.



Joue de nouveau.

### Liste 1

Apprendre

Ensemble

Ratée

Précipiter

Appartement

Bien-être

Danger

Ballon

### Liste 2

Bonhomme

Hauter

Remember

Professeur

Cours

Champ

Étoile

Âge

### Liste 3

Ampoule

Pluvoir

Renard

Murure

Derrière

Comprendre

Exemple

Affaire

### Liste 4

Gagner

Mureau

Trésor

Plastique

Herbe

Commencer

Important

Cinéma

### Liste 5

Embrasser

Novembre

Minuit

Hauteur

Salut

Autobus

Juillet

Groupe

### Liste 6

Goutte

Ni

Zo

Salle

Doigt

Asses

Gentil

Avancer

### Liste 7

Horrible

Milheur

Troisième

Langue

Descendre

Ageau

Film

Baigner

### Liste 8

Jamée

Journal

Sembler

Glisser

Février

Chan

Fleuve

Courir

### Liste 9

Lendemain

Ombre

Septembre

Gore

Demain

Concédé

Chacun

Bai

### Liste 10

Longtemps

Octobre

Remarquer

Enquête

Dehors

Cocher

Cadavre

Découvrir

Liste 1	Liste 2	Liste 3	Liste 4	Liste 5
Apprendre Ensemble Rat Précipiter Appartement Bientôt Danger Ballon	Bonhomme Habiter Remplir Professeur Cours Champ Étoile Âge	Ampoule Pleuvoir Renard Murmure Dedans Comprendre Exemple Affaire	Gagner Museau Trésor Plastique Herbe Commencer Important Cinéma	Embrasser Minuit Salut Novembre Hauteur Autobus Juillet Groupe
Liste 6	Liste 7	Liste 8	Liste 9	Liste 10
Goutte Nid Zoo Salle Doigt Assez Gentil Avaler	Horrible Malheur Troisième Langue Descendre Agneau Film Baigner	Jambe Journal Sembler Glisser Février Chant Fleuve Courir	Lendemain Ombre Septembre Gorge Demain Congé Chacun Bain	Longtemps Octobre Remarquer Enquête Dehors Coucher Cadeau Découvrir

## Liste 1

Affreux  
Cependant  
Empêcher  
Malgré  
Papillon  
Réalité  
Soudain  
Transformer

## Liste 2

Agriculture  
Chuchoter  
Ensemble  
Médaille  
Océan  
Rendez-vous  
Statue  
Toilette

## Liste 3

Absorber  
Compagnie  
Expérience  
Merveilleux  
Poème  
Rideaup  
Théâtre  
Vivante

## Liste 4

Arracher  
Déjeuner  
Fillette  
Minuscule  
Poitrine  
Ruelle  
Toutefois  
Vampire

## Liste 5

Assesir  
Déormais  
Gramme  
Mystère  
Profond  
Respirer  
Tresse  
Univers

## Liste 6

Automobile  
Domestique  
Hasard  
Nommeux  
Problème  
Secours  
Sombre  
Travail

## Liste 7

Bicyclette  
Également  
Héroïne  
Odeur  
Quitter  
Sang  
Soldat  
Sorcier

## Liste 8

Bizarre  
Effroyable  
Immensité  
Ouvrage  
Racisme  
Ressembler  
Simple  
Serber

## Liste 9

Brouillard  
Crayon  
Intrépide  
Planète  
Quartier  
Secret  
Sigée  
Simplement

## Liste 10

Catastrophe  
Électrique  
Mademoiselle  
Phoque  
Promenade  
Rapporter  
Seulement  
Parain

Liste 1	Liste 2	Liste 3	Liste 4	Liste 5
Affreux Cependant Empêcher Malgré Papillon Réalité Soudain Transformer	Agriculture Chuchoter Ensemble Médaille Ouest Rendez-vous Statue Toilette	Apercevoir Compagnie Expérience Merveilleux Poème Rideau Théâtre Vivant	Arracher Déjeuner Fillette Minuscule Poitrine Ruelle Toutefois Vampire	Asseoir Désormais Gramme Mystère Profond Respirer Tresse Univers
Liste 6	Liste 7	Liste 8	Liste 9	Liste 10
Automobile Domestique Hasard Nombreux Problème Secours Sombre Travail	Bicyclette Également Héroïne Odeur Quitter Sang Soldat Sorcier	Bizarre Effroyable Immense Ouvrage Racisme Ressembler Simple Serrer	Brouillard Crayon Intrépide Planète Quartier Secret Signe Simplement	Catastrophe Électrique Mademoiselle Phoque Promenade Rapporter Seulement Parrain

## Liste 1

Aband  n  
Avoc  t  
Bou  evard  
Clima   
Desc  nte  
Enthousia  me  
R  thme  
Ser  ure

## Liste 2

Activ  té  
Aspe  t  
Chand  il  
Comba   
Désesp  ir  
Entr  pôt  
Obs  urité  
Silhoue  te

## Liste 3

Adm  rer  
Av  rtissement  
Blon   
Com  erce  
Dial  gue  
Entr  vue  
Philoso  hie  
Témoig  age

## Liste 4

Adole  cent  
Bagag   
Ceintu  e  
Compli  e  
Discour   
Enne  i  
Portrai   
Un  nimité

## Liste 5

Adres  e  
Asse  blée  
Cha  ffage  
Compo  tement  
Dom  age  
Effor   
Poign  t  
Voyag  ur

## Liste 6

Adver  aire  
Avant  ge  
Ca  ping  
Con  ours  
Défau   
Épicer  e  
Techniq  e  
Trai  ement

## Liste 7

Ambula  ce  
Atm  sphère  
Bril  er  
Conse  l  
C  âne  
Éto  nement  
Monna  e  
Tun  el

## Liste 8

Angoi  se  
Bataill   
Cauchem  r  
Con  act  
Crai  dre  
Est  mac  
I  quiétude  
Vein

## Liste 9

An  iversaire  
Bâtim  nt  
Bless  re  
C  ntrôle  
Cor  idor  
F  yer  
Manoeuvr   
Vieill  rd

## Liste 10

Appa  ence  
Aquari  m  
Cicatric   
Circon  tance  
Convict  on  
Guéris  n  
Fusé   
Velour



Liste 1	Liste 2	Liste 3	Liste 4	Liste 5
Abandon Avocat Boulevard Climat Descente Enthousiasme Rythme Serrure	Activité Aspect Chandail Combat Désespoir Entrepôt Obscurité Silhouette	Admirer Avertissement Blond Commerce Dialogue Entrevue Philosophie Témoignage	Adolescent Bagage Ceinture Complice Discours Ennemi Portrait Unanimité	Adresse Assemblée Chauffage Comportement Dommage Effort Poignet Voyageur
Liste 6	Liste 7	Liste 8	Liste 9	Liste 10
Adversaire Avantage Camping Concours Défaut Épicerie Technique Traitement	Ambulance Atmosphère Briller Conseil Crâne Étonnement Monnaie Tunnel	Angoisse Bataille Cauchemar Contact Craindre Estomac Inquiétude Veine	Anniversaire Bâtiment Blessure Contrôle Corridor Foyer Manoeuvre Vieillard	Apparence Aquarium Cicatrice Circonstance Conviction Guérison Fusée Velours

## Liste 1

Absence  
Garantie  
Lessive  
Robinet  
Semblable  
Aveugle  
Littérature  
Présumé

## Liste 2

Admettre  
Géographie  
Institut  
Pharmacie  
Soustraction  
Vigilant  
Logique  
Photographe

## Liste 3

Alimenter  
Grammaire  
Mandat  
Psychologie  
Tragédie  
Batterie  
Liaison  
Parcours

## Liste 4

Autrefois  
Hygiène  
Nettoyage  
Profession  
Surveiller  
Brevoué  
Inquiéter  
Opposition

## Liste 5

Certainement  
Impôt  
Humidité  
Prévoir  
Stationnement  
Célèbre  
Électricité  
Noyer

## Liste 6

Convaincre  
Industrie  
Ordonner  
Siffler  
Consommation  
Distraire  
Politesse  
Professionnel

## Liste 7

Croyance  
Inconvénient  
Puits  
Vocabulaire  
Aptitude  
Devoir  
Multiplication  
Nationalité

## Liste 8

Désert  
Indépendance  
Ressource  
Solidarité  
Entreprendre  
Incapable  
Musicien  
Pansement

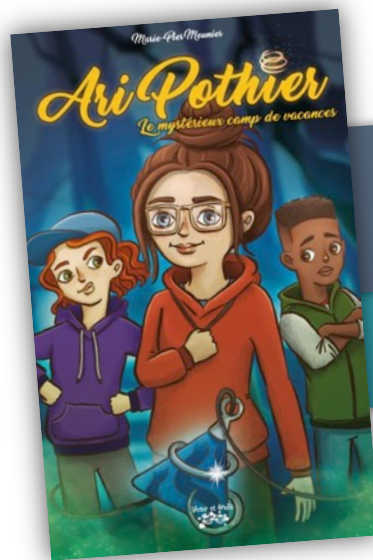
## Liste 9

Électeur  
Feuillage  
Remerciement  
Rhum  
Épaisseur  
Imitation  
Monument  
Paiement

## Liste 10

Emprunt  
Excellent  
Parlement  
Sympathique  
Idiot  
Intéressant  
Paress  
Passport

Liste 1	Liste 2	Liste 3	Liste 4	Liste 5
Absence Garantie Lessive Robinet Semblable Aveugle Littérature Précisément	Admettre Géographie Instinct Pharmacie Soustraction Vigueur Logique Photographe	Allumer Grammaire Mandat Psychologie Tragédie Banlieue Liaison Parcours	Autrefois Hygiène Nettoyage Profession Surveiller Bravoure Inquiéter Opposition	Certainement Impôt Humide Prévoir Stationnement Célèbre Électricité Noyer
Liste 6	Liste 7	Liste 8	Liste 9	Liste 10
Convaincre Industrie Ordonner Siffler Consommation Distrain Politesse Professionnel	Croyance Inconvénient Puits Vocabulaire Aptitude Deuil Multiplication Nationalité	Dessert Indépendance Ressource Solidarité Entreprendre Incapable Musicien Pansement	Électeur Feuillage Remerciement Rhume Épaisseur Imitation Monument Paiement	Emprunt Excellent Parlement Sympathique Idiot Intéressant Paresse Passeport



# RÉFÉRENCES

## et informations

### Polices

- Gratise
- Tw Cent MT

### Illustrations

- Illustrations par Valérie Desrochers
- Modèles 3D fournis avec la Suite Office

### Informations

- Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport. (2009). Progression des apprentissages – Mathématique. [Repéré en ligne à : [http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site\\_web/documents/education/jeunes/pfeq/PDA\\_PFEQ\\_mathematique-primaire\\_2009.pdf](http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/education/jeunes/pfeq/PDA_PFEQ_mathematique-primaire_2009.pdf) ].
- Centre de services scolaire des Découvreurs. (2016). Exemples de questions par critères de lecture. [Repéré en ligne à : <http://recit.csdecou.qc.ca/classeweb/joseeroy/files/2016/03/exemples-de-question-par-crit%C3%A8res-de-lecture.pdf>].
- Hontoy, A. (2020). La lecture interactive : bien plus qu'un questionnaire. [Repéré en ligne à : <https://enseignerlitteraturejeunesse.com/2020/03/11/la-lecture-interactive-bien-plus-quun-questionnaire/>].
- Serravallo, J. (2018). *Le grand livre des stratégies de lecture*. Chenelière Éducation.