

LES RÈGLES DU JEU

LIS ET DÉCOUVRE LES RÈGLES AVEC LES ADULTES.

ÉCOUTE LES VIDÉOS EN LIGNE POUR CONNAITRE LES RÈGLES.

LA PREMIÈRE FOIS QUE TU JOUES AVEC MOI, LIS LES ÉTAPES UNE À LA FOIS EN MÊME TEMPS QUE TU JOUES.

LES 4 ALIMENTS PRÉFÉRÉS D'ANTONE



PAR EXEMPLE, À 2 JOUEURS, UTILISE LE PAQUET BLEU ET LE PAQUET JAUNE.

SI TU JOUES À 3 JOUEURS, UTILISE LES PAQUETS BLEU, JAUNE ET MAUVE.

LE BUT DU JEU

Pour gagner, un joueur doit réussir à **nourrir Antone** avec ses 4 aliments préférés (ver, mouche, abeille et papillon). Pour y arriver, le joueur doit **superposer dans les 4 coins** d'une carte « adjectif » les 4 cartes « phrase » qui y sont reliées.

LE NOMBRE DE PAQUETS DE CARTES À UTILISER

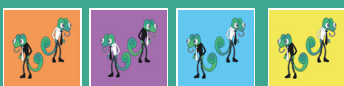
Pour **2 joueurs**, les joueurs choisissent **2 paquets** de cartes. Le jeu contient alors 12 cartes « adjectif » et 48 cartes « phrase ».
Pour **3 joueurs**, les joueurs choisissent **3 paquets** de cartes. Le jeu contient alors 18 cartes « adjectif » et 72 cartes « phrase ».
Pour **4 joueurs**, les joueurs utilisent les **4 paquets** de cartes. Le jeu contient alors 24 cartes « adjectif » et 96 cartes « phrase ».

LE PREMIER JOUEUR À JOUER

Le joueur le plus vieux prend 4 cartes « phrase » dans un paquet et il s'assure d'avoir les 4 aliments différents sur chacune des cartes « phrase » (ver, mouche, abeille et papillon). Le joueur dépose les 4 cartes face cachée sur la table et il les brasse.

FACES CACHÉES DES 4 PAQUETS

CARTES « ADJECTIF »



CARTES « PHRASE »



Les joueurs **décident ensemble d'un aliment** parmi les 4 (ver, mouche, abeille ou papillon) qui permettra de déterminer le premier joueur. Tous les joueurs prennent une carte face cachée sur la table. Ils la retournent en même temps. **Le joueur qui tourne la carte sur**

PAGE 1

laquelle est illustré l'aliment choisi par tous commencera la partie. Si aucun joueur retourne la carte illustrant l'aliment choisi, les joueurs remettent les 4 cartes au centre et ils recommencent jusqu'à ce que la carte soit pigée.

ALERTE AU VOL

Toutes les cartes « phrase » illustrant l'aliment qui a servi à déterminer le premier joueur ne pourront pas être utilisées pour voler les autres joueurs. Attention à bien mémoriser l'aliment qui a servi à déterminer le premier joueur.

PAR EXEMPLE, SI VOUS DÉCIDEZ QUE L'ABEILLE PERMET DE DÉTERMINER LE PREMIER JOUEUR, IL SERA IMPOSSIBLE D'UTILISER UNE CARTE « PHRASE » ILLUSTRANT L'ABEILLE POUR VOLER LES AUTRES JOUEURS.

LA PRÉPARATION DU JEU

- 1 Les joueurs regroupent toutes les cartes « adjectif » des paquets choisis et ils les séparent des cartes « phrase ».
- 2 Le premier joueur **mélange toutes les cartes « phrase »** (incluant les cartes utilisées pour déterminer le premier joueur). Il les dépose en pile, face cachée, au centre de la table.
- 3 Le premier joueur **brasse toutes les cartes « adjectif »**. Pour 2 joueurs, il distribue 3 cartes « adjectif » à chacun. Pour 3 ou 4 joueurs, il distribue 4 cartes « adjectif » à chacun.
- 4 Les cartes « adjectif » restantes sont déposées en pile, face cachée, à côté de la pile des cartes « phrase ». Les joueurs conservent leurs cartes « adjectif » dans leurs mains. Ils les regardent sans les montrer aux autres joueurs.

LE TOUR DU PREMIER JOUEUR

Le premier joueur **tourne la carte « phrase »** sur la pile au centre de la table. Il lit la **phrase** à voix haute sur la carte et il la complète en ajoutant l'adjectif manquant. **Attention ! L'adjectif doit parfois être accordé au féminin.**

Youp!

Si le joueur possède dans ses mains la carte « adjectif » qui complète correctement la carte « phrase », il **dépose la carte « adjectif » devant lui sur la table, face visible**. Ensuite, il **superpose la carte « phrase » dans le coin de la carte « adjectif »** illustrant le même aliment (ver, mouche, abeille ou papillon).

EXEMPLES « FACE VISIBLE »
CARTE « ADJECTIF » CARTE « PHRASE »



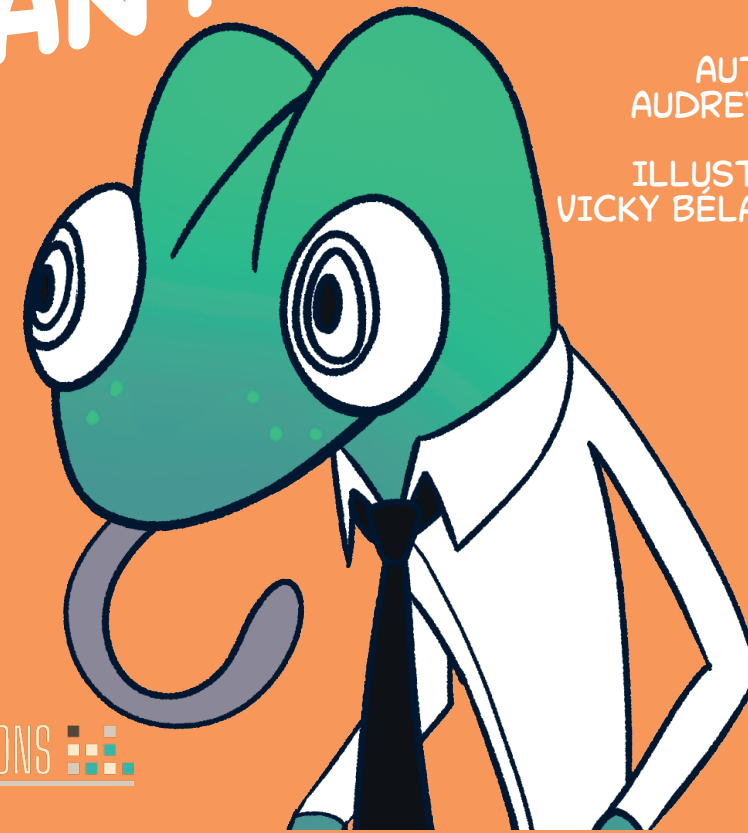
Finalement, le joueur **prend une nouvelle carte « adjectif »** sur la pile au centre de la table. Il l'ajoute aux autres cartes dans ses mains et il pourra l'utiliser au prochain tour.

PAGE 2

NOURRIR ANTONE

AUTEURE
AUDREY FORTIN

ILLUSTRATRICE
VICKY BÉLAND-LABONTÉ



LE TOUR DU PREMIER JOUEUR (SUITE)

Ah non! Si le joueur **ne possède pas la carte « adjectif » dans ses mains** qui complète la carte « phrase », **son tour est terminé**. Il laisse la carte « phrase » face visible sur la table, à côté de la pile de cartes « phrase » face cachée.

Oups! Si le joueur **se trompe de carte « adjectif », il perd son tour**. Il remet sa carte « adjectif » dans ses mains et il laisse la carte « phrase » sur la table face visible, à côté de la pile de cartes « phrase » face cachée.

LES TOURS SUIVANTS DES JOUEURS

Dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant tourne une carte « phrase » sur la pile au centre de la table, face cachée. Il lit la phrase à voix haute et il la complète en ajoutant l'adjectif manquant. **Attention!** L'adjectif doit parfois être accordé au féminin.

Youpi! Si le joueur voit la carte « adjectif » qui complète correctement la carte « phrase » dans ses mains ou sur la table, il peut :

- déposer la carte « adjectif » devant lui sur la table **si la carte « adjectif » est dans ses mains**. Ensuite, il superpose la carte « phrase » dans le coin de la carte « adjectif » en associant les mêmes aliments. Il prend une nouvelle carte « adjectif » sur la pile, au centre de la table.
- superposer la carte « phrase » dans le coin de la carte « adjectif » **si la carte « adjectif » est déjà sur la table devant lui**, en associant les mêmes aliments. Il prend une nouvelle carte « adjectif » sur la pile, au centre de la table.
- voler **si le joueur constate que la carte « adjectif » est sur la table devant un autre joueur**. Il vole la carte « adjectif » et toutes les cartes « phrase » qui y sont superposées. Toutefois, **il faut respecter 2 conditions pour voler:**

- 1 Le voleur doit **dire le contraire (l'antonyme) de l'adjectif qu'il vole**. S'il oublie de dire le contraire, le vol n'a pas lieu. Dans ce cas, la carte « phrase » doit être superposée dans le coin de la carte « adjectif » de son adversaire et le joueur continue de jouer;
- 2 L'aliment illustré sur la carte « phrase » que le voleur utilise pour voler **ne doit pas être l'aliment qui a permis de déterminer le premier joueur** (ver, mouche, abeille ou papillon).

Lorsqu'un joueur a placé la carte « phrase » qu'il a tournée et lue, il **continue de jouer uniquement avec les cartes « phrase » qui sont visibles au centre de la table**. Son tour cesse s'il ne peut plus placer une carte « phrase » sur une carte « adjectif » qui est dans ses mains ou devant lui ou encore s'il ne peut plus voler un autre joueur.

Ah non! Si le joueur n'a pas la bonne carte « adjectif » dans ses mains ou s'il ne peut pas en voler une, son tour cesse. Il dépose la carte « phrase » sur la pile au centre de la table avec les cartes face visible.

Oups! Si le joueur se trompe de carte « adjectif », il perd son tour. Il reprend la carte « adjectif » dans ses mains et il met la carte « phrase » sur la table, sur la pile des cartes « phrase » face visible et les autres joueurs poursuivent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes « adjectif » sur la pile au centre de la table, le jeu se poursuit selon les mêmes règles. Donc, les joueurs auront moins de cartes « adjectif » ou aucune carte dans leurs mains.

Si toutes les cartes « phrase » au centre de la table ont été tournées et qu'il n'y a pas encore de gagnant, **brasser à nouveau les cartes « phrase »** et poursuivre le jeu.



POUR LE PLAISIR DE TOUS, MODIFIEZ ET ADAPTEZ LE JEU SELON VOS BESOINS.

AS-TU BESOIN D'EXERCICES POUR APPRENDRE LE VOCABULAIRE? UN CAHIER GRATUIT EST FOURNI EN LIGNE!

À CHAQUE TOUR, VOUS TOURNEZ UNE SEULE CARTE « PHRASE », FACE CACHÉE, AU CENTRE DE LA TABLE.

VOUS AVEZ TOUJOURS LE MÊME NOMBRE DE CARTES « ADJECTIF » DANS VOS MAINS, JUSQU'À CE QU'IL N'EN RESTE PLUS AU CENTRE DE LA TABLE.

MODIFIE LA DURÉE DU JEU

- Allonge la durée du jeu en modifiant le but du jeu. Dans ce cas, les joueurs accumulent toutes les cartes « adjectif » plutôt qu'une seule en suivant les règles du jeu. Le gagnant est celui qui accumule le plus de cartes « adjectif » entourées de ses 4 cartes « phrase ».
- Allonge la durée du jeu en diminuant le nombre de cartes « adjectif » distribuées à tous les joueurs au début du jeu (1 carte de moins).
- Réduis la durée du jeu en augmentant le nombre de cartes « adjectif » distribuées à tous les joueurs au début du jeu (1 ou 2 cartes de plus).

JOUE À PLUS DE 4 JOUEURS

- Augmente le nombre de joueurs en faisant des équipes de 2 ou 3 joueurs.

AIDE DES JOUEURS

- Lis les cartes en partie ou en totalité pour aider un joueur qui éprouve des difficultés à lire.
- Rappelle à un joueur de nommer le contraire d'un adjectif lors d'un vol, sans qu'il soit pénalisé.
- Répète les adjectifs ou les phrases pour un joueur qui éprouve des difficultés.
- Lis les informations sur la page suivante pour connaître les réponses du jeu.

LES RÉPONSES DU JEU

Certaines phrases peuvent être complétées par plus d'un adjectif. Pour jouer, il est important d'utiliser les réponses indiquées.

JOYEUX Une personne qui ressent de la joie est une personne ... Un enfant qui manifeste de la joie est un enfant ... Un chien qui est heureux est un chien ... Un ami qui aime rire est un ami ...	TRISTE Une femme qui a de la peine est une femme ... Un animal qui ressent du chagrin est un animal ... Un enfant qui pleure est un enfant ... Un clown qui est malheureux est un clown ...
BEAU Une peinture qui plaît aux autres est une ... peinture. Une fleur qui est jolie est une ... fleur. Un chat qui est agréable à regarder est un ... chat. Un chien que les gens aiment regarder est un ... chien.	LAID Un vêtement qui ne plaît pas aux gens est un vêtement ... Un monstre qui est repoussant est un monstre ... Une maison qui n'est pas belle est une maison ... Une décoration qui n'est pas jolie est une décoration ...
PAREIL Des chaussettes qui ont les mêmes couleurs et motifs sont des chaussettes ... Des robes qui ont les mêmes couleurs, tissus et styles sont des robes ... Des jumelles qui ont des visages identiques sont des jumelles ... Des maisons qui sont construites avec les mêmes matériaux sont des maisons ...	DIFFÉRENT Des sœurs qui n'ont pas la même personnalité sont des sœurs ... Des chiens qui ne sont pas de la même race sont des chiens ... Des chandails qui n'ont pas la même couleur sont des chandails ... Des voitures qui n'ont pas le même modèle sont des voitures ...
VIDE Un verre qui ne contient rien est un verre ... Une maison qui n'a ni habitant ni meuble est une maison ... Un sac à dos dans lequel il n'y a rien est un sac à dos ... Un réfrigérateur sans nourriture à l'intérieur est un réfrigérateur ...	PLEIN Un bol qui est rempli de nourriture est un bol ... Une poubelle qui déborde de déchets est une poubelle ... Une salle qui est remplie de spectateurs est une salle ... Une boîte qui déborde d'objets est une boîte ...
RAPIDE Une voiture qui roule à une grande vitesse est une voiture ... Un cheval qui se déplace à toute vitesse est un cheval ... Une personne qui effectue un travail en peu de temps est une personne ... Une rencontre qui dure seulement quelques minutes est une rencontre ...	LENT Un animal qui met beaucoup de temps à se déplacer est un animal ... Un cycliste qui se déplace à basse vitesse est un cycliste ... Un escargot qui prend du temps à avancer est un escargot ... Un marcheur qui avance en prenant son temps est un marcheur ...
BRUYANT Une soirée durant laquelle les gens parlent fort est une soirée ... Un chien qui jappe très fort et longtemps est un chien ... Un quartier où beaucoup de gens font du bruit est un quartier ... Des voisins qui parlent fort sont des voisins ...	SILENCIEUX Un enfant qui ne parle pas du tout est un enfant ... Une machine qui fonctionne sans faire de bruit est une machine ... Une classe dans laquelle on n'entend rien du tout est une classe ... Un moteur qui ne fait pas beaucoup de bruit est un moteur ...
GENTIL Un professeur qui est attentionné est un professeur ... Une cousine qui est aimable avec les autres est une cousine ... Une fille qui est très agréable avec les autres est une ... fille. Un garçon qui veut faire plaisir à tous est un ... garçon.	MÉCHANT Un chien qui mord les enfants est un chien ... Une camarade qui fait mal aux autres enfants est une camarade ... Des paroles qui blessent les gens sont des paroles ... Une enfant qui blesse son ami est une enfant ...
DIFFICILE Un problème qui exige beaucoup d'efforts pour être résolu est un problème ... Un examen qui demande beaucoup de réflexion et d'analyse est un examen ... Un cours d'histoire qui demande beaucoup d'efforts pour être compris est un cours ... Un calcul qui est compliqué à effectuer est un calcul ...	FACILE Une tâche qui se fait sans effort est une tâche ... Un problème qui se résout sans effort est un problème ... Un travail qui s'effectue sans aucune difficulté est un travail ... Une question à laquelle on répond bien et rapidement est une question ...
DOUX Un pantalon qui est agréable au toucher est un pantalon ... Une peau qui est lisse est une peau ... Un ours en peluche qui est agréable à toucher est un ours ... Des draps qui sont confortables sont des draps ...	RUGUEUX L'écorce d'un arbre qui n'est pas agréable au toucher est une écorce ... Une barbe qui n'a pas été rasée depuis trois jours est une barbe ... La texture de la peau d'un lézard qui est écaillée est une texture ... La texture d'une brique qui est bosselée est une texture ...
LOURD Un objet qui est difficile à soulever est un objet ... Une valise qui est difficile à déplacer est une valise ... Un meuble qui est pesant est un meuble ... Une machine qui a un poids élevé est une machine ...	LÉGER Un objet qui est facile à soulever est un objet ... Un enfant qui pèse peu est un enfant ... Un sac qui est facile à porter est un sac ... Une boîte qui pèse très peu sur la balance est une boîte ...
SALE Une chemise qui a des taches de sauce est une chemise ... Un plancher qui doit être nettoyé est un plancher ... Une assiette qui a des traces de nourriture est une assiette ... Des mains qui sont couvertes de terre sont des mains ...	PROPRE Un pantalon qui a été lavé est un pantalon ... Une veste qui a été nettoyée est une veste ... Des cheveux qui ont été savonnés et rincés sont des cheveux ... Un animal qui a pris un bain est un animal ...
OUVERT Une fenêtre qui laisse passer l'air est une fenêtre ... Un magasin dans lequel on permet aux gens d'entrer est un magasin ... Une bouteille qui n'a pas de bouchon est une bouteille ... Des rideaux qui laissent passer la lumière sont des rideaux ...	FERMÉ Une porte qui bloque l'accès à une pièce est une porte ... Une casserole qui a un couvercle sur le dessus est une casserole ... Des chaussures qui couvrent toutes les parties du pied sont des chaussures ... Un robinet qui empêche l'eau de couler est un robinet ...