

## Jeu de solitaire (mois de l'année)



Créé par: Joanne Simard, Intervenante en ALF

<b>Année scolaire ciblée</b>	<b>2e année + (à l'enseignant de déterminer selon les besoins)</b>
<b>Avantages ALF</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Améliorer le vocabulaire (mois, saisons, événements)</li><li>✓ Améliorer la compréhension (consignes)</li><li>✓ Améliorer l'utilisation des verbes (temps, auxiliaires) et l'usage des pronoms et déterminants</li></ul>
<i>à noter que le vocabulaire et la séquence des mois devraient être travaillés au préalable pour bien jouer</i>	

### Objectif

Le but du jeu est de former quatre piles de cartes, une de chaque couleur et chacune dans l'ordre des mois de l'année (en commençant par janvier pour finir avec décembre).

### Préparation

1. Imprimez les cartes. Nous suggérons de les plastifier. Bien les brasser.
2. Placez une carte du côté face et alignez six cartes du côté dos (faces cachées) à côté de celle-ci. La première colonne contient une carte, la deuxième colonne contient deux cartes, et ainsi de suite. Seule la première carte de chaque colonne est du côté face.
3. Faites une pile avec les cartes restantes. Cette pile sera utilisée lorsque vous serez bloqué dans votre jeu.
4. Laissez de la place au-dessus pour les quatre piles de cartes. C'est à cet endroit que vous devez placer les piles de cartes classées par séquence des mois. Chaque pile doit commencer par le mois de janvier.

### Comment jouer

Regardez les cartes côté face dans vos colonnes. Avez-vous le mois de janvier ? Pouvez-vous faire une séquence? Y a-t'il des mois qui se suivent?

✓ **Si oui**, déplacez les cartes des colonnes pour créer une **séquence à rebours**, de **décembre à janvier**. (décembre- novembre - octobre - septembre - août - juillet, et ainsi de suite)

✗ **Si non**, choisissez une carte de votre pile et placez-la dans une colonne en suivant la séquence à rebours des mois. Ainsi, lorsque vous ne pouvez plus faire de déplacement entre les colonnes, vous pouvez choisir une carte de votre pile de cartes restantes. Si elle ne peut être placée nulle part, mettez-la de côté pour la réintégrer au paquet par la suite et choisissez une autre carte.

Si vous avez un **espace vide**, vous pouvez y déplacer une carte ou un groupe de cartes qui se suivent.

### Les 4 piles du haut

Vous devez créer et ajouter aux cartes piles du haut lorsque vous avez une séquence. La pile doit commencer par le mois de décembre et la séquence est à rebours, tel que mentionné plus haut.

### Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque vous ne pouvez plus déplacer de cartes ou lorsque vous gagnez, c'est-à-dire vous avez réussi à placer toutes les cartes dans leur pile de couleur respectives, en suivant la séquence à rebours des mois. Cela vous donnera ainsi 4 piles de 4 couleurs différentes, commençant par (magie!) le mois de janvier jusqu'au mois de décembre.

**Autres alternatives:** Imprimez les cartes 2 fois pour un jeu de mémoire ou de *va à la pêche*. Le jeu de *va à la pêche* est excellent pour la formulation de phrases élaborées et complexes en plus de la rétention de l'information p. ex. "As-tu le mois de février?" C'est le mois où on célèbre la St-Valentin. etc.

janvier



janvier



janvier



janvier



février



février



février



février



**mars**



**mars**



**mars**



**mars**



**avril**



**avril**



**avril**



**avril**



mai



mai



mai



mai



juin



juin



juin



juin



juillet



juillet



juillet



juillet



août



août



août



août



**septembre**



**septembre**



**septembre**



**septembre**



**octobre**



**octobre**



**octobre**



**octobre**



**novembre**



**novembre**



**novembre**



**novembre**



**décembre**



**décembre**



**décembre**



**décembre**

