

Prénom :

Date :/...../.....

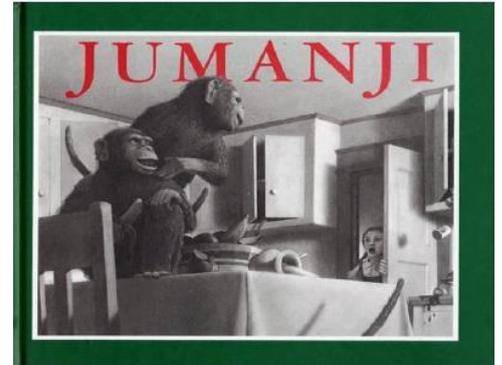
Le livre**1) Complète les renseignements demandés :**

a. Le titre du roman :

.....

b. Le nom de l'auteur-illustrateur :

.....

**1^{ère} partie : La situation de départ**

Pierre tombe sur la case 7. Sur cette case, le message est le suivant : « Un lion attaque, reculez de deux cases. ».

Immédiatement un lion apparaît dans le salon (sur le piano).

Le lion poursuit Pierre jusque dans sa chambre. Pierre réussit à l'enfermer dans sa chambre et à s'enfuir.

Judith comprend que le lion ne disparaîtra qu'à la fin du jeu.

1) Reformule l'ensemble de ces informations dans une seule phrase pour

répondre à la question : Que se passe-t-il lorsque Pierre joue à Jumanji ?

.....

.....

.....

.....

Prénom :

Date :/...../.....

2) Dans ce début d'histoire, les enfants jouent au jeu Jumanji. Collecte toutes les informations qui concernent ce jeu et présente-les sous forme de notice.



Un jeu d'aventures dans la jungle

Jeu-surprise,.....

P-S : Lisez attentivement les instructions.

NOTICE : Jumanji, une aventure dans la jungle, pour la jeunesse, spécialement conçue pour les désœuvrés et les agités.

A.

.....

B. Le joueur secoue les dés et avance le pion sur la piste tracée à travers la jungle parsemée de dangers.

C.

.....

.....

D. TRES IMPORTANT :

.....

.....

.....

.....

Prénom :

Date :/...../.....

2^{ème} partie**1) Complète la liste des apparitions extraordinaires dans la partie.**

JOUEURS	COUPS JOUES <u>La cause</u>	APPARITIONS <u>La conséquence</u>
JUDITH	« Des singes volent la nourriture, sautez un tour. »
PIERRE	Case vierge puis « La saison de la mousson commence, sautez un tour.»	Des gouttes de pluie commencent à tomber dans le salon. Un coup de tonnerre secoue les murs. La pluie commence à tomber en trombe.
JUDITH	«Votre guide est perdu. Passez un tour. »
PIERRE	«Piqué par la mouche tsé-tsé vous attrapez la maladie du sommeil, passez un tour.»	Pierre s'endort, Judith est incapable de le réveiller.

Prénom :

Date :/...../.....

JUDITH	Case blanche puis « Charge de rhinocéros, reculez de deux cases.»	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
PIERRE	« Un python s'est glissé dans le camp. Reculez d'une case. »	Un serpent de deux mètres s'enroule autour de la pendule sur la cheminée du salon.
JUDITH	Case vierge	
PIERRE	« Éruption volcanique, reculez de trois cases. »	La pièce se réchauffe, commence à trembler. De la lave se met à couler par la cheminée et se mélange à l'eau de pluie. La pièce se remplit de vapeur.
JUDITH	Case « Découverte d'un raccourci. Relancez les dés.» puis case « Jumanji. »	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Prénom :

Date :/...../.....

2) Imagine que Pierre ou Judith tombent sur une autre case avec un autre message durant la partie. Raconte, en quelques lignes, quelle est cette case et quelle conséquence cela produit-il dans leur maison. »

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Prénom :

Date :/...../.....

3^{ème} partie

1) Quels sont les personnages présents dans la fin de cette histoire ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2) Dany et Walter ont trouvé la boîte de jeu Jumanji dans le parc en face de chez eux. Que va-t-il se passer et pourquoi ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

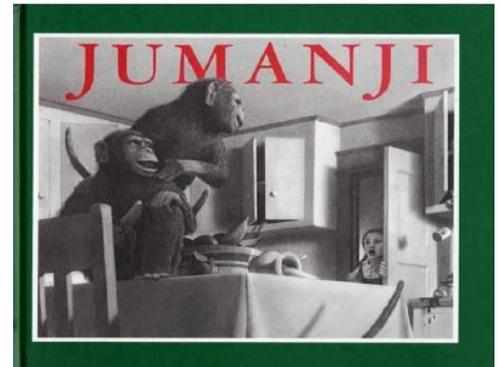
.....

.....

.....

Prénom :

Date :/...../.....

Le livre**1) Complète les renseignements demandés :**a. Le titre du roman : **Jumanji**c. Le nom de l'auteur-illustrateur : **Chris Van
Allsburg****1^{ère} partie : La situation de départ**

Pierre tombe sur la case 7. Sur cette case, le message est le suivant : « Un lion attaque, reculez de deux cases. ».

Immédiatement un lion apparaît dans le salon (sur le piano).

Le lion poursuit Pierre jusque dans sa chambre. Pierre réussit à l'enfermer dans sa chambre et à s'enfuir.

Judith comprend que le lion ne disparaîtra qu'à la fin du jeu.

1) Reformule l'ensemble de ces informations dans une seule phrase pour répondre à la question : Que se passe-t-il lorsque Pierre joue à Jumanji ?

Lorsque Pierre joue à Jumanji, le message inscrit sur la case du plateau de jeu devient réalité.

2) Dans ce début d'histoire, les enfants jouent au jeu Jumanji. Collecte toutes les informations qui concernent ce jeu et présente-les sous forme de notice.

Prénom :

Date :/...../.....

JUMANJI

Un jeu d'aventures dans la jungle

Jeu-surprise, drôle pour certains mais pas pour tous.

P-S : Lisez attentivement les instructions.

NOTICE : Jumanji, une aventure dans la jungle, pour la jeunesse, spécialement conçue pour les désœuvrés et les agités.

- A. Le joueur choisit un pion et le met dans la jungle la plus profonde.
- B. Le joueur secoue les dés et avance le pion sur la piste tracée à travers la jungle parsemée de dangers.
- C. Le premier joueur qui arrive à Jumanji et hurle le nom de la ville est le vainqueur.
- D. TRES IMPORTANT : À PARTIR DU MOMENT OÙ UNE PARTIE DE JUMANJI EST COMMENCÉE ELLE NE PEUT SE TERMINER AVANT QU'UN DES JOUEURS N'AIT ATTEINT LA VILLE D'OR

Prénom :

Date :/...../.....

2^{ème} partie**1) Complète la liste des apparitions extraordinaires dans la partie.**

JOUEURS	COUPS JOUES <u>La cause</u>	APPARITIONS <u>La conséquence</u>
JUDITH	« Des singes volent la nourriture, sautez un tour. »	Une douzaine de singes ont envahi la cuisine.
PIERRE	Case vierge puis « La saison de la mousson commence, sautez un tour.»	Des gouttes de pluie commencent à tomber dans le salon. Un coup de tonnerre secoue les murs. La pluie commence à tomber en trombe.
JUDITH	«Votre guide est perdu. Passez un tour. »	Un guide apparaît dans le salon.
PIERRE	«Piqué par la mouche tsé-tsé vous attrapez la maladie du sommeil, passez un tour.»	Pierre s'endort, Judith est incapable de le réveiller.

Prénom :

Date :/...../.....

JUDITH	Case blanche puis « Charge de rhinocéros, reculez de deux cases.»	Un troupeau de rhinocéros charge à travers le salon et la salle à manger. Ils écrasent tout sur leur passage.
PIERRE	« Un python s'est glissé dans le camp. Reculez d'une case. »	Un serpent de deux mètres s'enroule autour de la pendule sur la cheminée du salon.
JUDITH	Case vierge	
PIERRE	« Éruption volcanique, reculez de trois cases. »	La pièce se réchauffe, commence à trembler. De la lave se met à couler par la cheminée et se mélange à l'eau de pluie. La pièce se remplit de vapeur.
JUDITH	Case « Découverte d'un raccourci. Relancez les dés.» puis case « Jumanji. »	Tout redevient comme avant le début du jeu.

2) Imagine que Pierre ou Judith tombent sur une autre case avec un autre message durant la partie. Raconte, en quelques lignes, quelle est cette case et quelle conséquence cela produit-il dans leur maison. »

Prénom :

Date :/...../.....

3^{ème} partie

1) Quels sont les personnages présents dans la fin de cette histoire ?

- Judith et Pierre
- Leurs parents qui reviennent de l'opéra avec leurs amis.
- La famille Budwing : les parents et les enfants Dany et Walter.

2) Dany et Walter ont trouvé la boîte de jeu Jumanji dans le parc en face de chez eux. Que va-t-il se passer et pourquoi ?

Etant donné qu'ils ne lisent jamais les explications avant de commencer un jeu, il est tout à fait possible qu'eux aussi fassent une partie effrayante de Jumanji.