

Un jeu pour travailler sur les inférences littéraires.

Les courtes inférences portent sur 6 catégories d'implicites :

- Qui ?
- Où ?
- Quand ?
- De quoi s'agit-il ?
- Que s'est-il passé ?
- Que fait-il ?

En trouvant les réponses, les élèves équipent leur bateau :

Dans la règle du jeu, vous trouverez une version classique (les joueurs jouent les uns contre les autres) et une version coopérative (les joueurs tentent d'équiper un bateau avant que le monstre marin ne le coule)

Voici le matériel pour ce jeu :

- Les cartes énigmes (6 x 10 cartes énigmes)
- Les planches bateau de pirate
- Les jetons d'équipement
- Les cartes monstres et la planche vierge pour le puzzle du monstre marin (pour la version coopérative du jeu)