

Le pendu: la lecture et la compréhension

Dans ce jeu, tu devines des mots liés à la lecture. Ces mots aident les lecteurs à mieux comprendre un texte, comme le titre, un glossaire, une image ou une émotion ressentie pendant la lecture. Tu apprends des stratégies pour lire, écouter ou regarder un texte, puis pour vérifier ta compréhension([Outcome](#), [Outcome](#)). Tu utilises aussi des indices du texte, comme le titre ou les images, pour mieux comprendre ce que tu lis ([Details](#), [Details](#)). Ta réaction à un texte peut être basée sur une déduction faite à partir d'éléments explicites dans le texte, de ton vécu et de tes connaissances antérieures([Details](#)). Plus tard, un glossaire t'aide à trouver le sens des mots nouveaux ([Details](#)).

How to play

- Il y a 4 mots à deviner, un par manche. Chaque case vide représente une lettre.
- Propose une lettre à la fois. Si elle est dans le mot, écris-la dans chaque case où elle apparaît; sinon, note-la dans les cases « mauvaises lettres ».
- Tu as droit à 6 mauvaises lettres par manche. Utilise l'indice si tu es bloqué. Le corrigé donne les 4 mots.

Puzzles

Round 1 (5 letters)

I _ _ _ _

Clue: Dessin ou photo qui accompagne un texte pour aider à comprendre.

Wrong guesses: _ _ _ _ _

Round 2 (9 letters)

G _ _ _ _ _ _ _ _

Clue: Petite liste à la fin d'un livre qui explique le sens de certains mots.

Wrong guesses: _ _ _ _ _

Round 3 (5 letters)

T _ _ _ _

Clue: Il annonce le sujet d'un texte, souvent écrit en gros en haut de la page.

Wrong guesses: _ _ _ _ _

Round 4 (7 letters)

E _ _ _ _ _ _

Clue: Ce qu'on ressent dans son coeur, comme la joie ou la peur.

Wrong guesses: _ _ _ _ _

Answer key

- Round 1: **IMAGE**
- Round 2: **GLOSSAIRE**

- Round 3: **TITRE**
- Round 4: **EMOTION**

AILI game · fr · claude-sonnet-5 · 2026-09-17 · de97a0a5-0c73-4151-b51b-e460ae4c5c02