

Invente ta phrase

Au niveau clé

Préparation :

Imprimer sur du papier épais la bande-phrase en 12 exemplaires.

Imprimer sur du papier épais, découper et mélanger, les cartes « personnes » « actions » et « objets ».

Distribuer 4 cartes à chaque joueur.

But du jeu :

Créer des phrases correctes sur le plan grammatical.

Déroulement du jeu :

Poser 2 bandes-phrases sur la table.

Chacun leur tour, les joueurs posent une carte sur l'une des bandes-phrases, en commençant par une personne, puis une action, puis un objet.

Les phrases peuvent être « absurdes », mais elle doivent être correctes.

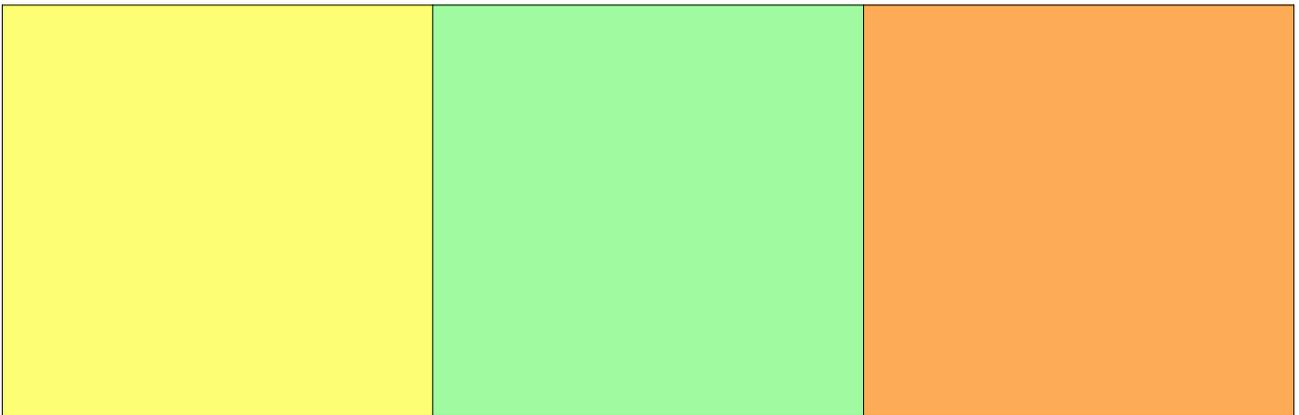
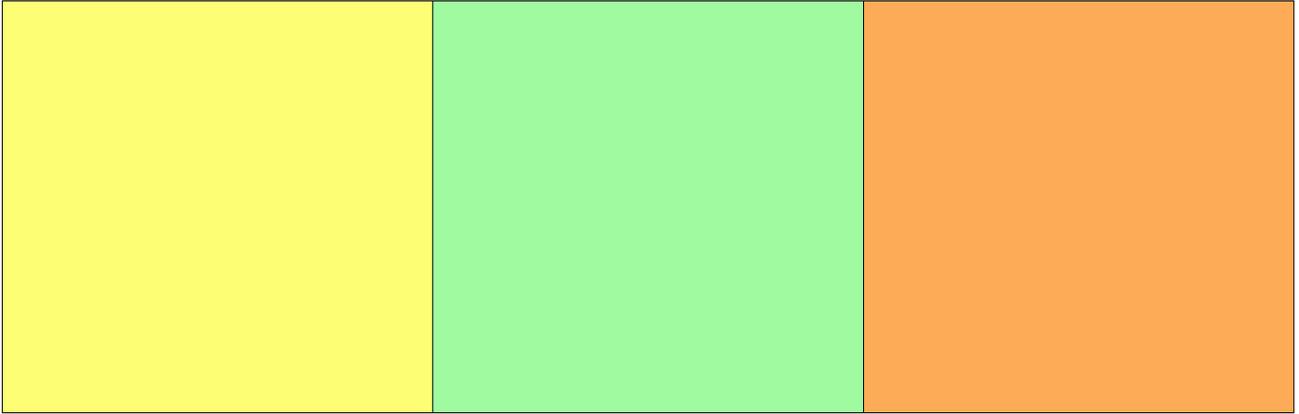
Si un joueur ne peut pas jouer (par exemple, il n'a que des cartes « objet » et aucune phrase n'a de case objet disponible), il pioche. S'il peut jouer, il joue. Sinon, il passe son tour.

Quand une bande-phrase est complète, on pose une nouvelle bande-phrase sur la table.

Ainsi, il y a toujours 2 bandes-phrases en jeu en même temps.

Le joueur qui termine la phrase en posant une carte « objet » gagne la bande-phrase.

Bandes-phrases à reproduire 3 fois



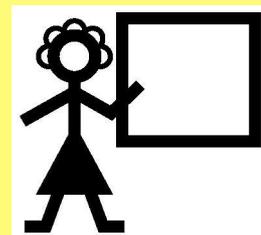
Cartes « Personnes »



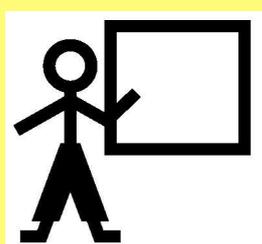
La maman



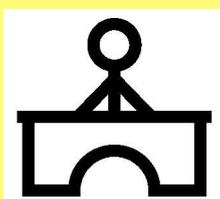
Le papa



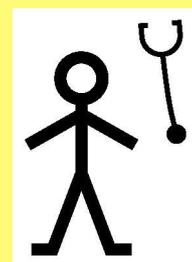
La maîtresse



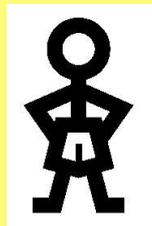
Le maître



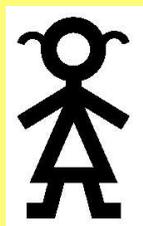
Le patron



Le docteur



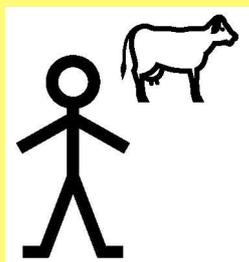
Le garçon



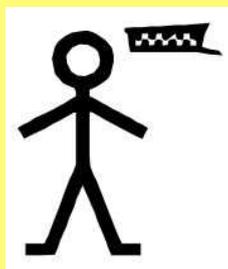
La fille



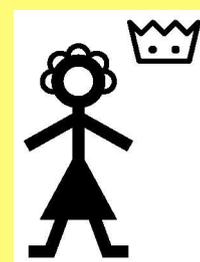
Le bébé



Le fermier



Le policier

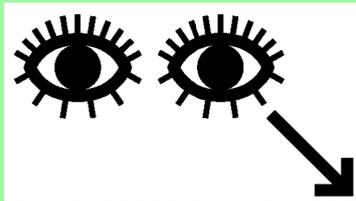


La reine

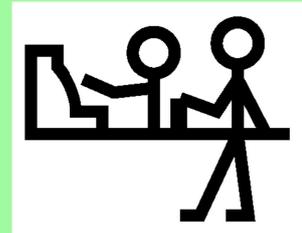
Cartes « Actions »



mange



regarde



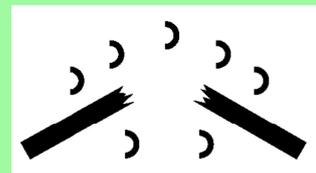
achète



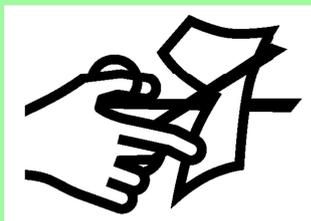
aime



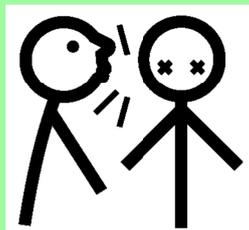
dessine



casse



découpe



embrasse



lance



porte

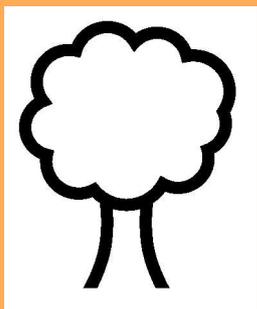


lave

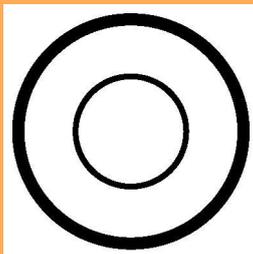


attrape

Cartes « Objets »



un arbre.



une assiette.



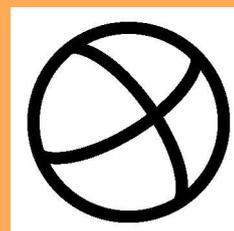
un bus.



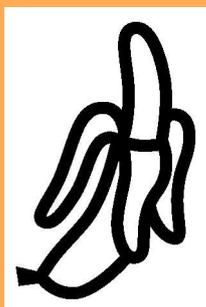
un avion.



une baignoire.



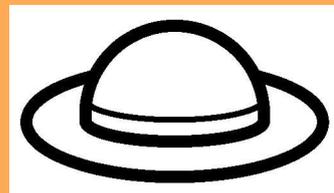
un ballon.



une banane.



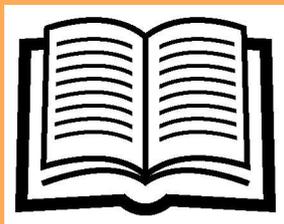
un bonbon.



un chapeau.



un sandwich.



un livre.



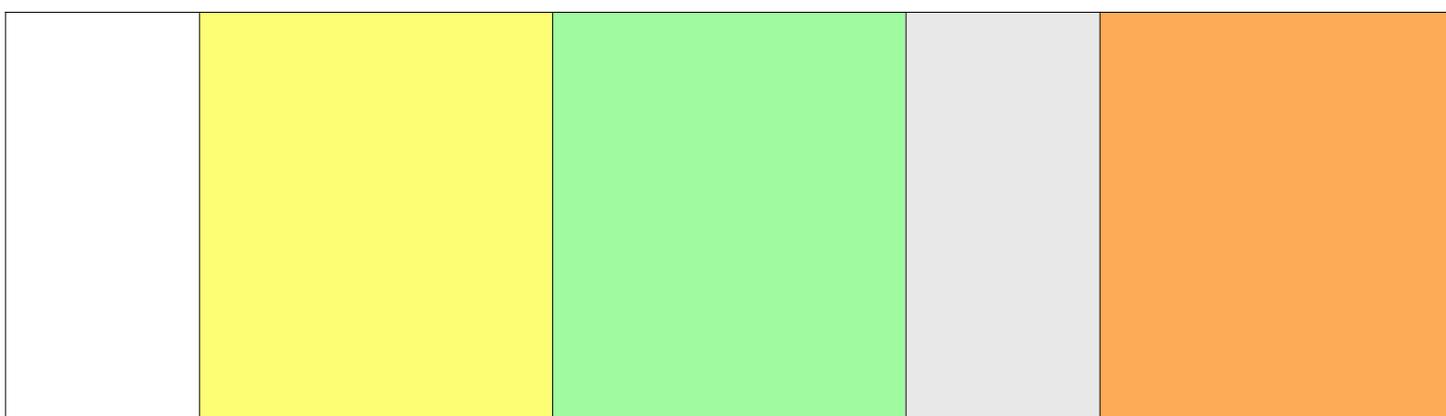
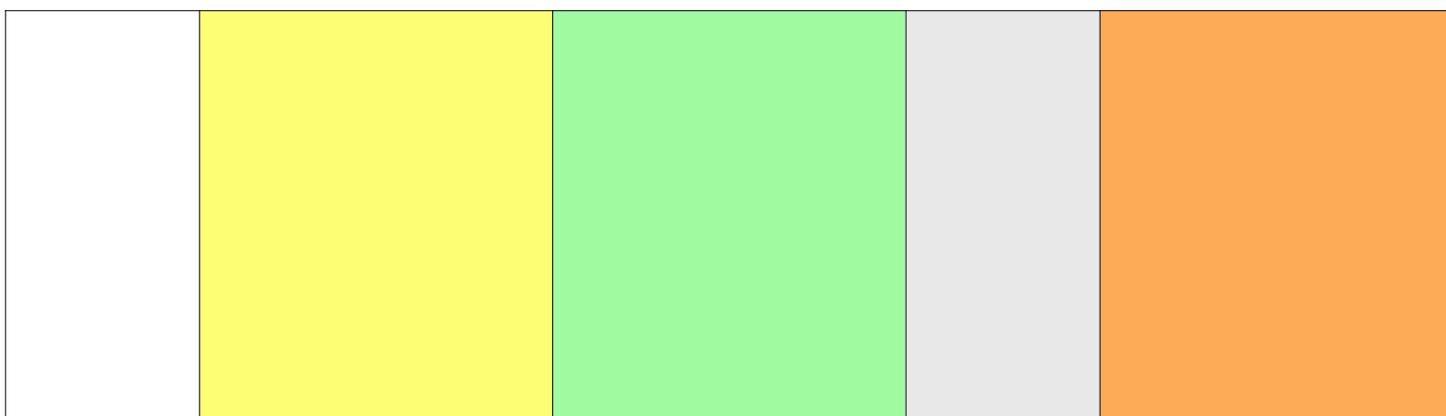
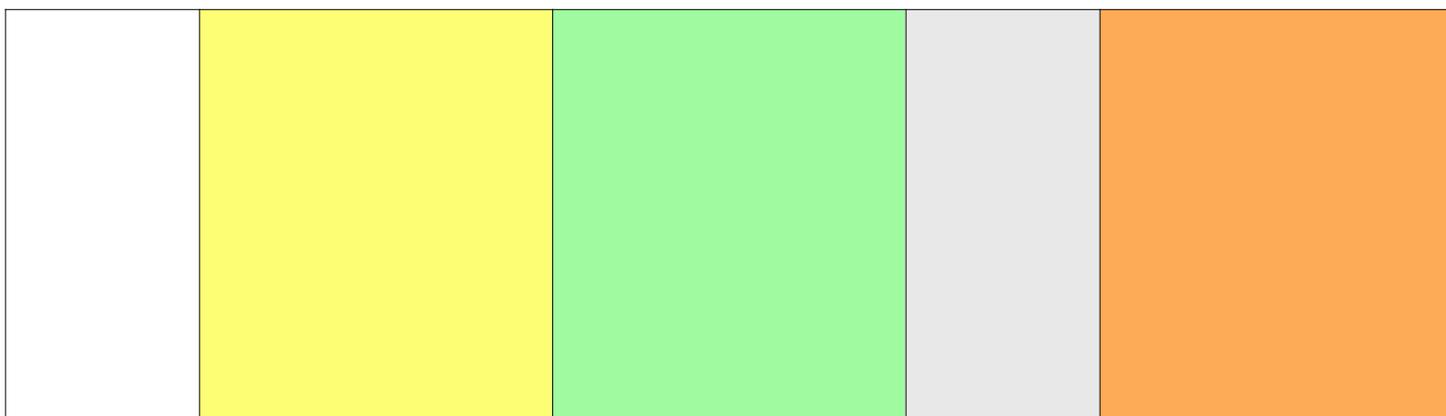
une clé.

Version Niveau grammatical

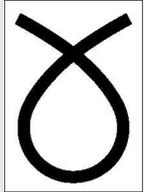
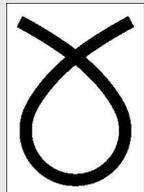
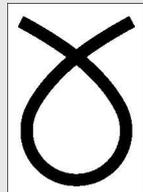
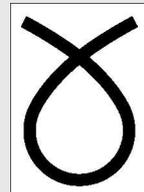
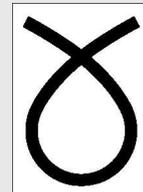
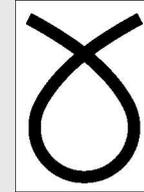
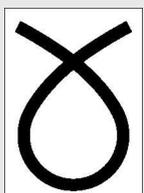
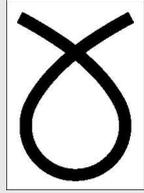
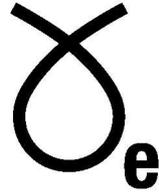
Dans cette variante, la règle de base est la même mais

- On distribue 3 cartes « mots clés » et 2 cartes « déterminants » à chacun.
- Il y a deux pioches sur la table : une avec les mots clés (personnes, actions, objets) et une avec les déterminants.
- Il n'y a pas de contrainte d'ordre pour poser les cartes. Par exemple il est possible de poser une action avant le sujet.
- Quand il ne peut pas jouer, le joueur pioche, au choix, une carte « mot clé » ou une carte « déterminant ».

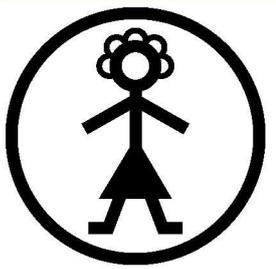
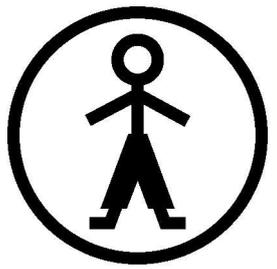
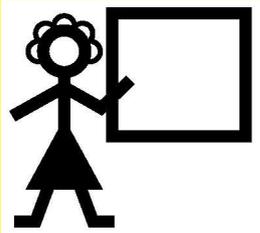
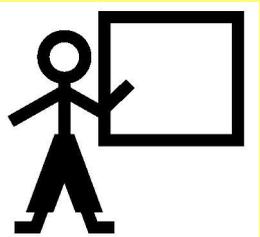
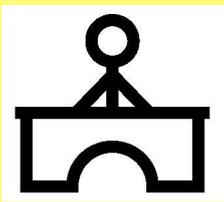
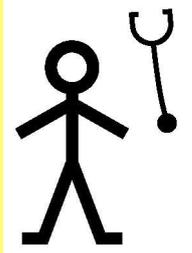
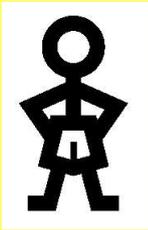
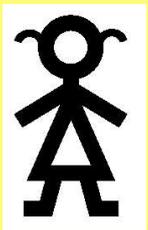
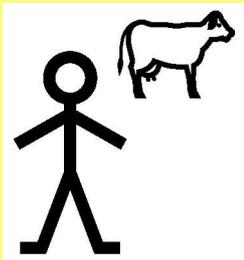
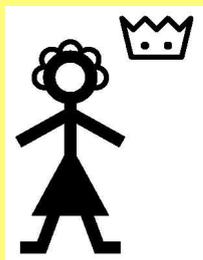
Bandes-phrases à imprimer en 12 exemplaires



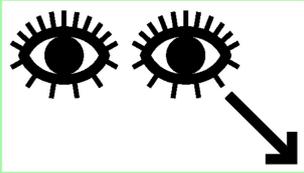
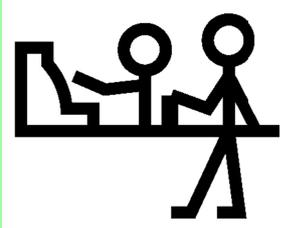
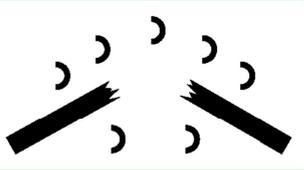
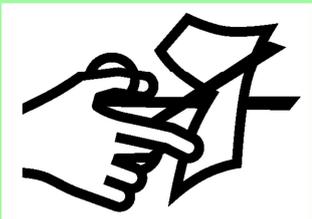
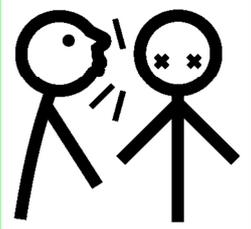
Cartes « déterminants » :

					
Le	Le	Le	Le	Le	Le
					
Le	Le	La	La	La	La
					
un	un	un	un	un	un
					
un	un	une	une	une	une

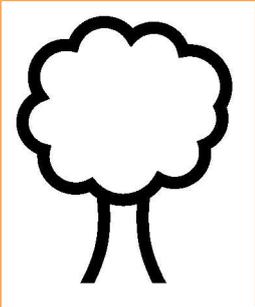
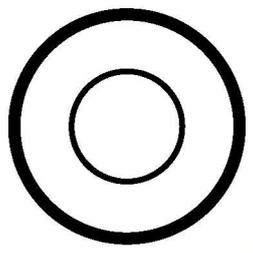
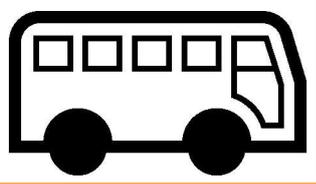
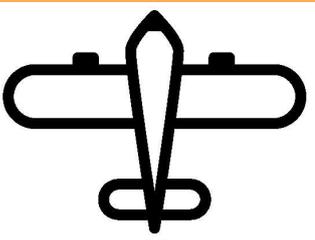
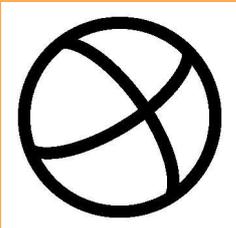
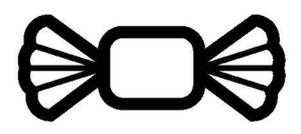
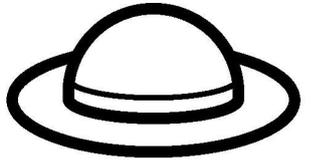
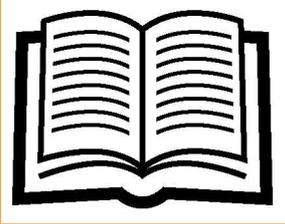
Cartes « personnes » - (version Niveau grammatical)

		
maman	papa	maîtresse
		
maître	patron	docteur
		
garçon	fille	bébé
		
fermier	policier	reine

Cartes « Actions » - (version Niveau grammatical)

		
mange	regarde	achète
		
aime	dessine	casse
		
découpe	embrasse	lance
		
porte	lave	attrape

Cartes « Objets » - (version Niveau grammatical)

		
arbre.	assiette.	bus.
		
avion.	baignoire.	ballon.
		
banane.	bonbon.	chapeau.
		
sandwich.	livre.	clé.