

Règles du jeu 1

(j'utilise les « cartes phrases »)

But du jeu: se débarrasser de toutes ses cartes.

Déroulement:

- Chaque joueur reçoit 8 cartes. Le reste du paquet constitue la pioche.
- Un joueur retourne la première carte du paquet.

Pour se débarrasser d'une carte, il faut trouver au moins un point commun avec la carte retournée.

Exemples de points communs : le temps du verbe (présent, imparfait, futur), la forme de la phrase (affirmative, négative, interrogative, exclamative), le même pronom ou un groupe nominal qui correspond à ce pronom (ex: les enfants = ils), le groupe du verbe (1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème}).

- Si le joueur ne trouve aucun point commun, il pioche une nouvelle carte.

Règles du jeu 2

(j'utilise les « cartes phrases » et « cartes consignes »)

But du jeu: se débarrasser de toutes ses cartes.

Déroulement:

- Chaque joueur reçoit 8 « cartes phrases ».
- Les cartes consignes constituent la pioche.
- Le premier joueur retourne une carte consigne et tente de trouver dans son paquet de cartes celle(s) qui correspond(ent) à la consigne.
- S'il trouve, il peut se débarrasser de cette carte.
- S'il ne trouve pas, c'est au joueur suivant de trouver un ou plusieurs cartes qui répond(ent) à la consigne.

Règles du jeu 3

(j'utilise les « cartes phrases » et les « cartes personnes »)

But du jeu: se débarrasser de toutes ses cartes.

Déroulement:

- Distribuer à chaque joueur l'ensemble des « cartes personnes ».
- Les « cartes phrases » constituent la pioche.
- Le premier joueur retourne une carte phrase.
- Pour se débarrasser d'une carte, le joueur doit pouvoir remplacer le groupe sujet de la carte par une de ses « cartes personnes ».

Exemple : « La carte phrase » est : L'élève étudie ses leçons.

Le joueur associe la phrase avec sa carte personne « Il »

Il peut donc se débarrasser de sa carte.

- S'il ne trouve pas, c'est au joueur suivant de trouver une « carte personne » pour la même phrase.

Règles du jeu 4

(j'utilise les « cartes phrases » et « cartes temps »)

But du jeu: se débarrasser de toutes ses cartes.

Déroulement:

- Toutes les « cartes temps » sont distribuées aux joueurs.
- Les « cartes phrases » constituent la pioche.
- Le premier joueur pioche une carte. Pour pouvoir se débarrasser d'une « carte temps », il doit associer une de ses cartes à la « carte phrase »

Exemple: La « carte phrase » est : « Les enfants jouent au football dans la cour »

Le joueur associe sa phrase à sa « carte temps »: « Maintenant ».

Il peut se débarrasser de sa carte.

- S'il ne trouve pas, c'est au joueur suivant d'associer une de ses « cartes temps » à la même phrase.