

attendait

dévoraiet

chassaient

ont saisi

a battu

a choisi

embrasse

punissait

a attrapé

ont découvert

secouraiet

ont vu

a félicité

ont admiré

rencontrent

guettait

*dans une forêt
très sombre*

autrefois

*au fond d'une
caverne*

à la cantine

à la maison

*pendant les
vacances*

hier

avant-hier

pendant la nuit

*il y a quelque
temps*

en ville

*sur une planète
lointaine*

l'année dernière

la semaine passée

*sous le préau de
l'école*

*un homme et son
chien*

Caroline

*les élèves de
Monsieur Lerouge*

un voleur

la vieille dame

un robot rouillé

*une belle
princesse*

*des petits
oiseaux*

*un dragon
crachant du feu*

*Pierre et sa
soeur*

les parents

*quatre panthères
noires*

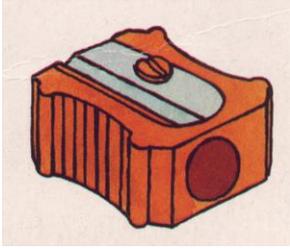
*de curieux
martiens*

*un poulet bien
tendre*

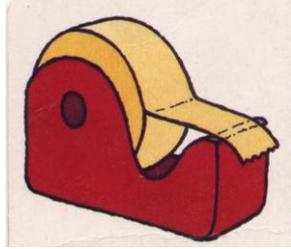
*la classe de
Madame Lenoir*

*des policiers
efficaces*

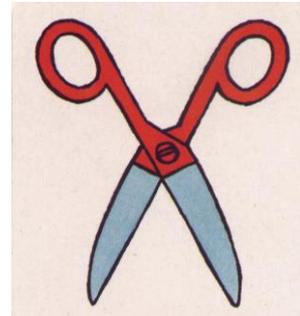
*au sommet d'une
montagne*



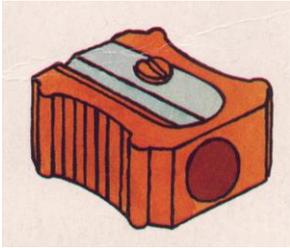
**TAILLE-
CRAYONS**



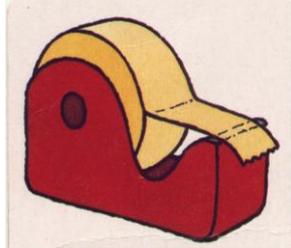
**RUBAN
ADHÉSIF**



CISEAUX



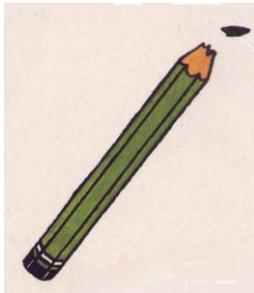
**TAILLE-
CRAYONS**



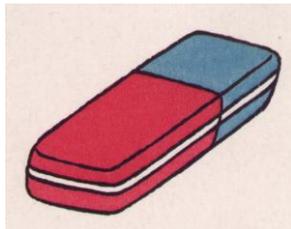
**RUBAN
ADHÉSIF**



**FEUTRE
INDÉLÉBILE**



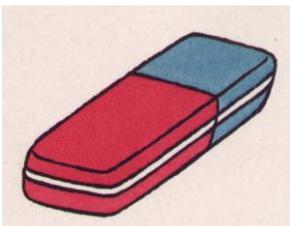
**CRAYON
CASSÉ**



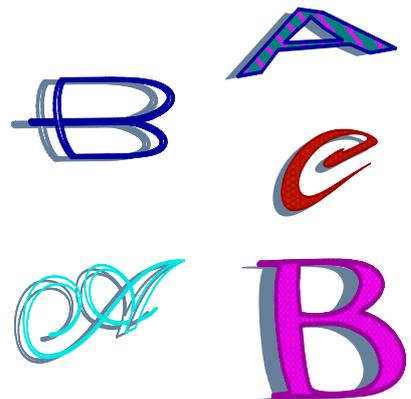
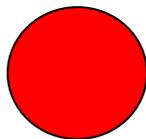
GOMME

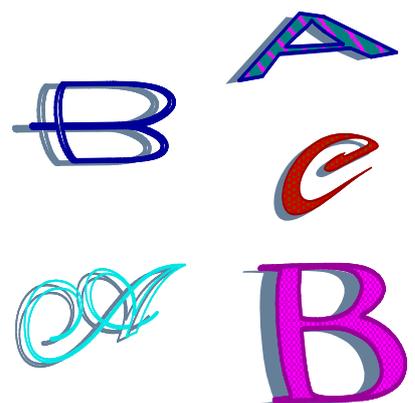
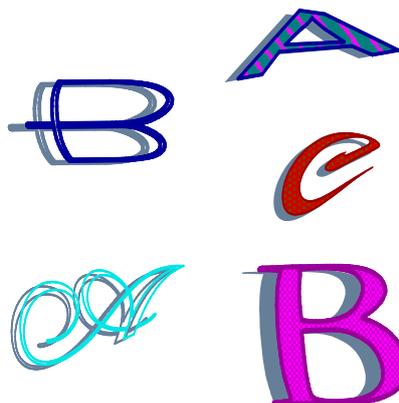
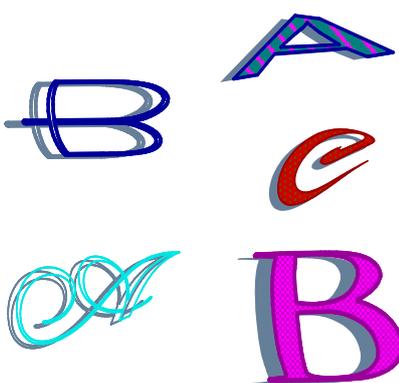
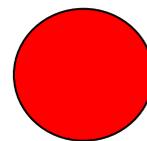
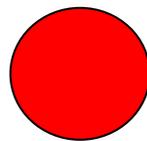
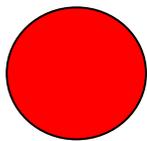
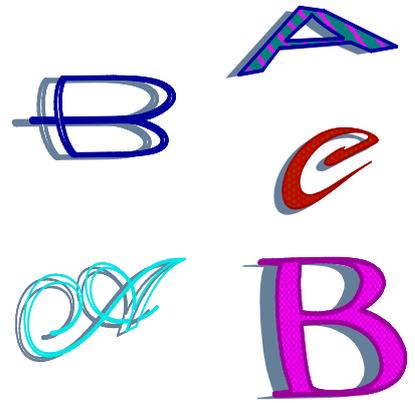
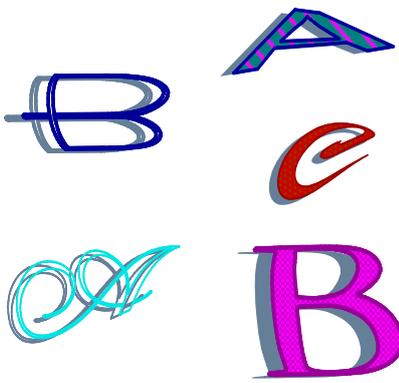
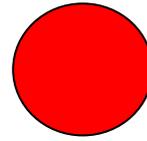
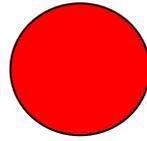
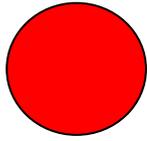


ANTI-CASSE



GOMME





LES MILLES PHRASES

BUT DU JEU :

En s'aidant des repères sur chaque carte, composer une phrase comprenant :

1 majuscule - 1 sujet - 1 verbe - 3 compléments - 1 point

(noir)

(rouge)

1 CV - 1 CP lieu - 1 CP temps

(noir) (vert clair)(vert foncé)

LE JEU :

- Battre les cartes. Distribuer 6 cartes à chaque joueur et faire une pioche avec les cartes restantes.
- Le plus jeune joueur commence. La partie de déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A chaque tour de jeu, chaque joueur tire une carte dans la pioche et en pose une, au choix, devant lui, devant le jeu d'un autre joueur (carte-piège), ou sous la pioche.

LES CARTES-MOTS

Pour composer une phrase, il faut poser 7 cartes (face visible) devant soi :



pour commencer une phrase, il faut une majuscule ;



pour la terminer, il faut un point ;



le verbe doit s'accorder avec le sujet placé avant (singulier ou pluriel)

Les compléments peuvent se placer où l'on veut dans la phrase.

Ex : *A la cantine, de curieux martiens ont découvert hier un poulet bien tendre.*

LES CARTES-PIÈGES ET LES PARADES

Un joueur piège un autre joueur en plaçant une carte piège devant son jeu.

Une carte piège perd son effet quand elle est recouverte par la carte-parade correspondante :



la mine cassée empêche le joueur de continuer sa phrase. Parade : le taille-crayon ;



les ciseaux empêchent le joueur de continuer sa phrase. Parade : le ruban adhésif ;



la gomme efface la carte-mot sur laquelle elle est posée. Parade : une nouvelle carte-mot pour remplacer celle qui a été effacée.

LES CARTES SUPER-PARADES

On les pose à côté de son jeu et elles font effet toute la durée de la partie :



l'anti-casse protège de la mine cassée ;



le stylo indélébile protège de la gomme.

LE GAGNANT

Le premier qui a reconstitué sa phrase sans oublier le point et la majuscule a gagné.

POUR JOUER SEUL

Faire deux pioches. Retourner en même temps une carte de chaque pioche. Composer une phrase au fur et à mesure des cartes tirées comme dans le jeu ci-dessus. Si on tire une carte-piège, il faut, pour continuer, attendre de piocher la carte-parade.

Pour gagner, il faut avoir fini de composer sa phrase avant la fin des deux pioches.

