

Déroulement du jeu : Les joueurs lancent le dé et se déplacent à tour de rôle sur le plateau. Ils prennent une carte sur la pile de cartes correspondante (les piles représentent les différentes catégories de mots et sont placées faces cachées à côté du plateau).

A son tour de jeu le joueur :

- lance le dé et déplace son pion
- prend la carte correspondante

- si un emplacement est libre au centre du plateau, il peut y poser une de ses cartes (celle qu'il vient de piocher ou une de celles qu'il a collectionné jusqu'à présent). Mais attention ! On ne peut poser une carte que si elle permet de progresser dans la construction de la phrase (pas forcément dans l'ordre de gauche à droite). Les règles d'accord doivent donc être respectées (si le nom **loups** a déjà été posé, il ne sera pas possible de placer le déterminant **le**, il faudra attendre d'avoir un déterminant **pluriel**, idem pour les verbes ou les adjectifs). Pour aider les élèves à prêter attention aux accords, les mots au singulier sont entourés de vert et ceux au pluriel sont entourés de rouge.

Lorsqu'un élève pose une carte qui permet de construire une phrase correcte, il la lit et remporte les cartes correspondantes (pour une phrase à 3 mots il marque 3 points, pour une phrase à 4 mots 4 points, etc...)

On fera donc apparaître les catégories de mots qui ne sont pas indispensables dans une phrase, les règles d'accords dans le groupe nominal et du sujet avec le verbe. Je n'ai choisi que des adjectifs antéposés pour avoir une syntaxe identique (je ferai un autre plateau de jeu en échangeant les places des noms et des adjectifs)

Pour le montage du plateau, découper sur les pointillés et coller la feuille de droite sur la feuille de gauche (en faisant correspondre la carte avec le symbole du verbe et en cachant les cases grisées)





							
							