

Grammi Cat's 2[®]

Les fonctions grammaticales

Concept : François Petit - Illustrations : Walid Oulmane

Contenu du jeu : 84 cartes Phrases, 13 cartes Fonction (dont 2 pour la Belgique), 11 cartes Complément, 1 carte Verbe, 1 carte Navette.



1

Les Défis

À partir de 8 ans. De 3 à 6 joueurs. Durée : 15 à 20 minutes.

Cartes utilisées : cartes Fonction, cartes Phrases.

But du jeu : gagner le maximum de cartes Phrases.

Principe du jeu :

On pose les cartes Fonction au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant la fonction. Puis on répartit de manière égale les cartes Phrases entre les joueurs (on jouera uniquement avec les fonctions connues des joueurs). Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend la carte du dessus de sa pile et lit à haute voix une des phrases, puis l'un des mots (ou groupe de mots) en gras. Les autres joueurs doivent taper le plus vite possible sur la fonction grammaticale qui leur semble bonne.

Attention : on ne peut taper qu'une seule fois par phrase !

Le joueur qui a lu la phrase annonce alors la bonne fonction grammaticale. Le joueur qui a tapé le plus vite sur celle-ci reçoit la carte Phrases, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne fonction, la carte Phrases est mise de côté.

Quand toutes les cartes Phrases ont été données (ou mises de côté), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes Phrases.

Remarques :

- Le jeu est évolutif. Les phrases sont généralement écrites dans un ordre de difficulté croissante. Selon le niveau, les joueurs choisissent la phrase qu'ils vont dire.

- Variante : On peut jouer avec seulement les fonctions liées aux adjectifs (épithète, attribut, apposé) et leurs cartes Phrases (fond violet, avec pour titre «Fonction d'un adjectif»).

- En Belgique, on utilisera les cartes Fonction C.D.V. au lieu de C.O.D. et C.I.V. au lieu de C.O.I., et les cartes Phrases liées aux C.O.D. et C.O.I..

2

La course spatiale – jeu coopératif

À partir de 8 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

Cartes utilisées : cartes Phrases, cartes Fonction (verso), carte Navette, 1 carte Complément (verso).

But du jeu : que le vaisseau dépasse la navette spatiale en trouvant les fonctions des groupes de mots des phrases.

Principe du jeu :

On pose tout à gauche la navette puis on prend un module de chaque catégorie qu'on souhaite en phrases (sujet, COD, COI, complément du nom...) qu'on pose devant soi en une ligne à côté de la navette, pour former une station spatiale. La carte Complément est posée au-dessus du dernier module, le vaisseau étant visible.

On mélange les cartes Phrases qu'on empile face cachée. Ensuite, à tour de rôle (sauf si un joueur joue toujours le maître du jeu), chaque joueur prend la carte du dessus de sa pile et lit à haute voix une des phrases, puis l'un des mots (ou groupe de mots) en gras. Les autres joueurs doivent annoncer la fonction grammaticale qui leur semble bonne.

Si la réponse est bonne, le vaisseau avance d'un module (ou un demi-module, s'il n'y a pas beaucoup de modules posés). Et on écoute une nouvelle phrase...

Si le vaisseau parvient à dépasser la navette avant la fin du jeu (15 cartes Phrases), les joueurs gagnent. Sinon, tous les joueurs perdent.

Les Défis circonstanciels

À partir de 10 ans. De 3 à 6 joueurs. Durée : 10 à 15 minutes.

Cartes utilisées : cartes Complément avec au dos un vaisseau, cartes Phrases liées uniquement aux compléments circonstanciels. (écriture marron en gras sur fond beige).

But du jeu : gagner le maximum de cartes Phrases.

3

Principe du jeu :

On pose les cartes Complément (uniquement des compléments circonstanciels) au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant la fonction. Puis on répartit de manière égale les cartes Phrases entre les joueurs (on jouera uniquement avec les compléments circonstanciels connus des joueurs). Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend la carte du dessus de sa pile et lit à haute voix une des phrases, puis l'un des mots (ou groupe de mots) en gras. Les autres joueurs doivent taper le plus vite possible sur la fonction grammaticale qui leur semble bonne.

Attention : on ne peut taper qu'une seule fois par phrase !

Le joueur qui a lu la phrase annonce alors la bonne fonction grammaticale. Le joueur qui a tapé le plus vite sur celle-ci reçoit la carte Phrases, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne fonction, la carte Phrases est mise de côté.

Quand toutes les cartes Phrases ont été données (ou mises de côté), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes Phrases.

Remarque : Le jeu est évolutif. Les phrases sont généralement écrites dans un ordre de difficulté croissante. Selon le niveau, les joueurs choisissent la phrase qu'ils vont dire.

Donnez vos cartes

À partir de 8 ans. De 3 à 4 joueurs. Durée : 15 minutes.

Cartes utilisées : cartes Fonction, cartes Phrases.

But du jeu : donner le premier toutes ses cartes Phrases.

Principe du jeu :

La pose des cartes Fonction est identique à la règle précédente. On distribue 8 cartes Phrases à chaque joueur.

Ensuite, le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte Phrases et lit la phrase de son choix, puis l'un des mots (ou groupe

de mots) en gras.

Le joueur qui a tapé le plus vite sur celle-ci reçoit cette carte, la pose sur la table devant lui, face visible.

Puis, à son tour, il retourne une carte Phrases et lit une phrase... Le nouveau gagnant reçoit cette carte qu'il pose devant lui, puis retourne la première carte de sa pile...

Dès qu'un joueur n'a plus de carte Phrases, il gagne la partie.

Remarque : Si personne n'a trouvé la bonne fonction grammaticale, la carte Phrases est mise de côté et c'est le joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre qui retourne une carte Phrases.

Station spatiale et invention de phrases

À partir de 9 ans. Pour 2 à 6 joueurs. Durée : 10 minutes.

Cartes utilisées : carte Navette, cartes Fonction (côté module), carte Verbe, cartes Phrases pour compter les points.

But du jeu : inventer une phrase d'après la station spatiale proposée.

Principe du jeu :

Un joueur est chef de station : il propose une station spatiale avec la navette à gauche suivie de plusieurs modules dont le module Verbe.

Les autres joueurs doivent proposer oralement une phrase (farfelue ou non) qui correspond à la station proposée.

Exemple : Sujet – Verbe – C.O.D. – Complément du nom



Phrase inventée :

Le petit garçon cuisine un bon gâteau au chocolat.

Si la construction est bonne et l'orthographe juste, le joueur gagne 1 point (ou une carte Phrases, pour le comptage des points).

Quand tous les joueurs ont proposé une phrase, on crée une nouvelle station spatiale, et on recommence...

Construction de station spatiale

À partir de 9 ans. Pour 2 à 4 joueurs. Durée : 10 minutes.

Cartes utilisées : carte Navette, cartes Fonction (côté module), carte Verbe, cartes Phrases pour compter les points.

But du jeu : construire la station spatiale d'après la phrase proposée.

Principe du jeu :

Le jeu se joue par 2 ou par équipe.

- Un joueur est l'architecte : il invente une phrase (farfelue ou non), par oral ou par écrit.

- Un joueur est astronaute : il construit la station spatiale avec la navette à gauche, puis plusieurs modules dont le module Verbe, selon le modèle de la phrase proposée.

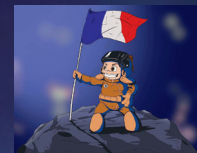
Exemple : La nuit, dans la forêt, un méchant loup guette les moutons.

Construction de cette phrase :

CC de temps - CC de lieu - sujet - verbe - C.O.D.

Si la navette est bien construite, le joueur gagne 1 point (ou une carte Phrases, pour le comptage des points). Et c'est au joueur suivant de proposer une phrase...

Quand tous les joueurs ont proposé une phrase, on crée une nouvelle station spatiale, et on recommence...



Retrouvez la vidéo de ce jeu et tous nos autres jeux de cartes sur www.catsfamily.eu