

Grammi Cat's 2

Les fonctions des groupes nominaux

À partir de 8 ans. De 3 à 6 joueurs.

Durée d'une partie : environ 20 minutes.

But du jeu : gagnez le maximum de cartes Phrases en tapant le plus vite possible sur la bonne fonction des groupes nominaux.

Présentation : 8 cartes Fonction, 45 cartes Phrases et 2 cartes Règles. On jouera avec les fonctions connues de tous.

Règle : On pose les cartes Fonction au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant la fonction. Puis on répartit les cartes Phrases entre les 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 les mots en gras de la phrase. Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur la fonction grammaticale qui leur semble bonne.

1

– La liste des compléments circonstanciels (lieu, temps, moyen, manière, cause, comparaison) n'est pas exhaustive.

– Le jeu est évolutif. Les phrases sont généralement écrites dans un ordre de difficulté croissante.

Variante 1 : La grammaire généreuse

But : donner le premier toutes ses cartes Phrases en tapant le plus vite possible sur la bonne fonction grammaticale pour prendre la main.

La pose des cartes Fonction et la distribution des cartes Phrases sont identiques à la règle précédente. Ensuite, le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte Phrases et lit la phrase de son choix. Le gagnant 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.

3

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

Le joueur qui a lu la carte 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 :

– On peut, si on le souhaite, ne pas distribuer toutes les cartes Phrases pour diminuer le temps de la partie.

– **Les fonctions du jeu :** sujet, COD, COI, COS, attribut, complément d'agent, complément du nom, complément circonstanciel. **On ne jouera qu'avec les fonctions connues des joueurs.**

2

Remarques :

– On peut ne pas distribuer toutes les cartes Phrases.

– Si personne n'a trouvé la bonne fonction, la carte Phrases est mise de côté et c'est le joueur à droite qui retourne une carte Phrases.

Variante 2 : Un pour tous

À l'école, le principe du jeu est le même, mais le professeur peut ne distribuer que les cartes Fonction aux groupes de jeu (4 élèves par groupe). Il propose alors les phrases du jeu ou des phrases de son invention ou extraites d'un livre. Des élèves peuvent même proposer leurs propres phrases.

Le professeur peut aussi exiger que personne ne tape avant qu'il n'ait compté jusqu'à 3, pour que tous prennent le temps de réfléchir. Le jeu peut aussi se faire avec l'ardoise (avec ou sans rapidité), sur laquelle chaque élève écrit la réponse qui lui semble bonne.

Un jeu créé par François Petit.

4