

# Grammi Cat's<sup>®</sup> 3

La construction de phrases

Un jeu de François Petit  
Illustrations : Irene Mark Gilo

## Présentation

À partir de 6 ans.

De 2 à 4 joueurs pour chaque règle.

Nous proposons 6 règles avec le même jeu de cartes, selon le niveau de chacun. Les règles sont présentées dans l'ordre de difficulté croissante.

Les 2 premières règles seront pour les non-lecteurs et ne nécessitent pas de notion grammaticale précise. Les 2 suivantes nécessitent la connaissance de la nature des mots. Les 2 dernières joueront avec la conjugaison et les règles de grammaire et d'orthographe.

Chaque règle précisera la durée de la partie.



cartes Image



cartes Symbole

1

## Imagine...

Durée : 15 minutes.

**But du jeu :** gagner des cartes Image en inventant des phrases liées aux images.

**Cartes utilisées :** les cartes Image.

Règle : on mélange les cartes Image, puis on pose 8 cartes Image sur la table. Le premier joueur propose une phrase de son invention avec certaines des images de la table. Il gagne toutes les images qu'il a mises dans sa phrase. Puis on retourne les images restantes, pour faire apparaître l'image du verso, et on reconstitue à 8 images. C'est au tour du joueur suivant...

Quand toutes les cartes Image ont été gagnées, le joueur qui a le plus de cartes remporte la partie.

Remarque : on peut raconter une histoire en proposant aux joueurs de créer une phrase qui continue l'histoire.

## Imaginons (jeu coopératif)

Durée : 15 minutes.

**But du jeu :** gagner des cartes Image en continuant l'histoire inventée par les autres joueurs.

**Cartes utilisées :** les cartes Image.

Règle : on mélange les cartes Image que l'on pose en un seul tas. Le premier joueur retourne les 2 premières cartes de la pile et commence une histoire contenant ces deux mots. Il gagne chaque image placée dans la phrase qu'il a énoncée. Le joueur suivant pioche à son tour deux cartes et continue l'histoire jusqu'à épuisement. Il n'y a pas de réel vainqueur pour ce jeu des images.

2

## Phrases et symboles

Durée : 10 minutes.

**But du jeu :** gagner des cartes Image en inventant des phrases liées aux symboles.

**Cartes utilisées :** les cartes Symbole et Image.

Règle : le maître du jeu pose une série de symboles sur la table. Les autres joueurs proposent une phrase et gagnent une image si la phrase utilise correctement les symboles.

Exemples :



→ Il courait dans la grande forêt.

→ Nous mangeons dans un beau château.

Remarque : on pourra utiliser les cartes Image si les joueurs le souhaitent, pour faire des phrases avec ces images.

3

### *Symboles et phrases*

Durée : 10 minutes.

**But du jeu :** gagner des cartes Image en posant les symboles liés aux phrases.

**Cartes utilisées :** les cartes Symbole et Image.

Règle : contrairement à la règle précédente, le maître annonce une phrase et les autres joueurs doivent poser la bonne série de symboles. Ils gagnent une image si la série de symboles correspond à la phrase.

Le dragon vole. →



### *Les magiciens des phrases*

Durée : 20 minutes.

**But du jeu :** gagner des cartes Image en inventant des phrases liées aux images avec les mots qu'on a dans ses cartes Symbole.

**Cartes utilisées :** les cartes Image et les cartes Symbole.

Règle : on distribue à chacun 2 cartes Nom, 2 cartes Verbe, 2 cartes Déterminant, 2 cartes Adjectif, 1 carte Pronom et 1 carte Préposition.

On mélange les cartes Image, puis on pose 12 cartes Image sur la table. Le premier joueur propose alors avec les mots de ses cartes une phrase grammaticalement juste. Si certains de ses mots sont en image sur la table, il gagne les images qu'il a mises dans sa phrase.

Exemple (6 cartes Image sur les 12) :



*L'affreuse sorcière mange son chapeau.*

Puis on retourne les images restantes pour faire apparaître l'image du verso, et on reconstitue à 12 images. C'est au tour du joueur suivant...

Quand toutes les cartes Image ont été gagnées, le joueur qui a le plus de cartes remporte la partie.

### *Invente ton histoire*

Durée : 30 minutes.

**But du jeu :** gagner des cartes Image en se remémorant les mots manquants d'une histoire.

**Cartes utilisées :** les cartes Image.

Cette règle nécessite un crayon et une feuille pour chaque joueur (non fournis).

On pose 24 cartes Image sur la table (au moins 6 de chaque sorte : nom, verbe, adjectif). Chaque joueur note les 24 mots sur sa feuille, puis écrit sur sa feuille une histoire d'après 18 des 24 images posées. Il souligne les mots correspondant aux images de la table.

Ensuite, un joueur lit une première fois son histoire aux autres joueurs, ceux-ci essayant de mémoriser l'histoire. Le joueur lit son histoire une seconde fois. Mais, cette fois-ci, il n'annonce pas les mots soulignés. Les autres joueurs tapent sur l'image qu'ils estiment correspondre au mot à venir.

Le joueur le plus rapide à taper sur la bonne image gagne la carte. À la fin de l'histoire, le joueur qui a le plus de cartes Image remporte la partie.

On remplace ensuite les 24 images sur la table pour la prochaine histoire à écouter. Et le jeu recommence...

Retrouvez le manuel photocopiable associé au jeu, la vidéo de présentation du jeu et toute notre gamme sur notre site [www.catsfamily.eu](http://www.catsfamily.eu).

