

La pochette contient 96 dominos (48 dominos verts sur les fonctions des adjectifs et les fonctions simples, et 48 dominos sur les fonctions plus complexes) et 2 plateaux de jeu.

LA BATAILLE DES DOMINOS

On choisit avec quelle série de dominos on va jouer : les dominos verts ou oranges. On prend 24 dominos de la série choisie, on les pose face cachée sur la table et on les mélange. Puis chaque joueur prend 6 dominos (8 dominos pour 2 joueurs). Les autres dominos constituent la pioche.

Les dominos ont à gauche une fonction, à droite une phrase. Il faudra trouver la fonction du mot en gras dans la phrase pour pouvoir poser la fonction identique.

Le plus jeune joueur commence la partie. Il pose le domino de son choix sur la table.

Puis chacun à son tour peut placer un domino à un bout ou l'autre de la chaîne de dominos, si l'une de ses faces correspond à l'une des faces des dominos en fin de chaîne.

Si un joueur ne peut pas jouer, il doit prendre un domino dans la pioche et passe son tour.

Certains dominos ont en bas à droite un symbole. Il s'agit d'une action, jouée au moment où le domino est posé. Ces symboles donnent un bon dynamisme au jeu :

- la souris : le joueur rejoue ;
- le piège à souris : le joueur de son choix pioche un domino supplémentaire ;
- le fromage : le joueur suivant passe son tour ;
- les deux flèches : le joueur peut échanger un de ses dominos avec un domino de la pioche ;
- la flèche : le sens du jeu change.

Le premier joueur à avoir posé tous ses dominos gagne la partie. Si le jeu est bloqué (plus de pioche et personne ne peut poser de domino), le gagnant est celui qui a le moins de dominos.

Variante : On pourra poser une fonction à côté d'une autre fonction ou une phrase à côté d'une autre phrase.



Le MISTY

On choisit avec quelle série de dominos on va jouer : les dominos verts ou oranges. On sélectionne 8 dominos par joueur, auxquels on ajoutera un domino d'une autre couleur pour jouer l'intrus. On mélange les dominos choisis et on les distribue aux joueurs. Ils seront tenus en main. On pose également 4 dominos en plus sur la table (pour l'action du symbole avec les 2 flèches).

Chaque joueur regarde s'il a une paire (mot en gras d'une phrase correspondant à une fonction écrite). Si oui, il l'annonce aux autres joueurs et pose les dominos sur la table.

Ensuite, le joueur le plus jeune pioche un domino dans le jeu de son voisin de droite et voit s'il a une paire. Si oui, il l'annonce et la pose. Sinon, c'est au tour de son voisin de gauche. Et ainsi de suite... Les symboles sont bien sûr joués dans cette règle. Si un joueur a un domino avec 2 flèches, il le montre aux autres joueurs puis le pose face cachée sur la table et prend l'un des 4 dominos posés face cachée. Le domino intrus ne pouvant s'appareiller, le perdant est celui qui aura ce domino en main en fin de partie.

Variantes :

- l'adulte trie les dominos et prépare les paires fonction-phrase, puis ajoute l'intrus et distribue les dominos aux joueurs. Cela permet que le jeu se termine quand il n'y a plus que le domino intrus dans les mains d'un joueur ;
- on pourra ne jouer qu'avec les phrases pour les paires.

 Épithète Aujourd'hui, nous sommes motivés.	 Sujet Avez-vous vu cette grosse voiture rouge ?	 C.O.D. Stupide , le troll a dévoré l'armure.
--	---	--



PILOTIS ET CROCODILES

On choisit avec quelle série de dominos on va jouer : les dominos verts ou oranges. On prend 24 dominos de la série choisie, on les pose face cachée sur la table et on les mélange. Puis chaque joueur prend 6 dominos. Les autres dominos constituent la pioche. Les 2 joueurs choisissent ensuite le plateau de jeu. Le pilotis marron sera la case de départ.

Le plus jeune joueur commence la partie et pose un de ses dominos sur le rectangle marron. Le second joueur doit poser un domino ayant un point commun avec le premier sur l'un des rectangles touchant le rectangle marron. On ne peut poser un domino sur l'eau ou un crocodile.

S'il ne peut pas jouer, il peut échanger un de ses dominos contre un de la pioche.

Certains dominos ont en bas à droite un symbole. Il s'agit d'une action, jouée au moment où le domino est posé (voir règle n° 1 pour l'action des symboles).

Le premier joueur à avoir posé tous ses dominos gagne la partie.

