

● Grammi Domino 1 ●

Les classes grammaticales

Jouez les dominos de Cat's Family en grammaire, sur les classes grammaticales.

Le jeu est à partir de 8 ans.

Vous trouverez :

- 96 dominos
- 2 planches de jeu
- 3 règles de jeu

Auteur : François Petit

Remarque : si vous avez déjà Conju Domino, vous pourrez jouer au jeu de plateau avec les dominos de Grammi Domino 1.



La pochette contient 96 dominos : 48 dominos oranges sur les classes grammaticales variables et 48 dominos bleus sur les classes grammaticales invariables.

À noter que pour chaque série de dominos, la séparation entre la classe et la phrase est différente.

adjectif qualificatif	Classes variables La sorcière prépare une potion.	adverbe	Classes invariables Les numéros gagnants sont le 3 et le 7.	adjectif qualificatif	Classes variables Il bave comme un escargot.	conjonction de subordination	Classes invariables Soudain, la foudre s'abat sur le château.
préposition	Classes invariables La souris n'aime ni les chats ni les pièges.	pronom	Classes variables Cette bague semble briller de mille feux.	conjonction de coordination	Classes invariables Le père Noël va bientôt venir.	verbe	Classes variables Joyeux anniversaire mon frère !

Règle 1 : La bataille des dominos

On choisit avec quelle série de dominos on va jouer : bleue ou orange.

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 classe, à droite une phrase. Il faudra trouver la bonne classe du mot en gras de la phrase pour pouvoir poser la classe 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 (il n'y a 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 classe à côté d'une autre classe ou une phrase à côté d'une autre phrase.



Règle 2 : Le Misty

On choisit avec quelle série de dominos on va jouer : bleue ou orange.

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 classe 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 classe - 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.



Règle 3 : La bataille navale

Il est conseillé d'avoir pour chaque joueur un crayon lavable à l'eau (non fournis avec la pochette).

On choisit avec quelle série de dominos on va jouer. Les 2 joueurs prennent un plateau de jeu. Chaque joueur ne peut voir le plateau de son voisin. Chacun pioche 6 dominos et les pose où il veut sur son plateau. Ensuite, un joueur propose une case (A3, B6...). L'autre joueur doit indiquer si la case est vide, ou s'il y a un domino.

Si la case est vide, le premier joueur la coche pour ne pas le redemander.

S'il y a un domino, le second annonce s'il y a le nom d'une classe ou une phrase sur cette case.

- Si c'est une classe, le premier joueur doit proposer une phrase avec un mot de cette classe (ex : nom : chat dans "le chat mange la souris").
- Si c'est une phrase, le second lit la phrase puis le mot en gras. Le premier joueur doit trouver la classe de ce mot.

Un domino est gagné quand les 2 défis du domino ont été gagnés.

Puis c'est à l'autre joueur de proposer une case... Le premier joueur à gagner 4 dominos gagne la partie. Remarque : On pourra pour des parties plus longues gagner tous les dominos posés sur le plateau.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	adjectif qualificatif Heracle est étonnant comme une moule								
B	Classes variables Heracle est étonnant comme une moule							déterminant Elle dort dans un lit	Classes variables Elle dort dans un lit
C				verbe Yann est un très bon maître de danse	Classes variables Yann est un très bon maître de danse				
D								nom Il y a un message caché dans cette carte	
E					déterminant Les enfants sont partis à la piscine	Classes variables Les enfants sont partis à la piscine		Classes variables Il y a un message caché dans cette carte	
F		déterminant Anne-Sophie est la marraine de Thomas	Classes variables Anne-Sophie est la marraine de Thomas						

E6 ?

C'est un verbe !

Touché !
Les enfants sont partis à la piscine.
sont partis

Bravo !
Maintenant, trouve l'autre case !