

Règles du jeu :

- Le joueur qui a le plus d'illustrations commence la partie en déposant sur la table la carte-illustration de son choix.
- Le joueur situé à sa gauche doit recouvrir cette carte par la carte-groupe nominale (GN) correspondante à l'animal de l'image.
- Si le joueur ne peut pas jouer, il a la possibilité de poser une carte « passe ton tour », « pioche 2 », « jeu tourne » ou « Joker ». Dans le cas où le joueur ne possède aucune carte, il doit en piocher une.
- Si cette carte peut être jouée, il peut directement la poser, sinon il doit la conserver dans son jeu.
- Une fois qu'une carte-GN est posée, il faut la recouvrir d'une carte-verbe (V) puis d'une carte-préposition de lieu (PL) et finalement de la carte-complément de lieu (CL) correspondante afin de construire la phrase décrivant l'illustration de départ.
- La carte-CL doit être recouverte d'une carte-illustration afin de recommencer le tour de construction de phrases de localisation. En posant une carte, le joueur doit systématiquement l'annoncer, s'il oublie de le faire il devra piocher 1 carte de pénalité.

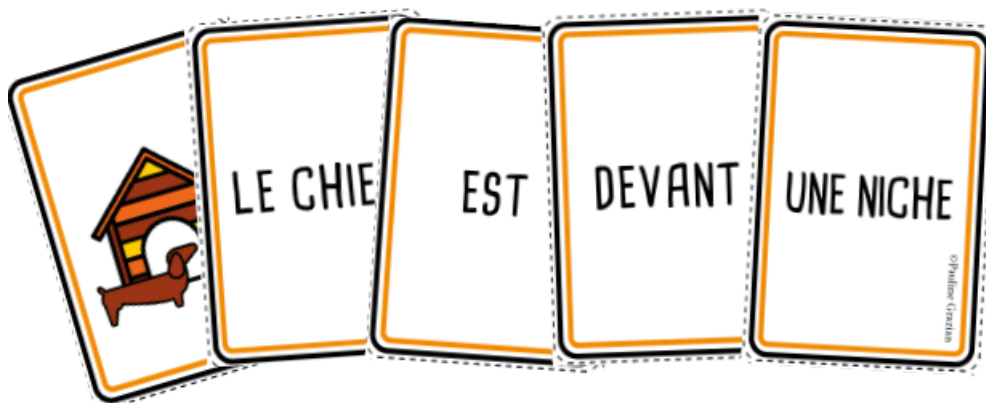
- Cartes spéciales :

La carte « passe ton tour » : le joueur suivant doit passer son tour.

La carte « pioche 2 » : le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour.

La carte « jeu tourne » : le sens de la partie est inversée.

La carte « Joker » : elle remplace une carte GN, V, PL et CL.



LE CHEIN

LE CHEIN

LE CHEIN

LE CHAT

LE CHAT

LE CHAT

©Pauline Grazian

LE RAT

LE RAT

LE RAT

L'OUÉZÉ

L'OUÉZÉ

L'OUÉZÉ

L'ELEFANT

©Pauline Grazian

L'ELEFANT

UN BOUÉZ

UN BOUÉZ

UN BOUÉZ

ENE
TERMÉE

ENE
TERMÉE

ENE
TERMÉE

ENE MUCE

©Pauline Grazian

ENE MUCE

ENE MUCE

ENE TABL

ENE TABL

ENE TABL

ENE OTË

ENE OTË

ÉT

ÉT

ÉT

©Pauline Grazian

ÉT

ÉT

ÉT

ÉT

ÉT

ÉT

ÉT

©Pauline Grazhin

ÉT

ÉT

ÉT

ÉT

DRERE

DRERE

DRERE

SU

SU

SU

©Pauline Grazian

DEN

DEN

DEN

DEVANT

DEVANT

DEVANT

SOUS

SOUS

©Pauline Grazia



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian

Cartes spéciales

- La carte « passe ton tour » : le joueur suivant doit passer son tour.
- La carte « pioche 2 » : le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour.
- La carte « jeu tourne » : le sens de la partie est inversée.
- La carte « Joker » : elle remplace une carte GN, V, PL et CL.

©Pauline Grazian

Règle du jeu

Contenu :

82 cartes (14 groupes nominaux + 14 verbes + 14 prépositions lieu + 14 compléments lieu + 14 images + 3 cartes « passe ton tour » + 3 cartes « pioche 2 » + 3 cartes « jeu tourne » + 3 joker)

Durée du jeu :

10 - 15 minutes

But du jeu :

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Mise en place :

Un des joueurs mélange les cartes et un autre en distribue 5 à chacun. Le reste des cartes forme la pioche.

©Pauline Grazian

Déroulement du jeu

- Le joueur qui a le plus d'illustrations commence la partie en déposant sur la table la carte-illustration de son choix.
- Le joueur situé à sa gauche doit recouvrir cette carte par la cartegroupe nominale (GN) correspondante à l'animal de l'image.
- Si le joueur ne peut pas jouer, il a la possibilité de poser une carte « passe ton tour », « pioche 2 », « jeu tourne » ou « Joker ».
- Dans le cas où le joueur ne possède aucune carte, il doit en piocher une. Si cette carte peut être jouée, il peut directement la poser, sinon il doit la conserver dans son jeu.

©Pauline Grazian

- Une fois qu'une carte-GN est posée, il faut la recouvrir d'une carte-verbe (V) puis d'une carte-préposition de lieu (PL) et finalement de la carte-complément de lieu (CL) correspondante afin de construire la phrase décrivant l'illustration de départ.

- La carte-CL doit être recouverte d'une carte-illustration afin de recommencer le tour de construction de phrases de localisation. En posant une carte, le joueur doit systématiquement l'annoncer, s'il oublie de le faire il devra piocher 1 carte de pénalité.

©Pauline Grazian

Langage du jeu

GN : L'oiseau, le chat, le chien, l'éléphant, le rat.

V : est.

PL : sur, sous, dans, devant, derrière.

CL : un arbre, une cage, une niche, une maison, une table

Tu passes ton tour !

Tu pioches 2 cartes !

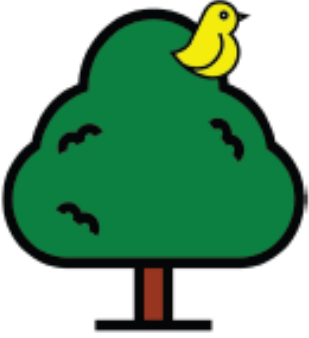
Je pioche 1 carte.

A gauche/ à droite !

C'est à moi/toi !

Gagné !

©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian



©Pauline Grazian

©Pauline Grazian

©Pauline Grazian

©Pauline Grazian

©Pauline Grazian

©Pauline Grazian

©Pauline Grazian

©Pauline Grazian

©Pauline Grazian

©Pauline Grazian