

GOMME, CRAYON, CISEAUX!

6-99 ans

2-4 joueurs

87 cartes

But du jeu

Écrire une phrase à la fois **drôle** et **grammaticalement correcte**, en posant 7 cartes et en accordant le sujet et le verbe, sans oublier ni la majuscule, ni le point.

Comment jouer ?

- Mélanger les cartes et **en distribuer 6** à chaque joueur. Mettre les autres en pile, face cachée : c'est **la pioche**.
- Le plus jeune commence. On joue dans le **sens des aiguilles d'une montre**.
- À son tour, le joueur pioche une carte et la met dans son jeu. Il a alors 3 possibilités :
 - poser une de ses cartes devant lui pour **composer sa phrase** ou **contrer une carte piège**.
 - poser une **carte piège** au-dessus de la phrase d'un autre joueur.
 - défausser une carte en la remettant sous la pioche.

À la fin de son tour, le joueur doit avoir **6 cartes en main**.

Les cartes « phrase »

Le joueur doit composer une phrase complète en posant **7 cartes** devant lui :

majuscule **sujet** **verbe** **objet** **temps** **lieu** **point final**

- Pour commencer la phrase, il faut d'abord poser une **majuscule**. Pour la finir, il faut un **point**.

- Les pastilles de couleur permettent de vérifier l'**accord du verbe avec le sujet** (jaune : singulier ou rose : pluriel).
- Les **compléments de lieu et de temps** peuvent se placer où l'on veut dans la phrase.

Les cartes « piège » et « parade »

Un joueur **bloque** un autre joueur en plaçant une **carte « piège »** sur la phrase qu'il a commencé. La carte piège peut être contrée par la **carte « parade »** correspondante :



- le **crayon cassé** empêche le joueur de continuer sa phrase.
Parade = taille-crayon



- les **ciseaux** empêchent le joueur de continuer sa phrase.
Parade = ruban adhésif

- la **gomme** efface un mot (le joueur devra le remplacer). La carte est retirée du jeu.



Les cartes « super parade »

Posées à côté de la phrase, elles font effet toute la partie :

- **crayon incassable** protège du **crayon cassé**.
- **feutre indélébile** protège du **crayon cassé** et de la **gomme**.



Fin de la partie

Le premier à avoir posé une phrase complète (7 cartes) et correcte a gagné.