

Après les Mille et une Nuits,
 le pays des contes et des rêves,
 découvrez les mille et une phrases,
 le pays magique des sons et des phrases.
 Deux jeux simples pour une approche ludique
 de la grammaire et un entraînement à la lecture :
 un ronchon impossible à marier
 et dont personne ne veut,
 mais aussi des embûches à éviter
 (des coups de ciseaux dans une phrase,
 une mine de crayon cassée...).

CONTENU DE LA BOÎTE

- 87 cartes "les mille et une phrases"
- 37 cartes "le ronchon"
- 1 distributeur de cartes
- 1 notice

LES MILLE ET UNE PHRASES

- Les cartes à dos rouge

BUT DU JEU

Qui sera le premier joueur à composer une phrase à la fois drôle et grammaticalement correcte ? Il faut pour cela poser devant soi 7 cartes en accordant le sujet et le verbe sans oublier ni la majuscule, ni le point.

La phrase que vous aurez inventée devra comprendre :

			3 compléments				
1 majuscule	- 1 sujet	- 1 verbe	- objet	- temps	- lieu	- 1 point	
	(noir)	(rouge)	(noir)	(vert foncé)	(vert clair)		

Les repères de couleur vous permettent de vérifier que l'accord est bon et que vous n'avez pas 2 cartes de même nature dans la phrase.

LE JEU

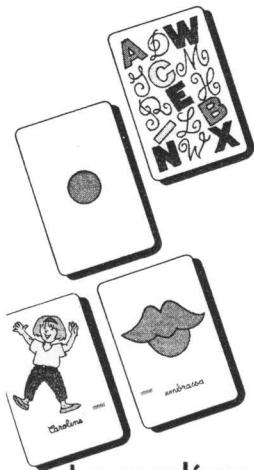
- Battre les cartes. Distribuer 6 cartes à chaque joueur et placer les autres dans le distributeur; elles constituent la pioche.
- Le plus jeune joueur commence. La partie se joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- A son tour, chaque joueur tire une carte de la pioche et la met dans son jeu; il a alors 3 possibilités :

- il pose une de ses cartes devant lui pour avancer sa phrase ou réparer une carte "piège",
- il pose une carte "piège" au-dessus de la phrase commencée par un autre joueur,
- il rejette une carte dans le distributeur, à côté de la pioche.

Un joueur doit toujours avoir 6 cartes en main après avoir joué.

LES CARTES "MOTS"

Pour composer une phrase complète, il faut poser 7 cartes (face visible) devant soi :



pour commencer une phrase, il faut une majuscule;

pour la terminer, il faut un point.

Attention : le verbe doit s'accorder avec le sujet placé avant (singulier ou pluriel); un repère auto-correcteur permet de vérifier que sujet et verbe sont bien accordés.

Les compléments peuvent se placer **où l'on veut** dans la phrase.

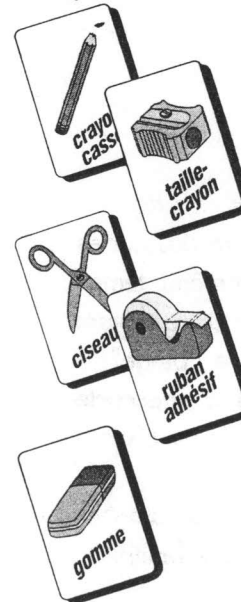
Ex. : A la cantine de curieux martiens ont découvert hier un poulet bien tendre.

Plus la phrase est délirante, plus le jeu est drôle; l'important est qu'elle soit grammaticalement juste.

LES CARTES "PIÈGE" ET "PARADE"

Un joueur piège un autre joueur en posant une carte "piège" au-dessus de la phrase qu'il a commencée.

Une carte "piège" perd son effet quand elle est recouverte par la carte "parade" correspondante; à ce moment seulement, le joueur peut continuer sa phrase.



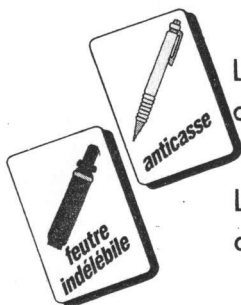
Le **crayon cassé** empêche le joueur de continuer sa phrase. **Parade :** le **taille-crayon**.

Les **ciseaux** empêchent le joueur de continuer sa phrase. **Parade :** le **ruban adhésif**.

La **gomme** efface la carte "mot" au-dessus de laquelle elle est posée (majuscule, sujet, verbe ou complément); celle-ci est retirée du jeu. **Parade :** une nouvelle carte "mot" pour la remplacer.

LES CARTES "SUPER PARADE"

On les pose à côté de son jeu et elles font effet toute la durée de la partie :



L'**anti-casse** protège du crayon cassé.

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

FIN DE LA PARTIE

Le premier à avoir reconstitué entièrement sa phrase sans oublier de poser un point a gagné (il doit avoir 7 cartes devant lui).

POUR JOUER SEUL

Comme dans le jeu à plusieurs joueurs, il s'agit de composer une phrase au fur et à mesure des cartes tirées. Faire deux pioches. Retourner en même temps une carte de chaque pioche et poser la carte devant soi si elle convient; si l'on tire une carte "piège", il faut, pour continuer, attendre de piocher une carte "parade". Pour gagner, il faut terminer sa phrase avant la fin des deux pioches.

Si vous le désirez, vous pouvez même vous amuser à noter vos phrases les plus drôles sur une feuille de papier.

LE RONCHON

■ Les cartes à dos vert

BUT DU JEU

Reconstituer des paires de cartes avec 2 mots qui se prononcent de la même façon mais qui s'écrivent différemment et qui n'ont pas le même sens (Exemple : **chêne** et **chaîne**). Il s'agit ainsi d'être le premier joueur à avoir posé toutes ses cartes. Mais attention, le ronchon est tout seul et gare à celui qui ne s'en sera pas débarrassé avant la fin de la partie !

LE JEU

- Mélanger les cartes (18 paires + le ronchon).
 - Distribuer **toutes** les cartes entre les joueurs (un des joueurs a toujours une carte de plus que les autres).
 - La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - Le joueur assis à gauche de celui qui a une carte de plus commence. Il pioche une carte au hasard dans le jeu de son voisin de droite et la met dans son jeu :
 - s'il peut reconstituer une paire, il annonce "paire" et pose les deux cartes devant lui.
 - sinon, il garde la carte dans son jeu.
- Puis c'est au joueur suivant de piocher une carte.
- Il peut arriver que les joueurs possèdent déjà une

