



LES MAGICIENS DES MOTS

LES CLASSES GRAMMATICALES VARIABLES

Un jeu de François Petit
Illustrations : Irene Mark Gilo

Suivez les aventures des apprentis magiciens et de leurs maîtres, et jouez avec les classes grammaticales variables : écoute, oral, lecture et écriture.

Le jeu contient 2 planches avec des jeux de plateau et 3 planches de petites cartes à découper.

Vous trouverez 3 plateaux de jeu différents, 108 cartes Phrase, 12 cartes Symbole, 5 cartes Classe.



Règle du jeu de classification « À vos chaudrons ! » :

Ce premier jeu permet d'aborder les classes grammaticales par tri. Les 5 classes grammaticales variables sont proposées : nom, pronom, verbe, déterminant, adjectif qualificatif. On jouera au maximum avec 3 classes grammaticales en même temps pour un plateau. Le jeu est pour 2 joueurs.

Jeu d'écoute : le premier joueur pose 2 ou 3 cartes Classe dans les rectangles marrons sous les chaudrons puis sélectionne les phrases correspondantes. Il lit ensuite une phrase et le second joueur place cette phrase dans le bon chaudron. Il peut alors regarder au dos la réponse pour voir s'il a la bonne réponse. Puis on recommence avec une autre phrase, qu'on posera sur la première... Ensuite, on échange les rôles et on rejoue une partie.

Modalité écriture : le second joueur écrit la phrase complète sur une feuille, phrase qu'il peut ensuite découper et placer dans le bon chaudron. Il vérifie ensuite sa réponse auprès du premier joueur. Cela permettra aussi de jouer avec la classe des autres mots de la phrase.

Jeu de lecture (1 joueur) : le joueur pioche une phrase et la lit, puis la place dans le bon chaudron. Il vérifie ensuite sa réponse au dos de la carte.

Un second plateau est disponible pour un second joueur, ou si on veut jouer avec 4 ou 5 classes grammaticales.

Règle du jeu « Duel de magiciens » :

Chacun des 2 joueurs choisit son magicien (flammes bleues ou flammes oranges). Les phrases sont posées sur la table, face bleue visible.

Le joueur le plus jeune commence la partie et pioche une carte Phrase. Il la lit, puis annonce la classe grammaticale. Si celle-ci est bonne, le joueur peut poser la carte Phrase sur la première case de sa flamme. C'est au tour du second joueur. Et ainsi de suite...

Le joueur qui complète sa flamme en premier gagne la manche et c'est l'autre joueur qui commence la deuxième manche.

La partie se joue en 3 manches.

Variante possible : - Le jeu peut se faire en modalité écoute au lieu de modalité lecture

- On pourra jouer avec 2, 3, 4 ou 5 classes grammaticales

- On peut également le jouer en inverse : les cartes sont posées face rouge visible, on pioche une classe et on doit inventer une phrase qui correspond en indiquant le mot correspondant à la classe piochée.

Règle du jeu de classification « Le grimoire des sortilèges » :

On utilisera dans un premier temps le grimoire pour les sortilèges, puis les cartes Symbole. Il est conseillé de jouer avec un adulte.

- **Les sortilèges du grimoire** : les sortilèges les plus simples sont sur la page de gauche, en ordre de difficulté croissante.

On pourra utiliser les cartes Symbole pour une meilleure lecture ou si les joueurs ont besoin de manipuler les cartes pour chaque mot.

L'enfant sélectionne un sortilège avec différents symboles puis invente une phrase correspondant au sortilège (à l'oral ou à l'écrit).

S'il a réussi, il propose une deuxième phrase... Quand il a annoncé 3 phrases justes, il peut passer au sortilège suivant.

- **Symboles et sortilèges** : l'adulte choisit des cartes Symbole et les pose dans un ordre précis devant l'enfant. Celui-ci doit inventer un sortilège.

Exemples :

   Le chat dort.
La sorcière cuisine.

     Je mange une grosse glace.
Vous achetez des petits croissants.

À VOS CHAUDRONS !

