



A large rectangular area for writing, with a horizontal line at the top and a magnifying glass icon in the bottom right corner.

*L'inspecteur Circonstance
& l'interroge...*



JEU D'ANALYSE GRAMMATICALE

- Auteur : Françoise Clairet Colaruotolo
- Illustration : Dirou

Editions Pédagogiques



3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY
Tél. 01 64 21 70 85
email : grand-cerf@wanadoo.fr

www.grand-cerf.com

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Travailler la compréhension de l'analyse grammaticale et l'identification du groupe sujet, du groupe verbal, des compléments d'objets directs, et des compléments circonstanciels.

« Un drame s'est passé, est en train de se produire, ou doit se dérouler prochainement ! Voilà une nouvelle enquête pour l'inspecteur Circonstance ! Mais de quoi s'agit-il ? Et où ? Quand ? Comment ? Quelles sont les circonstances du drame ? »
L'inspecteur Circonstance va mener son enquête.

MATÉRIEL

- 1 plateau jeu avec une roue réversible (2 niveaux de difficulté)
- 175 cartes réparties en 7 catégories de 25 cartes :
 - Cartes bleues : Qui ? (sujet)
 - Cartes rouges : Fait ? (verbe)
 - Cartes noires : Quoi ? / Qui ? (complément d'objet direct)
 - Cartes vertes : Où ? (complément circonstanciel de lieu)
 - Cartes oranges : Comment ? (complément circonstanciel de manière)
 - Cartes violettes : Quand ? (complément circonstanciel de temps)
 - Cartes jaunes : Phrases « bilan ».

MODES OPÉRATOIRES



Chaque joueur prend une «feuille de route». Le plus jeune fait tourner le premier, la flèche de la roue. Il peut ensuite piocher une carte de la couleur correspondante à celle de la case et ainsi commencer à reconstituer la phrase relatant les circonstances du drame. Puis c'est au joueur suivant de faire tourner la flèche.



Le gagnant est celui qui parvient à noter le premier sur sa «feuille de route», toutes les circonstances du drame, en écrivant une phrase cohérente et correcte au niveau temporel et de l'accord sujet/verbe.



Le même protocole de jeu peut se faire avec la roue des circonstanciels, sans indication de couleurs.

Les joueurs doivent dans ce cas retrouver la couleur des cartes correspondante, en se posant les bonnes questions. (ex : La flèche s'arrête sur la case «complément circonstanciel de temps» le joueur doit se poser la question «quand ?»).



Jeu avec les cartes «bilan».

En complément des protocoles de jeux précités.

Quand le joueur a construit une phrase, il va alors piocher une carte bilan et, à tour de rôle, en faisant tourner la flèche de la roue, il doit identifier et souligner dans sa phrase, le sujet, le verbe, et tous les compléments. Si le joueur tombe sur une rubrique déjà renseignée, il passe son tour. Le premier des joueurs qui a terminé sa recherche est le vainqueur de la partie.



On peut également faire une partie uniquement avec les phrases «bilan». Se munir d'une «feuille de route».

On choisit préalablement le côté de la roue avec lequel on va jouer. Chaque joueur prend une carte «bilan». A tour de rôle, les joueurs tournent la flèche et identifient dans leur phrase le morceau qui correspond à l'information donnée par la flèche. Si le joueur retombe sur une rubrique déjà renseignée, il passe son tour. Le premier des joueurs qui a terminé sa recherche est le gagnant de la partie.

* ** *

