

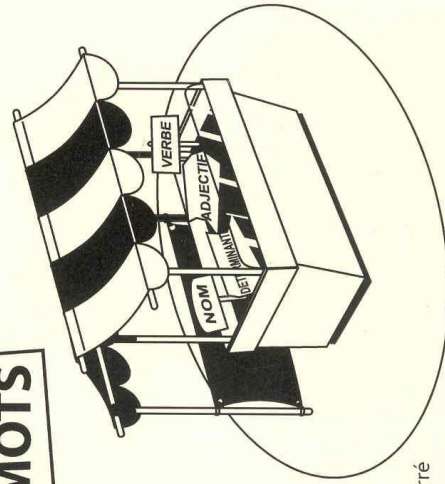
BP 11 • 77501 Chelles cedex 01  
 Tél. : 01 64 21 44 14  
 e-mail : oiseau-magique@wanadoo.fr



www.oiseau-magique.com

# LE MARCHÉ AUX MOTS

Conception :  
 Florie & Brigitte Conanec



Illustrations :  
 DR & Patrice Le Quéré

## JEU DE CRÉATION DE PHRASES SIMPLES AVEC APPLICATION DES ACCORDS DE BASE

### Liste non exhaustive des mots disponibles par thème.

Nota : Ceux-ci sont déclinés, autant que possible, au féminin, au masculin-pluriel et au féminin-pluriel. Les verbes sont à la 3ème personne du singulier et du pluriel.

- « Fantastique » :
  - Déterminants : l', le, la, les, un, une, des... et (conj. coord.).
  - Noms : fée, fantôme, géant, lutin, magicien, ogre, prince, sorcier.
  - Adjectifs : effrayant, hideux, horrible, laid, merveilleux, minuscule, ridicule, rigolo, savant.
  - Verbes : avancer, chanter, demander, dire, ensorceler, être, fabriquer, manger, paraître, ramasser, remuer, répondre, ricaner, rigoler, sembler, transformer, verser, voler.
- « Animaux » :
  - Déterminants : l', le, la, les, un, une, des... et (conj. coord.).
  - Noms : araignée, baleine, chat, cheval, chien, chouette, colombe, écureuil, éléphant, girafe, lion, otarie, papillon, poule, taureau, tigre, vache.
  - Adjectifs : blanc, énorme, gris, gros, jaune, multicolore, noir, petit, roux, vieux.
  - Verbes : se baigner, se battre, chanter, dormir, s'envoler, être, grignoter, jouer, se laver, manger, paraître, rester, sauter, sembler, voler.
- « Famille » :
  - Déterminants : l', le, la, les, un, une, des... et (conj. coord.).
  - Noms : ami, bébé, cousin, enfant, frère, grand-mère, grand-père, mère, oncle, père, sœur, tante.
  - Adjectifs : beau, coquin, courageux, grand, heureux, joyeux, méchant, paresseux, petit, sévère, triste, vieux.
  - Verbes : s'amuser, chanter, chuchoter, courir, crier, dormir, écrire, être, jouer, lire, paraître, parler, pleurer, se promener, rire, sembler, sourire.



No convient pas à un enfant de moins de 36 mois.  
 Petite pièce, risque de suffocation.  
 Veuillez conserver ces informations.



FABRIQUÉ EN FRANCE

Octobre 2008

### Objectif pédagogique

- 1) Travailler la syntaxe de la phrase par le biais du jeu. Mettre en relation les éléments d'une phrase, choisir le bon accord.
- 2) Travailler le lexique du fait que le jeu possède 3 thèmes : fantastique, animaux et famille.
- 3) Travailler de façon progressive car le jeu contient trois niveaux :
  - niveau 1 : singulier
  - niveau 2 : pluriel
  - niveau 3 : singulier et pluriel

### Matériel

- un plateau de jeu
  - 6 pions « joueur »
  - 1 dé
  - 15 cartes « joker »
  - 15 cartes « ? »
  - 360 étiquettes « mot » :
    - déterminants (vert)
    - noms (bleu)
    - adjectifs (jaune)
    - verbes : (rouge)
    - « et » (blanc) pour associer plusieurs étiquettes
- Chaque étiquette est marquée d'un, deux ou trois points selon le thème choisi : • Fantastique, •• Animaux, ••• Famille.
- 4 boîtes « stand » de pioche : déterminants, noms, adjectifs, verbes
  - 6 personnages « puzzle » à reconstituer identiques aux pions

### But du jeu

Etre le premier à reconstituer son puzzle personnage.  
Pour cela chaque joueur doit construire 5 phrases, de syntaxe correcte et parfaitement accordées. A chaque phrase validée le joueur obtient une partie de son puzzle personnage.

### Mode opératoire

#### Avec plateau de jeu

- A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance son pion.
- Si le joueur s'arrête sur une case « stand mot » (déterminant, nom, verbe, adjectif) il pioche une étiquette et la garde devant lui afin de se constituer un capital mots. Au fur et à mesure de la collecte d'étiquettes il prépare sa phrase.
  - Si le joueur s'arrête sur une case « panier échange » il peut se rendre au stand central de la piste et procède à l'échange d'une « étiquette mot » qui ne lui convient pas pour une autre qui lui permet d'avancer dans la construction de sa phrase. Il doit alors justifier son échange et la demande de sa nouvelle carte.
  - Si le joueur s'arrête sur la case « joker » il pioche une carte, ce qui lui donne la possibilité d'obtenir une « étiquette mot » soit dans le « stand mot » de son choix, soit en ayant la possibilité de faire un nouvel échange au stand central. Il rejouera au tour suivant. La carte est remise sous la pioche.
  - Si le joueur s'arrête sur la case « ? » il pioche une carte et répond à la question posée. Si la réponse est correcte il relance le dé et continue de jouer. La carte est remise sous la pioche.
- Dès qu'un joueur a une phrase de prête et que c'est à son tour de jouer, il la soumet aux autres joueurs ou au meneur de jeu qui lui valide. Dans ce cas il récupère une pièce de son « puzzle personnage ».

#### Sans plateau de jeu

Les cartes sont utilisées seules et triées ou non par thèmes. On distribue un nombre prédéfini d'étiquettes « mot », le reste forme la pioche. Chaque joueur tente de construire le plus de phrases possibles. Si des cartes manquent ou ne vont pas dans les phrases en cours, on peut procéder à des échanges en justifiant son échange et la demande des nouvelles cartes. Le meneur de jeu ou un joueur peut gérer la banque d'étiquettes « mots ».