Matériel

- 12 cartes *maison bleue* (le sujet)
- 12 cartes *maison rouge* (le verbe)
- 12 cartes *maison jaune* (le c.o.d.)
- 12 cartes *maison verte* (le c.o.i.) dont une vierge
- 12 cartes *maisons mauves* (le complément circonstanciel) dont une vierge
- 12 cartes *pancarte bleue* (adjectif qualificatif du sujet) dont une vierge
- 12 cartes *pancarte jaune* (complément de nom rattaché au c.o.d.) dont une vierge
- 4 cartes *horloge rouge* (le temps du verbe)
- 3 cartes *livre* (la forme de la phrase)
- 30 cartes *épreuves*
- 12 cartes *chance*
- Un plateau de jeu
- 4 ardoises réponses et 4 crayons
- 4 pions et un dé
- 20 jetons en plastique
- 65 cartes vierges (permettant de personnaliser le jeu)
- 20 sachets transparents qui permettent de classer les cartes à votre convenance.

Objectif

Drôles de constructions ! est bien un jeu de construction, en effet : tout comme un jeu de manipulation où, avec les mêmes pièces, on peut créer des formes différentes, l'enfant, à travers ce jeu, va comprendre très facilement qu'avec les mêmes mots on peut obtenir des énoncés différents et qui "tiennent debout" à condition de respecter certaines règles.

Pour reprendre la définition de J. DUBOIS et R. LAGANE (*) : "*Les énoncés sont formés de **phrases**. Les phrases sont des suites de mots ordonnés d'une certaine manière, qui entretiennent entre eux certaines relations, c'est-à-dire qui répondent à certaines **règles de grammaire** et qui ont un sens. (...) Une phrase ne se définit pas par sa longueur, par le nombre de ses mots, mais par les éléments qui la constituent, par les relations qu'ils ont entre eux, c'est-à-dire par sa **structure**.*"

Le premier – et principal - objectif de "*Drôles de constructions*" est donc d'amener l'enfant à **comprendre et intégrer la structure de la phrase**. Cette structure de phrase, qu'il connaît implicitement puisqu'il l'utilise dans le langage oral, l'enfant doit pouvoir l'analyser pour accéder aux conventions du langage écrit. Ce jeu n'est donc pas destiné à enseigner les règles grammaticales - l'école est là pour çà - mais à donner les moyens de les utiliser.

Le plateau de jeu représente la phrase, divisée en cinq *maisons* symbolisant les cinq **fonctions principales** que l'on peut retrouver dans une phrase classique : le groupe sujet, le verbe, le groupe C.O.D., le groupe C.O.I. et le groupe complément circonstanciel. Les cinq fonctions ont été enrichies d'**extensions** (adjectif qualificatif, complément de nom) et d'**informations supplémentaires** (temps du verbe, forme de la phrase), dont l'utilité est, d'une part, la mise en pratique de règles grammaticales et de conjugaison de base, d'autre part la possibilité d'adapter le jeu à un large public, ou à un travail très spécifique comme il est expliqué plus loin.

De part la conception du jeu, l'enfant va *visualiser* la structure de la phrase. Par exemple, il est toujours très difficile pour un apprenti-grammairien de faire la différence entre un complément de nom et un C.O.I. : là, il peut *voir* la relation du premier avec un groupe de nom (ici, en l'occurrence, le C.O.D.) et la dépendance au verbe du second.

De même, il va apprendre à discerner les composantes incontournables de la phrase (sujet, verbe, C.O.D.) de celles qui ne le sont pas : ainsi, dans les catégories concernées, une des cartes a été laissée vierge (C.O.I, compléments circonstanciels, complément de nom, adjectif qualificatif). Dans le cours du jeu, ces cartes vierges constituent des informations au même titre que les autres, à savoir que dans cette phrase-là, il n'y a pas d'adjectif qualificatif ou de complément circonstanciel, etc.

Le second objectif du jeu, enfin, mais sans doute pas le moindre, est **le passage à l'écrit**, beaucoup d'enfants restant bloqués devant leur feuille, terrorisés à l'idée de toutes les "règles à appliquer". Là, l'écrit se fait naturellement, et de manière plus efficace qu'avec les classiques – et plus ou moins rébarbatifs - "exercices de grammaire". De plus, la souplesse du matériel proposé permet de l'adapter facilement et de graduer le travail.

Dans sa règle de base (totalité des cartes), le jeu correspond à un niveau CE2/CM, voire plus pour des enfants en réelle difficulté en grammaire et conjugaison. Cependant, il peut très facilement être utilisé avec des enfants plus jeunes (dès que la lecture est maîtrisée) comme il est expliqué plus loin dans la *règle du jeu simplifiée*, permettant un travail original du langage oral, une consolidation de la lecture, et la mise en place de bases grammaticales.

Pour ne pas alourdir les parties, on a volontairement omis les termes de *déterminant, pronom, adverbe,...*
Les premiers sont inclus dans les groupes de noms sous diverses formes, les autres pourront être travaillés dans les *variantes*, grâce aux cartes vierges fournies.

Remarques

- *Malgré l'aspect ludique du jeu, on emploie toujours les termes grammaticaux exacts en ce qui concerne la nature des mots, leur fonction, les temps des verbes, etc. Même avec les plus jeunes, on utilisera les mots "sujet", "verbe", etc. quitte à expliquer les termes en les imageant ("celui qui fait", "ce qu'on est en train de faire", ...) afin que l'enfant baigne dans ce type de vocabulaire.*
- *Pour les enfants en difficulté pour le passage à l'écrit, la grammaire et la conjugaison, il est recommandé d'utiliser les nombreuses variantes du jeu qui ne font intervenir qu'un ou deux paramètres à la fois ou permettent d'approfondir le travail sur une seule difficulté.*
- *Expliquer aux joueurs que les mots entre parenthèses sont à accorder (adjectifs qualificatifs) ou à conjuguer (verbes).*

(*) *La nouvelle grammaire du français.* J. DUBOIS et R. LAGANE. Larousse.

Présentation du matériel

Le plateau de jeu

Jeu de parcours, le départ et l'arrivée étant au centre. Tout autour, des *maisons* de couleurs différentes symbolisent une partie de la phrase :

➤ *la maison bleue* est le **groupe sujet** avec la case *pancarte bleue*, **l'adjectif qualificatif** rattaché au nom-sujet.

➤ *la maison rouge* est le **verbe**, *l'horloge rouge* représentant le temps auquel il faudra mettre ce verbe.

➤ *La maison jaune* est le **groupe C.O.D**. avec la *pancarte jaune*, **le complément de nom** rattaché au C.O.D.

➤ *la maison verte* est **le groupe C.O.I.**

➤ *la maison mauve* est l**e complément circonstanciel.**

➤ la case *livre*, au centre, représente **la forme de la phrase.**

➤ les cases *chance* et *épreuves* servent à la dynamique du jeu.

Les cartes

Les 12 cartes *chance* permettent des déplacements rapides et n'ont qu'une fonction dynamique dans le jeu. Les 30 cartes *épreuves* comportent des questions de grammaire, conjugaison et vocabulaire.
Parmi les neuf autres catégories de cartes :
➤ Cinq correspondent à **la structure de base de la phrase** à découvrir :
sujet - verbe - C.O.D. – C.O.I. - Complément circonstanciel.
➤ Deux correspondent à des **extensions** : adjectif qualificatif– complément de nom.
➤ Deux à des **informations supplémentaires** non directement liées à la structure de la phrase, mais qui en modifient considérablement le sens : le temps du verbe et la forme de la phrase (affirmative– négative– interrogative).

Les jetons

Ils sont "gagnés" en passant des épreuves et servent à "payer" des renseignements ou des erreurs (voir règle).

L'ardoise

Elle sert à noter les indices découverts au fur et à mesure de la partie et aide l'enfant à classer ces indices pour former sa phrase.

Règle du jeu

2 à 4 joueurs

Durée moyenne d'une partie : de 20 à 30 mn

But du jeu : découvrir le premier la phrase mystérieuse à l'aide des indices trouvés en cours de route et la ramener correctement écrite.

Pour commencer, on dispose les cartes, **sans les regarder**, sur les 11 emplacements prévus : sur les cases *chance* et *épreuves* (de chaque côté du centre) on met les paquets entiers. Sur les 9 autres emplacements, on pose **une seule carte, face cachée et prise au hasard** dans chacun des 9 autres paquets (les cartes *maisons* directement sur les maisons de même couleur du plateau) : ce sont les 9 indices à découvrir.

Chaque joueur reçoit une ardoise-réponses, un crayon, un pion et un pion d'avance. Le départ et l'arrivée sont au centre du plateau.

Le premier joueur lance le dé et avance dans la direction qu'il veut, le but étant de recueillir le plus rapidement possible les **8** premiers indices, situés sur les cases autour du plateau.

➤ Si on tombe sur une case blanche, c'est au tour du joueur suivant.

➤ Si on tombe sur un case ***chance*** (flèches vertes en cercle), on prend la carte du dessus du paquet correspondant et on fait ce qui est indiqué. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

➤ Si on tombe sur une case ***épreuves*** (bourse avec des pièces), on peut demander à passer l'épreuve, mais **ce n'est jamais obligatoire**. Quand on demande à passer l'épreuve, le joueur placé à gauche tire une carte du paquet *épreuves* et pose la question. Si la réponse est fausse, il n'y a pas d'incidence pour le joueur et c'est au tour du suivant. Si la réponse est exacte, le joueur gagne 1 jeton, ceux-ci étant très utiles pour la suite, soit pour demander des renseignements, soit pour pouvoir payer le dernier indice (voir plus loin). De plus, il rejoue.

➤ Quand on arrive sur une case *maison, pancarte ou horloge*, on inscrit ce qu'on y a lu sur son ardoise **au bon emplacement** et **sans le montrer aux autres** !

Quand on a trouvé les 8 indices, on se dépêche de regagner le centre du plateau. Là, **en payant 3 jetons, on a le droit de regarder le dernier indice** *(la forme de la phrase)*. D'où l'intérêt de passer des *épreuves* en cours de route car, au départ, on ne dispose que d'un jeton d'avance.

Il ne reste plus qu'à écrire la phrase mystérieuse en bas de l'ardoise en tenant compte de **tous** les indices découverts.

Attention : lorsque le premier joueur montre sa phrase, les autres doivent vérifier qu'il n'y a pas d'erreurs ! Il ne doit manquer aucun élément de la phrase, l'adjectif doit être correctement accordé, le verbe conjugué au temps demandé et la phrase à la forme demandée par le dernier indice.
Si ce n'est pas le cas, le joueur doit payer autant de jetons qu'il a d'erreurs. S'il n'en a pas assez, il est éliminé.

Remarques

- *Un joueur peut demander un indice à un autre joueur **s'il est d'accord**, et **il lui paiera un jeton** après avoir reçu le renseignement dans le creux de l'oreille. Par contre, deux joueurs n'ont pas le droit d'échanger des indices.*
- *Sur le plateau, on peut se déplacer dans n'importe quelle direction mais pas faire demi-tour sur le même coup de dé.*
- *Si on juge que le dernier indice (forme de la phrase) est trop compliqué à manier, on peut décider de le supprimer. Dans ce cas, le premier joueur arrivé paie seulement 3 jetons et montre sa phrase à la forme affirmative.*
- *Il est admis et même recommandé de modifier la place de certains termes de la phrase pour la rendre plus élégante : adjectif qualificatif avant ou après le nom sujet, complément circonstanciel en début ou fin de phrase.*
- *La plupart des phrases mystérieuses à découvrir sont complètement farfelues, mais doivent être grammaticalement correctes !*

Règle simplifiée

Pour des enfants plus jeunes (fin de CP) ou bloqués par rapport à l'écrit, il est tout à fait possible d'utiliser une règle du jeu très simplifiée. Dans ce cas, on ne travaillera pas la grammaire et peu la conjugaison (seulement le "-ent" pour la 3e personne du pluriel du présent), mais c'est un excellent travail sur la structure de la phrase, une consolidation de la lecture et un passage à l'écrit sans angoisse...

Le but du jeu reste le même : revenir le premier sur la case départ, au centre du plateau, avec la phrase mystérieuse **écrite** sur l'ardoise.

Durée de la partie : de 15 à 20 mn.

Sur le plateau de jeu, disposer sur chaque *maison*, **face cachée, une seule carte** de sa catégorie. **Il y a donc 5 indices à trouver**. (on ne met rien sur les emplacements *pancartes, horloge, livre, chance et épreuves*).

Chaque joueur reçoit une ardoise-réponses (on n'utilise que les lignes sous les cinq maisons), un crayon et un pion.

Les joueurs se déplacent sur le plateau avec le dé, en avançant dans n'importe quelle direction pour se rendre le plus vite possible dans les maisons et noter les indices sur l'ardoise.

➤ Les cases *pancartes et horloge* sont considérées comme des cases blanches.

➤ Quand on tombe sur une case *chance*, on peut demander un indice à un autre joueur qui **doit le dire**, s'il le connaît, dans le creux de l'oreille mais... **pas le montrer!**

➤ Quand on tombe sur une case *épreuves*, on passe son tour.

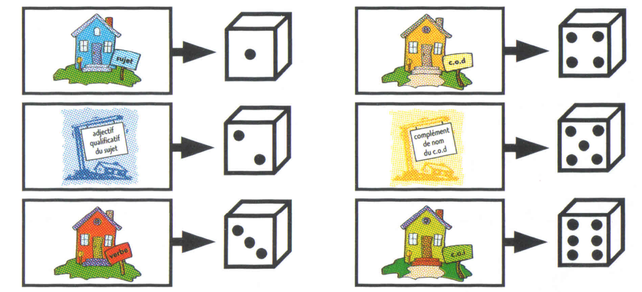
***NB :** Entre le jeu de base et cette règle très simplifiée, toutes les variantes sont possibles, comme introduire peu à peu les adjectifs qualificatifs réguliers ou un autre temps de verbe en plus du présent, etc.*

Un autre jeu

Parler, c'est aussi faire de la grammaire! A travers des parties amusantes et très courtes, l'enfant va faire une véritable gymnastique mentale !

2 à 4 joueurs.
Durée du jeu : environ 10 mn.
But du jeu : faire le premier une phrase complète et correcte.
Matériel : l'autre côté du plateau de jeu, les cartes *maisons, pancartes, horloge et livre*. Un dé.

➤ Choisir **6** catégories de cartes *maisons* et *pancartes* (parmi les 7 proposées) et installer les paquets entiers sur les emplacements vides, **face cachée**. On donne à chacun une valeur arbitraire. Exemple :



➤ Prendre **une carte au hasard** parmi les cartes *livre* et *horloge*, que l'on place, **face visible** sur les emplacements prévus.

➤ Chaque joueur à son tour lance le dé et prend une carte dans le paquet correspondant au nombre de points sortis. Il pose la carte devant lui. Au tour suivant, il installe la nouvelle carte gagnée à la bonne place par rapport à la carte précédente, de manière que les mots ou groupes de mots soient correctement ordonnés : sujet/adjectif, puis verbe, C.O.D./complément de nom, C.O.I., complément circonstanciel (celui-ci pouvant éventuellement être placé au début).

➤ Quand un joueur tombe sur une catégorie de cartes qu'il possède déjà, il la place au-dessous de l'autre : il peut ainsi à tout moment échanger des cartes en double avec un autre joueur.

➤ Quand un joueur a réuni au moins une carte de chaque catégorie (6 en tout), il **dit** sa phrase en tenant compte du temps du verbe (donné par *l'horloge*) et de la forme de la phrase (donnée par *le livre*). Les autres joueurs doivent la contrôler !

➤ Si deux joueurs donnent leur phrase en même temps, le gagnant est celui qui a réalisé la plus loufoque!

NB : on peut également demander aux joueurs d'écrire leur phrase.

Variantes

En gardant le même principe de jeu, ou sous forme d'exercices, il est très facile d'adapter le matériel pour travailler une difficulté précise ou pour approfondir un point particulier. On supprimera alors certaines cartes du jeu et on en ajoutera d'autres. ***(Utiliser les cartes vierges et un crayon à ardoise).***

Pour un travail plus centré sur la grammaire

➤ Supprimer les cartes *horloge rouge* (temps du verbe) et les cartes *épreuves* portant sur la conjugaison.

➤ Ajouter d'autres cartes *épreuves* avec des questions portant sur la nature et la fonction des mots (soit du même style que celles existantes, soit en introduisant d'autres mots (déterminants, adverbes, pronoms, ...) et d'autres fonctions de mots (épithète, attribut,...) .

➤ Ajouter d'autres cartes *pancartes bleues* avec des adjectifs qualificatifs comportant des difficultés particulières.

➤ Ajouter des cartes *maison jaune* et *maison verte* comportant des pronoms personnels compléments (me, le, les, lui, moi...). Dans ce cas, on supprime le complément de nom, bien entendu.

Pour un travail sur la conjugaison

➤ Supprimer éventuellement les cartes *pancarte bleue* (adjectif qualificatif) et/ou *pancarte jaune* (complément de nom), ainsi que les cartes épreuves portant sur des questions de grammaire.

➤ De même que précédemment, on ajoutera de nouvelles cartes *épreuves* portant sur la conjugaison.

➤ Ajouter de nouvelles cartes *maison bleue*, le sujet étant alors un groupe du nom plus important (un chien et un chat, ...) ou des pronoms personnels sujets (je, on, toi et moi, lui et moi, elle et toi, mon chien et moi...).

➤ Ajouter de nouvelles cartes *horloge* comportant les autres temps de l'indicatif, voire le conditionnel ou le présent du subjonctif s'il est connu (faire dire : "il faut que").

Pour un travail sur la "forme de la phrase"

➤ Les cartes *livre* (dont l'emplacement est à l'arrivée, au centre du jeu) sont d'un très grand intérêt pour le maniement de la langue orale et écrite, mais elles complexifient considérablement la phrase. Il est laissé à chacun l'appréciation de les utiliser ou non dans les variantes du jeu.

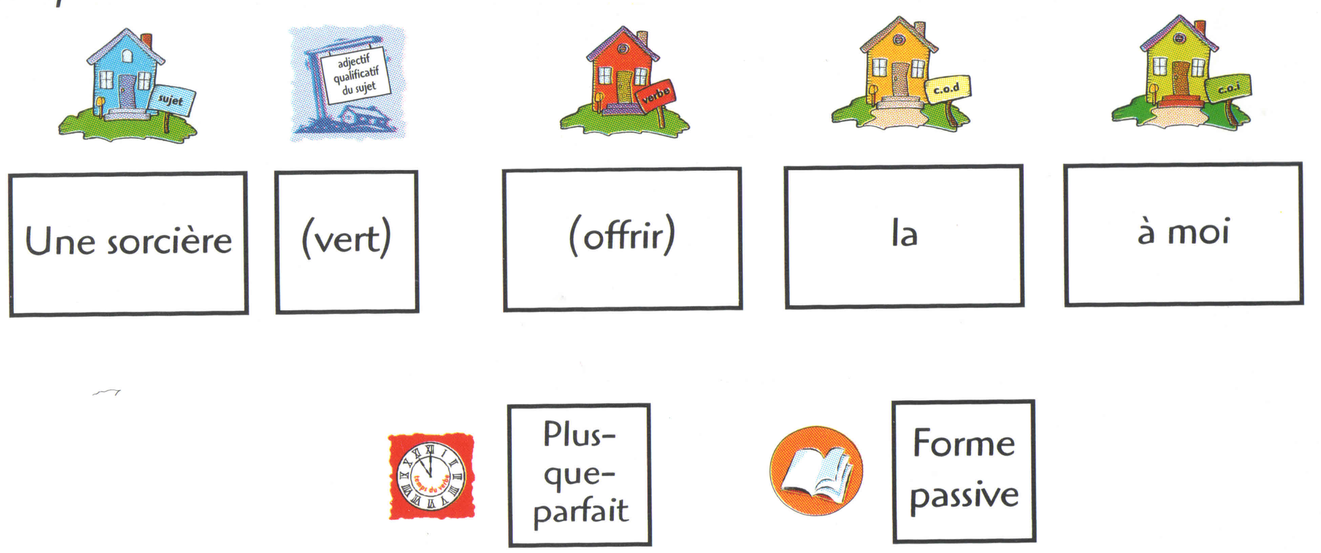
➤ Par contre, on pourra aussi choisir de faire un travail spécifique avec elles : reprendre la règle du jeu simplifiée (seulement les 5 indices de base des 5 *maisons*), et les cartes *livre* auxquelles on ajoutera des cartes fabriquées portant comme indice : "phrase interro-négative" et "phrase à la voix passive". On obtient alors des phrases très complexes, qu'il est habituellement difficile de travailler sans passer par des exercices plus ou moins rébarbatifs.

Travail du langage oral

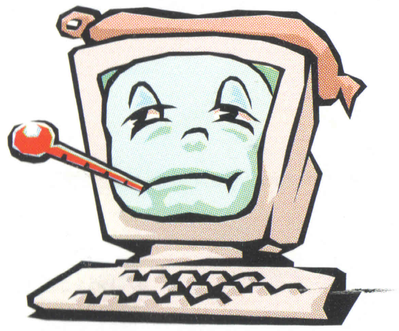
● Proposer à l'enfant une phrase orale et lui demander de retrouver les composantes dans chaque paquet de cartes (y compris temps du verbe et forme de phrase).

● Un travail du langage oral très élaboré peut être réalisé en utilisant les règles p. 9 (*"un autre jeu"*) si on introduit les cartes complexes citées plus haut, notamment des pronoms personnels sujet et/ou complément, des temps de verbes variés et des formes de phrases difficiles.

Exemple :



Réponse : "elle m'avait été offerte par une sorcière verte"



Ortho ÉDITION

Roberte DUPAS
Orthophoniste

E 4031

Roberte DUPAS
Orthophoniste

Drôles de constructions !

Jeu de grammaire pour rire

Ortho ÉDITION