



JEU NEGATIVO

Objectif : Savoir transformer une phrase affirmative en phrase négative.

But du jeu : Être le premier à obtenir 5 points (= 5 jetons)

Matériel :

- 24 cartes numérotées "phrases affirmatives" à piocher
- 24 cartes réponses numérotées détenues par le maître du jeu
- des jetons (1 jeton = 1 point)

Règles du jeu :

- Les élèves jouent en binôme et un maître du jeu valide les réponses et distribue les points (des jetons).
- Le binôme avec l'élève le plus jeune commence.
- Un binôme pioche une carte et lit la phrase à haute voix : il doit trouver la forme négative de cette phrase.
- Le binôme doit se mettre d'accord sur sa réponse.
- Le maître du jeu vérifie avec la carte réponse correspondant au numéro de la carte tirée :
 - ✓ si la réponse est juste, le binôme marque 1 point
 - ✓ en cas d'erreur, le binôme perd 2 points
- C'est ensuite au tour du binôme suivant (il est interdit de jouer plusieurs fois de suite, même en cas de bonne réponse : chaque binôme joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre).
- Le jeu s'arrête dès qu'un binôme a atteint les 5 points.



JEU NEGATIVO



Objectif : Savoir transformer une phrase affirmative en phrase négative.

But du jeu : Être le premier à obtenir 5 points (= 5 jetons)

Matériel :

- 24 cartes numérotées "phrases affirmatives" à piocher
- 24 cartes réponses numérotées détenues par le maître du jeu
- des jetons (1 jeton = 1 point)

Règles du jeu :

- Les élèves jouent en binôme et un maître du jeu valide les réponses et distribue les points (des jetons).
- Le binôme avec l'élève le plus jeune commence.
- Un binôme pioche une carte et lit la phrase à haute voix : il doit trouver la forme négative de cette phrase.
- Le binôme doit se mettre d'accord sur sa réponse.
- Le maître du jeu vérifie avec la carte réponse correspondant au numéro de la carte tirée :
 - ✓ si la réponse est juste, le binôme marque 1 point
 - ✓ en cas d'erreur, le binôme perd 2 points
- C'est ensuite au tour du binôme suivant (il est interdit de jouer plusieurs fois de suite, même en cas de bonne réponse : chaque binôme joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre).
- Le jeu s'arrête dès qu'un binôme a atteint les 5 points.