

JEU L'INSPECTEUR (1)

Objectif : Savoir identifier les compléments d'une phrase.

But du jeu : Être le premier à obtenir 10 points (= 10 jetons)

Matériel :

- 24 cartes numérotées 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).
- Un binôme pioche une carte et lit la phrase à haute voix : il doit trouver les questions permettant de trouver les compléments soulignés.
- Le binôme doit se mettre d'accord avant de répondre.
- Le maître du jeu vérifie avec la carte réponse correspondant au numéro de la carte tirée :
 - ✓ le binôme marque 1 point par bonne réponse,
 - ✓ les cartes rapportent donc de 1 à 3 points (car il peut y avoir 1, 2 ou 3 questions à trouver)
- 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 10 points.

JEU L'INSPECTEUR (1)

Objectif : Savoir identifier les compléments d'une phrase.

But du jeu : Être le premier à obtenir 10 points (= 10 jetons)

Matériel :

- 24 cartes numérotées 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).
- Un binôme pioche une carte et lit la phrase à haute voix : il doit trouver les questions permettant de trouver les compléments soulignés.
- Le binôme doit se mettre d'accord avant de répondre.
- Le maître du jeu vérifie avec la carte réponse correspondant au numéro de la carte tirée :
 - ✓ le binôme marque 1 point par bonne réponse,
 - ✓ les cartes rapportent donc de 1 à 3 points (car il peut y avoir 1, 2 ou 3 questions à trouver)
- 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 10 points.