PHRAZ fêlu

MANUEL PEDAGOGIQUE



didacool

Jeu de phrases déjantées

2 à 4 joueurs **âge 4+**

PhraZfelu

Manuel pédagogique

Introduction

Merci d'avoir acheté **PhraZfelu**. Créé par **Céline Marcot**, enseignante de français en maternelle et élémentaire. Ce jeu aide les enfants à construire des phrases simples de manière ludique et progressive, en leur faisant comprendre la structure de base d'une phrase : **un sujet, un verbe et un complément de lieu**. Il s'adresse aux enfants dès 4 ans, et peut être joué à tout âge pour apprendre à formuler et enrichir des phrases, même déjantées.

Avec **PhraZfelu**, les joueurs vont pouvoir :

- **Comprendre la construction d'une phrase simple** en associant un personnage, une action et un lieu.
- **Manipuler** naturellement la structure sujet/verbe/complément de lieu.
- **Passer de l'image à la phrase orale,** sans dépendre nécessairement de la lecture.
- **Développer l'expression orale** en formulant les phrases à voix haute.
- **Travailler progressivement différentes notions de français** grâce aux variantes : les temps verbaux, la négation, l'interrogation, les adjectifs et l'enrichissement de la phrase.
- Découvrir qu'une phrase peut être bien construite tout en étant drôle, surprenante ou farfelue.

Le jeu a été étudié pour rendre chaque enfant acteur – le risque de comportement passif est minimisé. En situation de jeu, les enfants sont capables d'une concentration et d'une attention étonnantes.

Les jeux Aritma favorisent des progrès plus rapides car :

- Le jeu est un besoin fondamental pour les enfants, un facteur important de motivation.
- Les cartes sont des objets ludiques, faciles à manipuler.
- Le jeu proposé est un jeu de société, et non un « exercice déguisé en jeu ».

Matériel

Le jeu **PhraZfelu** comporte 60 cartes, pensé pour 4 joueurs maximum :

- 42 cartes « Mots »
- 18 cartes « Spéciales »

Cartes « Mots »

42 cartes « Mots » sont réparties en 3 catégories : **Personnage** (cartes bleues), **Action** (cartes rouges) et **Lieu** (cartes vertes). En associant une carte de chaque catégorie, les joueurs construisent une phrase simple sur le modèle sujet + verbe + complément de lieu.

Le jeu se compose des cartes suivantes :

➔ **14 Cartes « Personnage »**

Personnages : la princesse, le policier, le père Noël, le papi, le papa, le monstre, le médecin, la mamie, la maman, la maîtresse, le loup, les enfants, le clown, le chien.



➔ **14 Cartes « Action »**

Actions : faire pipi, faire du vélo, dormir, faire les courses, manger, danser, courir, chanter, faire des bêtises, lire, skier, regarder la télévision, prendre son bain, nager.



➔ **14 Cartes « Lieu »**

Personnages : la chambre, l'hôpital, le parc, le salon, le château, le cirque, la cuisine, le supermarché, la rue, l'école, l'espace, la forêt, la plage, le pôle Nord.

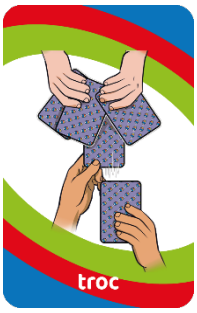


Cartes « Spéciales »

18 cartes « Spéciales » (chacune en 3 exemplaires). Les cartes « Spéciales » sont des cartes d'action permettant de dynamiser la partie : pour contrer un adversaire qui avance trop vite, se défendre après un contre, ou encore obtenir de meilleures cartes dans le jeu.

Voici le détail des cartes :

	**joker**	Remplace une carte de couleur bleue, rouge ou verte dans une phrase.
	**filou**	Permet de demander à un joueur de son choix une carte bleue, rouge ou verte. Si ce dernier en a une, il la donne ; sinon le filou est perdu.
	**+2**	Permet de piocher deux cartes dans la pioche (variante : possibilité de piocher dans la main d'un autre joueur).
	**ciseaux**	Permet de couper une phrase d'un joueur de son choix. La carte « ciseaux » est posée sur l'une de ses phrases. La phrase coupée ne compte plus.

	**colle**	Annule l'effet des ciseaux, ce qui restaure la phrase coupée. La carte « colle » est posée sur la carte « ciseaux ».
	**troc**	Permet d'échanger une carte de son jeu, au choix, contre une carte tirée au hasard dans la main d'un autre joueur.

Livret de règles

PhraZfelu propose une règle de jeu ainsi que 6 variantes.

La règle du jeu principale

But du jeu : constituer le plus grand nombre de phrases comprenant trois cartes : une « **personnage** », une « **action** » et une « **lieu** ».

Préparation : distribuer 5 cartes à chaque joueur. Chaque joueur prend ses cartes en main, en éventail. Placer les cartes restantes en tas face cachée, pour former la pioche.

Déroulement : le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, le joueur fait une seule action parmi les trois actions suivantes :

- Piocher une carte sur la pioche et l'ajouter à son jeu.
- Poser 3 cartes de son jeu devant lui pour faire une phrase, dans l'ordre : un **personnage**, une **action** et un **lieu**. Lire cette phrase à haute voix.

  > **Remarque** : si une carte « joker » est utilisée à la place d'une carte bleue, rouge ou verte, le joueur doit inventer un personnage, une action ou un lieu que remplace le « joker ».

- Utiliser une carte spéciale (utilisable une seule fois et défaussée) :
  - « troc »
  - « +2 »
  - « filou »
  - « ciseaux »
  - « colle »

Remarques : n'hésitez pas à personnaliser les phrases quand vous les lisez à haute voix. Le papi peut être remplacé par « Pépé Marcel ».

Les phrases farfelues sont les bienvenues !

Fin du jeu : quand la pioche est épuisée, chaque joueur joue une dernière fois s'il le peut encore, et la partie se termine.

Le gagnant est le joueur qui comptabilise le plus de phrases (non coupées !).

Variantes

Vous pouvez enrichir le jeu en ajoutant des consignes spécifiques lors de la mise en place :

« Voyage dans le temps »

On formule toutes les phrases que l'on constitue au passé composé, à l'imparfait ou au futur.

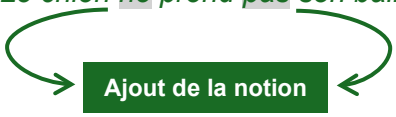
Exemple : Demain, la maitresse dansera dans la cuisine.



« Non, non et non ! »

Les phrases sont énoncées à la forme négative.

Exemple : Le chien ne prend pas son bain dans le château.



« Je t'en pose des questions ?! »

Toutes les phrases deviennent des interrogations.

Exemple : Est-ce que Papa mange dans l'espace ?



« Plus on est de fous, plus on rit ! »

Le sujet des phrases est doublé. On ajoute un sujet de son imagination à celui que l'on pose.

Exemple : Le monstre et la petite souris dansent dans le parc.



« Arc-en-ciel »

On ajoute à chacune de ses phrases un ou plusieurs adjectifs de couleur.

Exemple : Le policier aux cheveux noirs fait pipi dans la cuisine rose.



« Je veux des détails !!! »

Toutes les phrases sont enrichies d'un complément au moins, au choix.

Exemple : Le clown farceur aux grands pieds fait des bêtises au parc aquatique.



Règles supplémentaires

Ces activités ne sont pas incluses dans le livret de règles ; elles sont proposées uniquement dans ce manuel pédagogique.

Activité « Travail sur l'écrit »

Âge : 6-8 ans – En petit et/ou grand groupe.

But du jeu : améliorer ses compétences grammaticales, constituer une phrase grammaticalement correcte.

Préparation : placer 3 cartes devant l'enfant, une de chaque couleur dans l'ordre suivant : personnage, action et lieu.

Déroulement : l'enfant doit écrire la phrase correspondant aux cartes posées. En faisant bien attention, c'est-à-dire en ajoutant la majuscule et le point de fin de phrase. Il doit aussi bien adapter la préposition au complément de lieu.

Variante : placer les 3 cartes devant l'enfant, dans le désordre. L'enfant devra alors d'abord restructurer les éléments afin de pouvoir écrire la phrase.

Fin du jeu : oralisation -> l'enfant lit la phrase obtenue, et l'enseignant vérifie avec lui si elle est correcte ou non, et la lui fait corriger au besoin.

Activité « Production orale/écrite »

Âge : 5-10 ans – En petit groupe de 3 à 5 élèves à l'oral ou en grand groupe à l'écrit.

But du jeu : améliorer sa production orale et écrite, développer son imagination et sa créativité.

Préparation : trier les cartes par catégories « Personnage », « Action » et « Lieu ». Placer les trois paquets sur la table, face cachée.

Déroulement : l'enfant pioche au hasard 3 cartes et doit produire un petit texte, à l'oral ou à l'écrit, en intégrant ces trois éléments dans son récit.

Variante impro : démarrer le récit en retournant les cartes une à une au fur et à mesure de l'histoire. Ce type d'improvisation peut se pratiquer en production individuelle ou collective, à l'oral comme à l'écrit.

Fin du jeu : partager avec le groupe sa production.

Activité « Exploitation carte "Joker" »

Âge : 4 et + – Privilégier le petit groupe pour que chacun s'exprime aisément et en confiance.

But du jeu : stimuler son imagination, développer ses compétences lexicales (enrichir son vocabulaire).

Préparation : placer devant l'enfant dans cet ordre : une carte « Personnage », une carte « Joker » et une carte « Lieu ».

Déroulement : l'enfant doit trouver le plus d'actions possible en 30 secondes.

Variante : alterner la position du joker afin de travailler la recherche de personnages, d'actions ou de lieux. L'enfant devra imaginer rapidement l'élément manquant pour formuler une phrase complète.

Fin du jeu : la manche s'arrête quand s'arrête le chronomètre. L'enseignant propose autant de manches qu'il le souhaite : il convient de trouver le bon équilibre en proposant suffisamment de manches pour que les enfants gagnent en confiance, en aisance et en créativité, sans aller cependant jusqu'à l'essoufflement et la lassitude.

Activité « Pour les plus petits »

Âge : 3 et + – Activité orale, en petit groupe.

But du jeu : utiliser le jeu comme un imagier. L'enfant doit associer le mot à l'image.

Préparation : choisir des cartes pour démarrer l'apprentissage de la lecture avec des mots simples tels que « papa ».

Déroulement :

- Soit l'adulte annonce un mot et l'enfant doit pointer du doigt le mot prononcé par l'adulte, ou nommer l'image désignée par l'adulte.
- Soit l'adulte écrit un mot : l'enfant doit alors le reconnaître et le relier à la bonne carte.

Fin du jeu : une fois que toutes les cartes sélectionnées ont été jouées, la partie peut s'arrêter.

Activités linguistiques et créatives

1- Travail sur la conjugaison

Créer des cartes « Marqueur temporel » afin d'ajouter un élément supplémentaire à la phrase.

L'enfant devra intégrer ce marqueur temporel dans la phrase, puis conjuguer correctement le verbe en fonction du moment indiqué.

Exemples de marqueurs temporels :

- autrefois
- hier
- la semaine dernière
- aujourd'hui
- demain
- l'année prochaine
- désormais
- dorénavant
- bientôt
- plus tard
- ce matin
- dans le futur

2- Travail sur la grammaire

Créer des cartes « Objet » afin d'ajouter la fonction de complément d'objet direct (COD).

L'enfant devra intégrer correctement ce COD dans la phrase afin de construire une phrase grammaticalement cohérente.

Attention : certaines cartes du jeu initial ne se prêtent pas à l'ajout d'un COD, notamment les actions comme « faire pipi », « prendre son bain », ainsi que les verbes intransitifs.

Exemples d'objets : une pomme, le flamenco, une chanson…

3- Travail sur le vocabulaire

Créer avec les élèves un PhraZfelu thématique, pour travailler des listes de vocabulaire, les champs lexicaux. Cette activité peut s'inscrire également dans un contexte d'activité d'Arts plastiques où chaque élève pourra créer sa propre carte.

Exemples de thèmes :

- **Sur le thème du sport :**

Personnage	Action	Lieu
footballeur	taper dans un ballon	stade
danseuse	danser	studio de danse
athlète	nager	piste
nageuse	dribbler	gymnase
cycliste	lancer	dojo
judoka	courir	piscine

- **Sur le thème de la nature :**

Personnage	Action	Lieu
jardinier	planter	jardin
exploratrice	observer	forêt
bûcheron	couper	montagne
pêcheuse	pêcher	rivière
botaniste	cueillir	prairie
apiculteur	récolter	champ

BONUS À IMPRIMER
FORMAT 50x80 mm

didacool

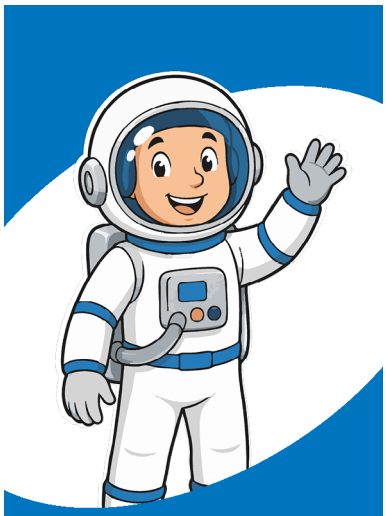
Personnages : l'ogre, le fantôme, l'astronaute, le pirate, la sorcière, le poisson rouge.



l'ogre



le fantôme



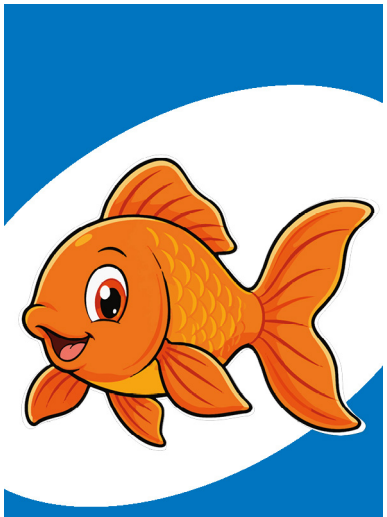
l'astronaute



le pirate



la sorcière



le poisson rouge

Actions : faire des caprices, taper des mains, se gratter, faire des roulades, voler, jardiner.



faire un caprice



taper des mains



se gratter



faire des roulades



voler

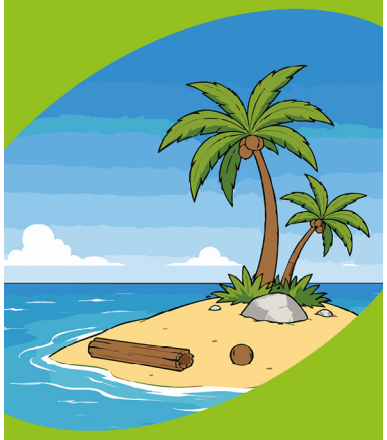


jardiner

Lieux : la jungle, l'île déserte, la grotte, la cabane, le zoo, le cinéma



la jungle



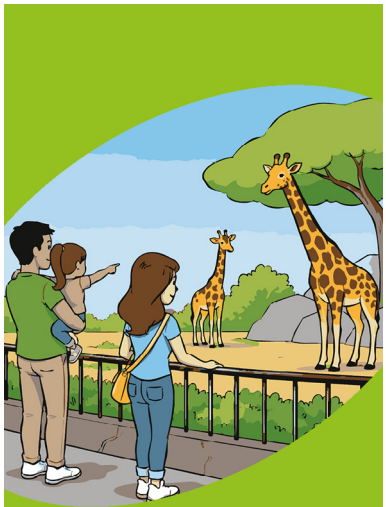
l'île déserte



la grotte



la cabane



le zoo



le cinéma