# PHRAZ fou

## Règle de jeu

le chien

chante

dans l'espace



# PHRAZfelu

Un jeu de **Céline Marcot**, illustré par **Coda Illustration**

*PhraZfelu* accompagne l'apprentissage de la lecture et de la construction de phrases.

Il aide à prendre conscience de la structure d'une phrase et favorise l'acquisition des bases syntaxiques.

Les cartes spéciales encouragent l'imagination et l'humour.

Les parties, courtes (environ 10 minutes), peuvent se jouer aussi bien en classe qu'à la maison.

# Présentation des cartes

Le jeu comprend 60 cartes dont :

- 42 « cartes mots » réparties en 3 catégories : personnage, action, lieu.



- 18 « cartes spéciales » (chacune en 3 exemplaires) :



| | |
|---|---|
| **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 de son jeu, au choix, contre une carte tirée au hasard dans la main d'un autre joueur. |

# Règle du jeu – 2 à 4 joueurs

*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 de la partie :* le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

À 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 ».

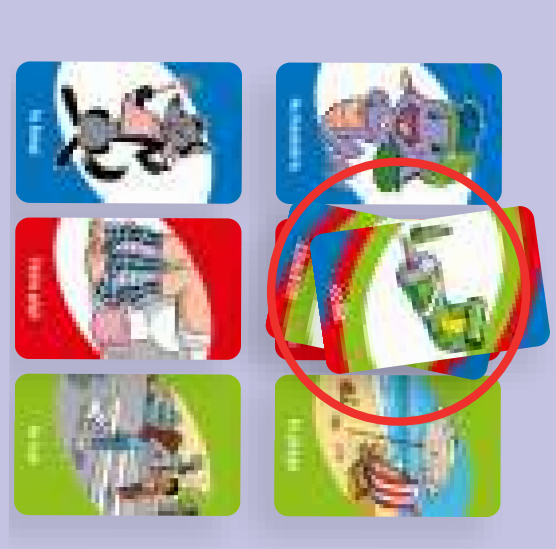
- Utiliser une carte spéciale (utilisable une seule fois et défaussée) :
  - « troc »
  - « +2 »
  - « filou »
  - « ciseaux »
  - « colle »

*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 !

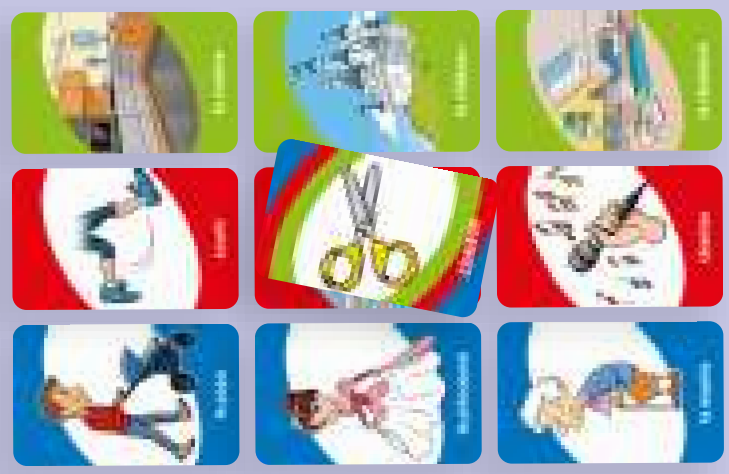
# Exemple de partie

**Sa phrase ayant été coupée, le joueur 3 a placé la carte « colle » sur la carte « ciseaux » pour la reconstituer.**

joueur 1

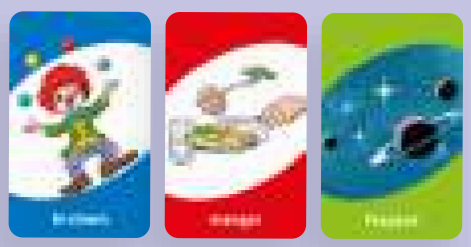






joueur 3

**Le joueur 1 a deux phrases valables et une coupée.**



joueur 2

*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.

*Demain, la maitresse dansera dans la cuisine.*

ajout de la notion

conjugaison du verbe au futur

## « Non, non et non ! »

**Les phrases sont énoncées à la forme négative.**

*Le chien ne prend pas son bain dans le château.*

ajout de la notion

## « Je t'en pose des questions ?! »

**Toutes les phrases deviennent des interrogations.**

*Est-ce que Papa mange dans l'espace ?*

ajout de la notion

## « 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.**

*Le monstre et la petite souris dansent dans le parc.*

ajout de la notion

accord du verbe au pluriel

## « Arc-en-ciel »

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

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

↳ ajout de la notion

## « Je veux des détails !!! »

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

*Le clown farceur aux grands pieds fait des bêtises au parc aquatique.* ↳ ajout de la notion

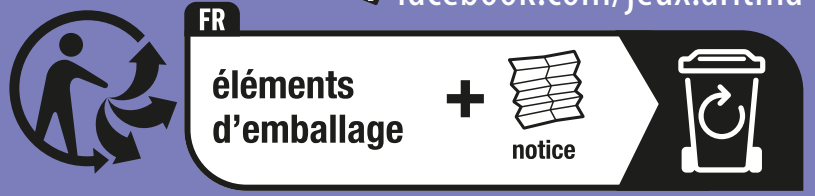


aritma

www.aritma.net
info@aritma.net
youtube.com/c/JeuxAritma
facebook.com/jeux.aritma

didacool

DidaCool, la collection de jeux éducatifs







Adresses sur quefairedemesdechets.fr