

T

Un nom propre

Un nom propre

T

H

Un nom propre

Un nom propre

H

G

Un nom propre

Un nom propre

G

E

Un nom propre

Un nom propre

E

D

Un nom propre

Un nom propre

D

D

Un nom propre

Un nom propre

D

D

Un nom propre

Un nom propre

D

C

Un nom propre

Un nom propre

C

C

Un pronom
personnel

Un pronom
personnel

C

B

Un nom commun

un nom commun

B

A

Un nom commun

un nom commun

A

R

Un nom commun

un nom commun

R

T

Un nom commun

un nom commun

T

S

Un nom commun

un nom commun

S

P

Un nom commun

un nom commun

d

U

Un nom commun

un nom commun

u

L

Un nom commun

un nom commun

l

N

Un pronom
personnel

un pronom
personnel

N

A

Un verbe

Un verbe

A

A

Un verbe

Un verbe

A

R

Un verbe

Un verbe

R

T

Un verbe

Un verbe

T

S

Un verbe

Un verbe

S

P

Un verbe

Un verbe

P

P

Un verbe

Un verbe

P

O

Un verbe

Un verbe

O

B

Un pronom
personnel

Un pronom
personnel

B

A

Un adjectif

Un adjectif

A

A

Un adjectif

Un adjectif

A

R

Un adjectif

Un adjectif

R

T

Un adjectif

Un adjectif

T

S

Un adjectif

Un adjectif

S

P

Un adjectif

Un adjectif

p

P

Un adjectif

Un adjectif

p

S

Un adjectif

Un adjectif

S

C

Un pronom
personnel

Un pronom
personnel

C

C

Un déterminant

Un déterminant

c

J

Un déterminant

Un déterminant

j

G

Un déterminant

Un déterminant

g

F

Un déterminant

Un déterminant

f

M

Un déterminant

Un déterminant

m

V

Un déterminant

Un déterminant

v

E

Un déterminant

Un déterminant

e

D

Un déterminant

Un déterminant

d

Q

Un pronom
personnel

Un pronom
personnel

q

F

Un pronom
personnel

personnel
un pronom

F**E**

Un pronom
personnel

personnel
un pronom

E**R**

???

???

R**I**

???

???

I**M**

???

???

M**M**

???

???

M**E**

???

???

E

RÈGLE DU JEU 1/2

Contenu : jeu de 52 cartes

Nbr de joueurs : de 2 à 6 joueurs

But du jeu : Être le premier à déposer toutes ses cartes.

Déroulement : chaque joueur reçoit 6 cartes, qu'il tient cachées. Les cartes restantes forment la pioche (faces cachées). La première carte de ce tas est retournée face visible sur la table. Sur celle-ci se trouve la 1ère nature à trouver. Le joueur 1 (le plus jeune) lit la nature et tente d'y répondre en utilisant les initiales des cartes qu'il tient en main ou en piochant une nouvelle carte. Chaque réponse engendre une nouvelle question (puisque chaque carte présente une initiale et une question).

RÈGLE DU JEU 2/2

Exemple la carte retournée demande de trouver un verbe. En main le joueur a des cartes avec les initiales A, C, M, J, S et R. Il choisit la lettre C et répond : « crier ». Le joueur dépose sa carte avec l'initiale C face visible sur la première carte-question. Sur cette carte se trouve une nouvelle question à laquelle doit répondre le joueur suivant.

Si un joueur ne peut pas répondre, il doit piocher une carte (il a le droit de l'utiliser tout de suite s'il trouve une réponse).

Particularité : Il y a 5 cartes avec « ??? », si un joueur utilise une telle carte pour sa réponse, il doit proposer une nature à laquelle doit répondre le joueur suivant.

Variante possible : imposer une limite de temps pour les réponses.

