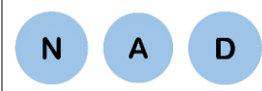





Les règles de Syntaxe Max

Niveau 1

Matériel : jetons « nature de mot », rectangles « fonction », cartes « défi » et cartes « transformation ». Une feuille et un stylo par joueur.

Les jetons « nature de mot » : Le nom, le déterminant et l'adjectif sont en bleu, le verbe en rouge (au recto du jeton : conjugué / au verso : à l'infinitif), le mot invariable en noir, le pronom en violet. Le nom propre (au verso du nom commun) est en bleu et noir, car il c'est un nom, mais il est invariable.

En bleu, les mots qui s'accordent.	En rouge, le verbe, qui se conjugue ou reste à l'infinitif	En noir, le mot invariable	En violet, le pronom	Le nom propre
				

Les rectangles « fonction » : les fonctions sont représentées par des rectangles de papier sur lesquels on pose les jetons nature de mots. Au niveau 1, on utilise trois fonctions : sujet, verbe conjugué, et complément.

Préparation : Les jetons sont au milieu de la table. Les cartes « action » et les cartes « défi » sont séparées en deux piles distinctes, face cachée. On décide en amont de la durée de la partie.

Déroulement :

Les joueurs doivent d'abord réussir au moins trois défis avant de pouvoir utiliser les cartes « transformation ».

Les cartes « défi »

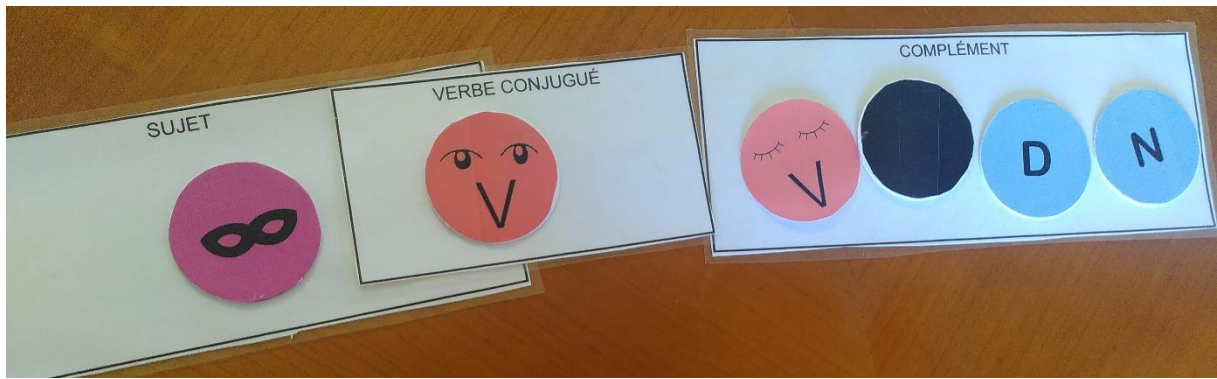
Le joueur dont c'est le tour tire une carte « défi ». Il doit inventer une phrase avec un sujet, un verbe conjugué et au moins un complément, en utilisant la nature de mots indiquée sur la carte.

Dans le niveau 1, on ne crée pas de phrases avec le verbe être, ni avec des participes passés. Il faut donc utiliser les temps simples.



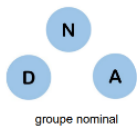
verbe à l'infinitif

S'il tombe sur la carte « verbe à l'infinitif », par exemple, le joueur peut créer la phrase « J'aime jouer dans le jardin », et la coder ainsi :



Le joueur doit ensuite poser les jetons correspondant sur les rectangles fonctions et prononcer la phrase à voix haute pour que son ou ses adversaires vérifient s'il ne s'est pas trompé. Si sa phrase est validée, il peut l'écrire sur sa feuille.

Si les accords et la conjugaison sont corrects, le joueur gagne trois points. S'il s'est trompé sur les accords ou la conjugaison, il gagne deux points. Si les accords et la conjugaison sont faux tous les deux, il ne gagne qu'un point.



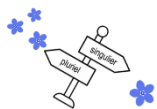
S'il tombe sur la carte « groupe nominal », le joueur doit créer une phrase avec un groupe composé d'un déterminant, d'un nom, et d'un ou plusieurs adjectifs, lesquels peuvent être placés avant ou après le nom. Par exemple « La petite balle tombe par terre. » serait une réponse correcte, de même que « La balle verte tombe par terre. ».



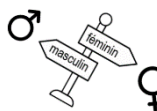
Si le joueur tombe sur la carte « phrase mystère », c'est son adversaire qui invente une phrase et la dit à voix haute. Le joueur devra l'illustrer avec les jetons appropriés sur les bons rectangles « fonction », puis l'écrire en faisant attention à la conjugaison et aux accords.

Les cartes « transformation »

Lorsqu'un joueur a réussi trois défis, il peut choisir à son tour de piocher soit une carte « défi », soit une carte « transformation ».



Le joueur choisit une phrase déjà écrite, et transforme le sujet ou l'objet de cette phrase du singulier au pluriel, ou vice versa. Il s'assure de bien faire les accords et conjuguer le verbe en conséquence.



Le joueur choisit une phrase déjà écrite, et transforme le sujet ou l'objet de cette phrase du féminin au masculin, ou vice versa. Il s'assure de bien faire les accords.

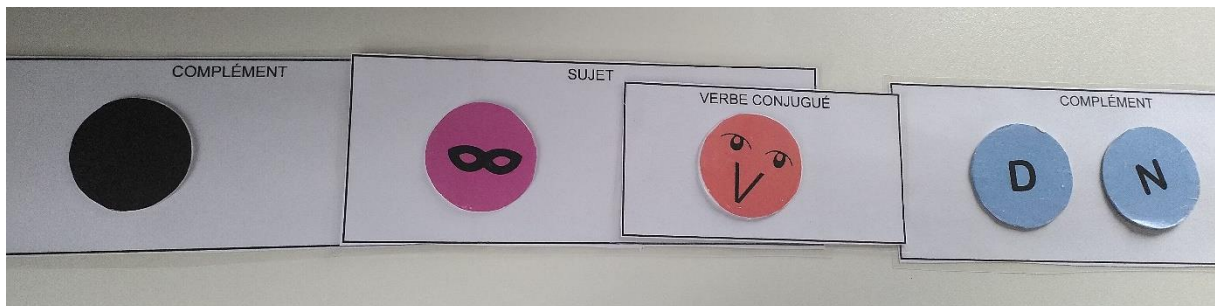
Pour les noms communs n'ayant pas de masculin ou pas de féminin, on choisira un terme approchant. Par exemple, « une table » peut devenir « un bureau », « un couteau » peut devenir « une fourchette ».



remplacer par un pronom

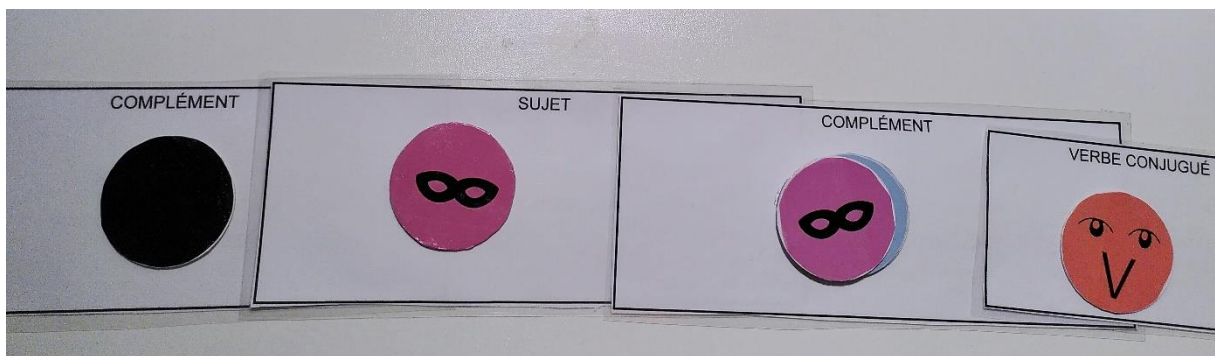
Le joueur choisit une phrase déjà écrite, place les jetons sur les rectangles « fonction », puis remplace le sujet ou le complément de cette phrase par un pronom. Si nécessaire, il change l'ordre des fonctions.

Il place les jetons correspondant aux mots qui disparaissent sous le jeton correspondant au pronom qui les remplace. Exemple :



Aujourd'hui je mange des gâteaux.

devient :



Aujourd'hui, je les mange. Le deuxième jeton pronom cache un jeton déterminant et un jeton nom.



Le joueur choisit une phrase déjà écrite et y ajoute un complément. Celui-ci peut être positionné n'importe où, du moment que le résultat est grammaticalement correct.



changer le temps

Le joueur transforme le temps d'une des phrases déjà écrite par un autre temps simple.

MÉLI-MÉLO !

Le joueur choisit deux phrases déjà écrites et les mélange comme il le souhaite pour en créer une nouvelle. Il s'assure de bien respecter les accords et la conjugaison. Par exemple :



« Le petit garçon grimpe sur le mur » **et** « Les fourmis grouillent dans la rue » peut devenir
« Les petites fourmis grimpent sur le garçon » ou « Le garçon grimpe dans la petite rue ».

Le résultat peut être cocasse !

Variante plus difficile : si le joueur arrive facilement à trouver et illustrer les phrases avec les jetons, son adversaire pourra lui donner une contrainte supplémentaire, en choisissant la fonction qui doit être associée au mot imposé. Par exemple, si le joueur tire la carte « pronom », son adversaire peut décider qu'il devra utiliser un pronom comme complément, comme dans la phrase « Je l'adore ». Si le joueur tire la carte « verbe à l'infinitif » son adversaire peut lui imposer que celui-ci soit utilisé en tant que sujet, comme dans la phrase « Courir fait du bien », etc.

De même, l'adversaire pourra choisir la phrase que le joueur doit modifier lors des transformations.