

Les règles du jeu

Le plateau de base du jeu est représentée sous forme d'un hexagone. Sur cette base, la partie d'un groupe nominal est écrite. Les élèves reçoivent alors une pioche composée de neuf petites cartes comportant la partie manquante du groupe nominal. Parmi ces neuf cartes, il y a six propositions correctes à retrouver.

Comment jouer ?

On peut jouer à ce jeu seul ou jusqu'à trois.

On prend une base de plateau chacun, et on constitue une pioche avec ses 9 cartes.

Chacun à leur tour, les élèves piochent une carte.

Si la carte s'accorde avec la partie du groupe nominal écrite sur la base, les élèves placent la carte autour de la base centrale. (en justifiant leur choix).

Si la carte ne s'accorde pas avec la partie du groupe nominal écrite sur la base, les élèves mettent leur carte de côté.

Le premier à avoir reconstitué son hexagone avec 6 cartes a gagné.

Si on joue seul, on peut se chronométrer et tenter d'être de plus en plus rapide pour chaque hexagone.

Je joins le fichier auto-correctif des hexagones.