







La course aux COD et COI

J'ai aperçu Émeline dans le parc.	Tu te plains souvent de Théophile.	L'an prochain, elle aimerait voyager.	Après l'école, Karim joue au ballon.	Tous les lundis, je mange des céréales.	Pense à boire beaucoup d'eau.
Les choristes se sont mis à chanter.	Amel n'invitera pas Célia ce soir.	Garry ne parle plus à Freddy.	Il faut protéger la faune et la flore.	Je pense souvent aux vacances.	Le garagiste répare la voiture de Léa.
Mathéo fait des grimaces.	Ce couteau sert à découper le poisson.	Nous préviendrons Céline demain.	Ce cheval appartient à Alexandre.	Les enfants aiment manger des glaces.	Il parle de ses projets professionnels.
Le vétérinaire s'occupe de mes chiens.	Nous finirons l'exercice après la récré.	Éva tente de réparer son jouet.	Mon chien déteste Thomas.	Ma mère se souvient de Matilda.	Les joueurs voulaient gagner.
Je voudrais acheter un téléphone.	Hélène tient beaucoup à notre amitié.	Carole porte une longue jupe bleue.	Tom continue à bavarder sans cesse.	Sur la carte de la Guadeloupe, situe Le Moule.	Il a avoué à Carole qu'il était amoureux.
J'ai demandé à Caroline de ses nouvelles.	Je peux écrire des deux mains.	Les souris se méfient des chats.	Les élèves recopient la leçon.	Arrête de manger des friandises.	Nous avons rencontré Alison au cinéma.



RÈGLES DU JEU

Chaque joueur possède des jetons de couleurs différentes. Chacun lance le dé pour déterminer un ordre de passage. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et cherche une phrase qui correspond aux contraintes imposées par le lancer :

-  une phrase contenant un COD (nom propre)
-  une phrase contenant un COD (nom ou groupe nominal)
-  une phrase contenant un COD (infinitif ou groupe infinitif)
-  une phrase contenant un COI (nom propre)
-  une phrase contenant un COI (nom ou groupe nominal)
-  une phrase contenant un COI (infinitif ou groupe infinitif)

Si sa proposition est correcte, il pose un jeton sur la phrase. Si la réponse est incorrecte, l'élève ne pose pas de jeton.

À la fin du temps imparti, l'élève qui possède le plus de jetons sur le plateau gagne la partie.

FICHE DE RÉPONSES



COD NP	COI NP	COD GI	COI GN	COD GN	COI GI
COI GI	COD NP	COI NP	COD GI	COI GN	COD GN
COD GN	COI GI	COD NP	COI NP	COD GI	COI GN
COI GN	COD GN	COI GI	COD NP	COI NP	COD GI
COD GI	COI GN	COD GN	COI GI	COD NP	COI NP
COI NP	COD GI	COI GN	COD GN	COI GI	COD NP

MATÉRIEL

Un plateau de jeu pour 2 à 4 joueurs. Un ou plusieurs dés. Des jetons de couleurs différentes.