

# La course aux compléments circonstanciels

Par gourmandise, il a tout mangé !	La police est arrivée sur le lieu du crime.	Nous attendons patiemment notre tour.	Vous deviez rentrer parce qu'il était tard.	Bientôt, je pourrai partir en vacances.	Pouvez-vous vous asseoir ailleurs ?
Autrefois, les smartphones n'existaient pas.	Cet après-midi, Léo doit ranger sa chambre.	Il a oublié sa trousse dans sa case.	Rangeons vite nos affaires, c'est la récré !	À cause des fortes pluies, le parc est inondé.	Avec précision, trace un triangle équilatéral.
Partout, les manguiers sont en fleurs.	En juillet, les plages sont très fréquentées.	Une balade dans le parc est prévue.	À la fin du mois, je dois acheter des livres.	Natalia aime beaucoup les crêpes au sucre.	Puisque tu vas en ville, achète des pizzas.
Le voleur entre dans la maison à pas de loup.	Comme il fait beau, allons à la plage.	Nous sommes allés hier au cinéma.	Hélène est revenue vendredi.	Tourne à droite et tu apercevras la boulangerie.	Le chat dort paisiblement.
L'avion atterrira dans une demi-heure.	Assieds-toi ici.	Par solidarité, il faut aider les démunis.	Rafiki va chez le vétérinaire demain.	Je me rends à l'école à pied.	Va ranger tes poupées dans le coffre à jouets.
J'ai beaucoup dormi car j'étais épuisé.	En raison d'un incident, le train est à l'arrêt.	Le joueur était, après le match, épuisé.	Tu vas sans doute trouver la bonne réponse.	Camille s'amuse dehors.	Le soir, Daniel lit une histoire à son fils.



## 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 **CC de Temps**
-  une phrase contenant un **CC de Lieu**
-  une phrase contenant un **CC de Manière**
-  une phrase contenant un **CC de Cause**
-  PASSE TON TOUR
-  RELANCE LE DÉ

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



CCC	CCL	CCM	CCC	CCT	CCL
CCT	CCT	CCL	CCM	CCC	CCM
CCL	CCT	CCL	CCT	CCM	CCC
CCM	CCC	CCT	CCT	CCL	CCM
CCT	CCL	CCC	CCT	CCM	CCL
CCC	CCC	CCT	CCM	CCL	CCT

## MATÉRIEL

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