

Le parcours de Scargouli

RÈGLE DU JEU

Il était une fois, SCAR-GOU-LI, un escargot très malin, qui habitait à côté d'un péage. Il allait à l'école des escargots. Comme il voyait beaucoup, VRAIMENT BEAUCOUP DE VOITURES... dans sa tête, la grammaire, c'était comme un grand voyage que lui, Scargouli faisait dans une VOITURE I-MA-GI-NAI-RE. Il TÉLÉGUIDAIT cette voiture (ça veut dire qu'il n'était pas dans la voiture, mais il faisait tous les gestes d'un vrai conducteur). Il avait donc décidé que SA VOITURE IMAGINAIRE, c'était COMME LE VERBE et lui, le CONDUCTEUR, comme LE SUJET, il avait plein d'autres trouvailles de ce genre.

Ses deux grandes amies, SCAROLE et BATAVIA ne comprenaient rien à l'école des escargots. Alors, Scargouli, qui était très – très gentil – leur inventa un jeu : "LE PARCOURS DE SCARGOULI", en leur donnant tous ses petits secrets, et, depuis, Scarole et Batavia sont de vraies championnes à l'école des escargots.

VOICI LA RÈGLE DU "PARCOURS DE SCARGOULI"

Tu fais un seul parcours sur les pastilles colorées en partant de la première vers la soixante huitième, suivant l'ordre des numéros. Tu jettes le dé. Tu avances ton pion sur le parcours du nombre tiré au sort (ex : si tu es sur la case 5, tu tires 3 avec le dé, tu avances donc ton pion jusqu'à la case 8...).

Arrivé sur ta case, tu prends la première carte du paquet correspondant à la couleur de ta case (ex : tu es sur une case bleue, tu prends une carte bleue ; case rouge = carte rouge, etc.) Sur chaque carte, il y a 2 questions. Si avec le dé, tu as tiré un CHIFFRE IMPAIR (1, 3, 5, 7, 9 ou 11), tu lis à HAUTE VOIX la question 1. Si tu as tiré un CHIFFRE PAIR (2, 4, 6, 8, 10 ou 12), tu lis TOUJOURS A HAUTE VOIX la question 2. Tu réponds et tu vérifies avec ton voisin les réponses marquées au dos de la carte. Tu notes sur une feuille les points que tu as gagnés. Tu replaces la carte au-dessous de son paquet.

Si tu tombes sur une "case-Scargouli", tu prends une "carte-Scargouli". AVANT DE LA RETOURNER, tu dois TROUVER DEUX VOYELLES qui manquent dans la bulle de Scargouli. ENSUITE, SEULEMENT, tu retournes la "carte-Scargouli". Tu regardes les dessins, tu lis la carte et, si tu as trouvé les deux voyelles manquantes, tu gagnes **200 points**, car tu possèdes L'UN DES SECRETS DE SCARGOULI. Tu conserves cette carte (comme ça, tu as le temps de bien regarder les dessins).

ATTENTION, il y a dans certains paquets UNE CARTE DE GRANDE CHANCE, c'est une carte "Scargouli-chanson" qui te fait gagner **400 points** mais à DEUX CONDITIONS :

- CHANTER A HAUTE VOIX, sur l'air indiqué, les paroles inscrites au dos.
- MARTELER (ça veut dire ARTICULER TRÈS FORT) les syllabes écrites en grosses lettres.

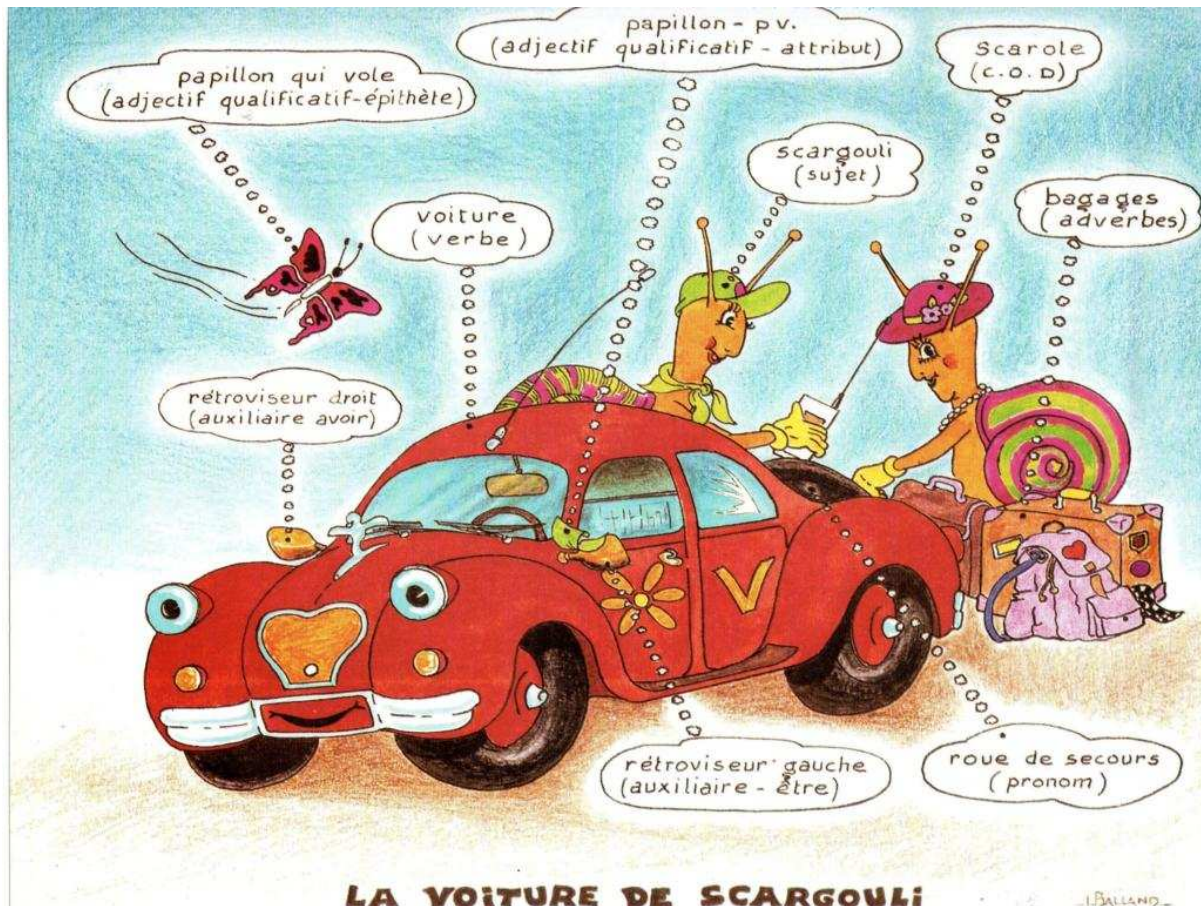
Dès qu'un joueur arrive sur la pastille 68 ou la dépasse, il fait arrêter le jeu. LE GAGNANT EST CELUI QUI A LE PLUS GRAND NOMBRE DE POINTS.

Allez, BONNE ROUTE, CASSE-CROUTE...

Oh, pardon, BONNE AFFAIRE, CASSE-GRAMMAIRE !!!

TON AMI, SCARGOULI

SCARGOULI - Cour du Lion : Mme PARUIT-VUILLEMIN
7, boulevard Albert-1^{er} - 54000 NANCY - ☎ 03 83 96 45 28



LA VOITURE DE SCARGOULI

Les secrets de la voiture de Scargouli

1	Voiture	= verbe
2	Voiture qui roule	= verbe qui se conjugue
3	Voiture au garage	= verbe à l'infinitif
4	Le conducteur	= le sujet
5	Voiture-verbe obéit au conducteur-sujet	
6	Les 4 voies d'une autoroute	= les 4 temps simples
7	Rétroviseur gauche	= auxiliaire être
8	Rétroviseur droit	= auxiliaire avoir
9	Voiture allumée	= verbe au participe passé
10	Réglage phare gauche	= accord participe passé avec être
11	Réglage phare droit	= accord participe passé avec avoir
12	Ceinture de sécurité à attacher	= majuscule
13	Ceinture de sécurité à décrocher	= points
14	Bagages	= adverbes
15	Frein à main	= adverbes de négation
16	Les déterminants	
17	Le nom	
18	Marque de la voiture	= nom propre
19	Roue de secours	= pronom
20	Papillon qui vole	= adjectif épithète
21	Papillon-PV	= adjectif attribut
22	Scarole	= l'autostoppeuse = COD
23	Voiture-verbe + autostoppeuse	= groupe verbal = GV
24	Panneau indicateur	= prépositions
25	Les renseignements	= compléments circonstanciels
26	Croisements de nationales	= 7 conjonctions de coordination
27	Péage	= conjonctions de subordination.
28	Brouillard	= pièges
29	EPTAAS	= Etre + Participe passé = Toujours Accord Avec Sujet
30	APASSCODAP	= Avoir + Participe passé = Accord Seulement S'il y a un COD Avant Participe passé

Légende des cartes colorées

Cartes rouges	= questions d'orthographe
Cartes oranges	= transformations de phrases
Cartes-jaunes	= vocabulaire
Cartes vertes	= définitions grammaticales
Cartes bleues	= conjugaison