



Majusklo



Majusklo



Majusklo



Majusklo



Majusklo



Majusklo



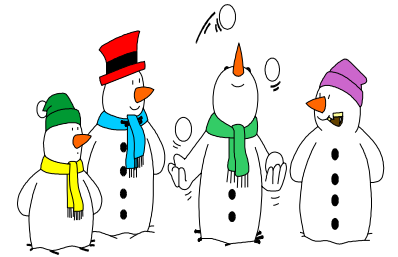
Majusklo



Majusklo

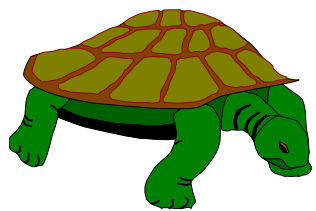


Majusklo



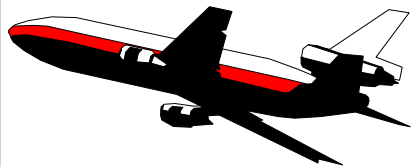
vintra familio

subjekto



malrapida testudo

subjekto



fluganta aviadilo

subjekto



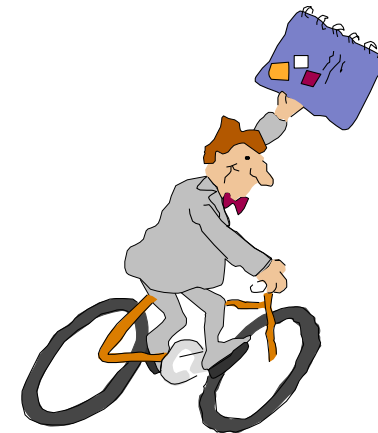
kolerema direktoro

subjekto



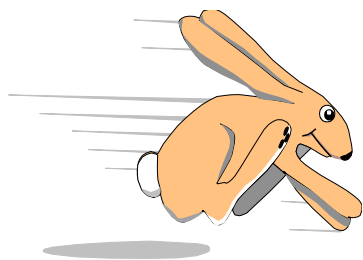
nekonata soldato

subjekto



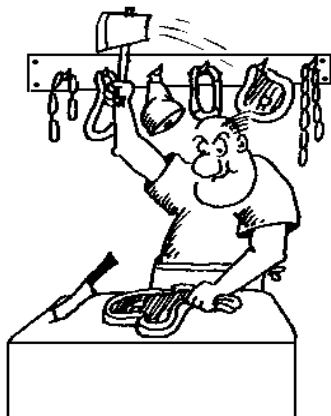
freneza biciklanto

subjekto



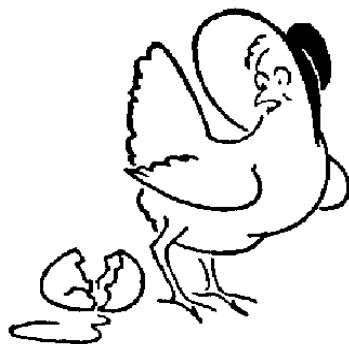
rapida kuniklo

subjekto



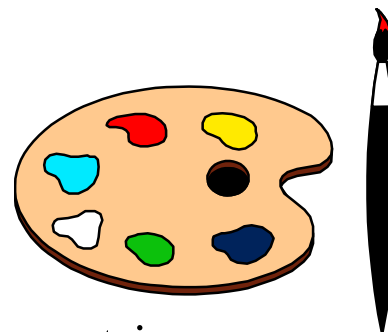
najbara buĉisto

subjekto



koketa kokino

subjekto



pentris

verbo



renkontis

verbo



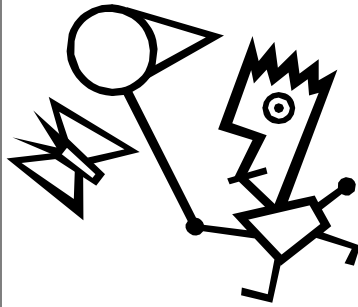
atendis

verbo



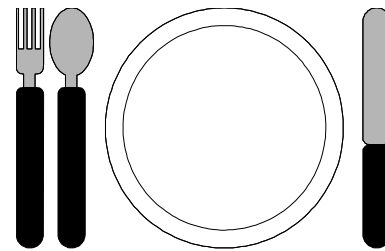
observis

verbo



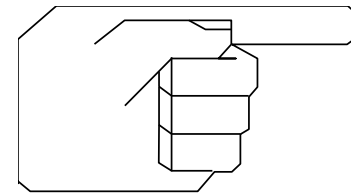
kaptis

verbo



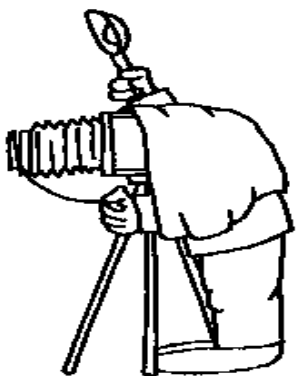
manĝis

verbo



montris

verbo



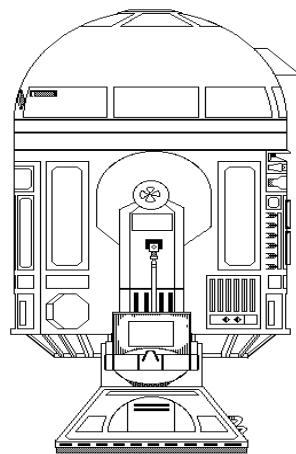
fotis

verbo



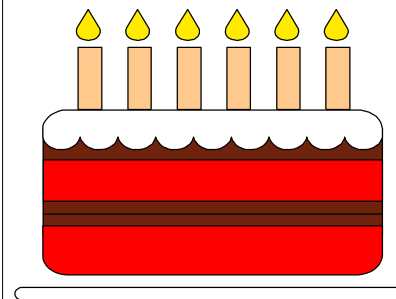
kuracis

verbo



roboton R2D2

rekta komplemento



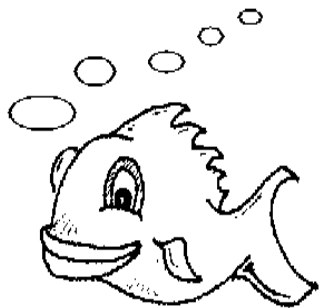
naskiĝtagan kukon

rekta komplemento



fieran ĉampionon

rekta komplemento



malgrandan
fiŝeton

rekta komplemento



penseman
najbarinon

rekta komplemento



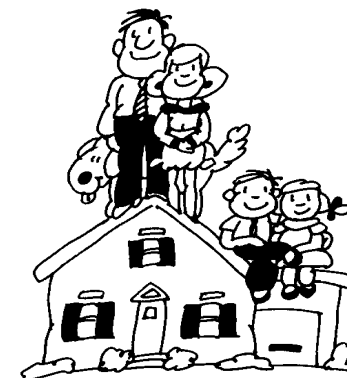
du muzikistojn

rekta komplemento



blankan elefanton

rekta komplemento



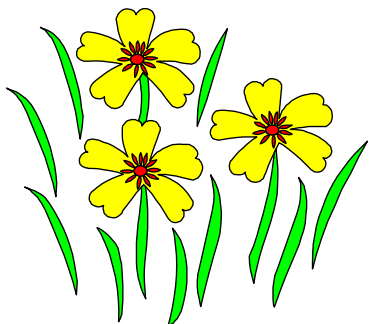
la tutan familion

rekta komplemento



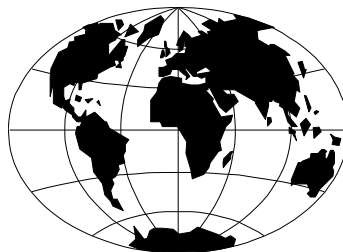
teruran piraton

rekta komplemento



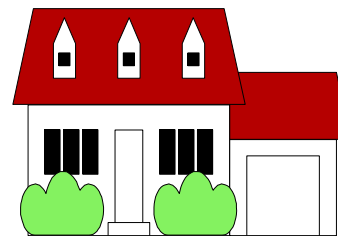
inter floroj

loko



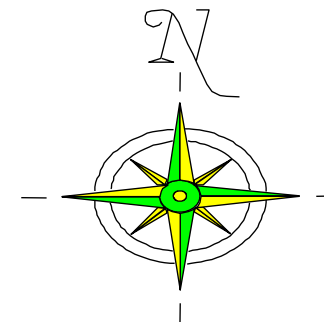
sur nia Tero

loko



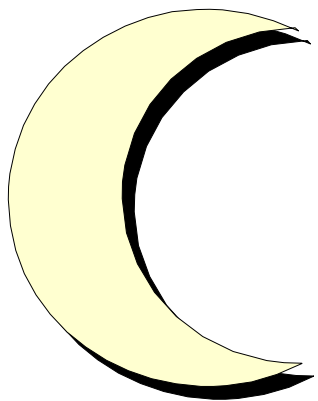
en domo de nia
onklo

loko



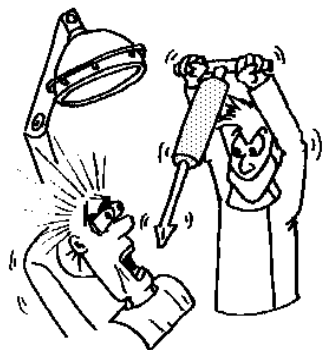
ie...

loko



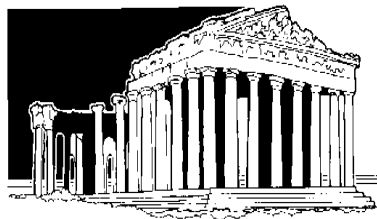
sur la Luno

loko



ĉe la
dent-kuracisto

loko



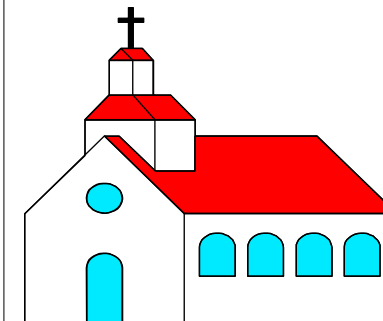
meze de
ruin-ŝtonoj

loko



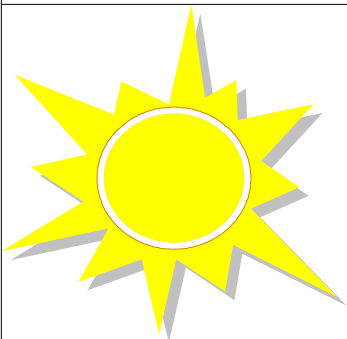
apud Ĉinio

loko



en la templo de
vilaĝo

loko



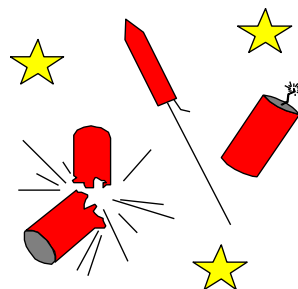
dum somero

tempo



dum festo

tempo



la 14a de julio

tempo



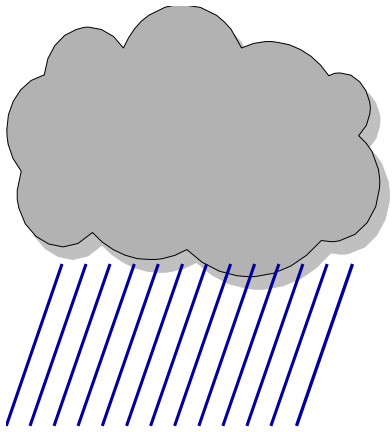
je la deka kaj dek

tempo



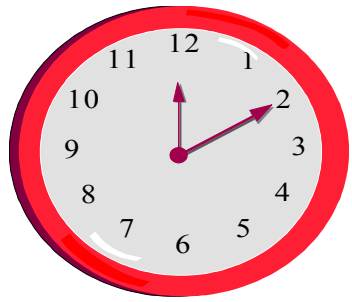
antaŭ Kristnasko

tempo



dum pluvo

tempo



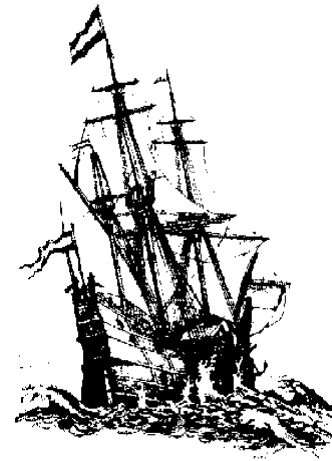
post tagmezo

tempo



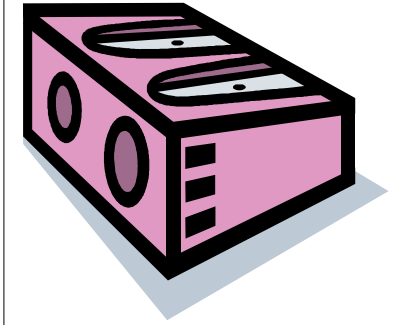
dum labortempo

tempo



antaŭ jarcentoj

tempo



krajon-pintigilo



punkto



punkto



punkto



punkto



punkto



punkto



punkto



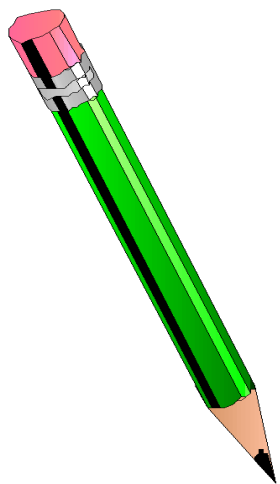
punkto



punkto



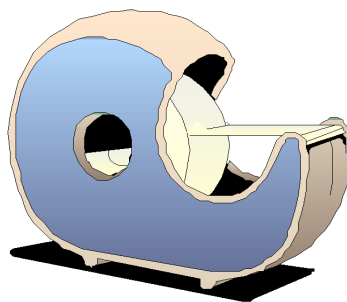
punkto



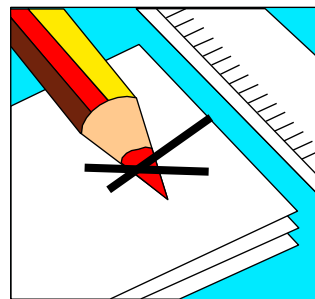
nerompebla skribilo



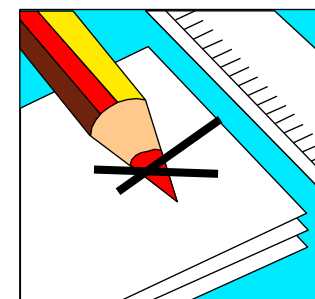
neforviŝebla skribilo



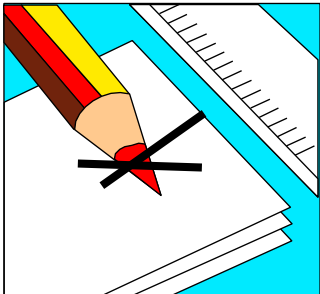
glurubando



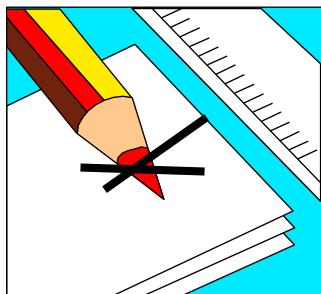
rompita krajono



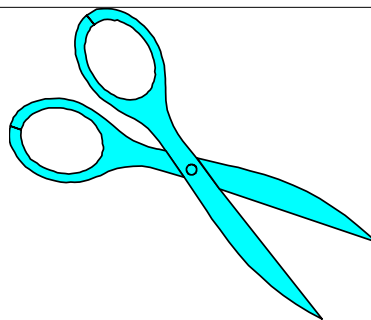
rompita krajono



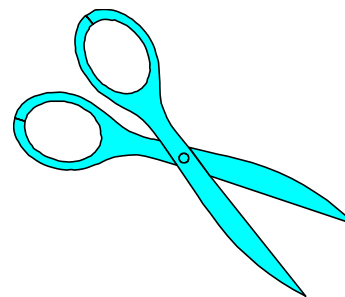
rompita krajono



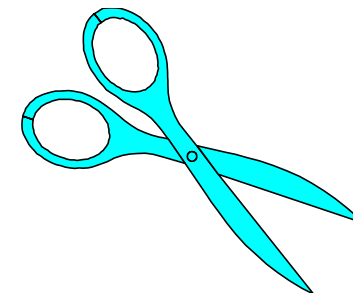
rompita krajono



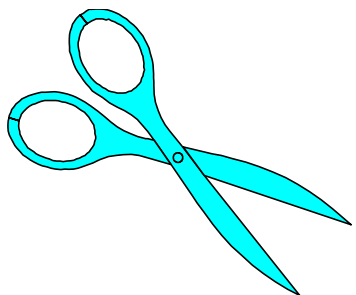
tondilo



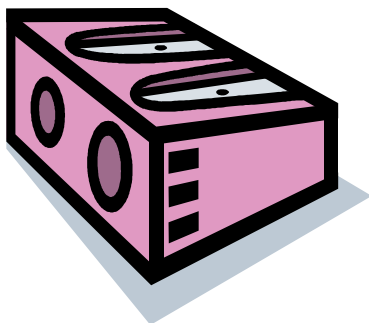
tondilo



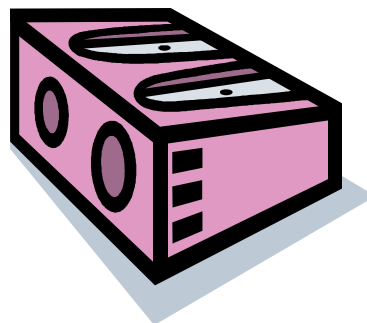
tondilo



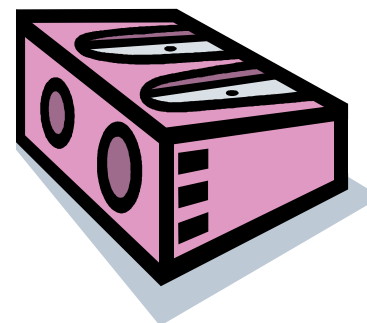
tondilo



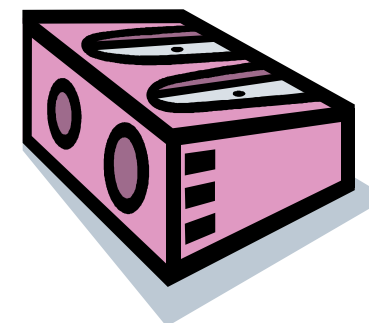
krajon-pintigilo



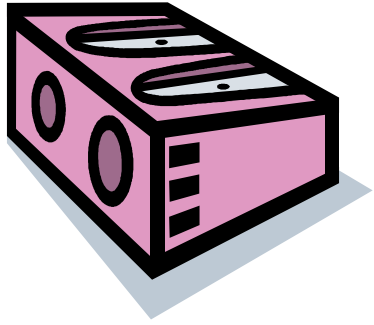
krajon-pintigilo



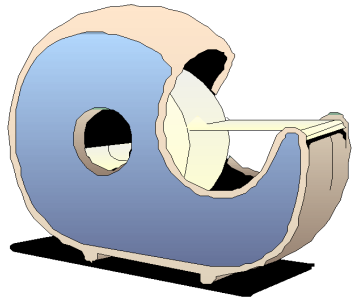
krajon-pintigilo



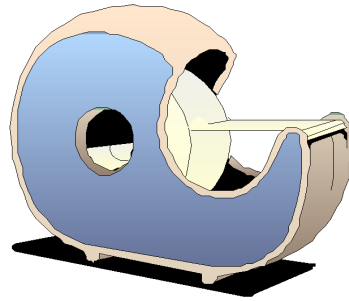
krajon-pintigilo



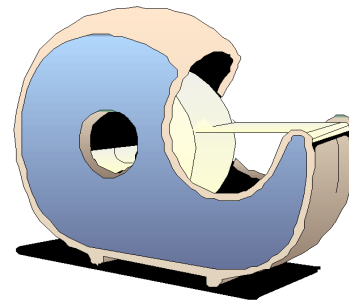
krajon-pintigilo



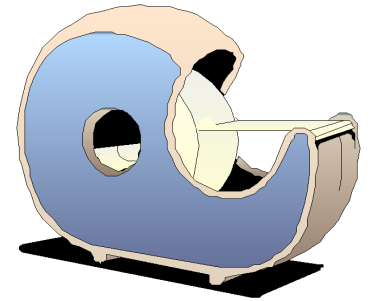
glurubando



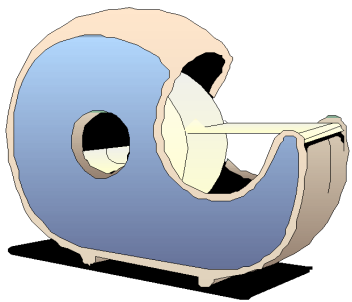
glurubando



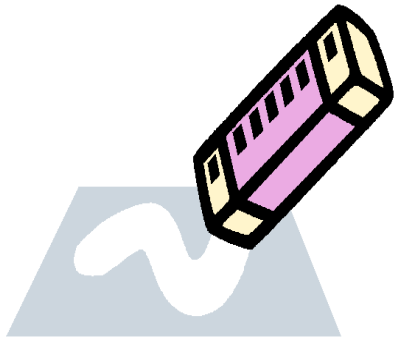
glurubando



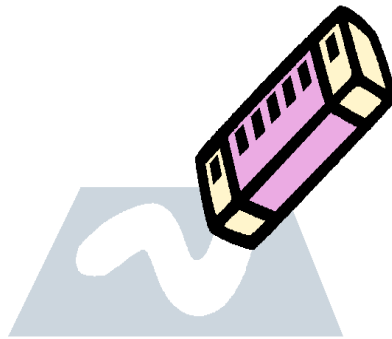
glurubando



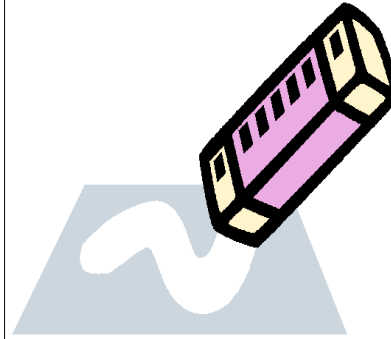
glurubando



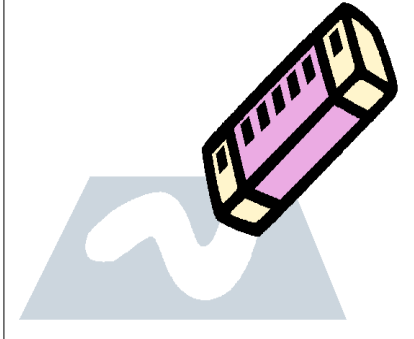
gumo



gumo



gumo



gumo

Jeu des dix mille phrases

Ce jeu est destiné à l'apprentissage de la langue internationale Espéranto, par la construction de phrases grammaticalement correctes.

Il est inspiré par divers jeux du type « Mille Bornes », et en particulier par « les mille et une phrases » (Jeux Nathan), mais avec une adaptation spéciale pour la langue Espéranto : le sujet doit avoir une terminaison différente du complément d'objet direct (COD). Par contre, contrairement au français, il n'y a pas de différence de conjugaison du verbe selon que le sujet est au singulier ou au pluriel.

Chaque phrase devra :

- commencer par une majuscule
- se terminer par un point
- comprendre un sujet, un verbe, un complément d'objet direct, un complément de lieu et un complément de temps (dans un ordre quelconque)

Début de lapartie

Battre les cartes, et en distribuer 6 à chaque joueur. Les cartes non distribuées constituent la pioche.

Un joueur choisi au hasard commence à jouer, et les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, chaque joueur tire une carte de la pioche, et la met dans son jeu. Il doit alors se séparer d'une carte :

- soit en posant une carte devant lui, pour faire progresser sa phrase (soit un élément de la phrase, soit une parade à un piège posé par un autre joueur)
- soit en posant une carte-piège devant un autre joueur, pour bloquer la progression de la phrase de cet autre joueur
- soit en rejetant une carte à côté de la pioche (« cartes refusées »).

(dans tous les cas, il ne faut rester qu'avec 6 cartes dans la main)

Suite du jeu :

Les joueurs jouent à tour de rôle, en essayant de continuer leur phrase ou de bloquer les phrases des autres joueurs par des cartes-pièges.

Lorsque la pioche est terminée, on retourne le tas de cartes rejetées, qui devient une nouvelle pioche, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes disponibles.

Les pièges et leurs parades :

Pour gêner la progression de la phrase d'un autre joueur, on peut lui poser un piège :

- le crayon cassé empêche de continuer la phrase. La parade est le taille-crayon, à poser par dessus la carte « crayon cassé »
- les ciseaux empêchent de continuer la phrase. la parade en est le ruban adhésif, à poser par dessus la carte « ciseaux »
- la gomme efface la carte-mot au dessus de laquelle elle est posée, qui est alors retirée du jeu et mise dans le tas à côté de la pioche. Il faut mettre une nouvelle carte du même type de mot. La gomme ne peut pas effacer la majuscule du début de phrase (ni le point de fin de phrase).

Il existe deux cartes « super-parade », qui sont valables pendant toute la partie dès qu'on les a posées devant soi : le crayon incassable qui protège du crayon cassé, et le feutre indélébile qui protège de la gomme et du crayon cassé.

Fin de la partie :

Un joueur a gagné lorsqu'il a réussi à faire une phrase complète de 7 cartes : majuscule, verbe, sujet, COD, complément de lieu, complément de temps, et point final.

Origine des illustrations :

- CD « The Ultimate Clip Art Collection »
- logiciel Microsoft Works
- logiciel Corel WordPerfect

A ma connaissance, ils sont libres de droits, et le jeu des 10 000 phrases est librement copiable et distribuable.

Pierre DIEUMEGARD, pierre.dieumegard@free.fr

Fichiers disponibles :

- 10000frazoj_eo_2016.pdf : légendes en espéranto
- 10000frazoj_eo_fr_2016.pdf : légendes en espéranto et en français. (téléchargeables au moins en <http://esperanto.loiret.free.fr>)

Variante possible, à choisir avant de décider :

Au lieu de devoir prendre une carte dans la pioche, le joueur peut prendre la dernière carte refusée.

Ludo « Dek mil frazoj »

Tiu ludo celas instruon de la internacia lingvo Esperanto, per konstruado de frazoj gramatike korektaj.

La ideo pri tiu ludo venas de diversaj ludoj kiel « Mille Bornes », kaj « Mille et une phrases » (JeuxNathan), sed kun speciala adaptigo por Esperanto : la subjekto havu finon malsimila je rekta komplemento. Male, franclingve, estas malsimilaj finaĵoj de verboj, laŭ la nombro de la subjekto.

Ĉiu frazo devas :

- havi majusklon je la komenco
- havi punkton je la fino
- havi subjekton, verbon, rektan komplementon, komplemento pri loko, komplemento pri tempo (je ajna ordo)

Komenco de ludo

Miksu la kartojn, kaj disdonu 6 al ĉiu ludanto. Ne disdonitaj kartoj iĝas la talono, je la centro de tablo. Iu (lahazarda) ludanto komencas ludi, kaj aliaj sekvas horloĝvice.

Laŭvice, ĉiu ludanto eltiras karton de la talono, kaj metas ĝin kun siaj kartoj. Li devas nun formeti iun karton :

- ĉu metante karton antaŭ si, progresigante sian frazon
- ĉu metante insid-karton antaŭ alia ludanto, por haltigi progreson de lia frazo
- ĉu deĵetante karton apud talono (« rifuzitaj kartoj »).

(ĉiukaze, li restu kun nur 6 kartoj en mano)

Daŭrigo de ludo

Kiam la talono estas finita, oni uzas la stakon de deĵetitaj kartoj kiel talono, ĝis la fino de tiu stako.

Insid-kartoj, kaj iliaj evitoj :

Por halti progreson de frazo de alia ludanto, oni povas meti insidojn :

- rompita kraĵono haltigas la frazon. La evito estas kraĵon-pintigilo, metota sur la karto « rompita kraĵono »
- tondilo haltigas la frazon. La evito estas glurubando, metota sur la karto « tondilo »
- gumo viŝas la karton sur kiu oni metas ĝin, kaj tiuj du kartoj estu metataj en stako apud talono. La ludanto devas meti novan karton.

(sed la gumo ne povas viŝi la majusklo de komenco de frazo, nek la punkto de fino)

Estas du kartoj « super-evito », validaj dum la tuta ludo :

- nerompebla skribilo, kiu protektas kontraŭ rompita kraĵono
- neforviŝebla skribilo, kiu protektas kontraŭ gumo kaj rompita kraĵono.

Fino de la ludo :

Ludanto kiu havas kompletan frazon antaŭ si gajnas la ludon.

(kompleta frazo havas 7 kartojn : majusklo, verbo, subjekto, rekta komplemento, komplemento pri loko, komplemento pri tempo)

Deveno de bildoj :

- KD « The Ultimate Clip Art Collection »
- softvaro « Microsoft Works »
- softvaro « Corel WordPerfect »

Laŭ mia kono, tiuj bildoj estas libere uzeblaj, do la ludo de « 10 000 frazoj » estas laŭvole kopiebla kaj disdonebla.

Pierre DIEUMEGARD, pierre.dieumegard@free.fr

Uzeblaj dosieroj :

- 10000frazoj_eo_2016.pdf : nur esperantlingve
- 10000frazoj_eo_fr_2016.pdf : esperantlingve kaj franclingve (elŝuteblaj almenaŭ el <http://esperanto.loiret.free.fr>)

Alia formo de ludo, elektota antaŭ la komenco :

Anstataŭ preni karton el la talono, la ludanto povas preni la lastan rifuzitan karton.