



Majusklo (*majuscule*)



Majusklo (*majuscule*)



Majusklo (*majuscule*)



Majusklo (*majuscule*)



Majusklo (*majuscule*)



Majusklo (*majuscule*)



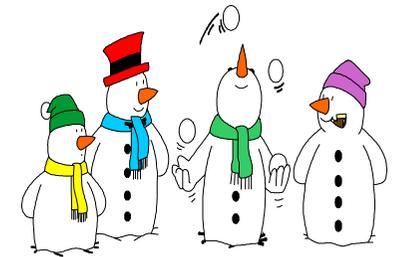
Majusklo (*majuscule*)



Majusklo (*majuscule*)

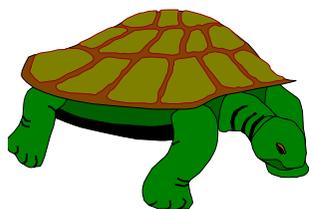


Majusklo (*majuscule*)



vintra familio  
(*la famille Hiver*)

subjekto (*sujet*)



malrapida testudo  
(*une tortue lente*)

subjekto (*sujet*)



fluganta aviadilo  
(*un avion en vol*)

subjekto (*sujet*)



kolerema direktoro  
(*un directeur coléreux*)

subjekto (*sujet*)



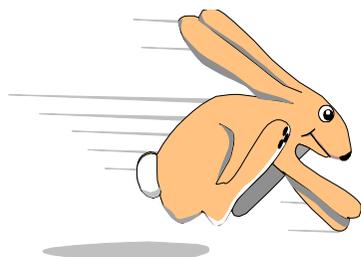
nekonata soldato  
(*un soldat inconnu*)

subjekto (*sujet*)



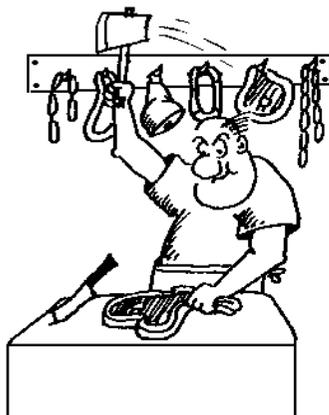
freneza biciklanto  
(*un cycliste fou*)

subjekto (*sujet*)



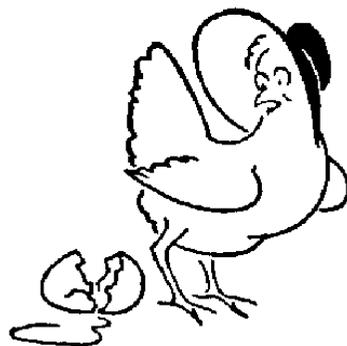
rapida kuniklo  
(*un lapin rapide*)

subjekto (*sujet*)



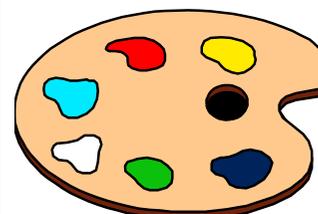
najbara buĉisto  
(*un boucher voisin*)

subjekto (*sujet*)



koketa kokino  
(*une poule coquette*)

subjekto (*sujet*)



pentris  
(*peignit –  
peignirent –  
peignait –  
peignaient*)

verbo (*verbe*)



renkontis  
(*rencontra –  
rencontrèrent –  
rencontrait –  
rencontraient*)

verbo (*verbe*)



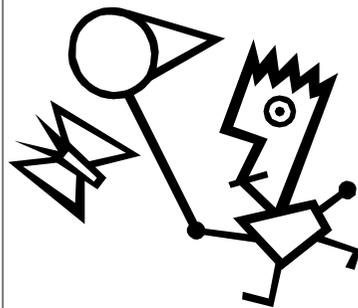
atendis (*attendit*  
– *attendirent* –  
*attendait*  
– *attendaient*)

verbo (verbe)



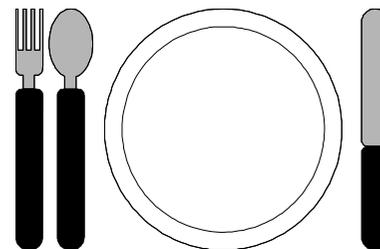
observis  
(*observa* –  
*observèrent* –  
*observait*  
– *observaient*)

verbo (verbe)



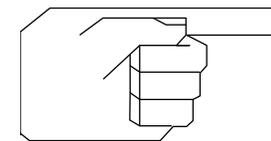
kaptis  
(*attrapa* –  
*attrapèrent* –  
*attrapait* –  
*attrapaient*)

verbo (verbe)



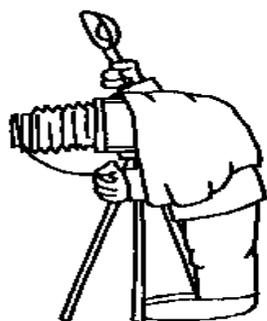
manĝis  
(*mangea* –  
*mangèrent* –  
*mangeait* –  
*mangeaient*)

verbo (verbe)



montris  
(*montra* –  
*montrèrent* –  
*montrait* –  
*montraient*)

verbo (verbe)



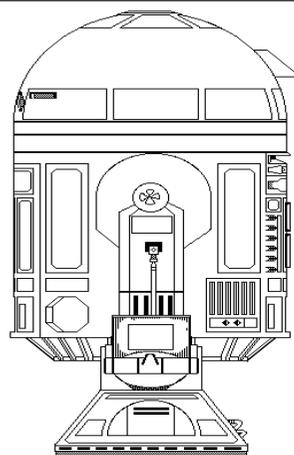
fotis  
(*photographia*  
– *..èrent* – *..ait*  
– *..aient*)

verbo (verbe)



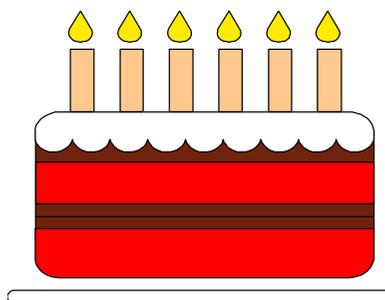
kuracis  
(*soigna* – *soignèrent*  
– *soignait*  
– *soignaient*)

verbo (verbe)



roboton R2D2  
(*le robot R2D2*)

rekta komplemento (COD)



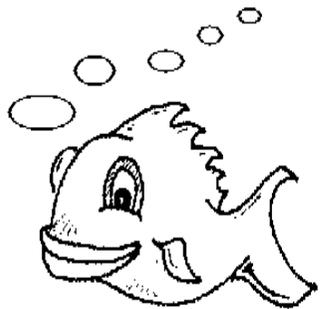
naskiĝtagan kukon  
(*un gâteau*  
*d'anniversaire*)

rekta komplemento (COD)



fieran ĉampionon  
(*un fier champion*)

rekta komplemento (COD)



malgrandan  
fiŝeton  
*(un petit poisson)*

rekta komplemento (COD)



penseman  
najbarinon  
*(une voisine  
pensive)*

rekta komplemento (COD)



du muzikistojn  
*(deux musiciens)*

rekta komplemento (COD)



blankan elefanton  
*(un éléphant  
blanc)*

rekta komplemento (COD)



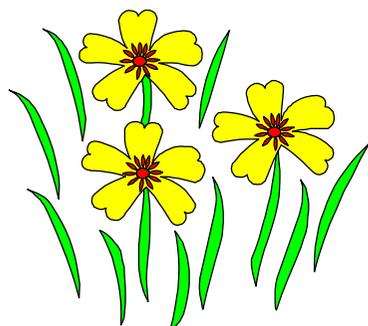
la tutan familion  
*(toute la famille)*

rekta komplemento (COD)



teruran piraton  
*(un terrible pirate)*

rekta komplemento (COD)



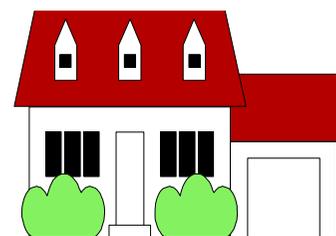
inter floroj  
*(entre les fleurs)*

loko (*lieu*)



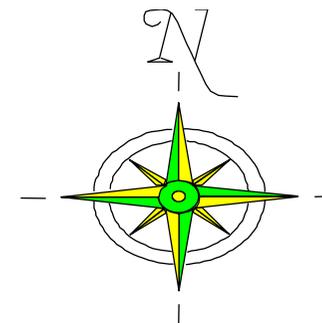
sur nia Tero  
*(sur notre Terre)*

loko (*lieu*)



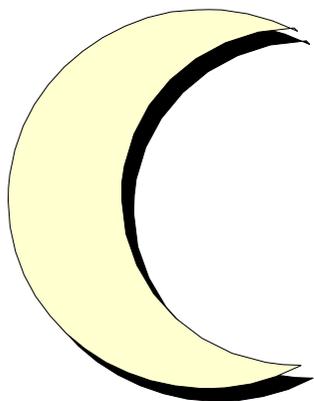
en domo de nia  
onklo  
*(dans la maison  
de notre oncle)*

loko (*lieu*)



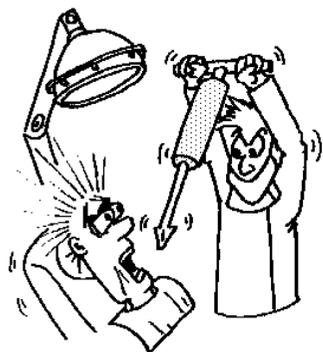
ie...  
*(quelque part...)*

loko (*lieu*)



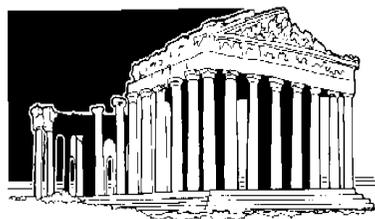
sur la Luno  
*(sur la Lune)*

loko (lieu)



ĉe la  
dent-kuracisto  
*(chez le dentiste)*

loko (lieu)



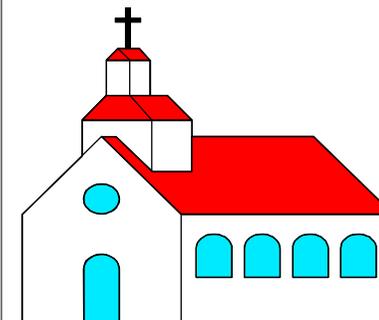
meze de  
ruin-ŝtonoj  
*(au milieu des  
ruines)*

loko (lieu)



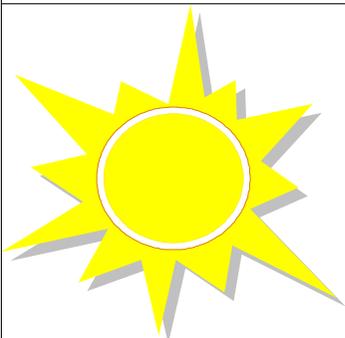
apud Ĉinio  
*(près de la Chine)*

loko (lieu)



en la templo de  
vilaĝo  
*(dans l'église du  
village)*

loko (lieu)



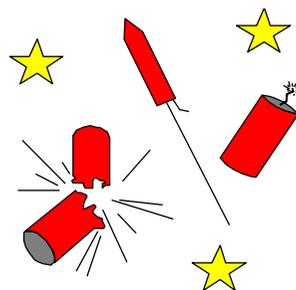
dum somero  
*(pendant l'été)*

tempo (temps)



dum festo  
*(pendant une fête)*

tempo (temps)



la 14a de julio  
*(le quatorze  
juillet)*

tempo (temps)



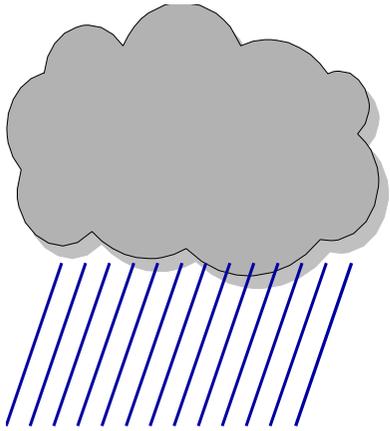
je la deka kaj dek  
*(à dix heures dix)*

tempo (temps)



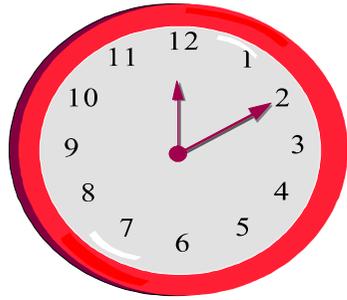
antaŭ Kristnasko  
*(avant Noël)*

tempo (temps)



dum pluvo  
*(pendant la pluie)*

tempo (*temps*)



post tagmezo  
*(après midi)*

tempo (*temps*)



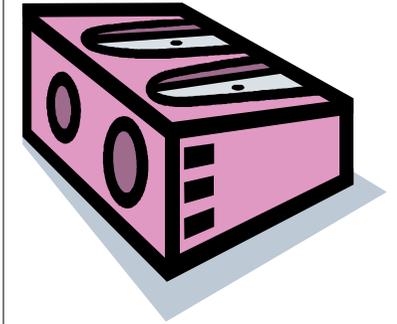
dum labortempo  
*(pendant le travail)*

tempo (*temps*)



antaŭ jarcentoj  
*(il y a des siècles)*

tempo (*temps*)



krajon-pintigilo  
*(taille-crayon)*



punkto (*point*)



punkto (*point*)



punkto (*point*)



punkto (*point*)



punkto (*point*)



punkto (*point*)



punkto (*point*)



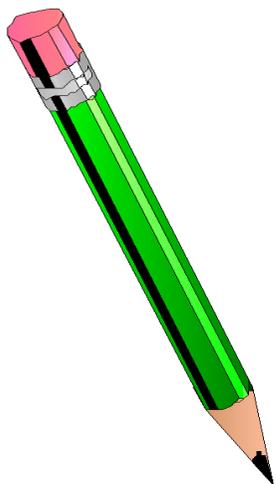
punkto (*point*)



punkto (*point*)



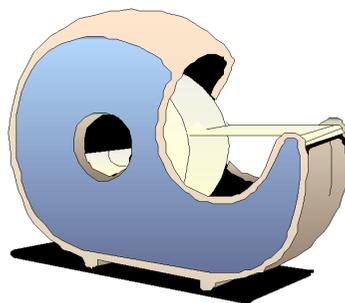
punkto (*point*)



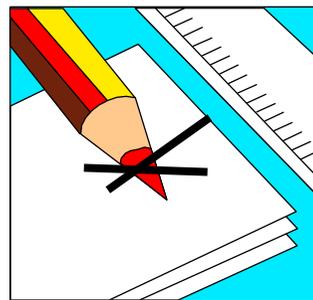
nerompebla skribilo  
(*crayon incassable*)



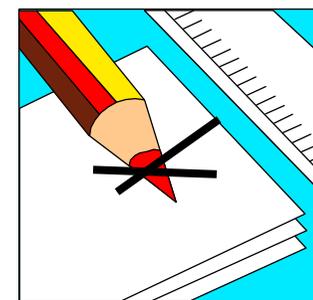
neforviŝebla skribilo  
(*stylo indélébile*)



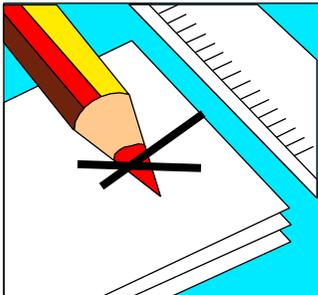
glurubando  
(*ruban adhésif*)



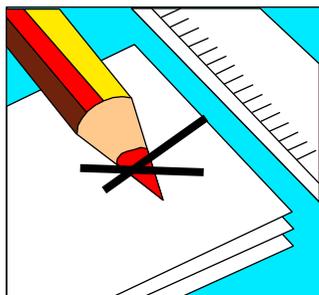
rompita krajono  
(*crayon cassé*)



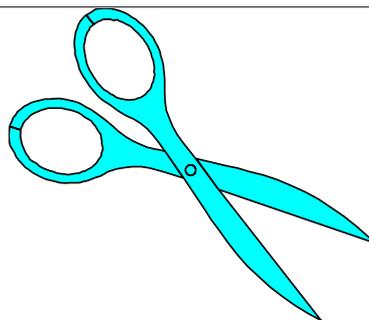
rompita krajono  
(*crayon cassé*)



rompita krajono  
(*crayon cassé*)



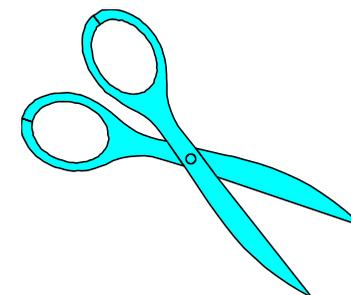
rompita krajono  
(*crayon cassé*)



tondilo (*ciseaux*)



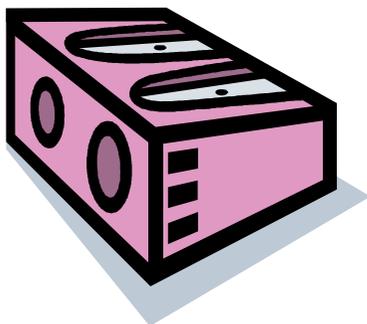
tondilo (*ciseaux*)



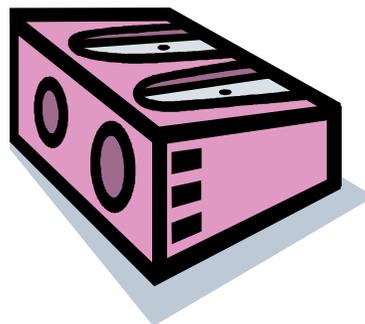
tondilo (*ciseaux*)



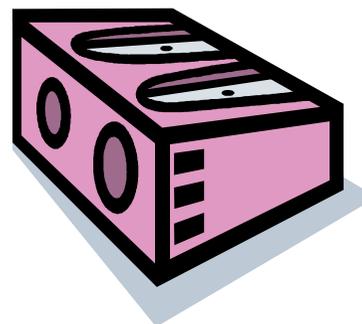
tondilo (*ciseaux*)



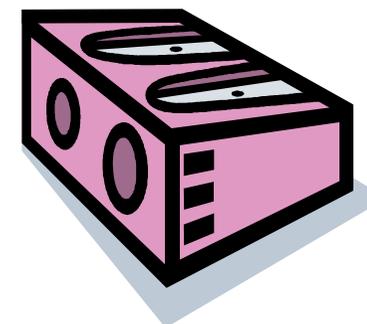
krajon-pintigilo  
(*taille-crayon*)



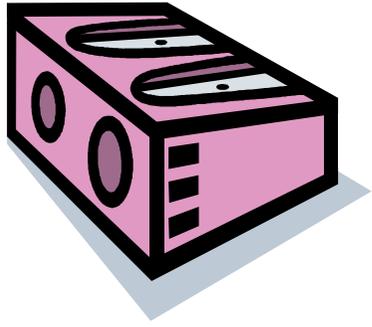
krajon-pintigilo  
(*taille-crayon*)



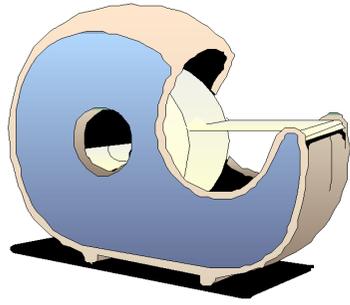
krajon-pintigilo  
(*taille-crayon*)



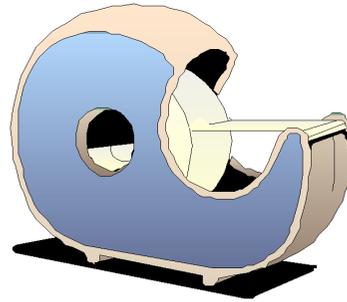
krajon-pintigilo  
(*taille-crayon*)



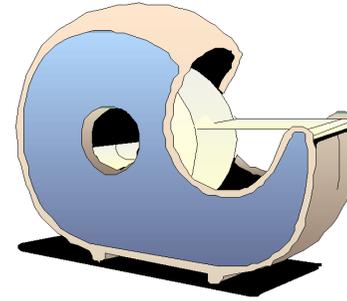
krajon-pintigilo  
(*taille-crayon*)



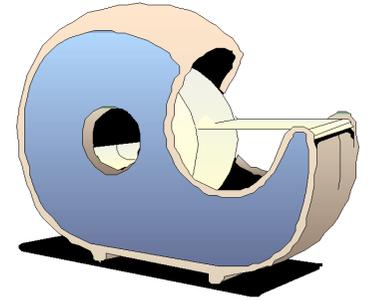
glurubando  
(*ruban adhésif*)



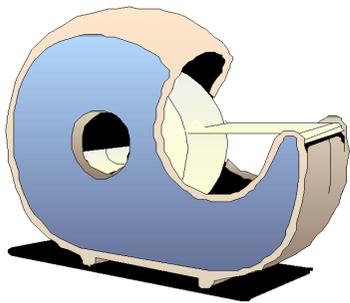
glurubando  
(*ruban adhésif*)



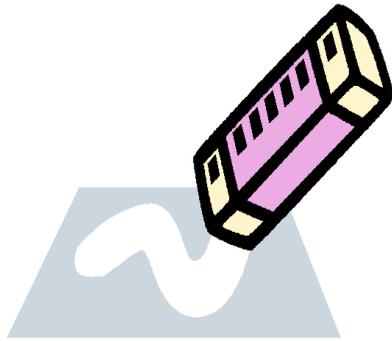
glurubando  
(*ruban adhésif*)



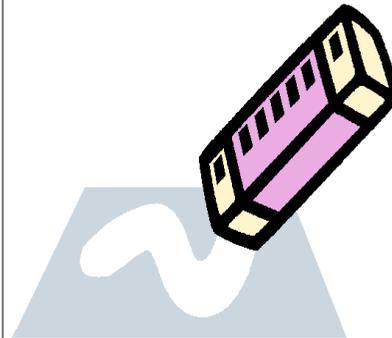
glurubando  
(*ruban adhésif*)



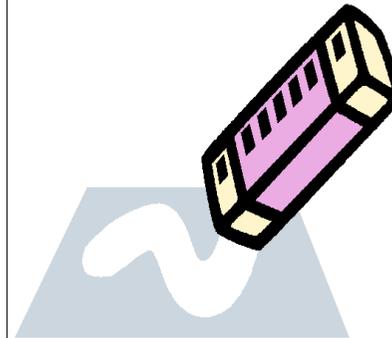
glurubando  
(*ruban adhésif*)



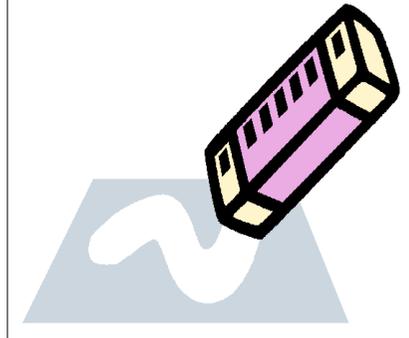
gumo (*gomme*)



gumo (*gomme*)



gumo (*gomme*)



gumo (*gomme*)

# 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 la partie

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

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.

fichiers téléchargeables au moins en <http://esperanto.loiret.free.fr>

# 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 finaĵojn 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**

Miksi la kartojn, kaj disdonu 6 al ĉiu ludanto. Ne disdonitaj kartoj iĝas la talono, je la centro de tablo.

Iu (lauhazarde) ludanto komencas ludi, kaj aliaj sekvas horloĝvice.

Laŭvice, ĉiu ludanto eltiras karton de la talono, kaj metas ĝin kun siaj karto. 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 karto »).

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

**Daurigo de ludo**

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

**Insid-karto, kaj iliaj evitoj :**

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

- rompita krajono haltigas la frazon. La evito estas krajon-pintigilo, metota sur la karto « rompita krajono »
- 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 karto 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 karto « super-evito », validaj dum la tuta ludo :

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

**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](mailto:pierre.dieumegard@free.fr)

dosieroj 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.