

1

Le foot est un sport à part entière,

*Quoiconanet?*

ma soeur en pense.

2

On trouve toujours des fleurs chez mon fleuriste,

*Quoiconanet?*

soit le jour de la semaine.

3

Cet homme est le coupable idéal,

*Quoiconanet?*

il ait un alibi.

4

Un vol a été commis il y a

*Quoiconanet?*

heures.

5

Ce restaurant est  
ouvert

*Quoiconanet?*

soit l'heure.

6

Ce restaurant est  
uniquement  
végétarien ;

*Quoiconanet?*

il en soit, cela me  
convient.

7

Ne prends pas tes  
désirs,

*Quoiconanet?*

ils puissent être,  
pour des réalités.

8

Vous n'auriez pas  
dû agir ainsi,

*Quoiconanet?*

soient vos  
excuses.

9

Mon frère pense  
que le foot est un  
sport à part  
entière,

*Quoiconnait?*

ce ne soit pas  
mon avis.

10

Faites la queue  
comme tout le  
monde,

*Quoiconnait?*

impatients que  
vous soyez.

11

Ce joueur de foot  
a marqué

*Quoiconnait?*

cent buts dans sa  
carrière.

12

J'ai laissé ma  
maison de  
location telle

*Quoiconnait?*

donc on ne  
pourra pas  
m'enlever la  
caution.

**A**

quoique

**B**

quoi que

**C**

quelle que

**D**

quelqu'

**E**

quel que

**F**

quoi qu'

**G**

quelque

**H**

quoiqu'

**I**

quels qu'

**J**

quelle

**K**

quelques

**L**

quelles que

solutions

1b 2e 3h 4k

5c 6f 7i 8l

9a 10d 11g 12j

## Jungle speed du Quoicouquel



But du jeu : être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Matériel : 1 Totem, 12 cartes "quoique, tel que", etc., ( les cartes quoicouquel) par joueur, les cartes "phrases" posées face cachée au milieu de la table.

Un joueur retourne une carte "phrase". Les joueurs jouent la rapidité en posant leur main sur le totem et en criant "quoicouquel!"

Celui qui a la main sur le totem a alors le droit de jouer immédiatement son pronom. Il le pose sur la place qui est dédiée au subordonnant. Une seule réponse par phrase est possible, et toutes les cartes "subordonnants" ne sont utilisables qu'une seule fois. On vérifie sa réponse ; si elle est juste, le joueur se défait de sa carte. S'il met trop de temps à placer sa carte ou s'il a faux, on rejoue.

On peut décider de terminer la partie quand toutes les cartes phrases ont été utilisées; dans ce cas, c'est le joueur qui a le moins de cartes Quoicouquel en main qui a gagné.

