

LE MANOIR DE LA CONJUGAISON

PREPARATION

Avant de commencer à jouer, choisissez un temps de conjugaison : présent, imparfait, passé composé... Changez-le à chaque nouvelle partie. Pour l'instant, vous ne pouvez utiliser que le présent et l'imparfait. Ce sont les seuls temps qu'on a étudié en classe.

Chaque case du parcours correspond à un groupe de verbes : 1er, 2e, 3e groupe et auxiliaires.

Le chiffre indiqué par le dé correspond au pronom personnel que vous devrez utiliser pour conjuguer le verbe : 1 = je, 2 = tu, 3 = il/elle... N'hésitez pas à inventer des sujets : les grenouilles, le poissonnier...

MATERIEL

- Le plateau du jeu (à imprimer ou à fabriquer)
- Un dé et un pion par joueur

REGLES DU JEU

Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant. Son adversaire choisit un verbe du groupe indiqué sur la case.

RAPPEL :

- les verbes du 1^{er} groupe finissent en -ER, excepté le verbe aller
- les verbes du 2^{ème} groupe finissent en -IR, excepté les verbes qui ne se terminent pas par -issons avec nous
- les verbes du 3^{ème} groupe, ce sont tous les autres

Le joueur conjugue ensuite le verbe au temps choisi et avec le pronom personnel défini par le dé. Il relance le dé s'il a la bonne réponse. Le premier à franchir la case « Arrivée » a gagné !

QUELQUES EXEMPLES DE VERBES A CONJUGUER :

- du 1^{er} groupe : jouer, avancer, plonger, manger, aimer, habiter, foncer, nager, acheter...
- du 2^{ème} groupe : finir, grandir, blanchir, aplatir, choisir, élargir, fleurir, maigrir, obéir...
- du 3^{ème} groupe : aller, faire, prendre, venir, dire, vouloir, pouvoir, voir
- les auxiliaires : être et avoir

AVEC CE JEU, J'APPRENDS

En t'entraînant avec ce jeu, tu apprends à identifier le groupe d'un verbe : 1er, 2e ou 3e groupe, à conjuguer les auxiliaires et les verbes, et à utiliser les pronoms personnels.