

Jeu Mécano de la conjugaison

Matériel (voir le document photocopiable *Jeu Mécano de la conjugaison – Corpus*)

42 cartes *verbes*

3 cartes *temps*, à mettre dans le deck en deux exemplaires afin que celui-ci soit assez épais pour garantir un sort aléatoire

7 cartes *personnes*

Modalités

1 ou 2 joueurs

Durée du jeu

2 joueurs : 10' ou jusqu'à épuisement du tas de cartes *verbe* (réduire alors le nombre de cartes à 30 cartes)

1 joueur : 10' ou jusqu'à épuisement du tas de cartes *verbe* (réduire alors le nombre de cartes à 15 cartes)

Règles

2 joueurs

Les 3 tas de cartes (*Verbe / Temps / Personnes*) sont au centre de la table, côté recto.

Le joueur A tire une carte dans chaque tas. Il précise la forme verbale qu'il va utiliser (infinitif, personnes 4 et 5 au présent ou participe passé). Il retourne la carte *Temps* pour valider.

- Si cette première tâche est réussie, il donne sur son ardoise les 2 formes verbales demandées. Il retourne ensuite la carte *Verbe* pour valider.

Si cette seconde tâche est réussie, il garde la carte *Verbe*. S'il a échoué, il remet la carte au fond du paquet de cartes *Verbe*. Il replace ensuite les deux cartes *Temps* et *Personnes* au fond des 2 paquets respectifs.

- Si la première tâche n'est pas réussie, il remet tout de suite les 3 cartes au fond des paquets respectifs.

Au joueur B de jouer.

À la fin de la partie, celui qui a le plus de cartes *Verbe* a gagné.

1 joueur

(15 cartes *Verbe*)

Le joueur tire une carte dans chaque tas. Il précise la forme verbale qu'il va utiliser (infinitif, personnes 4 et 5 au présent ou participe passé). Il retourne la carte *Temps* pour valider.

- Si cette première tâche est réussie, il donne sur son ardoise les 2 formes verbales demandées. Il retourne ensuite la carte *Verbe* pour valider. Si cette seconde tâche est réussie, il garde la carte. S'il a échoué, il remet la carte au fond du paquet de cartes *Verbe*. Il replace ensuite les deux cartes *Temps* et *Personnes* au fond des 2 paquets respectifs.

- Si la première tâche n'est pas réussie, il remet tout de suite les 3 cartes au fond des paquets respectifs.

À la fin de la partie, il peut calculer son score sur 15.

Pour fabriquer le matériel

Photocopier le corpus du document photocopiable *Jeu : Mécano de la conjugaison - Corpus*
Découper les cartes *Verbe*, les plier pour faire apparaître recto et verso. Les plastifier.

Tirer en double exemplaire les cartes *Temps*. Les découper et les plastifier.

Découper et plastifier les cartes *Personnes*

Proposition pour une progression

L'ensemble du jeu est conçu pour être utilisé après les leçon CM1-32 *Le mécano de la conjugaison*. Selon les classes, il peut être proposé plus tôt, après que la difficulté propre à la série a été étudiée.

Voici l'ensemble des 42 verbes, avec l'indication de la leçon où les éventuelles difficultés sont étudiées.

CARTES *Verbe*

Verbes en <i>-er</i>	Verbes en <i>-yer</i>	Verbes du type <i>jaunir</i>	Verbes du type <i>partir</i>	Verbes du type <i>connaître</i>	Verbes en <i>-ier</i>
CE2-17 trouver regarder rester CE2-48 balancer pincer lancer nager plonger partager	CM1-10 balayer payer nettoyer employer essuyer appuyer	CE2-18 avertir réussir remplir	CE2-18 dormir partir sortir	CE2-18 connaître paraître	CM1-16 crier replier

Verbes variés	Verbes du type <i>vendre</i>	Verbes dérivés de <i>mettre</i>	Verbes dérivés de <i>battre</i>	Verbes du type <i>construire</i>
CE2-18 écrire lire vivre	CM1-27 vendre répondre mordre défendre	CM1-27 mettre permettre promettre	CM1-27 battre combattre	CE2-18 produire conduire détruire plaie

Quand on le juge utile, on peut restreindre les cartes *Verbe* des séries les plus habituelles afin d'augmenter les chances de rencontre avec les conjugaisons plus délicates.