

CONJUDINGO

Manuel pédagogique

Introduction :

Le jeu pédagogique **Conjudingo**, créé par une enseignante, se décline en plusieurs règles très simples à mettre en œuvre (bataille, rami, mistigri).

Les règles visent toutes à un travail d'association entre des verbes conjugués aux temps du programme de la classe du Ce1 et leurs terminaisons selon les Instructions Officielles de juin 2008, et en fonction des difficultés particulières de ces conjugaisons, à savoir :

	Auxiliaires	1 ^{er} groupe	3 ^{ème} groupe
Présent de l'indicatif	être, avoir.	Jeter, jouer, appeler, appuyer, tomber, manger, lancer, crier.	Faire, venir, aller, dire.
Futur simple	être, avoir.	Jeter, jouer, appeler, manger.	
Passé composé	être, avoir.	Tomber, jouer, appeler, manger.	

Les jeux, qui se déroulent dans un univers ludique, la jungle (car la conjugaison, c'est un peu ça !) permettent de réviser et de mettre en jeu la mémorisation des terminaisons de ces verbes en s'exerçant de différentes façons avec le même matériel.

Matériel

Le jeu comporte :

4 « cartes contrôle »

Recto/Verso de rappel des conjugaisons :

Présent - 1^{er} groupe

Tomber Je tombe Tu tombes Il, elle, on tombe Nous tombons Vous tombez Ils, elles tombent	Manger Je mange Tu manges Il, elle, on mange Nous mangeons Vous mangez Ils, elles mangent	
Lancer Je lance Tu lances Il, elle, on lance Nous lançons Vous lancez Ils, elles lancent	Crier Je crie Tu cries Il, elle, on crie Nous crions Vous criez Ils, elles crient	

Deux « cartes règles »

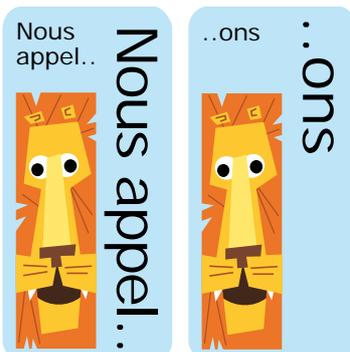
recto/verso, pour expliquer les trois règles de Bataille, Rami et Mistigri :

Bataille (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus de cartes possible.
Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur (même temps et groupe) et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.
Déroulement : En même temps, chaque joueur pose sur la table une carte face visible (on doit voir toutes les cartes).
 Les premiers à trouver des paires de cartes sur la table qui forment des conjugaisons valables les prennent et les posent à côté d'eux.
Fin du jeu : Quand on a posé toutes les cartes en main sur la table, et éliminé toutes les paires, celui qui a le plus de cartes de côté a gagné.
Variante : On joue chacun son tour. Seul celui dont c'est le tour peut prendre une paire.

107 « cartes conjugaison »

Recto/verso comportant le début de la conjugaison ou sa terminaison :



Les cartes conjugaison

comportent 6 faces « Mistigri ». Elles servent uniquement dans le jeu de Mistigri :



Principe et objectifs des cartes :

Les joueurs doivent **associer deux cartes conjugaison pour former une forme verbale correcte** : pronom personnel et radical verbal sur la première carte, terminaison sur la deuxième carte.

Exemple :



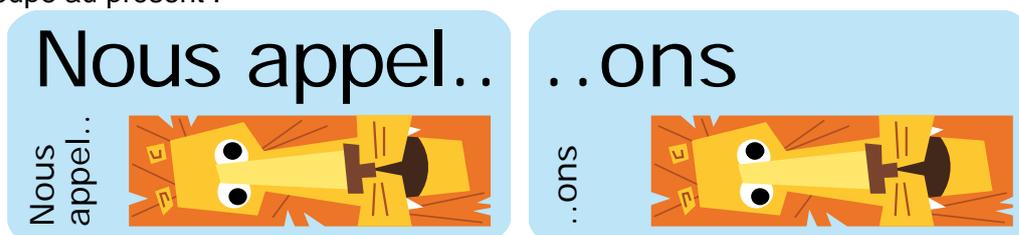
Le temps des verbes travaillés et leur groupe sont identifiés par la **couleur des cartes conjugaison** et des **cartes contrôle** et **l'animal de la jungle** présent sur les cartes :

<i>Temps</i>	Présent de l'indicatif			Passé composé	Futur simple
<i>Genre</i>	1 ^{er} groupe	Auxiliaires	3 ^{ème} groupe	auxiliaires et 1 ^{er} groupe	auxiliaires et 1 ^{er} groupe
<i>Couleur de carte</i>	Bleu clair	Violet	Vert	Rose	Jaune
<i>Animal de la jungle</i>	Lion	Girafe	Singe	Lézard	Crocodile
<i>Exemple de carte</i>					

On joue toujours avec une couleur de cartes à la fois.

La validation des associations est mise en œuvre au moyen d'une vérification par l'illustration qui doit être absolument identique sur les deux **cartes conjugaison** (pronom + radical du verbe et carte terminaison).

Exemple : deux lions totalement identiques = une conjugaison valide de verbe du premier groupe au présent :



Les **cartes contrôle** permettent de vérifier les réponses et servent de référent :

Présent - 1^{er} groupe

Tomber

Je tombe
Tu tombes
Il, elle, on tombe
Nous tombons
Vous tombez
Ils, elles tombent

Manger

Je mange
Tu manges
Il, elle, on mange
Nous mangeons
Vous mangez
Ils, elles mangent



Lancer

Je lance
Tu lances
Il, elle, on lance
Nous lançons
Vous lancez
Ils, elles lancent

Crier

Je crie
Tu cries
Il, elle, on crie
Nous criions
Vous criez
Ils, elles crient

Conseils d'utilisation des jeux en groupe classe

Les jeux peuvent être utilisés selon le ou les temps travaillés en phase :

- d'entraînement (plutôt avec l'adulte au départ)
- de renforcement (en autonomie)
- de remédiation (ou un ou deux élèves plus performants peuvent prendre en main l'activité).

4 jeux sont nécessaires pour faire jouer une classe entière sur le même objectif (mêmes verbes, mêmes temps), ce qui permet alors de faire travailler les élèves sur 4 tables de jeux (avec la règle de la bataille par exemple).

La préparation de la partie est très rapide grâce aux couleurs. Choisissez la difficulté à travailler (exemple : les verbes du 3^{ème} groupe au présent de l'indicatif) et sélectionnez rapidement les cartes de votre partie (couleur verte).

Le jeu comprend 107 **cartes conjugaison** recto/verso (soit 214 faces dont 6 faces « Mistigri ») dont :

- **Présent** : 104 faces, dont :
 - o 38 du 1^{er} groupe
 - o 24 des auxiliaires
 - o 42 du 3^{ème} groupe
- **Futur simple** : 44 faces dont :
 - o 24 du 1^{er} groupe
 - o 20 auxiliaires
- **Passé composé** : 64 faces dont :
 - o 18 auxiliaires
 - o 32 du 1^{er} groupe se conjuguant avec l'auxiliaire avoir
 - o 12 du 1^{er} groupe se conjuguant avec l'auxiliaire être (verbe tomber)

Pour des raisons de nombre de cartes, durée et mise en œuvre des jeux, tous les verbes ne sont pas représentés à toutes les personnes (sauf pour les auxiliaires et les verbes aller, faire et dire au présent).

Cependant, **le choix des conjugaisons** sélectionnées **tient compte des difficultés liées à chaque verbe conjugué**. En voici la liste, vous permettant d'explicitier chaque difficulté lors de vos parties avec les élèves :

Présent des verbes du 1^{er} groupe :

- « **E** » **muets** : je cri**e**, elle cri**e**, tu jou**e**s, elle jou**e**, il appuie**e**
- **Doublement des consonnes « T » ou « L »** : je jett**e**, on jett**e**, tu appell**e**s, ils appell**e**nt
- **Cédille des verbes en « -cer »** : nous lan**ç**ons
- « **Y** » **des verbes en « -yer »** : nous appuy**o**ns
- « **E** » **des verbes en « -ger »** : nous mang**e**ons

Futur simple des verbes du 1^{er} groupe :

- « **E muets** » : Tu jou**e**ras, nous jou**e**rons, vous jou**e**rez, elles jou**e**ront
- **Doublement des consonnes « T » ou « L »** : tu jett**e**ras, vous jett**e**rez, ils jett**e**ront, j'appell**e**rai, elle appell**e**ra

Passé composé des verbes du premier groupe :

- Les accords pour les verbes qui se conjuguent avec l'auxiliaires « être » (tomber) avec entre parenthèse le « e » du féminin à chaque fois qu'il peut être utilisé : je suis tombé**(e)**, tu es tombé**(e)**, vous êtes tombé**(e)**s, nous sommes tombé**(e)**s
- Cas où l'accord est « sans choix » : elles sont tombées, elle est tombée (comme pour « il est tombé » et « ils sont tombés » qui ne sont pas dans les cartes)

En fin d'année, un seul jeu sera nécessaire pour faire tourner 3 groupes d'élèves qui joueront sur les 3 temps travaillés dans l'année.

Il est conseillé de commencer par jouer à la « Bataille » ou au « Mistigri » avant le « Rami » qui demande un peu plus de maîtrise des verbes par les enfants.

Conseils d'utilisation des jeux en aide personnalisée

Il est bien sûr très important de **saisir chaque opportunité pour expliciter les terminaisons** :

- Demandez aux enfants d'anticiper, de prévoir ce qui va aller avec une carte avant de jouer une partie.
- N'hésitez pas à discuter une réponse et à la faire valider par une règle, valorisez l'explicitation bien argumentée !

Utilisez pour cela les **cartes contrôles**, cartes référent laissées à disposition des élèves.

Des **variantes** permettent de **simplifier les jeux pour des élèves plus en difficulté** (voir conseils d'utilisation des jeux en aide personnalisée) :

Variantes :

Une première variante consiste à réduire le nombre de cartes des parties, selon vos objectifs prioritaires (verbes à travailler, temps).

Une deuxième consiste à jouer cartes faces visibles pour tous. Les hypothèses peuvent être faites en collectif pour anticiper quelles cartes pourront s'associer avec celles possédées par les joueurs avant de commencer la partie. Cette solution permet aussi l'entraide pendant la partie.

Les jeux sont également utilisables avec des élèves des classes suivantes (CE2, CM1, CM2 en révision des bases en début d'année) ou lors des stages de remises à niveau.

Règles supplémentaires (avec le même jeu de cartes)

Jeu de patience / attention (2 à 6 joueurs) :

Préparation :

Choisir une couleur de cartes (selon le temps que l'on veut travailler).

Disposer toutes les cartes faces cachées sur la table.

Déroulement :

A son tour, le joueur retourne deux cartes (qu'il laissera faces visibles pour la suite du jeu) et voit s'il peut les associer.

S'il y parvient, il place les cartes à côté de lui et peut rejouer une fois.

Le gagnant est celui qui a le plus de paires à côté de lui à la fin de la partie.

Jeu de loto (2 à 6 joueurs) :

Préparation :

Choisir une couleur de cartes (selon le temps que l'on veut travailler).

Imprimer les planches de loto (pages suivantes) et en distribuer une à chaque joueur.

Faire une pioche avec les cartes terminaisons.

Déroulement :

A son tour, le joueur pioche une carte terminaison.

S'il peut l'utiliser pour compléter une case de sa grille, il la garde.

Sinon, il la repose sous la pioche.

Le gagnant est celui qui a, le premier, rempli toute sa grille.

Cartes imprimables en grand format :

A votre disposition, les cartes imprimables en grand format des pages qui suivent peuvent être utilisées en classe comme des « flash cards ».

Les cartes référent en grand format peuvent également être utilisées en affichages par exemple.

Et bientôt à votre disposition ... le jeu ConjuDingo CE2 ...

Elle di..

Elle
di..



Elles vienn..

Elles
vienn..



Elles v..

Elles
v..



Vous di..

Vous
di..



Nous all..

Nous
all..



Tu vien..

Tu
vien..



Tu v..

Tu
v..



Il vien..

Il
vien..



Je di..

Je
di..



Ils f..

Ils
f..



Tu di..

Tu
di..



Nous dis..

Nous
dis..



Tu fai..

Tu
fai..



Il v..

Il
v..



Il fai..

Il
fai..



Ils dis..

Ils
dis..



Je fai..

Je
fai..



Vous fai..

Vous
fai..



Nous fais..

Nous
fais..



Je vai..

Je
vai..



Vous ven..

Vous
ven..



Vous aur..

Vous
aur..



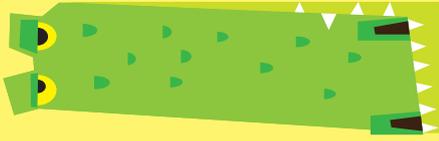
J'aur..

J'aur..



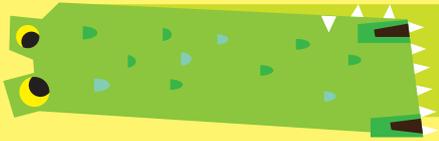
Ils aur..

Ils
aur..



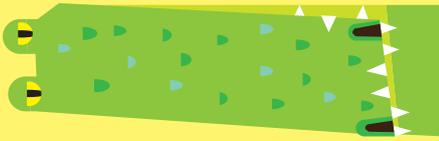
Il aur..

Il
aur..



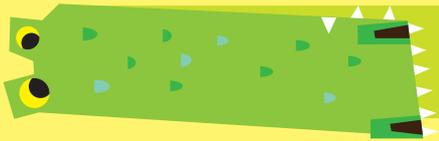
Nous jouer..

Nous
jouer..



Elle ser..

Elle
ser..



Tu jetter..

Tu
jetter..



Elles
ser..



Elles ser..

J'appeller..



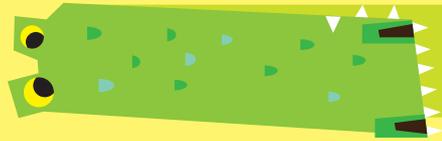
J'appeller..

Tu
jouer..



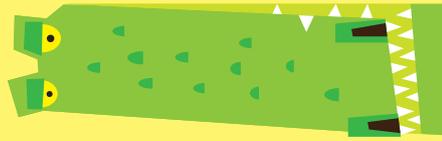
Tu jouer..

Elle
appeller..



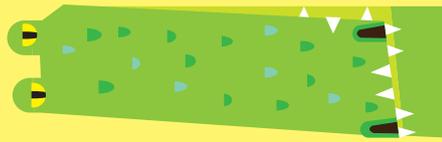
Elle appeller..

Vous
manger..



Vous manger..

Nous
ser..



Nous ser..

Je
ser..



Je ser..

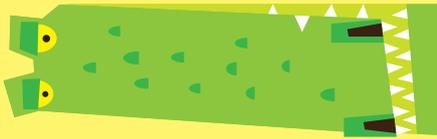
Elles jouer..

Elles
jouer..



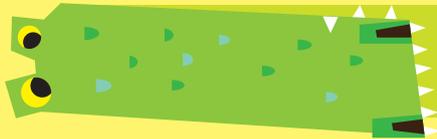
Vous jouer..

Vous
jouer..



On manger..

On
manger..



Ils jeter..

Ils
jeter..



Je manger..

Je
manger..



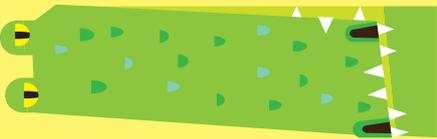
Tu ser..

Tu
ser..



Nous jeter..

Nous
jeter..



Nous lanç..

Nous
lanç..



Elle cri..

Elle
cri..



Elles appui..

Elles
appui..



Vous appel..

Vous
appel..



Elles mang..

Elles
mang..



Tu lanc..

Tu
lanc..



Nous mange..

Nous
mange..



Je jett..

Je
jett..



Ils jou..

Ils
jou..



Nous appuy..

Nous
appuy..



On jett..

On
jett..



Tu jou..

Tu
jou..



Je cri..

Je
cri..



Nous appel..

Nous
appel..



Tu appell..

Tu
appell..



Vous jet..

Vous
jet..



Elle jou..

Elle
jou..



Ils appell..

Ils
appell..



Vous
avez jou..

Vous avez
jou..



On a
jou..

On a
jou..



Nous
avons jou..

Nous avons
jou..



J'ai..

J'ai..



Ils
ont..

Ils ont..



Elles sont
tomb..

Elles sont
tomb..



J'ai jou..

J'ai
jou..



Ils ont appel..

Ils ont
appel..



Vous avez
appel..



Vous avez..

Vous
avez..



Elles ont..

Elles
ont..



Elle est tomb..

Elle est
tomb..



Tu es tomb..

Tu es
tomb..



Ils ont mang..

Ils ont
mang..



On a mang..

On a
mang..



Tu as..

Tu
as..



Tu as..

Tu
as..



Je suis tomb..

Je suis
tomb..



Il a mang..

Il a mang..



Tu as mang..

Tu as mang..



Elle a appel..

Elle a appel..



Nous avons..

Nous avons..



Il a..

Il a..



Nous sommes tomb..

Nous sommes tomb..



Elles ont
jou..

Elles ont
jou..



Tu as
appel..

Tu as
appel..



Nous avons
mang..

Nous avons
mang..



Elle
a..

Elle a..



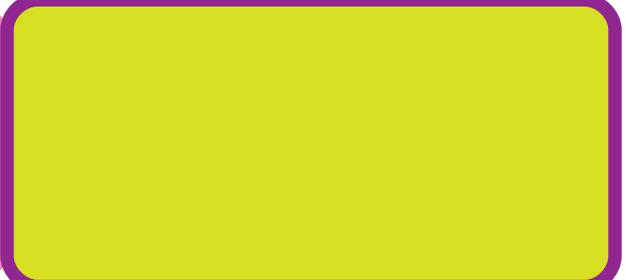
Nous
avons..

Nous
avons..



Vous êtes
tomb..

Vous êtes
tomb..



Tu..



Tu..

Blank writing area with three horizontal lines for text entry.

Nous..



Nous..

Blank writing area with three horizontal lines for text entry.

J'..



J'..

Blank writing area with three horizontal lines for text entry.

Ils..



Ils..

Blank writing area with three horizontal lines for text entry.

Elle..



Elle..

Blank writing area with three horizontal dashed lines for tracing on a yellow background.

Tu..



Tu..

Blank writing area with three horizontal dashed lines for tracing on a yellow background.

Je..



Je..

Blank writing area with three horizontal dashed lines for tracing on a yellow background.

Nous..



Nous..

Blank writing area with three horizontal dashed lines for tracing on a yellow background.

Vous..



Vous..

Blank writing area with horizontal lines.

Elles..



Elles..

Blank writing area with horizontal lines.

Elle..



Elle..

Blank writing area with horizontal lines.

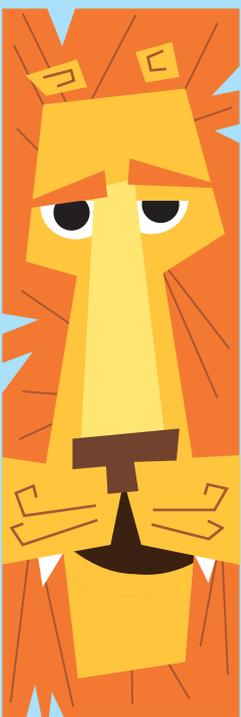
Vous..



Vous..

Blank writing area with horizontal lines.

Présent 1^{er} groupe



Tomber

Je tombe

Tu tombes

Il, elle, on tombe

Nous tombons

Vous tombez

Ils, elles tombent

Manger

Je mange

Tu manges

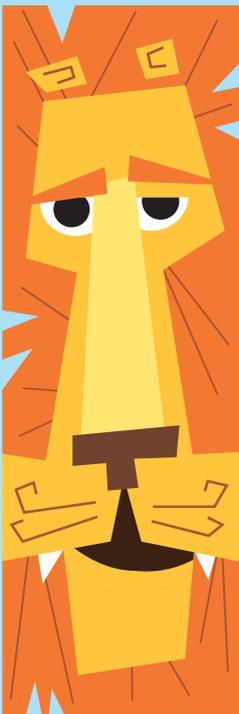
Il, elle, on mange

Nous mangeons

Vous mangez

Ils, elles mangent

Présent 1^{er} groupe



Crier

Je crie

Tu cries

Il, elle, on crie

Nous crions

Vous criez

Ils, elles crient

Lancer

Je lance

Tu lances

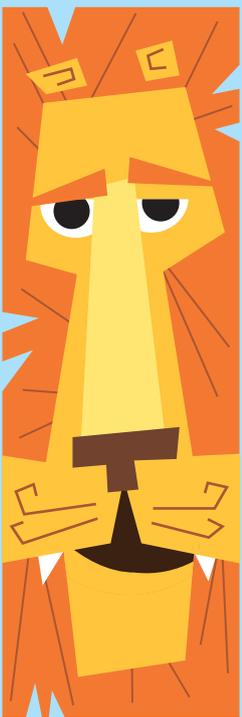
Il, elle, on lance

Nous lançons

Vous lancez

Ils, elles lancent

Présent 1^{er} groupe



Jeter

Je jette

Tu jettes

Il, elle, on jette

Nous jetons

Vous jetez

Ils, elles jettent

Appeler

J'appelle

Tu appelles

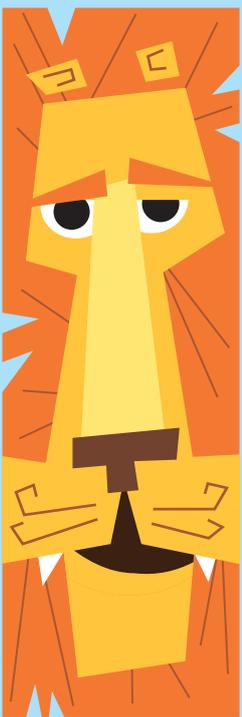
Il, elle, on appelle

Nous appelons

Vous appelez

Ils, elles appellent

Présent 1^{er} groupe



Jouer

Je joue

Tu joues

Il, elle, on joue

Nous jouons

Vous jouez

Ils, elles jouent

Appuyer

J'appuie

Tu appuies

Il, elle, on appuie

Nous appuyons

Vous appuyez

Ils, elles appuient

Présent 3^{ème} groupe



Faire

Je fais

Tu fais

Il, elle, on fait

Nous faisons

Vous faites

Ils, elles font

Aller

Je vais

Tu vas

Il, elle, on va

Nous allons

Vous allez

Ils, elles vont

Présent 3^{ème} groupe



Venir

Je viens

Tu viens

Il, elle, on vient

Nous venons

Vous venez

Ils, elles viennent

Dire

Je dis

Tu dis

Il, elle, on dit

Nous disons

Vous dites

Ils, elles disent

Présent - Auxiliaires



Être

Je suis

Tu es

Il, elle, on est

Nous sommes

Vous êtes

Ils, elles sont

Avoir

J'ai

Tu as

Il, elle, on a

Nous avons

Vous avez

Ils, elles ont

Futur - Auxiliaires



Être

Je serai

Tu seras

Il, elle, on sera

Nous serons

Vous serez

Ils, elles seront

Avoir

J'aurai

Tu auras

Il, elle, on aura

Nous aurons

Vous aurez

Ils, elles auront

Futur - 1er groupe



Jeter

Je jeterai

Tu jetteras

Il, elle, on jettera

Nous jetterons

Vous jetterez

Ils, elles jetteront

Jouer

Je jouerai

Tu joueras

Il, elle, on jouera

Nous jouerons

Vous jouerez

Ils, elles joueront

Futur - 1er groupe

Manger

Je mangerai

Tu mangeras

Il, elle, on mangera

Nous mangerons

Vous mangerez

Ils, elles mangeront

Appeler

J'appellerai

Tu appelleras

Il, elle, on appellera

Nous appellerons

Vous appellerez

Ils, elles appelleront



Passé composé - 1er groupe

Manger

J'ai mangé

Tu as mangé

Il, elle, on a mangé

Nous avons mangé

Vous avez mangé

Ils, elles ont mangé



Tomber

Je suis tombé(e)

Tu es tombé(e)

Il, elle, on est tombé(e)

Nous sommes tombé(e)s

Vous êtes tombé(e)s

Ils, elles sont tombé(e)s

Passé composé - 1er groupe

Jouer

J'ai joué

Tu as joué

Il, elle, on a joué

Nous avons joué

Vous avez joué

Ils, elles ont joué



Appeler

J'ai appelé

Tu as appelé

Il, elle, on a appelé

Nous avons appelé

Vous avez appelé

Ils, elles ont appelé

Passé composé - 1er groupe

Être

J'ai été

Tu as été

Il, elle, on a été

Nous avons été

Vous avez été

Ils, elles ont été

Avoir

J'ai eu

Tu as eu

Il, elle, on a eu

Nous avons eu

Vous avez eu

Ils ont eu



Bataille (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus de cartes possible.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur (même temps et groupe) et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

Déroulement : En même temps, chaque joueur pose sur la table une carte face visible (on doit voir toutes les cartes).

Les premiers à trouver des paires de cartes sur la table qui forment des conjugaisons valables les prennent et les posent à côté d'eux.

Fin du jeu : Quand on a posé toutes les cartes en main sur la table, et éliminé toutes les paires, celui qui a le plus de cartes de côté a gagné.

Variante : On joue chacun son tour. Seul celui dont c'est le tour peut prendre une paire.

Rami (2 à 4 joueurs)

But du jeu : Avoir dans son jeu trois paires de cartes formant une conjugaison valide.

Préparation : Prendre toutes les cartes verbe d'une même couleur. Distribuer 6 cartes par joueur sans les montrer. Faire une pioche des cartes restantes, faces cachées. Retourner la première carte à côté de la pioche, face visible.

Déroulement : Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour. A son tour le joueur :

Prend une carte sur la pioche ou sur le tas de cartes faces visibles à côté de la pioche.

Rejette une carte de son jeu sur le tas faces visibles.

Fin du jeu : Quand un joueur a trois paires dans son jeu, il dit "rami" et gagne.

Mistigri (2 à 6 joueurs)

But du jeu : Ne pas avoir la dernière carte à la fin.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur. Les distribuer aux joueurs une par une.

Chaque joueur:

- pose ses cartes devant lui, et élimine les paires de cartes faisant des conjugaisons valides.

- prend les cartes restantes en main en éventail.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur à sa droite, et la met dans son jeu. S'il trouve deux cartes faisant une conjugaison correcte, il les pose. Quand un joueur n'a plus de cartes, il sort du jeu et fait partie des gagnants.

Fin du jeu : A la fin, il ne reste qu'une carte «Mistigri» (deux pour le passé composé). Celui qui l'a a perdu.