

CONJUDINGO CE2

Manuel pédagogique

Introduction :

Le jeu pédagogique **Conjudingo CE2**, créé par Claire Lagoda Patingre, enseignante, se décline en plusieurs règles très simples à mettre en œuvre (bataille, rami, mistigri). Il complète le jeu **Conjudingo CE1**, certains temps abordés au CE1 étant complétés au CE2.

Les règles visent à un travail d'association entre des verbes conjugués aux temps du programme de la classe du CE2 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	2 ^{ème} groupe	3 ^{ème} groupe
Présent de l'indicatif			rougir, agir, finir	pouvoir, prendre, vouloir, partir, voir
Futur simple			rougir, agir, finir	aller, faire, venir, dire, prendre, voir, vouloir, partir, pouvoir
Imparfait	être, avoir	tomber, lancer, manger, jeter, appeler, crier, appuyer, jouer	rougir, agir, finir	aller, faire, venir, dire, prendre, voir, vouloir, partir, pouvoir

Les jeux, qui se déroulent dans un univers ludique, le grand froid (mais il ne faut pas que le jeu en jette un !) 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 :

Imparfait 1^{er} groupe

Tomber Je tombais Tu tombais Il, elle, on tombait Nous tombions Vous tombiez Ils, elles, tombaient	Lancer Je lançais Tu lançais Il, elle, on lançait Nous lancions Vous lanciez Ils, elles, lançaient
Manger Je mangeais Tu mangeais Il, elle, on mangeait Nous mangions Vous mangiez Ils, elles mangeaient	Jeter Je jetais Tu jetais Il, elle, on jetait Nous jetions Vous jetiez Ils, elles jetaient



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.

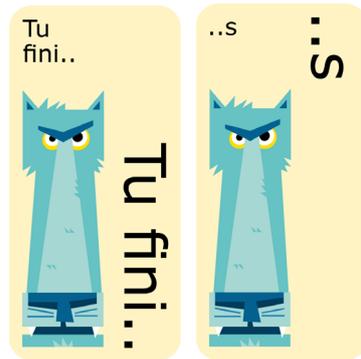
Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur (même temps et groupe) et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

Déroulement : Les joueurs posent en même temps face visible sur la table la première carte de leur tas. Le premier à trouver sur la table deux cartes formant une conjugaison valable les gagne et les pose à côté de lui. Si personne ne trouve, chacun pose à nouveau une carte.

Fin du jeu : Quand on a épuisé toutes les cartes en main, 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 :



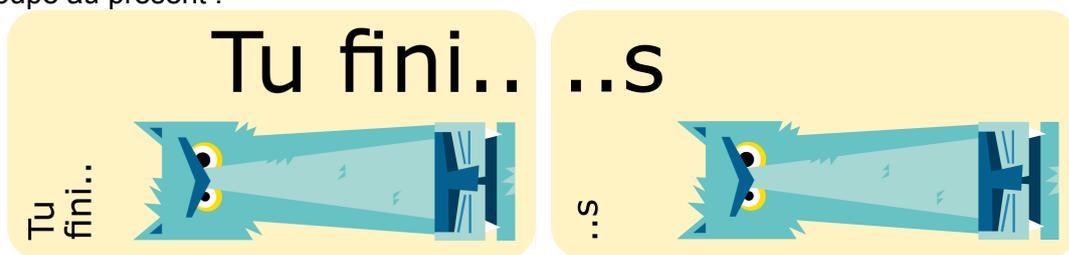
Le temps des verbes travaillés et leur groupe sont identifiés par la **couleur des cartes conjugaison** et des **cartes contrôle** et l'**animal** présent sur les cartes :

<i>Temps</i>	Présent de l'indicatif	Futur simple	Imparfait	Imparfait
<i>Genre</i>	2 ^{ème} groupe 3 ^{ème} groupe	2 ^{ème} groupe 3 ^{ème} groupe	Auxiliaires 1 ^{er} groupe	2 ^{ème} groupe 3 ^{ème} groupe
<i>Couleur de carte</i>	Beige	Fuschia	Jaune	Bleu
<i>Animal</i>	Loup	Ours blanc	Phoque	Renne
<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 :

Imparfait 1 ^{er} groupe	
Tomber	Lancer
Je tombais	Je lançais
Tu tombais	Tu lançais
Il, elle, on tombait	Il, elle, on lançait
Nous tombions	Nous lancions
Vous tombiez	Vous lanciez
Ils, elles, tombaient	Ils, elles lançaient
Manger	Jeter
Je mangeais	Je jetais
Tu mangeais	Tu jetais
Il, elle, on mangeait	Il, elle, on jetait
Nous mangions	Nous jetions
Vous mangiez	Vous jetiez
Ils, elles mangeaient	Ils, elles jetaient

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 : futur simple, 2^{ème} et 3^{ème} groupes) et sélectionnez rapidement les cartes de votre partie (couleur fuschia).

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 3^{ème} groupe :

- Lettres muettes des terminaisons des 3 premières personnes qui ne sont pas toujours les mêmes : (singulier) :
 - o je peuX
 - o je parS
 - o je prenDS
 - o tu voiS
 - o tu veuX
 - o elle prenD
 - o elle peuT
- Y de la 1^{ère} personne du pluriel : nous voYons
- Doublement du N : ils preNNent

Futur simple des verbes du 3^{ème} groupe :

- Changement du radical par rapport à l'infinitif pour certains verbes :
 - o Je pourrai (pouVoir)
 - o Tu voudras (vouLoir)
 - o Elles feront (faire)
 - o Vous viendrez (veNir)
 - o Il ira (aller)
 - o Vous verrez (voir)

Imparfait :

- « ais » et non « ai » comme au futur simple pour la première personne du singulier
- « i » ajouté systématiquement pour la première et la deuxième personne du pluriel même si le verbe réclame de doubler le i (vous criiez) ou contient un Y (nous appuyions, nous voyions)
- Des formes irrégulières : tu faisais (faire)
- Cédilles des verbes en « cer » : tu lançais, il lançait, elles lançaient
- E des verbes en GER : je mangeais, elle mangeait, ils mangeaient

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 (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.

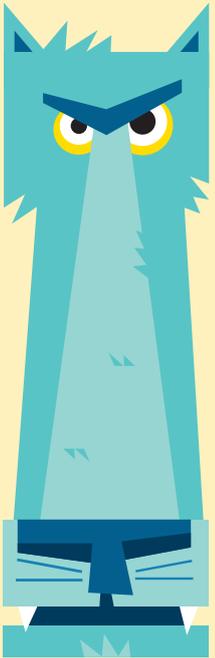
Cartes imprimables en grand format :

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

Et bientôt à votre disposition ... le jeu ConjuDingo CM1 ...

Présent de l'indicatif

3^e groupe



Partir

Je pars

Tu pars

Il, elle, on part

Nous partons

Vous partez

Ils, elles partent

Prendre

Je prends

Tu prends

Il, elle, on prend

Nous prenons

Vous prenez

Ils prennent

Voir

Je vois

Tu vois

Il, elle, on voit

Nous voyons

Vous voyez

Ils, elles voient

Vouloir

Je veux

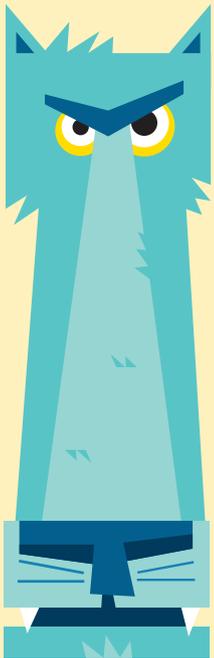
Tu veux

Il, elle, on veut

Nous voulons

Vous voulez

Ils, elles veulent



Pouvoir

Je peux

Tu peux

Il, elle, on peut

Nous pouvons

Vous pouvez

Ils, elles peuvent

Présent de l'indicatif **3^e groupe**

Finir

Je finis

Tu finis

Il, elle, on finit

Nous finissons

Vous finissez

Ils, elles finissent

Agir

J'agis

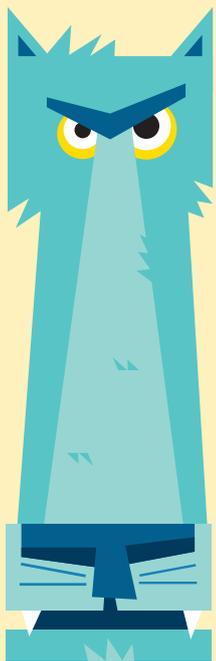
Tu agis

Il, elle, on agit

Nous agissons

Vous agissez

Ils, elles agissent



Rougir

Je rougis

Tu rougis

Il, elle, on rougit

Nous rougissons

Vous rougissez

Ils, elles rougissent

Présent de l'indicatif

2^e groupe

Finir

Je finirai

Tu finiras

Il, elle, on finira

Nous finirons

Vous finirez

Ils, elles finiront

Agir

J'agirai

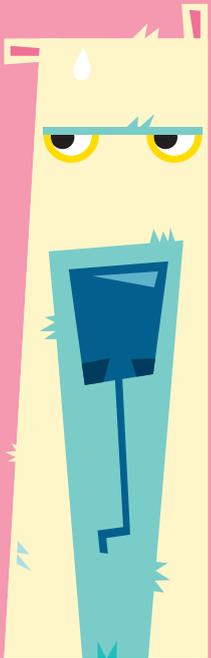
Tu agiras

Il, elle, on agira

Nous agirons

Vous agirez

Ils, elles agiront



Rougir

Je rougirai

Tu rougiras

Il, elle, on rougira

Nous rougirons

Vous rougirez

Ils, elles rougiront

Futur simple **2^e groupe**

Pouvoir

Je pourrai

Tu pourras

Il, elle, on pourra

Nous pourrons

Vous pourrez

Ils, elles pourront

Voir

Je verrai

Tu verras

Il, elle, on verra

Nous verrons

Vous verrez

Ils, elles verront



Vouloir

Je voudrai

Tu voudras

Il, elle, on voudra

Nous voudrons

Vous voudrez

Ils, elles voudront

Futur simple **3^e groupe**

Venir

Je viendrai

Tu viendras

Il, elle, on viendra

Nous viendrons

Vous viendrez

Ils, elles viendront

Dire

Je dirai

Tu diras

Il, elle, on dira

Nous dirons

Vous direz

Ils, elles diront



Partir

Je partirai

Tu partiras

Il, elle, on partira

Nous partirons

Vous partirez

Ils, elles partiront

Futur simple

3^e groupe

Faire

Je ferai

Tu feras

Il, elle, on fera

Nous ferons

Vous ferez

Ils, elles feront

Aller

J'irai

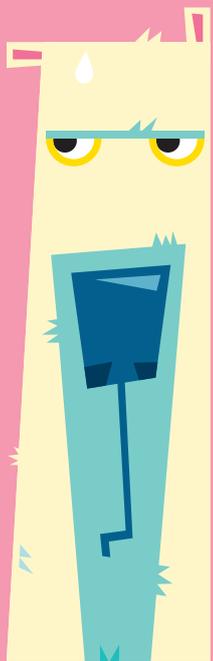
Tu iras

Il, elle, on ira

Nous irons

Vous irez

Ils, elles iront



Prendre

Je prendrai

Tu prendras

Il, elle, on prendra

Nous prendrons

Vous prendrez

Ils, elles prendront

Futur simple 3^e groupe

Imparfait - Auxiliaires



Avoir

J'avais

Tu avais

Il, elle, on avait

Nous avions

Vous aviez

Ils, elles avaient

Être

J'étais

Tu étais

Il, elle, on était

Nous étions

Vous étiez

Ils, elles étaient

Imparfait
1^{er} groupe



Jeter

Je jetais

Tu jetais

Il, elle, on jetait

Nous jetions

Vous jetiez

Ils, elles jetaient

Jouer

Je jouais

Tu jouais

Il, elle, on jouait

Nous jouions

Vous jouiez

Ils, elles jouaient

Imparfait
1^{er} groupe



Appeler

J'appelais

Tu appelais

Il, elle, on appelait

Nous appelions

Vous appeliez

Ils, elles appelaient

Tomber

Je tombais

Tu tombais

Il, elle, on tombait

Nous tombions

Vous tombiez

Ils, elles, tombaient

Imparfait
1^{er} groupe



Lancer

Je lançais

Tu lançais

Il, elle, on lançait

Nous lancions

Vous lanciez

Ils, elles lançaient

Manger

Je mangeais

Tu mangeais

Il, elle, on mangeait

Nous mangions

Vous mangiez

Ils, elles mangeaient

Imparfait
1^{er} groupe



Appuyer

J'appuyais

Tu appuyais

Il, elle, on appuyait

Nous appuyions

Vous appuyiez

Ils, elles appuyaient

Crier

Je criais

Tu criais

Il, elle, on criait

Nous criions

Vous criiez

Ils, elles criaient

Finir

Je finissais

Tu finissais

Il, elle, on finissait

Nous finissions

Vous finissiez

Ils, elles finissaient

Agir

J'agissais

Tu agissais

Il, elle, on agissait

Nous agissions

Vous agissiez

Ils, elles agissaient



Rougir

Je rougissais

Tu rougissais

Il, elle, on rougissait

Nous rougissions

Vous rougissiez

Ils, elles rougissaient

Imparfait

2^{ème} groupe

Venir

Je venais

Tu venais

Il, elle on venait

Nous venions

Vous veniez

Ils, elles venaient

Dire

Je disais

Tu disais

Il, elle, on disait

Nous disions

Vous disiez

Ils, elles disaient



Partir

Je partais

Tu partais

Il, elle, on partait

Nous partions

Vous partiez

Ils, elles partaient

Imparfait

3^{ème} groupe

Voir

Je voyais

Tu voyais

Il, elle, on voyait

Nous voyions

Vous voyiez

Ils, elles voyaient

Vouloir

Je voulais

Tu voulais

Il, elle, on voulait

Nous voulions

Vous vouliez

Ils, elles voulaient



Pouvoir

Je pouvais

Tu pouvais

Il, elle, on pouvait

Nous pouvions

Vous pouviez

Ils, elles pouvaient

Imparfait

3^{ème} groupe

Aller

J'allais

Tu allais

Il, elle, on allait

Nous allions

Vous alliez

Ils, elles allaient

Faire

Je faisais

Tu faisais

Il, elle, on faisait

Nous faisions

Vous faisiez

ils, elles faisaient



Prendre

Je prenais

Tu prenais

Il, elle, on prenait

Nous prenions

Vous preniez

Ils, elles prenaient

Imparfait

3^{ème} groupe

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.