

# -ConjuMouv'-

## Type d'activité

Jeu calme

## Compétence(s) Travaillée(s)

La conjugaison

## Nombre de participants

De 2 à 4 participants

## Matériel

- le plateau de jeu
- les pastilles verbes/temps/pronoms personnels (à imprimer autant de fois que le nombre de joueurs + 1x)
- des gommettes rouges, bleues et vertes (ou marqueurs indélébiles des mêmes couleurs)
- 12 bouchons de bouteilles en plastiques

## Déroulement

Comme pour le jeu Animouv de chez DJECO.

**But du jeu :** gagner un maximum de points. Pour cela, les joueurs déplacent les jetons "bouchons" sur le plateau afin de réaliser les alignements des 3 pastilles de couleur différentes (1 verbe, 1PP et 1temps).

**Préparation du jeu :** L'animateur choisi 3 verbes et 3 temps à travailler.

Il place ces 6 jetons sur le plateau de jeu ainsi que les 6 jeton PP.

A côté, il dispose les même pastilles face contre table. (si 2 joueurs, 2X chaque pastilles. Si 3 joueurs, 3X chaque pastilles, ...)

			o	o
		o	o	o
	o	o	o	
o	o	o		
	o			

NB: Les jetons se déplacent à la verticale et à l'horizontale, jamais en diagonale.

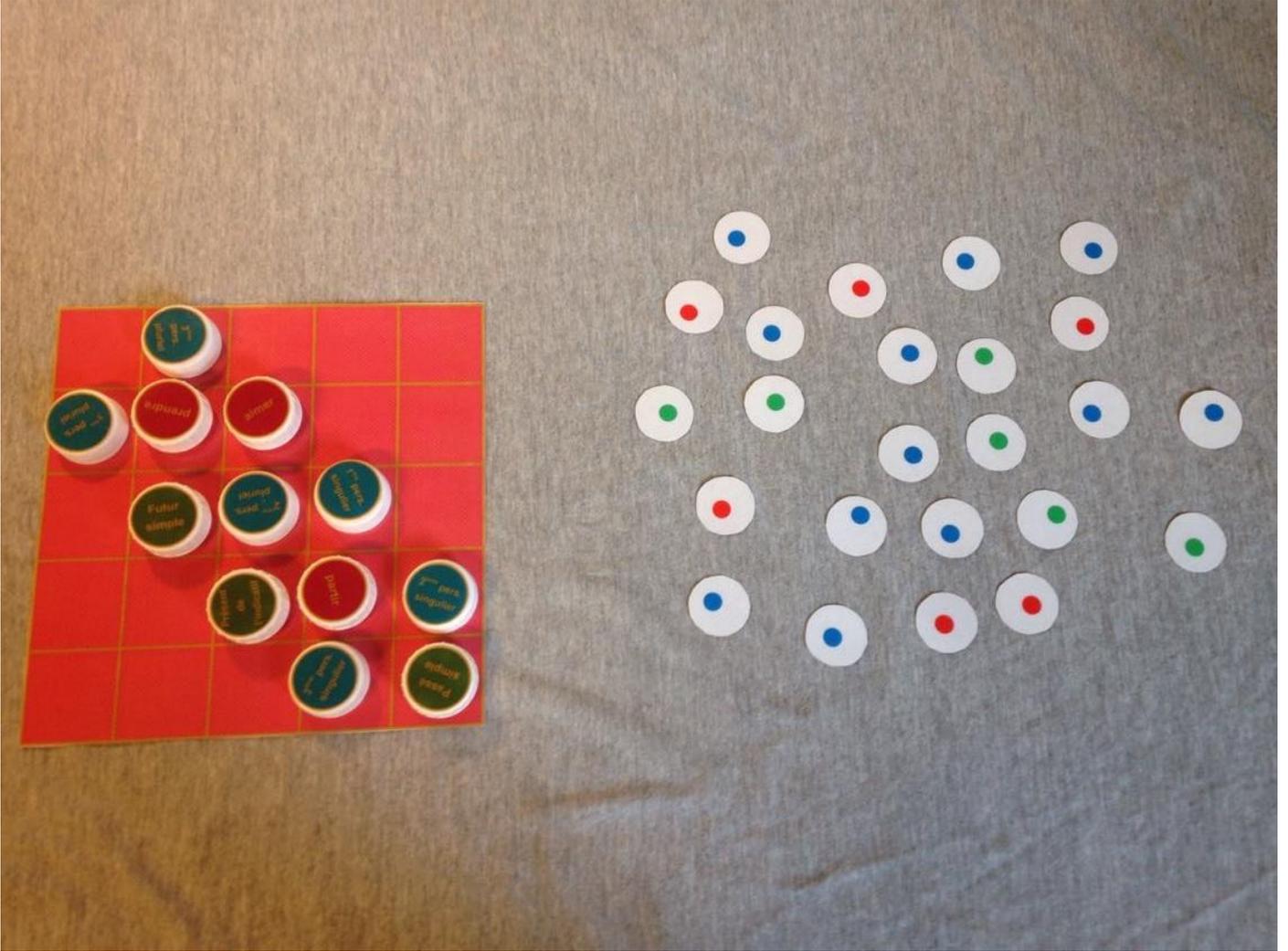
**Déroulement du jeu :** Les joueurs piochent une pastille de chaque couleur, donc 3. Le joueur le plus jeune démarre puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour de jeu, le joueur peut déplacer un jeton soit sur une case adjacente libre, soit en le faisant « sauter » au dessus d'un ou plusieurs jetons . Un jeton peut « sauter » s'il n'a pas de case libre entre sa case de départ et la première case qu'il saute. Il faut également qu'il y ait une case libre après le ou les jeton(s) qu'il saute pour pouvoir se poser après son « saut ».

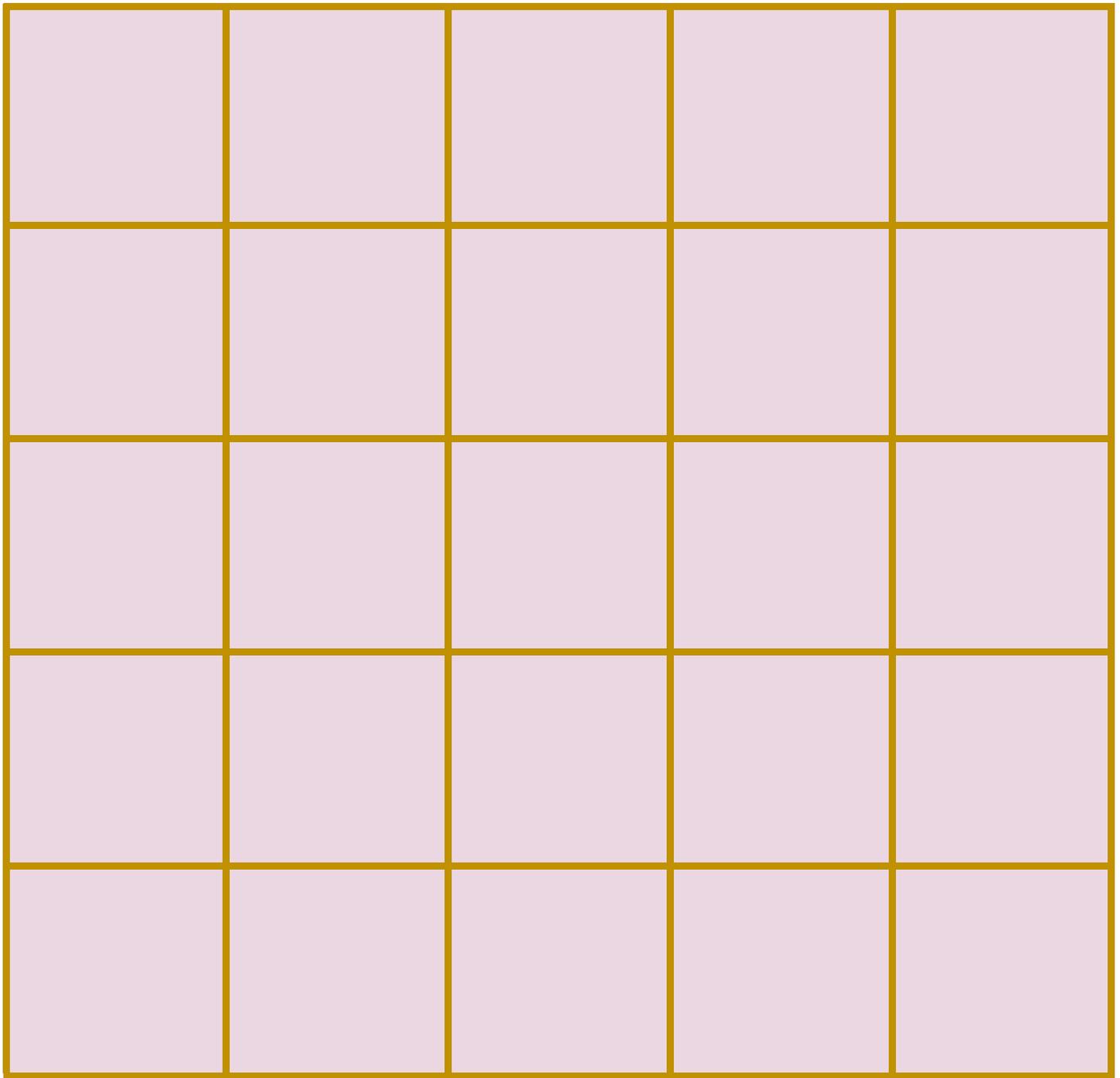
Un jeton peut faire plusieurs sauts d'affilé = un rebond

Lorsqu'un joueur a réussi à aligner les 3 jetons correspondants aux 3 pastilles piochées il montre ses 3 pastilles aux autres joueur et énonce sa phrase conjuguée.

Exemple, si le joueur a pioché : 1ère pers. pluriel/ présent de l'indicatif/partir, il dit « nous partons »

S'il ne s'est pas trompé, il marque 3 points. S'il s'est trompé mais a bien aligné les 3 jetons, il marque 1 point. Ensuite, il replace les pastilles avec les autres et en pioches 3 nouvelles et ainsi de suite.





1<sup>ère</sup> pers.  
singulier

2<sup>ème</sup> pers.  
singulier

3<sup>ème</sup> pers.  
singulier

1<sup>ère</sup> pers.  
pluriel

2<sup>ème</sup> pers.  
pluriel

3<sup>ème</sup> pers.  
pluriel

Présent  
de  
l'indicatif

Passé  
simple

Futur  
simple

Imparfait

Passé  
composé

prendre

s'asseoir

être

avoir

pouvoir

faire

envoyer

aller

prendre

devoir

voir

permettre

vouloir

mettre

dire

savoir

appeler

venir

attendre

aimer

joindre

Manger

partir

