

# -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 ».

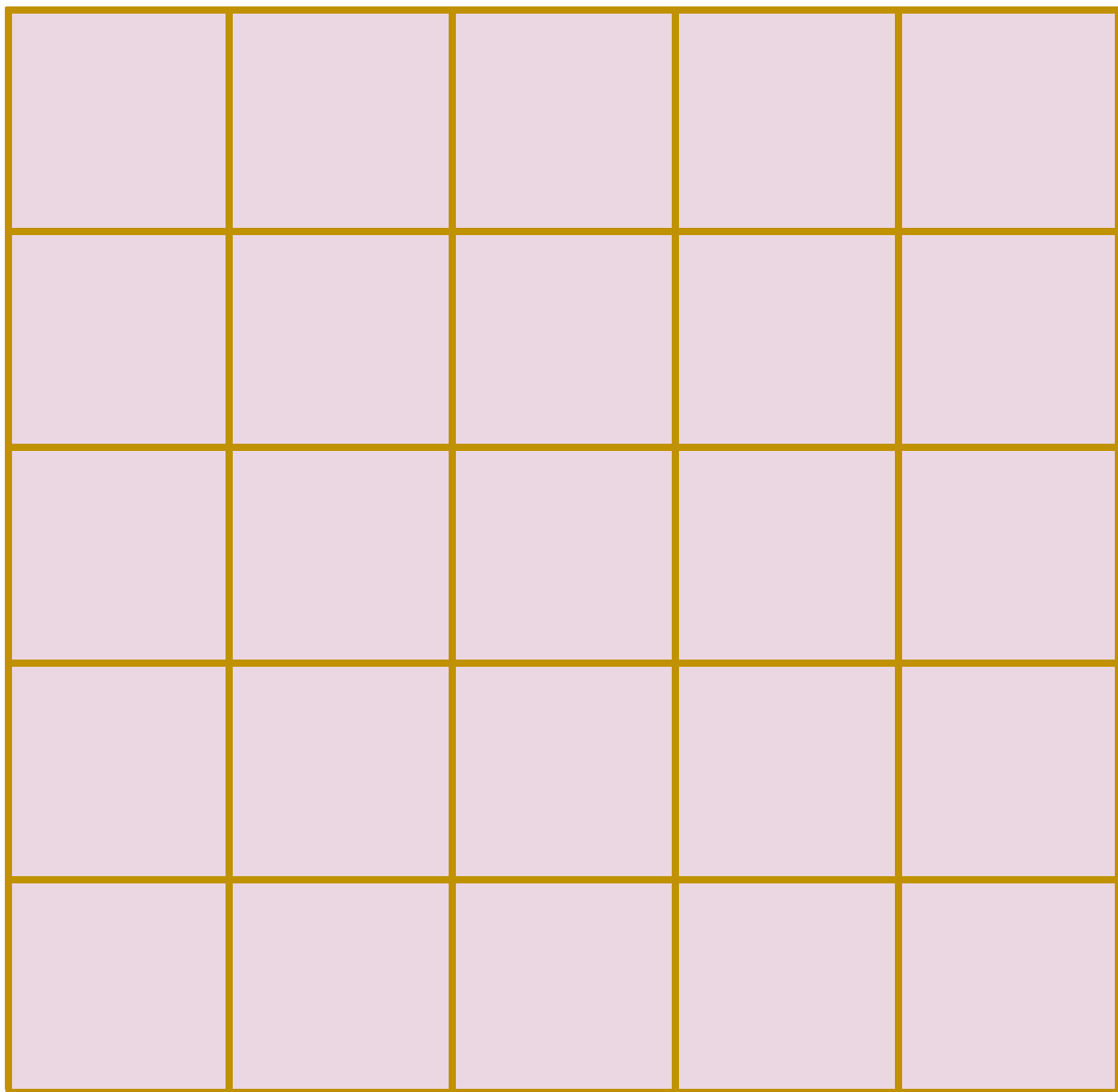
Un jeton peut faire plusieurs sauts d'affilé = un rebond

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

