

Le Roi de la Conjugaison

Cycle 3



Objectif : Appréhender le verbe de différentes manières dans des phrases diverses.

But du jeu : Arriver le premier sur la case centrale du plateau de jeu.

- Un plateau de jeu
- 6 pions et un dé
- 330 cartes pour CE2/CM1/CM2
(110 niveau A, 110 niveau B, 110 niveau C).

Sur chaque carte sont inscrites une phrase et une question. Les élèves devront répondre à la question posée.

Quelques exemples de cartes

Trouver le temps d'un verbe.

Niveau A

Niveau B

Niveau C



1

Nous marchions sous la neige.

À quel temps est conjugué le verbe *marcher* ?



15

Comme tous les jours, il but son café rapidement.

À quel temps est conjugué le verbe *boire* ?



8

Pierre et Hugo ne souhaitaient pas venir avec nous.

À quel temps est conjugué le verbe *souhaiter* ?

Trouver l'infinitif dans une phrase.



30

Elle prendra le train pour aller à Paris.

Quel est l'infinitif du verbe conjugué ?



25

Je suis partie tôt pour ne pas être en retard.

Quel est l'infinitif du verbe conjugué ?



35

Timothée voulait s'en aller avant la tombée de la nuit.

Quel est l'infinitif du verbe conjugué ?

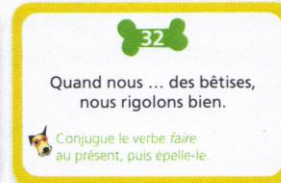
Conjuguer le verbe.



51

Dans le ciel étoilé, nous voy... des étoiles filantes.

Quelle est la terminaison du verbe *voir* conjugué au présent ?



32

Quand nous ... des bêtises, nous rigolons bien.

Conjuge le verbe *faire* au présent, puis épelle-le.



42

S'il faisait moins froid, les enfants se ... dans la rivière.

Conjuge le verbe *baigner* au conditionnel, puis épelle-le.

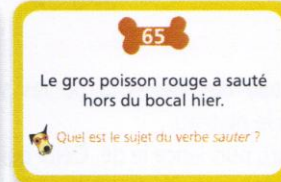
Trouver le sujet d'un verbe conjugué.



84

Est-ce que tu pourras me faire un dessin ?

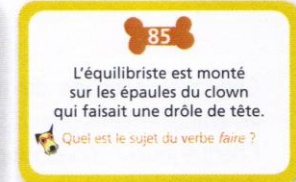
Quel est le sujet du verbe *pouvoir* ?



65

Le gros poisson rouge a sauté hors du bocal hier.

Quel est le sujet du verbe *sauter* ?



85

L'équilibriste est monté sur les épaules du clown qui faisait une drôle de tête.

Quel est le sujet du verbe *faire* ?

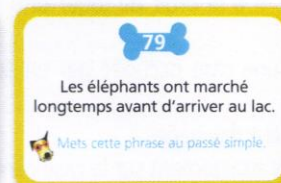
Changer le temps d'une phrase.



107

Nous prenons le train.

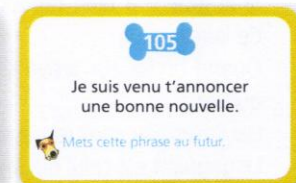
Mets cette phrase au futur.



79

Les éléphants ont marché longtemps avant d'arriver au lac.

Mets cette phrase au passé simple.



105

Je suis venu t'annoncer une bonne nouvelle.

Mets cette phrase au futur.

Les 5 catégories de questions, correspondant aux 5 objectifs précités, sont adaptées aux 3 niveaux du cycle 3.

Les verbes abordés

- CE2 : être, avoir, aller, dire, faire, pouvoir, partir, prendre, venir, voir, vouloir, verbes du premier et deuxième groupes.
- CM1 et CM2 : tous les verbes.

Le temps des verbes abordés

- CE2 : présent, imparfait et futur.
- CM1 : présent, imparfait, futur, passé composé, passé simple et impératif présent.
- CM2 : présent, imparfait, futur, passé composé, passé simple et impératif présent, futur antérieur, plus-que-parfait, conditionnel présent.

La complexité de la phrase

- CE2 : le sujet est devant le verbe et près du verbe. Le sujet peut être un nom commun, un nom propre ou un pronom.
- CM1 : le sujet peut être devant le verbe ou inversé, il peut être éloigné du verbe. Il peut faire partie d'un groupe nominal (le gros poisson rouge). Dans ce cas, on admettra les deux réponses : le poisson ou le gros poisson rouge.
- CM2 : toutes les variantes possibles et la possibilité d'avoir pour sujet un verbe à l'infinitif. Le sujet peut être le nom noyau dans le groupe nominal (une troupe de touristes arrive.)

Règle du jeu

Choisir en fonction du niveau des élèves la ou les séries de cartes que l'on va utiliser, puis les placer sur les emplacements prévus sur le plateau.

Chaque joueur choisit un pion, puis lance le dé. Celui qui obtient le meilleur score commence et avance du nombre de points indiqué. Il pioche une carte de la couleur de la case sur laquelle il est tombé. Il lit la phrase et répond à la question posée.

Le meneur de jeu valide la réponse en cherchant la phrase dans le cahier des solutions.

Si le joueur a bien répondu, il a le droit de jouer une seconde fois. C'est ensuite au joueur placé à sa gauche de lancer le dé.

Quand un joueur arrive sur une case occupée par un autre joueur, il renvoie ce joueur sur la case qu'il vient de quitter.

Les cases blanches représentent des gages.

Le gagnant est celui qui arrive exactement sur la case centrale. Le joueur qui obtient un nombre de points supérieur au nombre de cases restantes doit se rendre sur la case centrale, puis reculer du nombre de points en trop.