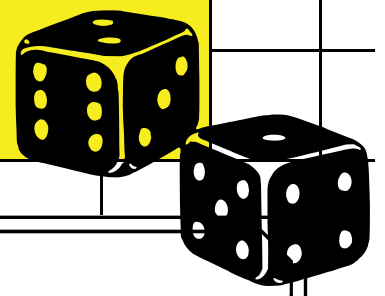


# Faire créer un jeu de l'oie des conjugaisons aux élèves



## DISTRIBUER LA FICHE SUR LES VERBES USUELS

- revoir la définition de "mode"
- revoir la définition de "temps"
- revoir les temps de chaque mode

## EXPLIQUER LE PROJET

- les élèves sont en binômes
- chaque plateau porte le nom de ses créateurs
- l'objectif est à la fois ludique et pédagogique
- chaque binôme crée ses propres règles
- les binômes discutent pour décider du nombre de dés souhaités

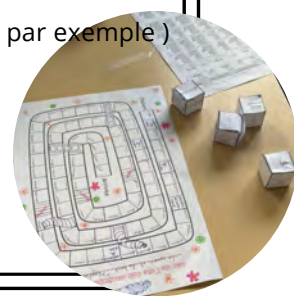
## LA RÉALISATION

- distribuer le plateau de jeu et les dés
- les cases du plateau sont remplies avec les verbes de la fiche
- on proposera deux, trois ou quatre dés selon les règles élaborées
- minimum 2 dés ; temps et modes, avec relance si le temps n'existe pas dans le mode (exemple ; futur du conditionnel !)
- possibilité d'un dé pour avancer sur les cases ( non obligatoire, les élèves peuvent opter pour une avance case par case)
- possibilité d'un dé pour conjuguer une personne précise ( si ce dé n'est pas choisi, le joueur devra réciter tout le verbe)
- possibilité de rajouter des serpents et échelles ( pour monter et descendre dans les cases)
- possibilité de créer des gages
- possibilité d'établir des règles originales ( thème du jeu ; super Mario, dragons et chevaliers ...) et une décoration du plateau personnalisée



## LE JEU

- les élèves jouent à leur propre jeu et reprennent éventuellement leurs propres règles s'ils se rendent compte qu'elles ne fonctionnent pas ( nécessité de dés supplémentaires par exemple )
- échange de plateaux de jeux entre binômes



durée totale de l'activité : 2 heures