La quête des conjugaisons

Règles du jeu

RÈGLE DU JEU

2 à 6 joueurs ou équipes. Partie chronométrée conseillée : 20 minutes.

BUT DU JEU

Réunissez six trophées de couleurs différentes, rejoignez la case 30 « Arrivée », puis réussissez le défi final.

MATÉRIEL

Un plateau, 72 cartes, 6 pions, 6 collecteurs, 36 trophées et le corrigé séparé. Ajoutez un dé à six faces et une ardoise par joueur ou équipe.

INSTALLATION

Choisissez les cartes avec les repères de la page 2 et le tableau de la page 7. Mélangez-les, illustrations visibles. Chaque joueur prend un pion et un collecteur. Placez les pions près de « Départ », juste avant 01. Le plus grand résultat au dé commence ; relancez en cas d'égalité. Jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. Lancez le dé. Choisissez d'avancer de 1 au nombre indiqué : avec un 4, avancez de 1, 2, 3 ou 4 cases. Comptez depuis la case qui suit votre pion ; au départ, comptez 01. Arrêtez-vous sur 30 même si vous pourriez aller plus loin. Plusieurs pions peuvent partager une case.
2. Piochez une carte et posez-la bien visible. Tous les joueurs complètent la phrase sur leur ardoise en respectant le mode, le temps, la personne et le nombre. Le joueur actif lit sa réponse en premier.
3. Le joueur suivant vérifie avec le corrigé. Une réponse juste permet au seul joueur actif de prendre un trophée de la couleur de sa case, s'il ne la possède pas encore.
4. Si la réponse est fausse, corrigez-la sans gagner de trophée. Le pion reste sur sa case. Défaussez la carte, puis passez au joueur suivant. Sur 30 sans les six couleurs, repartez de 01 à votre prochain tour.

CARTES UTILISÉES

Défaussez chaque carte après vérification. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. La couleur d'une case n'impose aucun temps verbal.

La quête des conjugaisons

Fin de partie et repères pour l'enseignant

FIN DE LA PARTIE

Quand vous êtes sur 30 « Arrivée » avec vos six couleurs, annoncez le défi final au début de votre prochain tour, sans lancer le dé. Piochez deux cartes et répondez aux deux. Deux réponses justes vous font gagner. Sinon, gardez vos trophées, restez sur 30 et réessayez au prochain tour.

RÉPONSES ET AIDES

Le corrigé reprend les pronoms et la forme conjuguée à obtenir. Validez la conjugaison : ses accents, son auxiliaire et l'accord du participe passé. À l'impératif, aucun pronom sujet n'est exprimé. Autorisez les mémos fournis ou une recherche en binôme. À l'oral, faites épeler les terminaisons et les accords.

SÉLECTION DES CARTES

CM1 : A01 à A24, au fur et à mesure des temps étudiés.
CM2 : A01 à A36 ; A25 à A36 ajoutent le plus-que-parfait et le passé simple.
6e : A01 à A36 et B01 à B12, dont le conditionnel présent et l'impératif présent.
Cycle 4 : cartes A et B selon les notions enseignées. Le tableau de la page 7 permet de sélectionner un seul temps ou plusieurs.

PARTIE COURTE

Pour débuter, remplacez « six couleurs » par « trois couleurs » dans la règle. Vous pouvez aussi fixer une durée : si personne n'a gagné après 20 minutes, terminez le tour de table. Le plus grand nombre de couleurs l'emporte ; en cas d'égalité, la victoire est partagée.

COULEURS ET NUMÉROS DES CASES

- 1 Bleu : 01, 07, 13, 19, 25
- 2 Sauge : 02, 08, 14, 20, 26
- 3 Ocre : 03, 09, 15, 21, 27
- 4 Corail : 04, 10, 16, 22, 28
- 5 Lilas : 05, 11, 17, 23, 29
- 6 Turquoise : 06, 12, 18, 24, 30

IMPRESSION

Matériel : les 7 pages en recto simple, orientation automatique. Pages 1 et 2 : règles ; 3 : plateau A4 ; 4 : pions et mémos ; 5 : collecteurs ; 6 : trophées ; 7 : guide. Le plateau A3 est fourni à part. **Cartes :** 16 pages en recto verso, bord long, taille réelle (100 %). Pages 1 à 8 : A ; 9 à 16 : B. Testez une paire avant l'ensemble.

Les repères pédagogiques et les références officielles figurent en page 7. Le conditionnel est classé parmi les temps de l'indicatif.

La quête des conjugaisons

Départ

01 02 03 04 05 06 07

08 09 10 11 12 13 14

15 16 17 18 19 20 21

22 23 24 25 26 27

28 29 30

Arrivée









Pions et mémos de conjugaison

Découpez les contours pleins. Pliez au milieu pour réunir les deux faces, puis repliez les languettes vers l'extérieur pour faire tenir le pion.



Traits pleins : découpe. Pointillés : plis. Les languettes servent de pieds.

Six mémos individuels à découper

Ordre : je, tu, il/elle, nous, vous, ils/elles. **Imparfait :** -ais, -ais, -ait, -ions, -iez, -aient. **Futur :** -ai, -as, -a, -ons, -ez, -ont.	Ordre : je, tu, il/elle, nous, vous, ils/elles. **Imparfait :** -ais, -ais, -ait, -ions, -iez, -aient. **Futur :** -ai, -as, -a, -ons, -ez, -ont.
Ordre : je, tu, il/elle, nous, vous, ils/elles. **Imparfait :** -ais, -ais, -ait, -ions, -iez, -aient. **Futur :** -ai, -as, -a, -ons, -ez, -ont.	Ordre : je, tu, il/elle, nous, vous, ils/elles. **Imparfait :** -ais, -ais, -ait, -ions, -iez, -aient. **Futur :** -ai, -as, -a, -ons, -ez, -ont.
Ordre : je, tu, il/elle, nous, vous, ils/elles. **Imparfait :** -ais, -ais, -ait, -ions, -iez, -aient. **Futur :** -ai, -as, -a, -ons, -ez, -ont.	Ordre : je, tu, il/elle, nous, vous, ils/elles. **Imparfait :** -ais, -ais, -ait, -ions, -iez, -aient. **Futur :** -ai, -as, -a, -ons, -ez, -ont.

Mes six trophées

Un collecteur par joueur ou équipe. Posez chaque trophée sur le même numéro.



Joueur / équipe

1 2 3

4 5 6



Joueur / équipe

1 2 3

4 5 6



Joueur / équipe

1 2 3

4 5 6



Joueur / équipe

1 2 3

4 5 6



Joueur / équipe

1 2 3

4 5 6



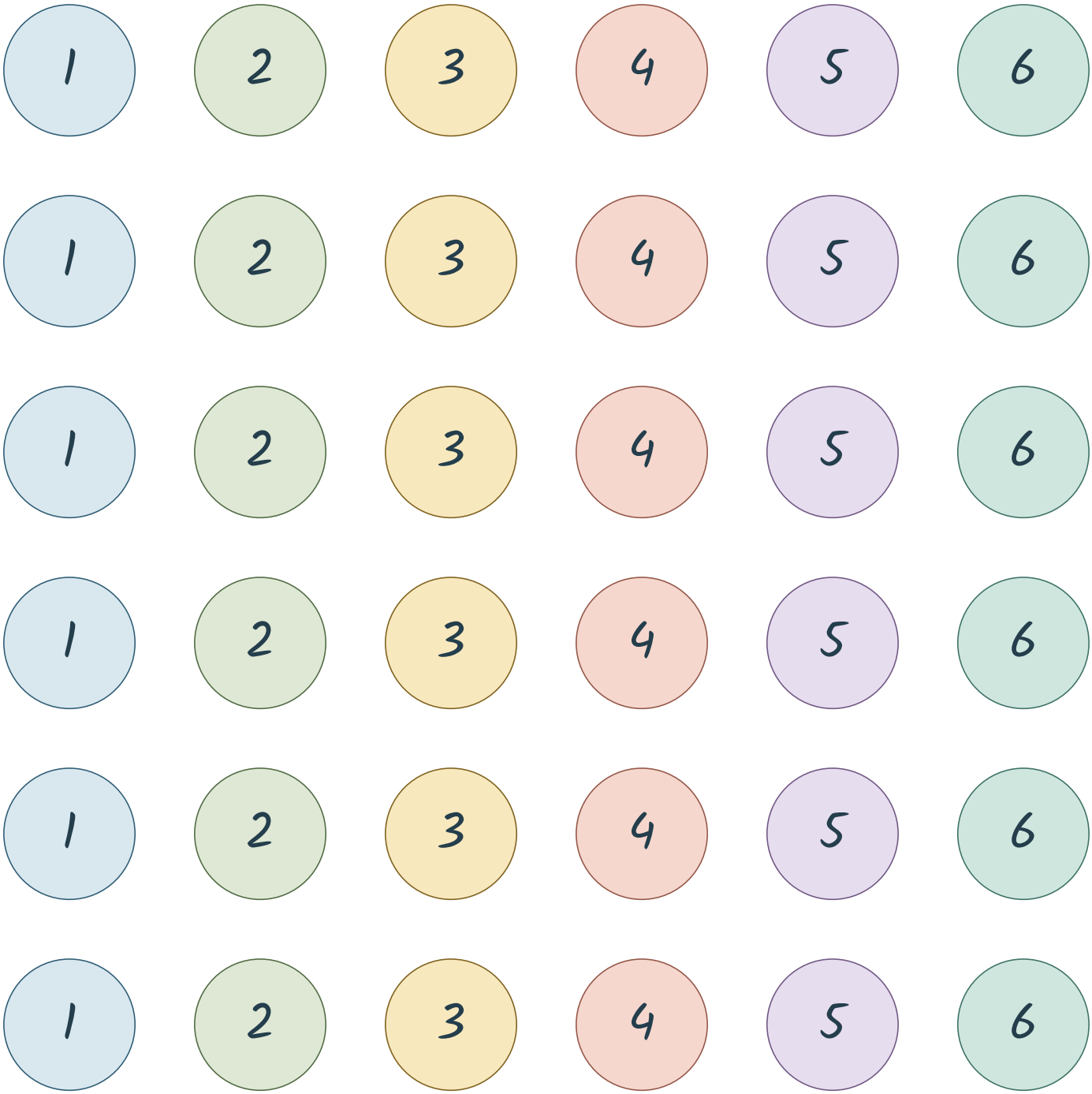
Joueur / équipe

1 2 3

4 5 6

Les trophées à collecter

Découpez les 36 jetons ronds. Chaque joueur peut recevoir un trophée de chacune des six couleurs.



Avant de valider ma réponse

J'ai respecté le mode et le temps demandés.
J'ai vérifié la personne, le nombre et les accents.
Aux temps composés, j'ai écrit l'auxiliaire et le participe passé.
Avec « être », j'ai accordé le participe passé avec le sujet.

La quête des conjugaisons

Choisir les cartes et accompagner les élèves

Cartes	Mode	Temps	Sélection conseillée
A01 à A06	indicatif	présent	CM1 et au-delà
A07 à A12	indicatif	imparfait	CM1 et au-delà
A13 à A18	indicatif	futur	CM1 et au-delà
A19 à A24	indicatif	passé composé	CM1 et au-delà
A25 à A30	indicatif	plus-que-parfait	CM2 et au-delà
A31 à A36	indicatif	passé simple	CM2 et au-delà
B01 à B06	indicatif	conditionnel présent	6e et au-delà
B07 à B12	impératif	présent	6e et au-delà
B13 à B18	subjonctif	présent	Cycle 4 selon la progression
B19 à B24	indicatif	futur antérieur	Cycle 4 selon la progression
B25 à B30	indicatif	conditionnel passé	Cycle 4 selon la progression
B31 à B36	indicatif	passé antérieur	Cycle 4 selon la progression

Pour débuter : choisissez un temps déjà étudié ; ajoutez ensuite un temps proche pour comparer les formes. Les cartes B19 et B22 ajoutent un accord avec un COD placé avant le verbe.

Pour justifier : dans B19, « l' » reprend « cette fiche » ; dans B22, « les » reprend « ces photos ». Ces pronoms sont COD. Les sujets restent « je » et « nous ». Au subjonctif, « que » introduit la subordonnée et ne fait pas partie de la forme verbale.

Après la partie : faites expliquer une correction, puis réemployer deux formes conjuguées dans un court texte.

Références : programme de français du cycle 3, BO n° 16 du 17 avril 2025, p. 16 à 21 ; La grammaire du français - Terminologie grammaticale, p. 36 à 38. Le conditionnel présent et le conditionnel passé appartiennent à l'indicatif.

education.gouv.fr/bo/2025/Hebdo16/MENE2504620A • eduscol.education.gouv.fr