

## Jeu de conjugaison sur le modèle de Puissance 4

### Matériel à prévoir :

plateau de jeu (page suivante )+ jetons ou rectangles de deux couleurs pour recouvrir les cases

### Règle:

Se joue à 2 joueurs ou 2 équipes. Le premier qui aligne 4 jetons horizontalement, verticalement ou en diagonale a gagné la partie.

Le joueur choisit une case. Pour pouvoir y déposer son jeton, il doit énoncer (ou épeler, ou écrire) la forme verbale qui s'y trouve. Les chiffres qui accompagnent l'infinitif indiquent la personne (1=je, 2=tu,...)

### Validation:

- par l'adversaire avec ou sans tableau de référence ou par l'enseignant

### Variantes:

- définir en début de partie à quel temps seront conjuguées toutes les formes
- plus difficile: l'élève choisit le temps qu'il veut. Il énonce la forme verbale et précise de quel temps il s'agit

|               |               |              |               |              |               |
|---------------|---------------|--------------|---------------|--------------|---------------|
| prendre<br>2  | être<br>6     | dire<br>5    | avoir<br>4    | aller<br>1   | pouvoir<br>2  |
| se laver<br>5 | faire<br>1    | vouloir<br>5 | donner<br>2   | dire<br>4    | prendre<br>1  |
| avoir<br>2    | pouvoir<br>6  | manger<br>2  | être<br>1     | faire<br>3   | se laver<br>3 |
| faire<br>6    | aller<br>6    | prendre<br>3 | manger<br>6   | avoir<br>6   | venir<br>1    |
| être<br>2     | venir<br>2    | faire<br>2   | donner<br>1   | aller<br>3   | vouloir<br>1  |
| pouvoir<br>3  | vouloir<br>6  | dire<br>1    | se laver<br>1 | être<br>5    | faire<br>4    |
| donner<br>6   | se laver<br>4 | avoir<br>1   | manger<br>4   | pouvoir<br>1 | donner<br>5   |
| venir<br>4    | dire<br>6     | faire<br>5   | vouloir<br>2  | venir<br>6   | aller<br>2    |