

CONJUDINGO

CM1
CM2

LA JUNGLE DE LA CONJUGAISON DEVIENT AMUSANTE

ConjuDingo CM1-CM2 est un jeu de conjugaisons qui permet de couvrir tout le programme de CM1-CM2, y compris les difficultés.

C'est un jeu :

Pédagogique Les règles de jeu incitent les joueurs à apprendre la conjugaison par temps et par genre.

Jouable en autonomie Les élèves se corrigent eux-mêmes grâce à une représentation ludique de dinosaures.

Progressif 4 niveaux de progression représentés par 4 animaux.

Adaptable Les 3 règles (**Bataille, Rami, Mistigri**) permettent de manipuler 25 verbes selon 5 temps et 2 modes : le présent, le passé et le futur simple, le passé composé et l'imparfait de l'indicatif et le présent de l'impératif

Économique Un jeu complet : 5 règles (3 règles incluses + 2 offertes dans le manuel pédagogique) et cartes de rappel des conjugaisons.



VERBES

Auxiliaires

Être et Avoir

1^{er} groupe

Lancer, manger, jeter, appeler, crier, appuyer, jouer

2^{ème} groupe

Finir

3^{ème} groupe

Aller, faire, venir, dire, prendre, rendre, voir, vouloir, partir, pouvoir, devoir, savoir, croire, mettre, boire

Passé simple
(Auxiliaires
et 1^{er} groupe)

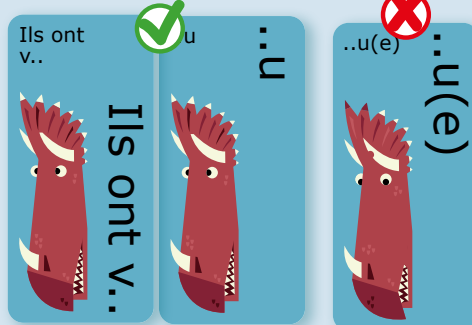
Passé simple
(2^e & 3^e groupe)

Passé Composé
(2^e & 3^e groupe)

Verbes Irréguliers
(Présent/Imparfait/
Futur) et Impératif



Représentation
ludique



Système pratique
d'appariement

INFOS PRATIQUES

CRÉATION : Claire Lagoda Patingre

ILLUSTRATION : Muriel Abi Chaker

ÉDITION : Aritma

CONTENU : 102 cartes de jeu, 3 règles et 8 cartes de rappel de conjugaison.

NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 6 - ÂGE : 9 ans et +

DURÉE D'UNE PARTIE : 10 minutes

REF : CGCONJ301



3 760052 142345

LE + PRODUIT :

Un contenu conforme aux programmes scolaires 2018. Existe en version CE1 et CE2.

Un manuel pédagogique téléchargeable gratuitement vous apporte des conseils d'utilisation en classe et en aide personnalisée ainsi que 2 règles de jeu supplémentaires.



La collection de jeux éducatifs
de Aritma
www.aritma.net, info@aritma.net