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**.

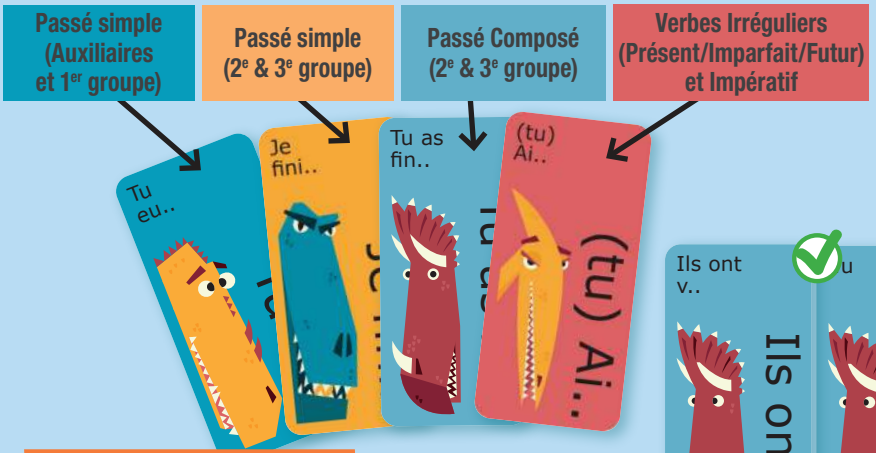
Adaptable Les 3 règles (**Bataille, Rami, Mistigri**) permettent de manipuler **25 verbes** selon **5 temps et 2 modes** : **le présent, le passé et le futur simple, le passé composé** et **l'imparfait de l'indicatif et le présent de l'impératif**

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

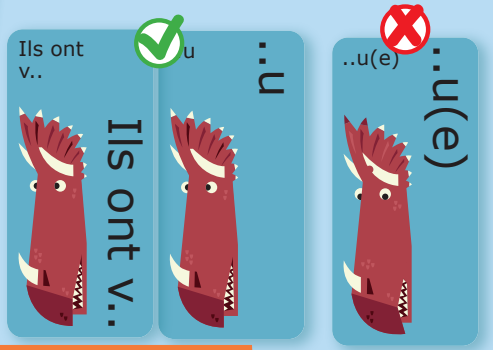


Les + produit :
Un contenu conforme aux programmes scolaires 2018. Existe en version CE1 et CE2.

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



Représentation ludique



Système pratique d'appariement

VERBES

Auxiliaires
Être
Avoir

1er groupe
Lancer, manger, jeter, appeler, crier, appuyer, jouer

2e groupe
Rougir, agir, finir

3e groupe
Aller, faire, venir, dire, prendre, voir, vouloir, partir, pouvoir

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 : CGCONJ201
3 760052 142345

didacool

Aritma – Collection de jeux éducatifs
www.aritma.net, info@aritma.net

Distribué en France par Asmodee France, au Benelux par Amodee Belgique, en Suisse par Swissgames.