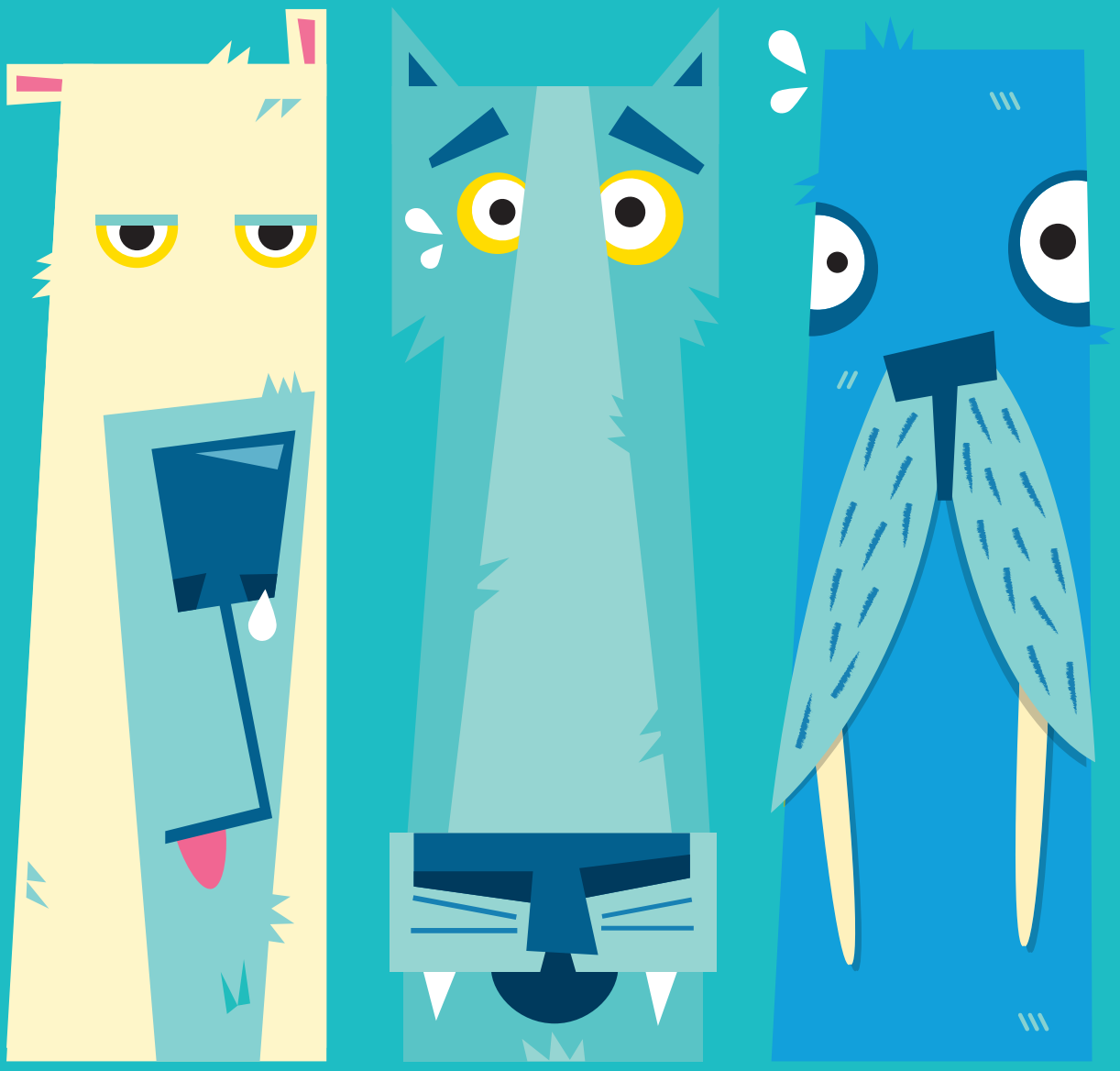
CONJUDINGO CE2

MANUEL PEDAGOGIQUE



didacool

Jeux de conjugaison, niveau CE2

2 à 6 joueurs **âge 8+**

CONJUDINGO CE2

Manuel pédagogique

Introduction :

Le jeu pédagogique **Conjudingo CE2**, créé par Claire Lagoda Patingre, enseignante, se décline en plusieurs règles très simples à mettre en œuvre (bataille, rami, mistigri). Il complète le jeu **ConjuDingo CE1**, certains temps abordés au CE1 étant complétés au CE2.

Les règles visent à un travail d'association entre des verbes conjugués aux temps du programme de la classe du CE2 et leurs terminaisons selon les Instructions Officielles de juin 2008, et en fonction des difficultés particulières de ces conjugaisons, à savoir :

	Auxiliaires	1er groupe	2ème groupe	3ème groupe
Présent de l'indicatif			rougir, agir, finir	pouvoir, prendre, vouloir, partir, voir
Futur simple			rougir, agir, finir	aller, faire, venir, dire, prendre, voir, vouloir, partir, pouvoir
Imparfait	être, avoir	tomber, lancer, manger, jeter, appeler, crier, appuyer, jouer	rougir, agir, finir	aller, faire, venir, dire, prendre, voir, vouloir, partir, pouvoir

Les jeux, qui se déroulent dans un univers ludique, le grand froid (mais il ne faut pas que le jeu en jette un !) permettent de réviser et de mettre en jeu la mémorisation des terminaisons de ces verbes en s'exerçant de différentes façons avec le même matériel.

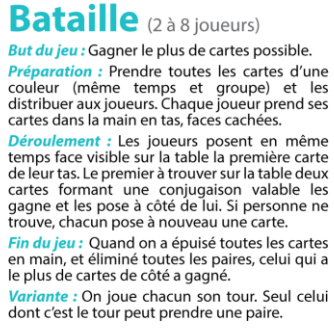
Matériel

Le jeu comporte :

4 « **cartes contrôle** » Recto/Verso de rappel des conjugaisons :



Deux « **cartes règles** » recto/verso, pour expliquer les trois règles de Bataille, Rami et Mistigri :

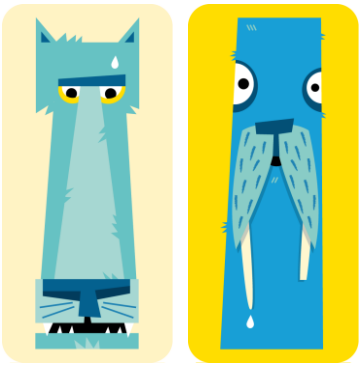


107 « **cartes conjugaison** » Recto/verso comportant le début de la conjugaison ou sa terminaison :





Les **cartes conjugaison** comportent 6 faces « Mistigri ». Elles servent uniquement dans le jeu de Mistigri :



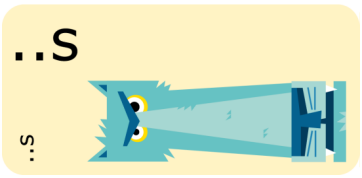
Principe et objectifs des cartes :

Les joueurs doivent **associer deux cartes conjugaison pour former une forme verbale correcte** : pronom personnel et radical verbal sur la première carte, terminaison sur la deuxième carte.

Exemple :

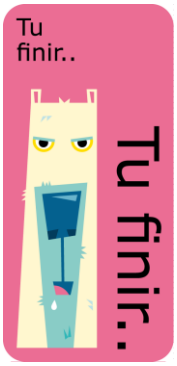
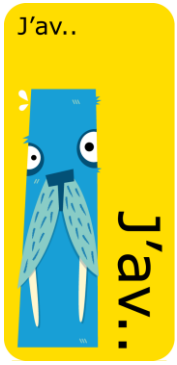
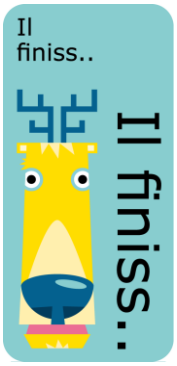


« carte verbe »



« carte terminaison »

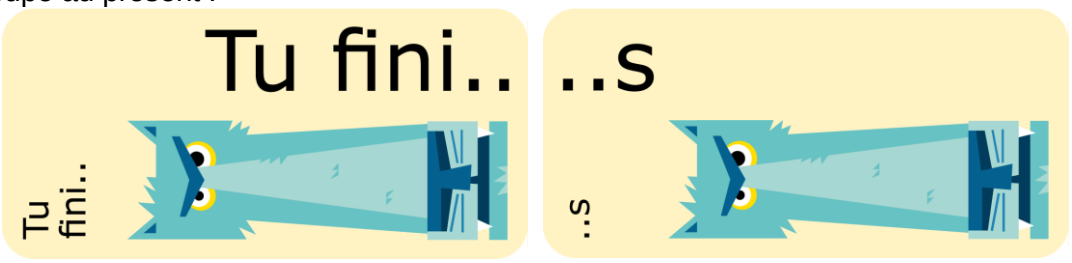
Le temps des verbes travaillés et leur groupe sont identifiés par la **couleur des cartes conjugaison** et des **cartes contrôle** et **l'animal** présent sur les cartes :

Temps	Présent de l'indicatif	Futur simple	Imparfait	Imparfait
Genre	2ème groupe 3ème groupe	2ème groupe 3ème groupe	Auxiliaires 1er groupe	2ème groupe 3ème groupe
Couleur de carte	Beige	Fuschia	Jaune	Bleu
Animal	Loup	Ours blanc	Phoque	Renne
Exemple de carte				

On joue toujours avec une couleur de cartes à la fois.

La validation des associations est mise en œuvre au moyen d'une vérification par l'illustration qui doit être absolument identique sur les deux **cartes conjugaison** (pronom + radical du verbe et carte terminaison).

Exemple : deux lions totalement identiques = une conjugaison valide de verbe du premier groupe au présent :



Les **cartes contrôle** permettent de vérifier les réponses et servent de référent :



Imparfait
1er groupe

Tomber	**Lancer**
Je tombais	Je lançais
Tu tombais	Tu lançais
Il, elle, on tombait	Il, elle, on lançait
Nous tombions	Nous lancions
Vous tombiez	Vous lanciez
Ils, elles, tombaient	Ils, elles lançaient
Manger	**Jeter**
Je mangeais	Je jetais
Tu mangeais	Tu jetais
Il, elle, on mangeait	Il, elle, on jetait
Nous mangions	Nous jetions
Vous mangiez	Vous jetiez
Ils, elles mangeaient	Ils, elles jetaient

Conseils d'utilisation des jeux en groupe classe

Les jeux peuvent être utilisés selon le ou les temps travaillés en phase :

- d'entraînement (plutôt avec l'adulte au départ)
- de renforcement (en autonomie)
- de remédiation (ou un ou deux élèves plus performants peuvent prendre en main l'activité).

4 jeux sont nécessaires pour faire jouer une classe entière sur le même objectif (mêmes verbes, mêmes temps), ce qui permet alors de faire travailler les élèves sur 4 tables de jeux (avec la règle de la bataille par exemple).

La préparation de la partie est très rapide grâce aux couleurs. Choisissez la difficulté à travailler (exemple : futur simple, 2ème et 3ème groupes) et sélectionnez rapidement les cartes de votre partie (couleur fuschia).

Le jeu comprend 107 **cartes conjugaison** recto/verso (soit 214 faces dont 6 faces « Mistigri ») dont :

- **Présent** : 104 faces, dont :
  - 38 du 1er groupe
  - 24 des auxiliaires
  - 42 du 3ème groupe
- **Futur simple** : 44 faces dont :
  - 24 du 1er groupe
  - 20 auxiliaires
- **Passé composé** : 64 faces dont :
  - 18 auxiliaires
  - 32 du 1er groupe se conjuguant avec l'auxiliaire avoir
  - 12 du 1er groupe se conjuguant avec l'auxiliaire être (verbe tomber)

Pour des raisons de nombre de cartes, durée et mise en œuvre des jeux, tous les verbes ne sont pas représentés à toutes les personnes (sauf pour les auxiliaires et les verbes aller, faire et dire au présent).

Cependant, **le choix des conjugaisons** sélectionnées **tient compte des difficultés liées à chaque verbe conjugué**. En voici la liste, vous permettant d'expliciter chaque difficulté lors de vos parties avec les élèves :

Présent des verbes du 3ème groupe :

- Lettres muettes des terminaisons des 3 premières personnes qui ne sont pas toujours les mêmes : (singulier) :
    - je peuX
    - je parS
    - je prenDS
    - tu voiS
    - tu veuX
    - elle prenD
    - elle peuT
- Y de la 1ère personne du pluriel : nous voYons
- Doublement du N : ils preNNent

Futur simple des verbes du 3ème groupe :

- Changement du radical par rapport à l'infinitif pour certains verbes:
    - Je pourrai (pouVoir)
    - Tu voudras (vouLoir)
    - Elles feront (faire)
    - Vous viendrez (veNir)
    - Il ira (aller)
    - Vous verrez (voir)

Imparfait :

- « ais » et non « ai » comme au futur simple pour la première personne du singulier
- « i » ajouté systématiquement pour la première et la deuxième personne du pluriel même si le verbe réclame de doubler le i (vous criiez) ou contient un Y (nous appuyions, nous voyions)
- Des formes irrégulières : tu faisais (faire)
- Cédilles des verbes en « cer » : tu lançais, il lançait, elles lançaient
- E des verbes en GER : je mangeais, elle mangeait, ils mangeaient

En fin d'année, un seul jeu sera nécessaire pour faire tourner 3 groupes d'élèves qui joueront sur les 3 temps travaillés dans l'année.

Il est conseillé de commencer par jouer à la « Bataille » ou au « Mistigri » avant le « Rami » qui demande un peu plus de maîtrise des verbes par les enfants.

Conseils d'utilisation des jeux en aide personnalisée

Il est bien sûr très important de **saisir chaque opportunité pour expliciter les terminaisons** :

- Demandez aux enfants d'anticiper, de prévoir ce qui va aller avec une carte avant de jouer une partie.
- N'hésitez pas à discuter une réponse et à la faire valider par une règle, valorisez l'explicitation bien argumentée !

Utilisez pour cela les **cartes contrôles**, cartes référent laissées à disposition des élèves.

Des **variantes** permettent de **simplifier les jeux pour des élèves plus en difficulté** (voir conseils d'utilisation des jeux en aide personnalisée) :

Variantes :

Une première variante consiste à réduire le nombre de cartes des parties, selon vos objectifs prioritaires (verbes à travailler, temps).

Une deuxième consiste à jouer cartes faces visibles pour tous. Les hypothèses peuvent être faites en collectif pour anticiper quelles cartes pourront s'associer avec celles possédées par les joueurs avant de commencer la partie. Cette solution permet aussi l'entraide pendant la partie.

Les jeux sont également utilisables avec des élèves des classes suivantes (CM1, CM2 en révision des bases en début d'année) ou lors des stages de remises à niveau.

Règles supplémentaires (avec le même jeu de cartes)

Jeu de patience / attention (2 à 6 joueurs) :

Préparation :

Choisir une couleur de cartes (selon le temps que l'on veut travailler).
Disposer toutes les cartes faces cachées sur la table.

Déroulement :

A son tour, le joueur retourne deux cartes (qu'il laissera faces visibles pour la suite du jeu) et voit s'il peut les associer.
S'il y parvient, il place les cartes à coté de lui et peut rejouer une fois.

Le gagnant est celui qui a le plus de paires à côté de lui à la fin de la partie.

Découvrez aussi les jeux
Conjudingo CE1, Conjudingo CM1/CM2 et toute la collection Didacool sur Aritma.net





BONUS À IMPRIMER
FORMAT A4

didacool

Rami (2 à 4 joueurs)

But du jeu : Avoir dans son jeu trois paires de cartes formant une conjugaison valide.

Préparation : Prendre toutes les cartes verbe d'une même couleur. Distribuer 6 cartes par joueur sans les montrer. Faire une pioche des cartes restantes, faces cachées. Retourner la première carte à côté de la pioche, face visible.

Déroulement : Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour. A son tour le joueur :

Prend une carte sur la pioche ou sur le tas de cartes faces visibles à côté de la pioche.

Rejette une carte de son jeu sur le tas faces visibles.

Fin du jeu : Quand un joueur a trois paires dans son jeu, il dit "rami" et gagne.

Bataille (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus de cartes possible.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur (même temps et groupe) et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

Déroulement : En même temps, chaque joueur pose sur la table une carte face visible (on doit voir toutes les cartes).

Les premiers à trouver des paires de cartes sur la table qui forment des conjugaisons valables les prennent et les posent à côté d'eux.

Fin du jeu : Quand on a posé toutes les cartes en main sur la table, et éliminé toutes les paires, celui qui a le plus de cartes de côté a gagné.

Variante : On jour chacun son tour. Seul celui dont c'est le tour peut prendre une paire.

Mistigri (2 à 6 joueurs)

But du jeu : Ne pas avoir la dernière carte à la fin.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur. Les distribuer aux joueurs une par une.

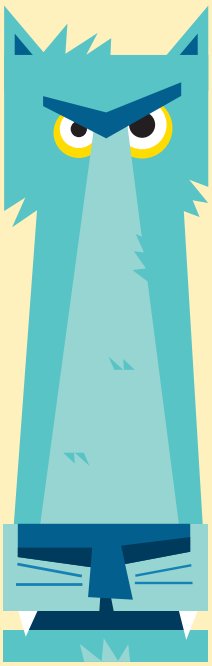
Chaque joueur:

- pose ses cartes devant lui, et élimine les paires de cartes faisant des conjugaisons valides.
- prend les cartes restantes en main en éventail.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur à sa droite, et la met dans son jeu. S'il trouve deux cartes faisant une conjugaison correcte, il les pose. Quand un joueur n'a plus de cartes, il sort du jeu et fait partie des gagnants.

Fin du jeu : A la fin, il ne reste qu'une carte «Mistigri» (deux pour le passé composé). Celui qui l'a a perdu.

Présent de l'indicatif
3e groupe

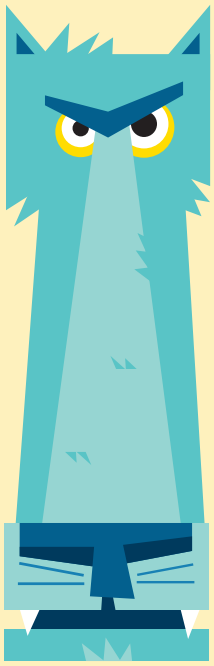


Partir
Je pars
Tu pars
Il, elle, on part
Nous partons
Vous partez
Ils, elles partent

Prendre
Je prends
Tu prends
Il, elle, on prend
Nous prenons
Vous prenez
Ils prennent

Voir
Je vois
Tu vois
Il, elle, on voit
Nous voyons
Vous voyez
Ils, elles voient

Vouloir
Je veux
Tu veux
Il, elle, on veut
Nous voulons
Vous voulez
Ils, elles veulent

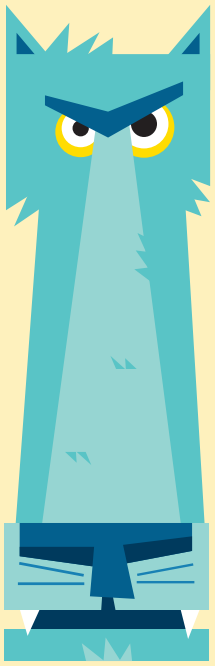


Pouvoir
Je peux
Tu peux
Il, elle, on peut
Nous pouvons
Vous pouvez
Ils, elles peuvent

Présent de l'indicatif
3e groupe

Finir
Je finis
Tu finis
Il, elle, on finit
Nous finissons
Vous finissez
Ils, elles finissent

Agir
J'agis
Tu agis
Il, elle, on agit
Nous agissons
Vous agissez
Ils, elles agissent

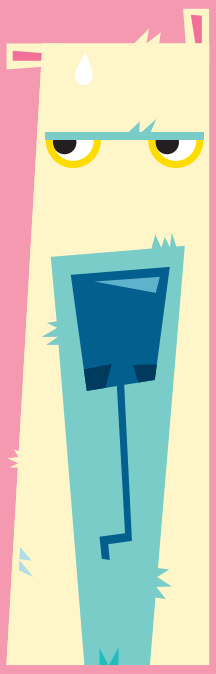


Rougir
Je rougis
Tu rougis
Il, elle, on rougit
Nous rougissons
Vous rougissez
Ils, elles rougissent

Présent de l'indicatif
2e groupe

Finir
Je finirai
Tu finiras
Il, elle, on finira
Nous finirons
Vous finirez
Ils, elles finiront

Agir
J'agirai
Tu agiras
Il, elle, on agira
Nous agirons
Vous agirez
Ils, elles agiront

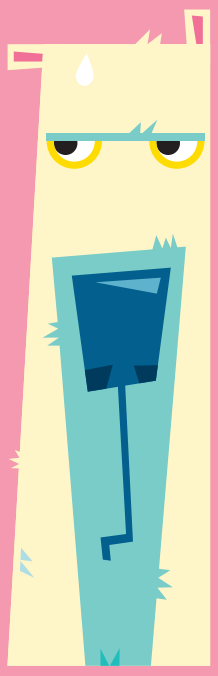


Rougir
Je rougirai
Tu rougiras
Il, elle, on rougira
Nous rougirons
Vous rougirez
Ils, elles rougiront

Futur simple
2e groupe

Pouvoir
Je pourrai
Tu pourras
Il, elle, on pourra
Nous pourrons
Vous pourrez
Ils, elles pourront

Voir
Je verrai
Tu verras
Il, elle, on verra
Nous verrons
Vous verrez
Ils, elles verront

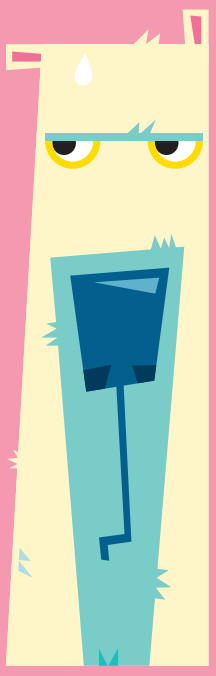


Vouloir
Je voudrai
Tu voudras
Il, elle, on voudra
Nous voudrons
Vous voudrez
Ils, elles voudront

Futur simple
3e groupe

Venir
Je viendrai
Tu viendras
Il, elle, on viendra
Nous viendrons
Vous viendrez
Ils, elles viendront

Dire
Je dirai
Tu diras
Il, elle, on dira
Nous dirons
Vous direz
Ils, elles diront

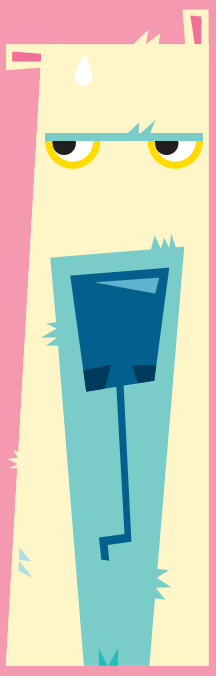


Partir
Je partirai
Tu partiras
Il, elle, on partira
Nous partirons
Vous partirez
Ils, elles partiront

Futur simple
3e groupe

Faire
Je ferai
Tu feras
Il, elle, on fera
Nous ferons
Vous ferez
Ils, elles feront

Aller
J'irai
Tu iras
Il, elle, on ira
Nous irons
Vous irez
Ils, elles iront



Prendre
Je prendrai
Tu prendras
Il, elle, on prendra
Nous prendrons
Vous prendrez
Ils, elles prendront

Futur simple
3e groupe

Imparfait - Auxiliaires



Avoir

J'avais
Tu avais
Il, elle, on avait
Nous avions
Vous aviez
Ils, elles avaient

Être

J'étais
Tu étais
Il, elle, on était
Nous étions
Vous étiez
Ils, elles étaient

Imparfait
1er groupe



Jeter

Je jetais
Tu jetais
Il, elle, on jetait
Nous jetions
Vous jetiez
Ils, elles jetaient

Jouer

Je jouais
Tu jouais
Il, elle, on jouait
Nous jouions
Vous jouiez
Ils, elles jouaient

Imparfait
1er groupe



Appeler
J'appelais
Tu appelais
Il, elle, on appelait
Nous appelions
Vous appeliez
Ils, elles appelaient

Tomber
Je tombais
Tu tombais
Il, elle, on tombait
Nous tombions
Vous tombiez
Ils, elles, tombaient

Imparfait
1er groupe



Lancer

Je lançais
Tu lançais
Il, elle, on lançait
Nous lancions
Vous lanciez
Ils, elles lançaient

Manger

Je mangeais
Tu mangeais
Il, elle, on mangeait
Nous mangions
Vous mangiez
Ils, elles mangeaient

Imparfait
1er groupe



Appuyer

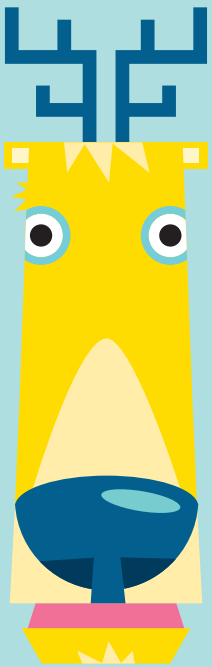
J'appuyais
Tu appuyais
Il, elle, on appuyait
Nous appuyions
Vous appuyiez
Ils, elles appuyaient

Crier

Je criais
Tu criais
Il, elle, on criait
Nous criions
Vous criiez
Ils, elles criaient

Finir
Je finissais
Tu finissais
Il, elle, on finissait
Nous finissions
Vous finissiez
Ils, elles finissaient

Agir
J'agissais
Tu agissais
Il, elle, on agissait
Nous agissions
Vous agissiez
Ils, elles agissaient

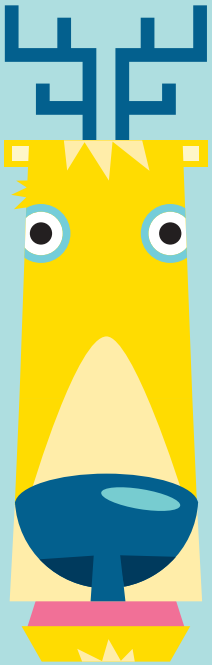


Rougir
Je rougissais
Tu rougissais
Il, elle, on rougissait
Nous rougissions
Vous rougissiez
Ils, elles rougissaient

Imparfait
2ème groupe

Venir
Je venais
Tu venais
Il, elle on venait
Nous venions
Vous veniez
Ils, elles venaient

Dire
Je disais
Tu disais
Il, elle, on disait
Nous disions
Vous disiez
Ils, elles disaient

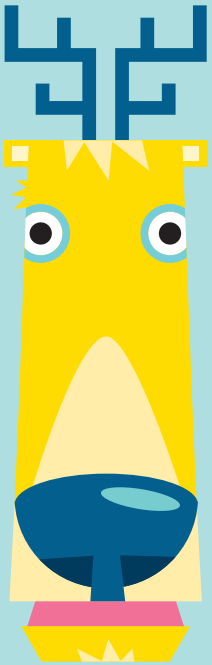


Partir
Je partais
Tu partais
Il, elle, on partait
Nous partions
Vous partiez
Ils, elles partaient

Imparfait
3ème groupe

Voir
Je voyais
Tu voyais
Il, elle, on voyait
Nous voyions
Vous voyiez
Ils, elles voyaient

Vouloir
Je voulais
Tu voulais
Il, elle, on voulait
Nous voulions
Vous vouliez
Ils, elles voulaient

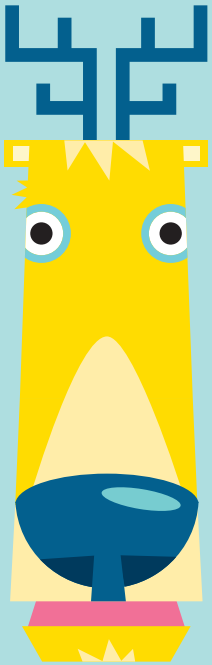


Pouvoir
Je pouvais
Tu pouvais
Il, elle, on pouvait
Nous pouvions
Vous pouviez
Ils, elles pouvaient

Imparfait
3ème groupe

Aller
J'allais
Tu allais
Il, elle, on allait
Nous allions
Vous alliez
Ils, elles allaient

Faire
Je faisais
Tu faisais
Il, elle, on faisait
Nous faisions
Vous faisiez
ils, elles faisaient



Prendre
Je prenais
Tu prenais
Il, elle, on prenait
Nous prenions
Vous preniez
Ils, elles prenaient

Imparfait
3ème groupe