



# Conjugaisons pour emporter



## OBJECTIFS DU VOYAGE



Dégager les caractéristiques des principaux verbes modèles (radical et terminaison) pour certains modes et temps.



Conjuguer les verbes *avoir*, *être* et *aller* ainsi que tous les verbes sous les modèles d'*aimer* et de *finir* à l'indicatif présent, à l'imparfait, au futur simple et au futur proche, au conditionnel présent et au participe présent.

### Description du jeu :

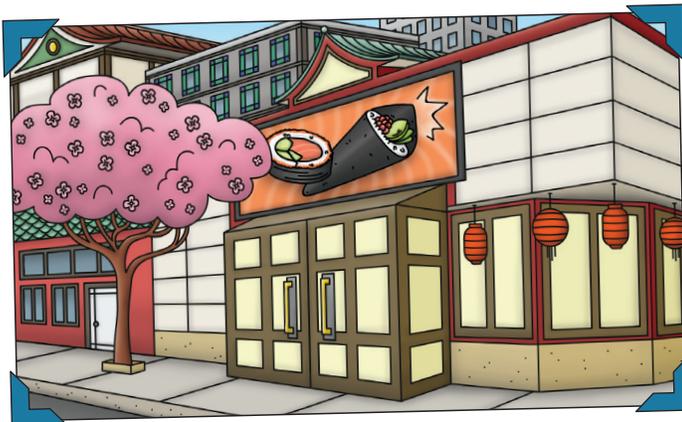
Les joueurs doivent répondre correctement aux questions de conjugaison pour remplir leur boîte de sushis.

### Ce jeu comprend :

- 4 planches de jeu
- 96 cartes-questions
- 40 cartes-sushis
- 1 feuille-réponse reproductible
- 1 aide-mémoire reproductible
- les règles du jeu

## MISE EN SITUATION

La ville de Tokyo, au Japon, est l'endroit idéal pour manger de bons sushis. Florentin et ses amis décident de les prendre pour emporter, car ils doivent embarquer à temps dans le prochain métro afin d'aller visiter le populaire arrondissement de Shibuya qu'ils ont très hâte de découvrir !



### L'ÉQUIPE

CHICS ET RUSTIQUES

#### Collaboration au contenu :

Isabelle Turcotte

#### Révision linguistique et correction :

Caroline Laflamme et

Catherine Baron

#### Direction pédagogique :

Lucie Barriault et Mélissa Bélanger

#### Direction éditoriale :

Simon Tobin

#### Direction artistique :

Vanessa Dionne et

Anne-Marie Lévesque



Ce produit est conforme à la nouvelle orthographe.

# Les règles du jeu



## CARTE D'EMBARQUEMENT



PASSAGER:  
Florentin

CLIENTÈLE VISÉE:  
4<sup>e</sup> année

DESTINATION:  
Japon

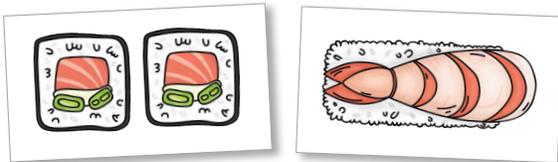
NOMBRE DE JOUEURS:  
2 à 4



## PRÉPARATION

L'intervenant fait des copies de la feuille-réponse et de l'aide-mémoire reproductibles en quantité suffisante pour les joueurs.

Il lit la mise en situation aux joueurs, puis il remet à chacun une planche de jeu, une feuille-réponse ainsi qu'une dizaine de cartes-sushis.

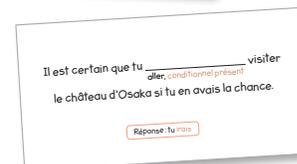


Il décide s'il utilise les deux catégories de cartes-questions ou une seule.

- Cartes-questions vertes: Indicatif présent et imparfait, participe présent.



- Cartes-questions de couleur saumon: Indicatif futur simple et futur proche, conditionnel présent.



L'intervenant mélange les cartes-questions et dépose la pile, face visible, au centre de la table avec l'aide-mémoire.

## DÉROULEMENT

1. Le joueur le plus gourmand commence la partie. À tour de rôle, dans le sens horaire, chaque joueur prend une carte-question et lit la phrase à voix haute au joueur à sa droite en nommant le verbe à accorder et le temps de conjugaison qui doit être utilisé. Au besoin, le joueur précise si le pronom de conjugaison est au singulier ou au pluriel.
2. Le joueur écrit la réponse (le verbe accordé) sur sa feuille-réponse. Il peut consulter l'aide-mémoire au besoin.
3. Le joueur qui a lu la question vérifie la réponse (celle-ci se trouve sur la carte, du même côté que la phrase à compléter). Si l'autre joueur a répondu correctement à la question, il dépose la carte-sushi de son choix sur sa planche de jeu et la carte-question est mise de côté. Si la réponse est incorrecte, le joueur remet la carte-question sous la pile et il ne dépose pas de carte-sushi sur sa planche de jeu.
4. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des joueurs remplisse sa boîte de sushis.

## VARIANTES

**Deux équipes de deux:** Chaque équipe lit à tour de rôle une carte-question à l'équipe adverse. Le jeu se déroule comme précédemment, mais les joueurs d'une même équipe s'entraident pour répondre.

**Jeu coopératif:** Une seule planche de jeu est placée au centre de la table. À tour de rôle, chaque joueur prend une carte-question et la lit au joueur à sa droite qui y répond. Si ce dernier a de la difficulté à répondre, les autres joueurs peuvent l'aider ou il peut consulter l'aide-mémoire. Une limite de temps peut être imposée par l'intervenant pour ajouter un petit défi. La partie se termine lorsque le sous-groupe a rempli sa boîte de sushis ou lorsque le temps alloué pour la partie est terminé.

