

être

jouer

lancer



ALLER

FAIRE

essayer

avoir

Lancez trois dés :

Dé rouge :
nombre de cases

Dé vert :
temps de
conjugaison

Dé bleu :
personne

entendre

ouvrir

manger

peler

acheter

oublier

aller

mettre

fêter

redire

craindre

avoir

balayer

finir

saisir

être

fuir

geler

vendre

mettre

Verboblabla

foncer

tendre

avoir

mener

jeter

réussir

aller

noyer

ennuyer

Verboblabla

Règles

Lancez trois dés , inventer une phrase en utilisant le verbe proposé, au temps et à la personne requis par les dés et en ajoutant un marqueur temporel :

Dé rouge :

nombre de cases

Dé vert :

temps de conjugaison

1 = subjonctif présent

2 = indicatif plus-que-parfait

3 = indicatif passé simple

4 = indicatif futur antérieur

5 = conditionnel présent

6 = infinitif, impératif présent, participe présent ou participe passé en fonction de la personne

Dé bleu :

Personne

1 = je (infinitif avec 6 vert)

2 = tu (impératif 2 e sg. avec 6 vert)

3 = il ,elle ou on (participe présent avec 6 vert)

4 = nous (impératif 1^e pl. avec 6 vert)

5 = vous (impératif 2^e pl. avec 6 vert)

6 = ils, elles (participe passé avec 6 vert)

Verbobliabla

Exemples de réponses

Lancez trois dés , inventer une phrase en utilisant le verbe proposé au temps et à la personne requis par les dés en ajoutant un marqueur temporel :

Dé rouge : 3

Avancer de trois cases

Dé vert :

1 = Il faut que tu entendes les consignes.

2 = Avant de commencer l'école, vous aviez acheté des biscuits.

3 = Hier soir, ils jouèrent aux cartes.

4 = Quand nous aurons lancé le dé, nous avancerons.

5 = Si je le pouvais, j'irais en vacances.

6 = 1 = Il faut finir tes devoirs

2 = Plie ta feuille soigneusement !

3 = En fuyant, je me suis tapée.

4 = Vendons nos vieux jouets !

5 = Ne mettez pas vos doigts dans le nez ?

6 = La corde tendue va se casser.