

Je conjugue, tu conjugues

MATÉRIEL :

- 12 plateaux de jeu (6 planches recto-verso)
- dé pronoms personnels

BUT DU JEU :

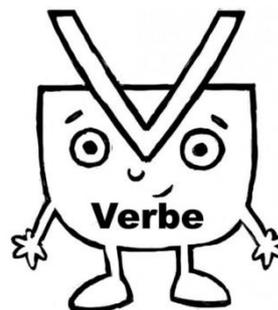
Être le premier à obtenir 5 bonnes réponses

RÈGLES DU JEU :

Un premier joueur choisit un numéro de phrase qui se trouve sur la carte (allant de 1 à 19). Le second joueur lance le dé des pronoms personnels et conjugue la phrase à l'aide du pronom de la face du dé.

S'il réussit, il gagne 1 point et c'est au tour de son voisin de jouer.

S'il se trompe, il n'aura pas de point et il passera la main.



Promenons-nous dans les natures...

MATÉRIEL :

- 1 grand plateau de jeu A3
- 1 dé
- Les cartes (questions)
- 4 loups
- Les vêtements du loup (chapeau – pull – pantalon – chaussures) x4



BUT DU JEU :

Atteindre la ligne d'arrivée avant que son loup ne se soit totalement rhabillé.

RÈGLES DU JEU :

Chaque joueur prend un pion et un loup sans vêtement.

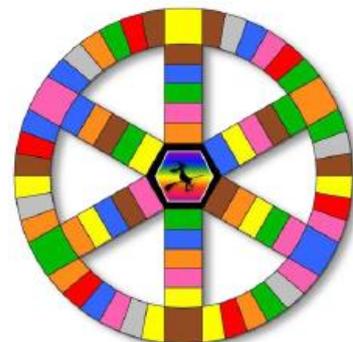
Chacun à son tour, les joueurs lancent le dé. Ils avancent leurs pions sur le plateau et répondent à des questions concernant la nature ou classe grammaticale des mots.

S'ils donnent une réponse erronée, les joueurs doivent mettre un habit à leur loup. Ils doivent atteindre la ligne d'arrivée avant que leur loup ne soit complètement habillé.

Trivial poursuit conjugaison

MATÉRIEL :

- le plateau de jeu
- un dé
- un pion par joueur (6 maximum)
- les cartes "questions"
- les cartes "potions"
- les fiches "solutions"



BUT DU JEU :

Collectionner toutes les cartes (une de chaque couleur) pour réaliser la potion de la sorcière. Le premier joueur qui totalise toutes les cartes remporte la partie.

RÈGLES DU JEU :

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Il se déplace dans le sens qu'il souhaite sur le plateau (principe du Trivial Pursuit classique).

Il pioche une carte de la couleur correspondant à la case où il s'arrête. Il répond à la question à l'oral ou sur l'ardoise.

S'il répond correctement, il remporte une carte "potion" de la couleur équivalente. S'il se trompe, il ne remporte rien.

Si le joueur s'arrête sur la case centrale multicolore, ce sont ses adversaires qui choisissent la couleur de la carte qu'il doit tirer.

VARIANTE :

Pour que tous les enfants soient actifs tout au long de la partie, il est intéressant de désigner un maître du jeu qui ne participe pas lui-même à la partie (l'adulte ou un enfant). Chaque joueur a alors un dé.

Tous les joueurs jouent en même temps sur le plateau. C'est le maître du jeu qui distribue les cartes aux joueurs qui répondent sur leur ardoise. Le maître du jeu vérifie les réponses grâce aux fiches "solutions" et attribue les cartes "potions". Si un joueur tombe sur la case centrale, c'est le maître du jeu qui décide quelle couleur de carte lui donner.

Bataille navale des verbes

MATÉRIEL :

- 2 grilles du jeu

BUT DU JEU :

Être le premier à trouver et à détruire tous les navires de l'adversaire

RÈGLES DU JEU :

- 1) Sur les cases de votre choix, « placez » vos navires horizontalement ou verticalement (en les noircissant légèrement)
 - 1 porte-avion (5 cases)**
 - 1 croiseur (4 cases)**
 - 2 sous-marins (3 cases)**
 - 1 torpilleur (2 cases)**
- 2) Utilisez la conjugaison des verbes pour annoncer les cases que vous attaquez (à vous de décider)
- 3) à 2 quel sera le temps à travailler)
- 4) Vous êtes prêts ? Allez-y ! Torpillez !!!



L'escargot des verbes

MATÉRIEL :

- 3 plateaux de jeu (sur 2 feuilles recto-verso)
- 1 dé
- Le nombre de pion en lien avec le nombre de joueurs



BUT DU JEU :

Être le premier à atteindre le centre de la coquille en répondant à des questions

RÈGLES DU JEU :

Les joueurs choisissent le temps avec lequel ils vont jouer.

A tour de rôle, chaque joueur lance le dé. Il devra répondre à la question posée.

Exemple : il tombe sur la case : « aller »+ « ils » (ils ont choisi de jouer au présent) →

Ils vont

☺ S'il réussit, il avance encore d' 1 case

☹ S'il se trompe, il devra reculer de 2 cases. Ce sera ensuite au joueur suivant de jouer.

Remarque :

Le jeu se termine lorsque le joueur tombe sur la dernière case et y répond correctement. S'il dépasse cette case, il devra revenir en arrière d'autant de cases qu'il reste à parcourir.

QUI EST-CE ?

(NATURES & MOTS)

MATÉRIEL :

- 2 plateaux de jeu (vert et rose)
- 1 marqueur effaçable (velleda)

BUT DU JEU :

Être le premier à retrouver le mot choisi par l'adversaire

RÈGLES DU JEU :

Chacun des deux joueurs prend un plateau et choisit un mot au hasard à faire deviner, il y met une petite croix.

Le joueur le plus jeune commence la partie c'est à dire qu'il commence à poser la première question.

ATTENTION : Chaque question posée par les joueurs doit permettre à l'autre joueur de répondre par OUI ou par NON !!!

Exemple de questions : Est-ce que ton mot est au masculin ?

- ☺ Si la réponse à la question est OUI dans ce cas le joueur peut barrer tous les mots au féminin.
- ☹ Si la réponse est NON alors il pourra seulement barrer les mots au masculin.

Les joueurs doivent poser une question à la fois, chacun leur tour, que la réponse soit positive ou non.

Lorsqu'un joueur pense avoir identifié le personnage de l'adversaire il doit attendre que ce soit son tour. Si la réponse donnée est fausse il perd automatiquement la partie. Si elle est bonne il gagne la partie et chacun des deux joueurs choisit un autre mot.



Jeu de dé - vocabulaire



Matériel : les 32 cartes + 1 dé

But du jeu : être le premier à obtenir 20 points (30 si le jeu se joue à 2)

Règles :

On place les 32 cartes en pile, face cachée.

Le plus jeune commence. Il lance le dé. Il peut retourner la première carte.

S'il tombe sur le «4 » et qu'il pioche la carte « animal », il devra donner le nom de 4 animaux, sans se tromper. A la moindre erreur, son tour se termine et passera au joueur suivant, en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

On comptabilisera ses points en fonction du nombre de bonnes réponses. S'il a les 4 bonnes réponses, il aura 4 points. S'il s'est trompé, il aura 0 point.

Fin du jeu : Le gagnant sera le premier à comptabiliser **au minimum les 20 points**

Mistigri masculin/féminin

Autre mot pour dire « pouilleux » ou « valet qui pue »

Matériel :

- Les cartes (modulable en fonction de la matière) :
72 cartes à bord bleu (dont 4 mistigris) pour les noms communs
36 cartes à bord vert (dont 2 mistigris) pour les adjectifs.



But du jeu :

Il faut se débarrasser de toutes ses cartes pour gagner. Le dernier à détenir le pouilleux, c'est-à-dire la carte seule, a perdu.

Déroulement :

Distribuer les cartes en fonction du nombre de joueurs. Dès qu'un enfant possède une paire (nom commun accordé au masculin ou au féminin) ; il peut les déposer dans la défausse.

Le plus jeune oueur commence

Le jeu est en 2 parties : les sont des **noms** et les On peut donc au choix travailler avec les deux en même temps, ou non.

Je vous propose également une version sans couleur si vous préférez.

Conseil :

Il y a beaucoup de cartes, on peut donc partager les cartes entre plusieurs groupes d'élèves, d'où la nécessité d'avoir plusieurs mistigris.

Variantes :

- 1) Commencer le jeu en n'utilisant que les noms communs
- 2) Dès que les accords en genre pour les adjectifs ont été abordés, on ne joue qu'avec le jeu des adjectifs
- 3) Ensuite, une fois que l'enfant sera plus à l'aise avec l'un et l'autre, on pourra rassembler les 2 jeux

L'OEIL DE L'AIGLE



Objectifs du jeu :

augmenter sa vitesse de lecture et ses capacités d'observation, déchiffrer rapidement des mots.

But du jeu : identifier le mot identique entre sa carte et la carte centrale, se débarrasser de toutes ses cartes en premier

Matériel : les 42 cartes du jeu (Cliquez sur le lien pour les télécharger.)

Déroulement :

Chaque carte comporte toujours un et un seul mot identique à chacune des autres cartes. (Pour faciliter le repérage, un même mot est toujours de la même couleur.)

On distribue les cartes entre tous les joueurs en mettant la dernière carte au milieu des joueurs, face visible. Chaque joueur compose un tas avec ses cartes qu'il pose devant lui, face cachée. Au top départ, les joueurs retournent leur première carte. Le joueur qui nomme en premier le mot présent à la fois sur sa carte et celle du milieu, pose sa carte sur la carte du milieu et retourne une nouvelle carte de son tas. Le gagnant est celui qui a posé en premier toutes ses cartes sur la pile du milieu.

Variantes

Il existe d'autres règles du jeu qui permettent d'enchaîner les parties ou de varier les plaisirs!

- On distribue une carte à chaque joueur, le reste des cartes est disposé au centre face visible. Cette fois-ci, le joueur qui nomme en premier le mot présent à la fois sur sa carte et celle du milieu, prend la carte du milieu et la rajoute sur sa propre carte. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu.
- Chaque joueur possède une carte.
Au top départ, tous les joueurs retournent leur carte face visible. Dès qu'un joueur trouve le mot identique entre sa carte et celle d'un autre joueur, il le nomme et place sa carte sur celle de son adversaire. Ce dernier doit maintenant chercher le mot identique entre sa nouvelle carte et celle des joueurs restants. S'il réussit, il donne toutes ses cartes d'un coup. Le perdant est le joueur qui se retrouve avec toutes les cartes de ses adversaires en main. On peut faire autant de manches que l'on souhaite!

JUNGLE GRAMMA

Matériel :

- Les 6 cartes totem
- 192 cartes (modulable en fonction de l'âge)

But du jeu :

avoir le moins de cartes possibles à la fin du jeu

Déroulement :

1. Disposez les cartes Totem sur la table de façon à ce que tout le monde puisse les atteindre avec la main.
2. Posez la pioche sur le côté.
3. Retournez les cartes une par une. A chaque carte retournée, vous devez poser votre pion sur la bonne classe du mot écrit sur la carte.

Exemple : si on retourne « noir », tout le monde doit aller sur « adjectifs ».

Le **perdant** (soit celui qui a posé son pion ailleurs, soit le dernier) ramasse la carte.

Le **gagnant** de la partie est celui qui a le moins de carte.

Conseil :

1. **En cas de doute sur la classe grammaticale d'un mot, pensez à utiliser un dictionnaire !**
2. S'il y a encore un doute, vous pouvez appeler un adulte !

Variantes :

- 4) Utiliser ce jeu à partir du moment où l'enfant a abordé au minimum 2 de ses natures de mot (en prenant le soin de retirer les autres, bien sûr. Rajouter une catégorie au fur et à mesure des apprentissages)
- 5) Ce jeu peut s'adapter à toutes les matières (géométries, formes à reconnaître, numération,...) mais tout le matériel aussi ☺