



RALLYE DE LA CONJUGAISON

DÉPART

ARRIVÉE

1 être 1s • 1p

2 avoir 2s • 2p

3 manger 3s • 3p

4 placer 1s • 1p

5 jeter 2s • 2p

6 appeler 3s • 3p

7 créer 1s • 1p

8 envoyer 1s • 1p

9 payer 1s • 1p

10 crier 2s • 2p

11 acheter 1s • 1p

12 finir 2s • 2p

13 aller 1s • 1p

14 tenir 2s • 2p

15 venir 3s • 3p

16 acquiescer 1s • 3p

17 cueillir 3s • 3p

18 courir 1s • 1p

19 mourir 2s • 2p

20 apercevoir 1s • 1p

21 voir 2s • 2p

22 savoir 3s • 3p

23 devoir 1s • 1p

24 pouvoir 2s • 2p

25 vouloir 3s • 3p

26 valoir 3s • 3p

27 s'asseoir 1s • 1p

28 prendre 2s • 2p

29 battre 3s • 3p

30 mettre 1s • 1p

31 atteindre 2s • 2p

32 joindre 3s • 3p

33 craindre 1s • 1p

34 vaincre 2s • 2p

35 connaître 3s • 3p

36 faire 1s • 1p

37 naître 2s • 2p

38 croire 3s • 3p

39 boire 1s • 1p

40 suivre 3s • 3p

41 vivre 1s • 1p

42 dire 2s • 2p

43 lire 3s • 3p

44 écrire 1s • 1p

45 conduire 3s • 3p

46 sentir 1s • 1p

47 recevoir 2s • 2p

Conjuguez pour gagner !

Préparation

Choisissez le **mode** et le **temps** que vous souhaitez réviser durant toute la partie.

Munissez-vous d'un **pion** : gomme, bouchon de stylo ou bien trombone peuvent être recyclés et utilisés.

Chaque équipe doit disposer d'un **dé à 6 faces**. Pensez aussi à désigner un **arbitre** qui sera chargé de vérifier les réponses des joueurs si nécessaire.



Déroulement de la partie

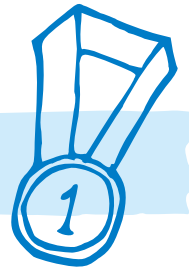
Le premier joueur lance le dé et avance son pion sur la case correspondante. Il conjugue le verbe de la case aux personnes demandées et épelle les formes proposées.

- Si la réponse donnée est juste, il peut rejouer.
- Si la réponse est fausse, il passe la main au joueur suivant qui lance le dé à son tour.

Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de partie

Le joueur qui franchit la ligne d'arrivée le premier remporte la partie !



Variantes possibles

- ★ Lorsque la réponse donnée est fausse, le joueur doit reculer son pion d'autant de cases que de points indiqués par le dé.
- ★ C'est à celui ou celle qui se trouve à la droite du joueur ou de la joueuse qui lance le dé de choisir le temps et le mode à conjuguer.
- ★ La partie se termine lorsque le joueur arrive exactement à la dernière case, la « case drapeau », sinon il devra reculer du nombre de points supplémentaires et conjuguer correctement pour relancer le dé.