



- Si celle-ci est un temps, le joueur peut poser une autre carte Temps (quel qu'il soit) ou une carte Verbe de ce temps quel que soit le groupe ou la personne.

- Si celle-ci est un verbe, le joueur peut poser une carte Verbe du même temps, de la même personne (je, tu, il...), du même infinitif ou du même groupe, ou encore la carte Temps qui correspond. Bien entendu, on peut simplifier ou changer cette règle s'il le veut.

Un joueur peut poser une carte Action quand c'est son tour. Les propriétés de cette carte s'appliquent immédiatement. Le joueur suivant doit jouer une carte en lien avec le dernier verbe ou temps posé.

Dès qu'un joueur ne peut pas jouer, il doit piocher une carte. De fait, il passe son tour.

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes gagne la partie.

Propriétés des cartes Action :

- carte «Poursuite» : le joueur suivant pioche 2 cartes et passe son tour.
- carte «Demi-tour» : change le sens de jeu de la partie.
- carte «Horloge» : permet de changer le temps. Le joueur rejoue et pose une carte.
- carte «Sumo» : permet de changer la personne. Le joueur rejoue et pose une carte.
- carte «Cadeau» : contre toutes les attaques des cartes Action et peut être jouée même quand ce n'est pas au joueur de jouer.
- carte «Piège» : un des joueurs (au choix du joueur qui pose cette carte) pioche 2 cartes.
- carte «Souris» : un des joueurs (au choix du joueur qui pose cette carte) pioche 2 cartes.



Tri Cat's - la Réussite conjuguée

A partir de 8 ans. De 1 à 4 joueurs.
Durée de la partie : 15 à 30 min.

Cartes utilisées : cartes Verbe, cartes Temps et cartes Action.

But du jeu : Classer toutes les cartes Verbes selon le temps puis la personne.

Principe du jeu : les joueurs sélectionnent d'abord les cartes Temps et les rangent sur une même ligne (2 cartes par temps). Puis ils prennent les cartes Verbe, lisent le verbe et le placent sous le temps qui correspond. Ensuite, par temps, ils trient les verbes en ligne selon la personne (je, tu, il...). A la fin, ils prennent les cartes Correction et vérifient si la réussite est gagnée.



Les détectives de la conjugaison

A partir de 8 ans. Pour 2 joueurs.
Durée de la partie : 10 min.

Cartes utilisées : cartes Verbe et cartes Temps.

But du jeu : Trouver le verbe choisi par l'autre joueur en maximum 8 questions.

Principe du jeu : ce jeu se fait après le Tri Cat's, les cartes Verbe étant triées sur la table.

Un joueur choisit un verbe. L'autre joueur doit le deviner en ne posant que des questions grammaticales avec réponse oui/non, en maximum 8 questions. Les questions doivent porter sur le temps, la personne, l'infinitif, le groupe, l'auxiliaire éventuellement...

On pourra deviner à tour de rôle ou le faire dans la même partie (deviner le verbe de l'autre avant que celui-ci ne trouve notre verbe choisi. On posera les questions chacun son tour.



Pour les professeurs ou orthophonistes, il existe plusieurs fichiers pédagogiques photocopiables liés au jeu, proposant encore plus de règles, des activités ludiques, des jeux de bingo et jeux de plateau. Jouez aux jeux gratuits en ligne sur le site !

Concept et infographie : François Petit - Illustrations : Chettha
Conseils artistiques : Christina Phellipon-Petit

Conju Cat's est un jeu original, dynamique et ludique sur la conjugaison française, avec plusieurs règles de jeu différentes selon le niveau et le goût des joueurs. Découvrez le plaisir d'apprendre ou réapprenez la conjugaison tout en vous amusant !

Nous proposons plusieurs règles avec le même jeu de cartes, pour apprendre ou assimiler la conjugaison tout en vous amusant ! Chaque règle précisera le nombre de joueurs et la durée de la partie.

Pour découvrir, apprendre puis assimiler la conjugaison, nous conseillons les règles dans l'ordre suivant : Tri Cat's, les Défis, les détectives, la règle principale, Conjugo.

Le jeu présente 7 temps : présent, futur, passé composé, imparfait, passé simple, plus que parfait et conditionnel présent. Bien sûr, vous pouvez ne pas jouer avec tous les temps conjugués.

A partir de 8 ans. De 3 à 6 joueurs.
Durée de la partie : 20 min.



La règle principale de Conju Cat's

But du jeu : donner toutes ses cartes à ses adversaires en tapant sur la Souris, placée au centre de la table, quand on retourne le même temps conjugué qu'un adversaire.

Présentation : les cartes Verbe (selon le niveau des joueurs), les cartes Temps et 15 cartes Action. Les cartes Correction ne serviront qu'en cas de doute sur le temps d'un verbe conjugué.

Principe du jeu : La Souris est placée au centre de la table.

On partage équitablement les cartes entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur retourne la carte du dessus de la pile, la pose devant lui (il doit tourner la carte vers l'extérieur pour ne pas la voir avant les autres) et la compare aux cartes des autres joueurs.

- **Si les temps sont identiques** (ex : 'faites' et 'court'), les 2 joueurs concernés doivent taper le plus vite possible sur la carte Souris. Le plus rapide à taper sur la Souris donne ses cartes découvertes à l'autre joueur qui les met, ainsi que ses cartes, sous son paquet. Et le plus rapide rejoue.

- **Si les temps sont différents**, le joueur suivant pose sa carte et chaque joueur compare la nouvelle carte à la sienne. Seule compte la dernière carte posée.

Le péché de gourmandise : il arrive parfois qu'un joueur tape le premier sur la Souris alors qu'il n'en a pas le droit (il n'est pas concerné par un temps commun, il s'est trompé dans sa comparaison ou vis-à-vis d'une carte Action), il commet un péché de gourmandise. Il reçoit alors toutes les cartes découvertes et les met sous son paquet. Le joueur suivant recommande en posant une nouvelle carte.

La fin du jeu : pour gagner, il faut donner toutes ses cartes. **Dans le cas où la dernière carte est une carte Action**, le joueur peut taper sur la Souris dès que 2 autres joueurs ont un temps commun. S'il gagne, il partage son tas entre les 2 perdants.

La partie se termine soit quand il y a un gagnant, soit dès que 2 joueurs ont gagné (pour des parties de 4 joueurs et plus).

Remarques :

- Pour jouer avec de jeunes enfants, il est conseillé de jouer d'abord sans les cartes Action, pour qu'ils aient le temps de comprendre le principe du jeu. Ensuite, on peut rajouter les cartes Action en les expliquant clairement.

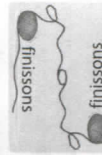
- **Variante pour 2 joueurs** : il est possible de jouer à 2 joueurs si au moins un des joueurs joue pour 2 (il a alors 2 tas de cartes indépendants).

Les différentes cartes :

Il y a 4 styles de cartes : les cartes Verbe, les cartes Temps, les cartes Correction et les cartes Action.

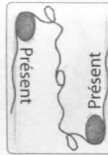
* Les cartes Verbe : 84 cartes

Il s'agit de verbes conjugués. Il faut trouver le temps du verbe pour pouvoir compléter sa carte avec les temps des autres joueurs.
Exemple : finissons.



* Les cartes Temps : 14 cartes

Il s'agit des temps : présent, futur, imparfait, passé composé, passé simple, plus que parfait ou conditionnel présent.
Exemple : Présent.



* Les cartes Correction : 7 cartes

Ces cartes ne sont pas utilisées pour jouer mais pour vérifier un temps en cas de doute. Exemple : carte du présent.



* Les cartes Action : 15 cartes

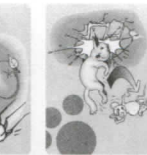
La carte souris mise à part, il y a 6 cartes Action différentes et les propriétés de ces cartes s'appliquent immédiatement.



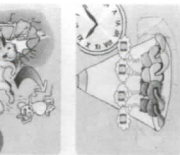
- **la carte "Souris"** : carte bleue avec la Souris sur le fromage. Elle est placée au centre de la table. Les joueurs tapent dessus quand ils ont des temps communs ou pour certaines cartes Action. Celui qui tape le premier gagne. En cas d'égalité, celui qui touche la tête gagne.



Pour des raisons de sécurité, il est conseillé aux joueurs de ne pas avoir de bague ou de chevalière pour ne pas blesser par mégarde un autre joueur.



- **la carte "Poursuite"** : avec les 3 chats et la Souris sur la pomme. Tous les joueurs tapent sur la Souris. Le plus lent place son tas de cartes découvertes sous son paquet et le plus rapide rejoue.



- **la carte "Demi-tour"** : avec le chat qui se tape contre le mur. Le sens du jeu va changer. Ainsi, si précédemment les joueurs jouaient dans le sens des aiguilles d'une montre, dès cette carte les joueurs jouent dans le sens inverse.



- **la carte "Horloge"** : avec les 4 chats et l'horloge. Tous les joueurs comptent jusqu'à 3 et retournent en même temps une nouvelle carte puis ils comparent leurs nouvelles cartes...

- **la carte "Sumo"** : avec les 2 chats et les 2 fromages. Dès que la carte est découverte sur la table, les joueurs comparent leurs verbes. Il y aura un duel entre les verbes ayant la même personne (je, tu, il...). Le plus rapide donne ses cartes à l'autre joueur (qui ramasse également son paquet) et rejoue. Ensuite, cette carte reste posée mais on ne joue plus sa propriété.

Remarques : - si 3 joueurs sont concernés, le gagnant fait perdre les 2 autres et partage ses cartes entre eux.

- Les cartes Action et Verbe ne sont bien sûr pas concernées par cette carte.
- il peut ne pas y avoir de duel.

- **la carte "Piège"** : avec le piège à souris. Tous les joueurs tapent vite sur la Souris. Si le joueur qui tape le premier est celui qui a posé la carte, il ne lui arrive rien. Sinon, les autres lui donnent la première carte de leur paquet et il les met sous son paquet.

- **la carte "Cadeau"** : avec le chat et les arêtes.

Le joueur qui la pose donne une carte à chacun des autres joueurs, qui la mettent sous leur paquet.

Il y a dans le jeu 3 cartes "Poursuite", 3 cartes "Demi-tour", 3 cartes "Horloge", 3 cartes "Sumo", 1 carte "Piège" et 1 carte "Cadeau".



Les Défis conjugués

A partir de 8 ans. De 2 à 6 joueurs.
Durée de la partie : 15 à 20 min.

Cartes utilisées : cartes Verbe et cartes Temps (1 carte pour chaque temps utilisé).

But du jeu : Gagner le maximum de cartes Verbe en tapant le plus vite possible sur le bon temps posé sur la table.

Principe du jeu : On pose les différentes cartes Temps au centre de la table, puis on répartit de manière égale les cartes Verbe entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend la carte du dessus de la pile et la retourne rapidement sur la table (comme pour la règle principale). Les joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur le temps qui leur semble être la solution.

Attention : on ne peut taper qu'une seule fois par verbe !

Le joueur qui a tapé le plus vite sur le bon temps reçoit la carte Verbe, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, la carte Verbe est mise de côté.

Quand toutes les cartes Verbe ont été données (ou mises de côté), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes Verbe.



Conjugo

Cartes utilisées : cartes Verbe, cartes Temps et cartes Action.

But du jeu : Se débarrasser de toutes ses cartes.

Principe du jeu : Les cartes sont mélangées puis mises en un tas. Puis un joueur distribue 7 cartes à chacun. Le reste forme la pioche. Une carte est retournée. Elle débute le talon.

Remarque : si c'est une carte Action, elle s'applique au joueur qui commence.

Les joueurs vont ensuite jouer chacun leur tour. Il faut poser une carte Verbe ou Temps pouvant suivre la dernière carte posée du talon.