

**Ce jeu a été conçu pour aider les enfants dans l'apprentissage de la conjugaison française. En mode défi, ce jeu ravira petits et grands autour d'une même table ! Son fort côté ludique accentué par la compétitivité et la présence de nombreuses cartes pièges le rend passionnant à tout âge !**

**COMPOSITION DU JEU**

1 plateau de jeu - 1 buzzer - 80 cartes - 4 lots de lettres de couleur - 2 dés - 24 blocs « terminaisons verbales » - 1 règle du jeu.

**NOMBRE DE JOUEURS**

De 1 à 4 joueurs.

**BUT DU JEU**

Ecrivez rapidement avec vos lettres le verbe représenté sur la carte au temps et à la personne désignés par les dés. Si vous avez correctement conjugué le verbe désigné, remportez la carte ! Pour vérifier si vous avez bien conjugué, contrôlez au dos de la carte en un coup d'œil en suivant simplement les couleurs représentées sur les dés. Attention aux cartes pièges qui rythment et dynamisent le jeu en distribuant aux joueurs gages, avantages et pénalités...  
**Le gagnant est le premier joueur qui totalise 10 cartes JUGOMANIAC.**

**CONCEPT EDUCATIF**

Chaque groupe verbal est encadré d'une même couleur. Les verbes du 1er groupe sont encadrés de bleu, du 2ème groupe de jaune et du 3ème groupe de rouge.

Chaque verbe est représenté soit par une image soit par une anagramme qu'il faudra déchiffrer.

**JUGOMANIAC** est un jeu de conjugaison basé sur un concept simple et efficace.

A chaque personne correspond une couleur d'écriture (exemple : « Je » bleu, « tu » rouge...), et à chaque temps une couleur de fond (exemple « futur » vert, « imparfait » rose...). Vous pourrez ainsi, grâce aux couleurs, en un coup d'œil, vérifier sur le verso des cartes si vous avez correctement conjugué le verbe au temps demandé.

**MISE EN PLACE DU JEU**

Positionnez le buzzer au centre du plateau et le paquet de cartes côté images et anagrammes vers le haut.

Chaque joueur prend un lot de lettres d'une même couleur et se positionne du côté du plateau correspondant à la couleur de ses lettres.

**DÉROULEMENT DE LA PARTIE**

Toutes les cartes sont empilées face image ou anagramme visible. Le jeu **va commencer avec la 2ème carte** parce que la première est déjà visible et ne présente plus aucune surprise.

Avant de découvrir la carte avec laquelle vous allez jouer, lancez les dés pour savoir à quel temps et à quelle personne il va falloir conjuguer le verbe représenté sur cette carte.

**Exemple :** Le tirage des dés indique « nous » et « futur ». Découvrez alors la carte action. Dans cet exemple la carte « Chanter ». Pour remporter la carte « chanter », il faut écrire le plus vite possible : « chanterons » (« nous » au « futur » du verbe « chanter ») et appuyer le premier sur le buzzer.

Celui qui a remporté la carte lance les dés avant de prendre sa carte, pour déterminer le temps et la personne auxquels il faudra conjuguer le verbe représenté sur la carte suivante. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur totalise 10 cartes « action ».

Si vous avez mal conjugué le verbe et que vous avez buzzé en premier dans la précipitation, vous ne remportez bien sûr pas la carte. La carte est remise en jeu, elle va au dos du paquet.

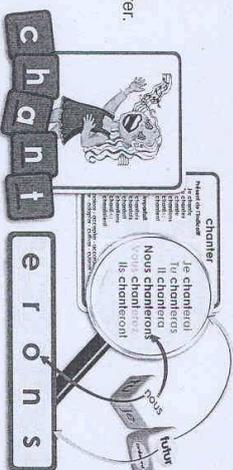
**MODE APPRENTISSAGE**

Si votre enfant débute l'apprentissage des conjugaisons, faites-lui utiliser ce jeu de manière évolutive.

- **1er stade SANS LES DÉS :** Jouez dans un premier temps sans conjuguer, familiarisez votre enfant avec les cartes en lui expliquant qu'à chaque couleur de contour correspond un groupe verbal.

Le jeu consiste alors à écrire simplement les verbes à l'infinifit. Pour cela, il faudra reconnaître l'image représentant l'action ou deviner l'anagramme du verbe. Tenez compte du groupe verbal pour éviter les erreurs ! (exemple « sauter » est un verbe du premier groupe, « bondir » un verbe du 2ème groupe).

**NB :** Les verbes du 1er groupe ont leur infinifit en « er » (à l'exception du verbe « aller »).



Les verbes du 2ème groupe ont leur infinitif en « ir » et ont leur participe présent en « -issant » (exemple voir voir - voyant).

Les verbes du 3ème groupe sont les verbes qui ne sont ni du 1er ni du 2ème groupe.

• **2ème stade, AVEC LE DÉ DES PRONOMS** : votre enfant connaît par exemple le présent de l'indicatif ; ne jouez qu'avec ce temps et ne lancez le dé que pour déterminer le sujet du verbe.

• **3ème stade : AVEC LES DEUX DÉS + LES BLOCS « TERMINAISONS VERBALES »**.

Ce mode est prévu exclusivement pour les verbes du 1er groupe = les cartes encadrées de bleu.

Il vous suffit d'écrire le radical du verbe (l'infinitif sans « er ») puis de rajouter en fonction du tirage des dés la bonne terminaison verbale en suivant simplement les couleurs présentées sur les dés.

Exemple : verbe « chanter » : tirage des dés : « futur », et « ils » (écriture violette). La bonne terminaison « eront » est donc écrite en violet sur un fond vert ! Et ça marche bien entendu quels que soient le pronom et le temps proposés !

• **4ème stade** : Celui expliqué dans le chapitre « DÉROULEMENT DE LA PARTIE ».

Bien entendu, vous pouvez décider de jouer une partie complète au temps de votre choix (futur ou imparfait par exemple), en utilisant seulement le pronom de votre choix (« je », « vous » ou « ils » par exemple).

La répétitivité dans le jeu fait que votre enfant va conjuguer des verbes variés de plus en plus vite et de manière extrêmement ludique.

**Autre système évolutif :**

**INFINITIF >>> 1er GROUPE >>> 2ème GROUPE >>> 3ème GROUPE >>> PRÉSENT >>> FUTUR >>> IMPARFAIT >>> PASSÉ SIMPLE >>> AVEC LE MÊME PRONOM >>> EN CHANGEANT LES PRONOMS >>> LANCEZ LES DÉS À CHAQUE TOUR !**

### LES DÉS

Vous disposez de 2 dés. Le premier désigne un pronom personnel (« je », « tu », « il », « nous », « vous », « ils »). Le second désigne soit le temps à conjuguer, soit un petit soleil.

**Parmi les 4 temps, retrouvez :** le présent de l'indicatif, le futur, l'imparfait et le passé simple.

Si, au cours du jeu, vous lancez ce dé et qu'il laisse apparaître un petit soleil souriant, buzzez rapidement pour prendre une carte parmi celles gagnées par l'adversaire de votre choix. À l'inverse, si le soleil grimace et que vous avez buzzé dans la précipitation, c'est vous qui devrez donner une de vos cartes gagnées à l'adversaire de votre choix.

### LES CARTES PIÈGES

Parmi les cartes **JUGOMANIAC**, vous trouverez des cartes encadrées de vert : les cartes pièges.

Elles indiquent toutes un avantage, une pénalité ou un gage.

Quand l'une d'entre elles apparaît, buzzez rapidement si un petit soleil souriant figure sur cette carte.

À ce moment là, si vous avez été le plus rapide, vous remportez l'avantage et vous donnez la pénalité ou le gage à qui vous voulez quand vous voulez !

Au contraire, si vous buzzez alors que la carte piège montre un soleil grimaçant, vous offrez l'avantage à tous les autres joueurs ou vous prenez la pénalité ou le gage...



BUZZEZ !!!



Bousculez les lettres de l'adversaire de votre choix pendant un tour quand vous voulez.



Commencez à écrire 3 secondes avant vos adversaires.



Le joueur de votre choix doit écrire son prochain verbe à l'envers.



NE BUZZEZ PAS !!!



Gagnez un Joker, il remplace n'importe quelle lettre. Usage unique.



Le joueur de votre choix ne participe pas au prochain tour.

### FIN DE LA PARTIE

**La partie se termine quand un joueur a remporté 10 cartes JUGOMANIAC.**

Si vous êtes passionnés, vous pouvez jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucune carte dans le paquet. Dans ce cas, le gagnant de la partie sera celui qui aura remporté le plus de cartes.