

Je

Tu

il

Elle

On

Nous

Vous

ils

Elles

Être

Avoir

Faire

Venir

Aller

Dire

Prendre

Pouvoir

Vouloir

Devoir

Savoir

Pouvoir

je pus
tu pus
il put
nous pûmes
vous pûtes
ils purent

Vouloir

je voulus
tu voulus
il voulut
nous voulûmes
vous voulûtes
ils voulurent

Devoir

je dus
tu dus
il dut
nous dûmes
vous dûtes
ils durent

Savoir

je sus
tu sus
il sut
nous sûmes
vous sûtes
ils surent

Être

je fus
tu fus
il fut
nous fûmes
vous fûtes
ils furent

Avoir

j'eus
tu eus
il eut
nous eûmes
vous eûtes
ils eurent

Faire

je fis
tu fis
il fit
nous fîmes
vous fîtes
ils firent

Venir

je vins
tu vins
il vint
nous vînmes
vous vîntes
ils vinrent

Aller

j'allai
tu allas
il alla
nous allâmes
vous allâtes
ils allèrent

Dire

je dis
tu dis
il dit
nous dûmes
vous dîtes
ils dirent

Prendre

je pris
tu pris
il prit
nous prîmes
vous prîtes
ils prirent

Préparation du jeu

- Placer le tableau
- Mélanger les cartes verbes et disposer 3 sur le tableau
- Mélanger les cartes pronoms et disposer 3 sur le tableau
- Disposer les cartes conjugaison en pile face cachée vers le bas

But du jeu

- **Aligner 3 verbes conjugués correctement sur un tableau de 9 cases avant son adversaire.**

3

Le jeu contient

- **1 tableau**
- **2 feutres**
- **1 effaceur**
- **9 cartes pronoms personnels**
- **11 cartes verbes**
- **11 cartes conjugaison au passé simple**

1

Version 1 print-n-play

Dans une salle de classe, l'enseignant peut dessiner la grille du tic-tac-toe sur le tableau et inviter les étudiants à s'approcher pour écrire la conjugaison du verbe. Il peut piocher 3 cartes verbes et 3 cartes pronoms pour personnaliser la grille.

Version 2 print-n-play

Dans une salle de classe, les étudiants peuvent utiliser des ardoises pour dessiner la grille du tic-tac-toe et jouer à deux. Un maître du jeu peut vérifier si les verbes ont été bien conjugués ou les étudiants peuvent vérifier eux-mêmes.

Déroulement

- **Le premier joueur écrit la conjugaison du verbe sur la case de son choix.**
- **Il faut tenir compte du pronom personnel et du verbe à conjuguer.**
- **Si le verbe conjugué n'est pas dans la bonne case, le joueur perd son tour et le tour de l'autre joueur commence.**

4

Déroulement

- **Si le verbe conjugué par l'adversaire n'est pas dans la bonne case, l'adversaire perd son tour.**
- **Le premier à aligner 3 cartes gagne la partie.**

5

Règles

- **2 joueurs ou 2 équipes de joueurs peuvent participer à une partie de jeu.**
- **Les joueurs peuvent voter pour élire un maître du jeu.**
- **Le maître du jeu garde les cartes conjugaison pour vérifier les réponses des joueurs.**

6

Version 3 print-n-play

DVous pouvez modifier le temps verbal de conjugaison et essayer d'autres possibilités comme:

- **Le passé composé**
- **Le subjonctif**
- **L'impératif présent**
- **etc.**