Jeux pour mieux conjuguer

8 ans et +

Observer, se questionner et s'amuser avec les verbes

Céline Leroux

Ce boîtier contient :

- **Des jeux et des activités** aux variantes multiples, pour jouer seul, en équipe ou en groupe-classe ;
- **Des centaines de cartes ciblant 21 verbes conjugués à ces 6 temps** : imparfait, présent, futur simple, conditionnel présent, passé composé, subjonctif ;
- **D'autres cartes variées** : Pronoms et Symboles, Temps et Terminaisons, Infinitifs et Participes, Extra ;
- **Des astuces** pour mieux conjuguer et mémoriser ;
- **Des questions écrites** pour transférer les connaissances à d'autres verbes et consolider les apprentissages ;
- **Des questions orales** pour des jeux-questionnaires.

CHENELIÈRE ÉDUCATION

Jeux pour mieux conjuguer
Observer, se questionner et s'amuser avec les verbes

Céline Leroux

© 2025 TC Média Livres Inc.

Édition : France Robitaille
Coordination : Caroline Vial
Révision linguistique : Anne-Marie Trudel
Correction d'épreuves : Francine Raymond

CHENELIÈRE ÉDUCATION

5800, rue Saint-Denis, bureau 900
Montréal (Québec) H2S 3L5 Canada
Téléphone : 514 273-1066
Télécopieur : 514 276-0324 ou 1 800 814-0324
info@cheneliere.ca

TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Toute reproduction du présent ouvrage, en totalité ou en partie, par tous les moyens présentement connus ou à être découverts, est interdite sans l'autorisation préalable de TC Média Livres Inc.
Les pages portant la mention « Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc. » peuvent être reproduites uniquement par le professionnel de l'éducation qui a acquis l'ouvrage et **exclusivement** pour répondre aux besoins de ses élèves.
Toute utilisation non expressément autorisée constitue une contrefaçon pouvant donner lieu à une poursuite en justice contre l'individu ou l'établissement qui effectue la reproduction non autorisée.

ISBN 978-2-7650-8168-5 (PRJ009956)

Dépôt légal : 1er trimestre 2025
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
Bibliothèque et Archives Canada

Imprimé en Chine

1 2 3 4 5 AT 28 27 26 25 24

Gouvernement du Québec – Programme de crédit d'impôt pour l'édition de livres – Gestion SODEC.

Sources iconographiques

Dessus du boîtier, couverture du guide et grandes cartes : Aniwhite/Shutterstock.com ; **Pictogrammes :** (chat Alice) HSSstudio/Shutterstock.com ; (chien Lapuce) gnurf/Shutterstock.com ; (claquement de doigt) Vlad Malinovskij ; (ampoule) Yasmin 81/Shutterstock.com ; (chapeau de bouffon) THP Creative/Shutterstock.com ; (chronomètre) Meraupindo/Shutterstock.com ; (dés) TESCHA/Shutterstock.com ; (flèches grandes cartes) VIEW17/Shutterstock.com ; (nuages grandes cartes) Dolzhanskyi Yaroslav/Shutterstock.com.

Tous les sites Internet présentés sont étroitement liés au contenu abordé. Après la parution de l'ouvrage, il pourrait cependant arriver que l'adresse ou le contenu de certains de ces sites soient modifiés par leur propriétaire, ou encore par d'autres personnes. Pour cette raison, nous vous recommandons de vous assurer de la pertinence de ces sites avant de les suggérer aux élèves.

L'achat en ligne est réservé aux résidants du Canada.

Table des matières

Pour qui et pourquoi ce matériel ? 4

Le contenu du boîter 4

Les temps de verbes et les séries 4
- Les couleurs associées aux temps de verbes 4
- Les verbes de chacune des séries 4

Les cartes de chacune des séries 5
- Les symboles 7
- Le choix des cartes 7

Les jeux 8
- Le tri 8
- Une minute 8
- Six en ligne 9
- Conjuguette 10
- La bataille 10
- Les 4 files d'Alice 11
- Serpents et échelles 11
- C'est mon temps ! 12
- Pronomino 13
- À moi le verbe 13
- Participe 14
- Impératif 14
- Gonzales 15
- Auxiliaires 16

Les activités 17
- Les activités pour un élève ou une petite équipe 17
  - 1. Semblable mais différent 17
  - 2. L'intrus 17
  - 3. La carte disparue 18
- Les activités pour toute la classe 18
  - 4. Les astuces de Lapuce 18
  - 5. Du plus petit au plus grand 18
  - 6. Mémoire à distance 19
  - 7. Pairage 20
  - 8. Singulier ou pluriel 20
  - 9. Les activités éclair 21
- Les cartes Transfert 21

Les suggestions pratiques 21
- Les suggestions pour le rangement 21
- Les suggestions pour le choix des cartes 21
- Les suggestions pour les périodes de jeux 22

Les objectifs de la *Progression des apprentissages* 22
- Le lien entre les cartes du jeu et les verbes de la PDA 23
- Le lien entre les cartes du jeu et les temps de verbes de la PDA 23

La fiche de consignation (cartes Transfert) 24

Pour qui et pourquoi ce matériel ?

Les jeux et les activités conviennent aux élèves du 2e et du 3e cycle du primaire (8 à 12 ans). Ils consolident les apprentissages pour les élèves du 1er cycle du secondaire (12 à 14 ans) ou même pour les adultes désirant apprendre le français.

On trouvera des jeux et des activités pour : la classe, l'élève en solo, en équipe ou en grand groupe ; les orthopédagogues, les orthophonistes, les classes de francisation ; le jeune et son parent à la maison.

On pourra : observer les caractéristiques et les régularités des verbes ; se questionner sur les temps de verbes et les terminaisons ; et surtout, apprendre la conjugaison tout en s'amusant !

Le contenu du boîtier

- Un livret pédagogique
- 756 cartes Verbes réparties en 3 séries et proposant 21 verbes conjugués à l'imparfait, au présent, au futur simple, au conditionnel présent, au passé composé et au subjonctif
- 21 cartes Infinitifs et Participes
- 18 cartes Pronoms
- 6 cartes Symboles représentant les 3es personnes du singulier et du pluriel
- 21 cartes Extra (aperçu de la conjugaison des verbes au futur proche, impératif, passé simple, passé composé, plus-que-parfait, futur antérieur et conditionnel passé)
- 18 cartes Temps et Terminaisons
- 27 cartes Lapuce (astuces de conjugaison)
- 126 cartes Alice (378 questions orales)
- 72 cartes Transfert (144 questions écrites)
- 75 cartes Séparateurs

Les temps de verbes et les séries

Les couleurs associées aux temps de verbes

Imparfait	**Futur simple**	**Passé composé**
Présent	**Conditionnel présent**	**Subjonctif**

Les verbes de chacune des séries

L'ensemble du matériel couvre les verbes à l'étude dans la *Progression des apprentissages*[1] (PDA) du programme scolaire québécois.

avoir, être, aimer, finir, aller, faire, dire
La série ◀ contient des verbes très fréquents, on peut l'utiliser avec les jeunes dès l'âge de 8 ans.

mettre, commencer, manger, prendre, rendre, tenir, venir
La série ▬ contient des verbes fréquents ayant des similitudes.

ouvrir, partir, pouvoir, vouloir, voir, savoir, devoir
La série ◗ contient des verbes fréquents ayant des similitudes.

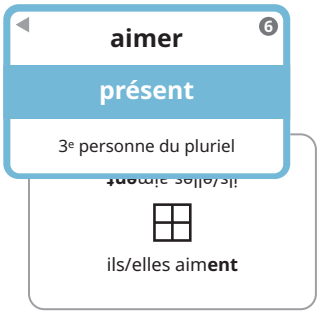
1. Ministère de l'Éducation du Québec. (2011). *Progression des apprentissages. Programmes d'études et progression des apprentissages.* https://www.quebec.ca/education/prescolaire-primaire-et-secondaire/programme-formation-ecole-quebecoise/primaire/francais-langue-enseignement

Les cartes de chacune des séries

Les cartes Verbes (252 cartes)

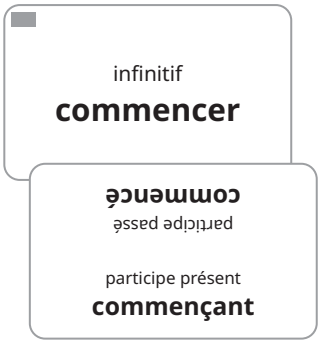
Les sept verbes de chacune des séries sont conjugués à six temps différents. Chaque carte ne comporte qu'une seule forme verbale.

Le recto offre plusieurs repères : le symbole de la série (◀, ▬ ou ◗), l'infinitif du verbe, le temps verbal et sa couleur correspondante, la personne et le nombre du pronom de conjugaison ainsi que le numéro (1 à 6) associé à l'ordre des pronoms. Le verso affiche le verbe conjugué et sa terminaison en gras. Pour les 3es personnes du singulier et du pluriel, les symboles ☐ et ⊞ sont présents. Les cartes Verbes sont utilisées dans la plupart des jeux et activités.



Les cartes Infinitifs et Participes (7 cartes)

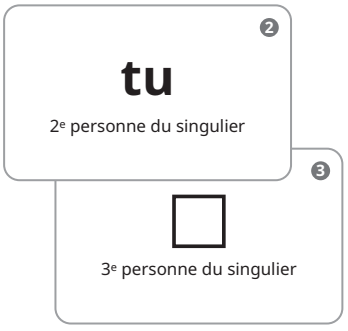
Le recto présente l'infinitif et le symbole de la série à laquelle le verbe appartient. Le verso présente le participe présent et le participe passé. En plus d'être associées au jeu *Participe*, les cartes peuvent être combinées aux cartes Pronoms pour conjuguer les verbes.



Les cartes Pronoms et Symboles (8 cartes)

Les pronoms de conjugaison *je/j'*, *tu*, *il/elle/on*, *nous*, *vous*, *ils/elles* sont répartis entre les cartes auxquels s'ajoutent les cartes des symboles ☐ et ⊞. Ces derniers représentent les 3es personnes et symbolisent les différentes constructions du groupe du nom permettant ainsi de rédiger des phrases dont le sujet n'est pas un pronom de conjugaison.

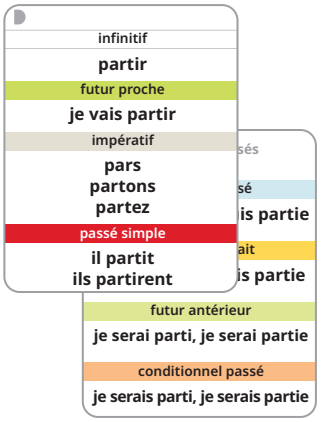
Le recto présente des informations sur l'ordre du pronom, alors que seul le pronom ou le symbole apparaît au verso.



Les cartes Extra (7 grandes cartes)

Les sept verbes de chacune des séries sont conjugués de manière synthétique dans les cartes Extra.

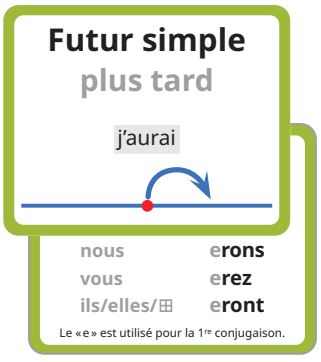
Au recto, les cartes présentent des temps de verbes à l'étude dans la PDA, mais que l'on ne trouve pas dans les cartes Verbes, soit : le futur proche (*je*), l'impératif, et le passé simple (*il/ils*). Au verso, on trouve les temps composés conjugués avec *je*. Les couleurs dégradées des temps simples permettent le repérage des auxiliaires de conjugaison. En plus d'être associées aux jeux *Auxiliaires* et *Impératif*, les cartes peuvent servir d'aide-mémoire.



Les cartes Temps et Terminaisons (6 grandes cartes)

Les cartes Temps et Terminaisons sont identiques pour les trois séries.

Le recto présente le nom du temps (p. ex. : futur simple), l'indice (p. ex. : *plus tard*), l'exemple du verbe *avoir* (p. ex. : *j'aurai*) et la ligne du temps. La bordure reprend la couleur associée au temps. Le verso décline les terminaisons selon les pronoms. En plus d'être utilisées dans les jeux, les cartes peuvent servir d'aide-mémoire.

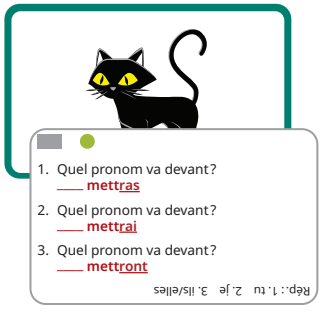


Les cartes Lapuce (9 cartes)

Au recto figure l'illustration du chien Lapuce. Au verso, on voit le symbole de la série, les pastilles de couleur en lien avec les temps de verbes sur lesquels porte l'astuce et l'astuce elle-même. Les cartes servent d'atout dans certains jeux.

Les cartes Alice (42 cartes, 126 questions orales)

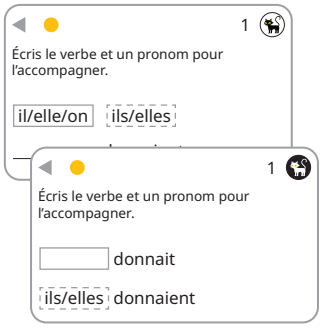
Au recto figure l'illustration de la chatte Alice. Au verso, on voit le symbole de la série, la pastille de couleur en lien avec le temps de verbe sur lequel portent les trois questions. Le souligné indique que les syllabes ou les mots doivent être épelés. Les réponses sont écrites au bas de la carte de manière inversée. Les cartes peuvent être utilisées pour des jeux-questionnaires et servent d'atout dans quelques jeux.



Les cartes Transfert (24 cartes, 48 questions écrites)

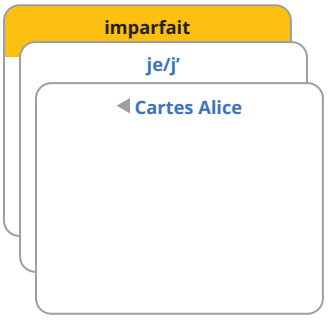
Ces cartes permettent de transférer les connaissances des verbes modèles à d'autres verbes, tirés de la *Liste orthographique à l'usage des enseignants et des enseignantes*[2]. Une fiche de consignation des réponses se trouve à la page 24.

Le recto, représenté par l'icône Alice *chat noir*, contient le symbole de la série, la pastille de couleur en lien avec le temps de verbe et une question. Le verso, représenté par l'icône Alice *chat blanc*, contient une deuxième question tout en permettant l'autocorrection de la question du recto. Le pointillé ou les lignes pleines et les trames grises ou blanches constituent des indices pour l'autocorrection.



Les cartes Séparateurs (25 grandes cartes)

Les cartes Séparateurs permettent d'organiser le matériel selon différents critères. Elles sont identiques dans les trois séries. Le classement des cartes peut varier dans le temps et selon les besoins. On pourrait, par exemple, choisir de classer toutes les cartes Verbes avec les séparateurs *temps*, ou encore avec les séparateurs *pronoms*, en fonction des objectifs d'apprentissage ou des jeux choisis.



2. Voir : https://franqus.ca/liste_orthographique/outil_de_recherche/

Les symboles

Les jeux portent le symbole de leur caractéristique principale.

	Jeu simple nécessitant peu de connaissances		Jeu nécessitant un outil de mesure du temps
	Jeu demandant de la réflexion et de l'observation		Jeu nécessitant un dé ou du matériel
	Jeu présentant une petite dose de folie		Jeu convenant davantage au 3e cycle (10 à 12 ans)

Le choix des cartes

Des suggestions de cartes sont données dans les règles des jeux, mais il est facile et intéressant de varier les cartes pour diversifier les parties et adapter les jeux aux objectifs d'apprentissage du moment ou à l'âge des participants.

Il pourrait aussi être utile de constituer une banque de variation des jeux et de conserver ces choix de cartes pour pouvoir les utiliser plus tard. *La Fiche de sélection des cartes* ci-dessous est disponible à cet effet. Par exemple, pour le jeu *Le tri*, on cocherait les cases imparfait, futur simple et conditionnel vis-à-vis du verbe *aimer*, la case Temps et Terminaisons vis-à-vis de l'imparfait et la case Verbes conjugués à tous les pronoms, ce qui donne 19 cartes en tout.

Jeux pour mieux conjuguer : La fiche de sélection des cartes

Nom du jeu : _____ Nombre de joueurs : _____ Nombre de cartes : _____

	avoir	être	aimer	finir	aller	faire	dire	mettre	commencer	manger	prendre	rendre	tenir	venir	ouvrir	partir	pouvoir	vouloir	voir	savoir	devoir	Temps et Terminaisons
infinitif																						
imparfait																						
présent																						
futur simple																						
passé composé																						
conditionnel																						
subjonctif																						

Précisions : Verbes conjugués à tous les pronoms ☐ Pronoms ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

Autres cartes : Lapuce _____ Alice_____ Extra _____ Pronoms et Symboles _____

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc. *Jeux pour mieux conjuguer*

Conjuguette

Nombre de joueurs : 3

Cartes requises

- **Cartes Verbes** : choisir un temps de verbe, par exemple : présent. Sélectionner les cartes de 3 verbes d'une même série, par exemple : *avoir*, *être* et *aller* de la série ◀, conjugués au temps choisi (18 cartes).
  Ajuster le nombre de cartes pour une partie à 2 joueurs (2 verbes : 12 cartes) ou d'une partie à 4 joueurs (4 verbes : 24 cartes).
- **Cartes Alice** : 3 cartes, une par joueur, dont la pastille correspond au temps choisi et dont la série correspond aux verbes choisis, par exemple : ● ◀.
- Un dé

Préparation du jeu

- Chaque joueur choisit un verbe et prend les six cartes Verbes concernées. Il dispose ensuite ses cartes en colonne et en ordre de pronom, infinitifs visibles. Il ajoute la carte Alice au bas.

But du jeu

Retourner toutes ses cartes, conjuguer un verbe à un temps déterminé et, dans certains cas, répondre à une question d'Alice.

Déroulement

- Le premier joueur lance le dé. Il retourne ensuite parmi ses cartes celle qui correspond au numéro du dé puis lit le verbe. (Option plus difficile : le verbe est conjugué *avant* de retourner la carte.)
- Le joueur suivant procède de la même manière.
- Au tour suivant, si la carte Verbe qui correspond au dé a déjà été retournée, le joueur passe son tour ou utilise sa carte Alice. Il la place alors sous une autre de ses cartes Verbes, la retourne et lit le verbe. La carte Alice ne sert qu'une seule fois.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a retourné toutes les cartes de son verbe. Il lit le verbe complet, puis répond à une des questions de sa carte Alice si celle-ci a été utilisée. Il peut s'aider des réponses si nécessaire.

Variante de la fin du jeu

Pour augmenter le niveau de difficulté, le joueur empile ses cartes et conjugue son verbe de mémoire.

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

La bataille

Nombre de joueurs : 2

Cartes requises

- **Cartes Verbes** : 52 cartes, tirées au hasard et d'une même série
- **Cartes Lapuce** : 2 cartes portant le symbole de la série choisie

Préparation du jeu

- Séparer également les cartes et les placer en pile, verbes visibles, devant les joueurs.
- Chaque joueur insère une carte Lapuce, où il le souhaite, dans sa pile.

But du jeu

Accumuler toutes les cartes ou avoir en sa possession le plus grand nombre de cartes lorsque le temps est écoulé (si désiré, déterminer une durée à l'avance).

Déroulement

- Les joueurs tournent simultanément la carte qui est sur le dessus de leur pile en les déposant l'une à côté de l'autre. Le joueur ayant le numéro de pronom le plus élevé remporte les deux cartes et les place à côté de sa pile. Il pourra les utiliser lorsque sa pile de départ sera vidée.
- Une bataille a lieu si deux cartes ont le même numéro de pronoms. Les joueurs continuent alors de placer simultanément une carte sur les cartes déjà déposées. Le premier qui obtient le numéro ayant déclenché la bataille remporte les cartes des deux piles.
- La carte Lapuce est la plus forte de toutes et permet toujours de remporter la levée, à condition de lire l'astuce !

Fin du jeu

Le gagnant est le joueur qui a amassé toutes les cartes ou celui qui en a le plus lorsque le temps déterminé à l'avance est écoulé.

Reproduction autorisée © TC Média Livres Inc.

Les activités

Les activités requièrent la présence d'un adulte et visent l'observation, la réflexion ou la découverte de régularités. Elles permettent de faire verbaliser les élèves en utilisant le vocabulaire relatif à la conjugaison. Il est possible de varier les activités soit en modifiant le temps de verbe des cartes, soit en augmentant ou en diminuant le nombre de cartes.

Les activités pour un élève ou une petite équipe

1. Semblable mais différent

Cartes requises

- **Cartes Verbes** : sélectionner à l'avance des paires de cartes présentant des ressemblances. Par exemple : *nous aimons* et *nous aimions*, *ils font* et *ils feront*, *il aime* et *ils aiment*, *ils ont* et *ils sont*, *il sera* et *il fera*, etc.
- **Cartes Temps et Terminaisons** : avoir les six cartes à portée de main.

But de l'activité

Verbaliser les ressemblances et les différences entre les verbes. Découvrir les repères des cartes Temps et Terminaisons (nom du temps, couleur, mot-indice, verbe *avoir* conjugué avec *je*, ligne du temps).

Déroulement

- À partir d'une paire de cartes, questionner les élèves : *Quelles sont les ressemblances et les différences entre les verbes ? Quel est l'infinitif du verbe ? À quelle carte Temps et Terminaisons peut-on associer ce verbe ? Le verbe est-il au singulier ou au pluriel ?* Etc.
- Faire inventer une phrase contenant le verbe (utiliser les repères des cartes Temps et Terminaisons).

Prolongement : proposer un grand nombre de cartes Verbes aux élèves, leur demander de former des paires de cartes qui présentent des ressemblances. Faire verbaliser leurs choix et associer les cartes aux cartes Temps et Terminaisons.

2. L'intrus

Cartes requises

- **Cartes Verbes** : préparer des ensembles de quatre cartes. Pour chaque ensemble, trois cartes auront un critère commun alors que la quatrième, bien que semblable, sera la carte « intrus ».

But de l'activité

Faire une observation fine des formes verbales.

Déroulement

- Commencer avec un exemple simple : *je vais*, *je vois*, *je mange*, *je finis* (l'intrus est *je mange*, seul verbe dont la terminaison est en « e », mais tous sont conjugués avec *je* au présent).
- Poursuivre avec un exemple plus complexe : *nous allons*, *nous irons*, *nous avons*, *nous aimons* (l'intrus est *nous irons*, verbe conjugué au futur, les autres verbes étant au présent).
- Déposer une nouvelle série de quatre cartes sur la table. Demander de découvrir l'intrus et la caractéristique commune des cartes.

Prolongement : proposer un grand nombre de cartes Verbes aux élèves et faire construire des ensembles similaires à ceux explorés dans l'activité.

Jeux pour mieux conjuguer

8 ans et +

Jeux pour mieux conjuguer, ce sont des jeux et des activités qui permettent :

- d'observer les caractéristiques et les régularités des verbes ;
- de se questionner sur les temps de verbes et les terminaisons ;
- et, surtout, d'apprendre la conjugaison tout en s'amusant !

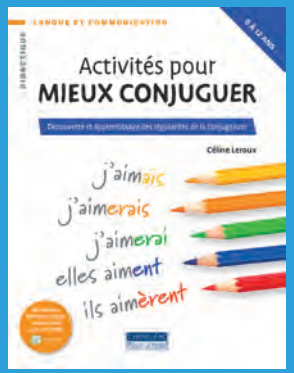
Ce matériel ludique et polyvalent convient pour :

- la classe, individuellement, en équipe ou en grand groupe ;
- les orthopédagogues, les orthophonistes, les classes de francisation ;
- l'élève et son parent à la maison.

En développant leur sens de l'observation et en relevant le défi des jeux, les élèves pourront entre autres : nommer le verbe par son infinitif, dégager les particularités des verbes, orthographier les formes homophoniques, identifier la personne et le nombre d'un verbe conjugué et mémoriser les terminaisons.

Céline Leroux a obtenu un baccalauréat en adaptation scolaire à l'Université de Sherbrooke. Elle a travaillé pendant plus de 35 ans comme orthopédagogue au préscolaire et au primaire. Depuis plus de 15 ans, elle crée des outils qui soutiennent l'apprentissage de l'écrit chez les jeunes. Elle poursuit son exploration de la langue française, pour l'amour des mots et pour le plaisir de partager ses découvertes. Elle est autrice d'*Activités pour mieux conjuguer* et coautrice de *Scénarios pour mieux écrire les mots*, *Jeux pour mieux écrire les mots*, *Jeux pour mieux écrire les homophones*, *Enquêtes pour mieux écrire les mots* et *Activités pour mieux apprendre les mots*.

Aussi offert :



Ce boîtier contient :

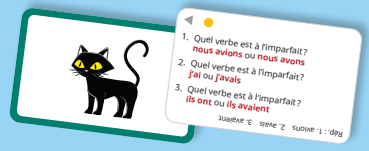
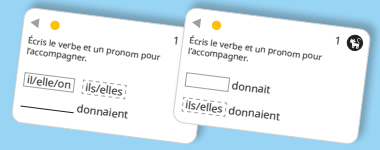
- Un livret pédagogique qui présente les objectifs du matériel ainsi que la description de 23 jeux et activités.
- 756 cartes Verbes pour observer 21 verbes et apprendre à les conjuguer à l'imparfait, au présent, au futur simple, au conditionnel présent, au passé composé et au subjonctif. Les cartes Verbes, réparties en trois séries (◀, ■ ou ▶), servent dans les jeux et les activités.
- 21 cartes Infinitifs et Participes à combiner aux cartes Pronoms pour conjuguer les verbes.

- 24 cartes Pronoms et Symboles.

- 18 cartes Temps et Terminaisons utilisées dans les jeux et comme aide-mémoire.

- 27 cartes Lapuce pour découvrir des astuces de conjugaison.

- 75 cartes Séparateurs pour organiser le matériel selon les besoins : par séries, par temps, par pronoms, etc.
- 21 cartes Extra pour offrir un aperçu de la conjugaison des verbes à ces temps : futur proche, impératif, passé simple, passé composé, plus-que-parfait, futur antérieur et conditionnel passé.
- 126 cartes Alice (378 questions orales) pour participer à des jeux-questionnaires rapides.



- 72 cartes Transfert (144 questions écrites) pour transférer les connaissances des verbes modèles à d'autres verbes.