

Le village des verbes

Règles du jeu

Devenez détective !

Quelques bandits sèment la panique dans le village des verbes.

Pendant la nuit, des bandits réveillent les verbes afin de les conjuguer. Ensuite, ils partent discrètement et disparaissent.

Les habitants du village sont fatigués d'être dérangés la nuit. Afin de trouver l'identité des bandits, ils ont engagé le détective Pocket.

Les verbes vous demandent d'aider le détective Pocket à retrouver les bandits !



Règles du jeu

- 1) Tirez une carte détective :
Le détective Pocket a remarqué qu'un ou plusieurs individus se promènent discrètement dans le village des verbes.
- 2) Lancez le dé de couleur et piochez la carte qui correspond à la couleur du dé.
- 3) Placez le verbe dans son lit :
Ça y'est ! Les bandits entrent dans la maison du verbe. Afin d'aider le détective dans son enquête, rapportez-lui ce qui se passe dans la maison du verbe.
- 4) Composez une phrase afin de rapporter au détective ce qui se passe en conjuguant le verbe avec le sujet (chaque carte-image correspond à un sujet, voir au verso). Dites-lui exactement ce que vous voyez !
- 5) Si le verbe est conjugué correctement :
Le verbe vous remercie de l'avoir libéré. Vous gagnez le nombre d'étoiles qui se trouvent sur la carte et vous enfermez le ou les bandits dans la prison. **La coupe vaut 5 étoiles !**
- 6) Si le verbe n'est pas conjugué correctement :
Les bandits se sauvent ! Vous remettez la carte « détective » dans son tas et vous attendez la nuit suivante.

But du jeu

Lorsque vous avez arrêté tous les bandits, le village des verbes vous remercie pour votre travail !

Le détective Pocket a tellement apprécié votre aide, qu'il vous demande de le suivre dans de nouvelles aventures. Il vous lance le défi de gagner encore plus d'étoiles lors de la prochaine enquête !

Êtes-vous prêts à relever le défi ?

Informations utiles

Les maisons du village

	Les verbes du 1^{er} groupe qui se terminent par -er habitent dans la maison orange . radical ne change pas excepté le verbe aller qui se trouve dans la maison rouge des verbes du 3^{ème} groupe
	Les verbes du 2^{ème} groupe qui se terminent par -ir habitent dans la maison bleue . radical ne change pas excepté les verbes qui ne font pas -issons qui se trouvent dans la maison rouge des verbes du 3^{ème} groupe
	Les verbes du 3^{ème} groupe qui se terminent par -dre habitent dans la maison rose . radical ne change pas excepté les verbes qui ne gardent pas le -d qui se trouvent dans la maison rouge des verbes du 3^{ème} groupe
	Tous les autres verbes du 3^{ème} groupe qui sont spéciaux habitent dans la maison rouge . Radical change

Les personnages

Si tu hésites sur le prénom que tu dois utiliser, voici les personnages qui jouent le rôle des bandits avec leur pronom de remplacement.

			
L'indien il	Le chien il	Le bébé il	Les pirates ou Le bateau ils ou il
			
La voiture elle	La reine elle	La girafe elle	La danseuse elle

			
Les filles elles	Les fourmis elles	Julie et Marc ils	Les enfants ils
			
moi je	vous	nous	toi tu