

La course aux verbes

Retournez les cartes et soyez le premier à annoncer le bon verbe conjugué pour avancer sur votre parcours !
Le jeu est à partir de 6 ans.

Le jeu contient :

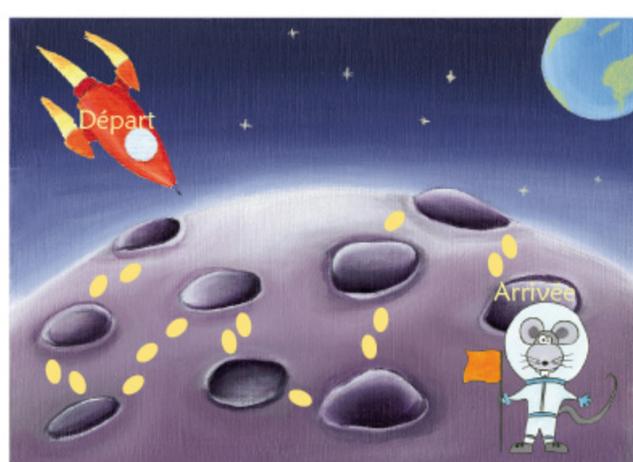
- 2 planches avec des grands tableaux de jeu
- 2 planches avec les cartes Chemin et Jeu à découper
- 1 planche de petites cartes à découper
- le livret «Le Grand Livre des Temps».

Vous trouverez 47 cartes Infinitif avec 2 niveaux de difficulté (débutant et initié), 4 pions circulaires, 6 cartes Personne, 6 cartes Lettre, 6 cartes Chiffre et 10 cartes Temps avec 3 niveaux de difficulté (jaune : débutant; orange : confirmé; rouge : expert).

Auteur : François Petit

Illustrations : KarineO

[Acheter la pochette en ligne](#)



Condu Cat's la course aux verbes Niveau débutant

	1	2	3	4	5	6
A	être	marcher	réussir	penser	faire	écrire
B	manger	partir	aider	nourrir	danser	pouvoir
C	vouloir	continuer	dormir	placer	réfléchir	parler
D	venir	prendre	oublier	voir	aimer	sortir
E	dire	jouer	choisir	écouter	réagir	aller
F	adorer	finir	lancer	remplir	poser	avoir

Règle 1 : la course aux verbes - pour 2 à 4 joueurs

Chaque joueur pose sa carte «Chemin» et la carte «Jeu» choisie devant lui, son pion étant sur la case «Départ» du parcours.

Les joueurs prennent une petite carte de chaque modalité et posent ces cartes au centre de la table, pour qu'elles soient bien visibles de tous les joueurs.

2 cartes (la lettre et le chiffre) donnent le verbe à l'infinitif du tableau, la carte violette donne la personne (je, tu, il, nous, vous, elles) et la dernière carte (jaune, orange ou rouge) donne le temps.

Tous les joueurs doivent alors annoncer par oral le bon verbe conjugué le plus vite possible (voir exemple ci-dessous).

Attention ! On ne peut donner qu'une réponse par défi !

En cas de doute ou de désaccord, les joueurs consultent le Grand Livre des Temps, où se trouvent toutes les conjugaisons pour chacun des 47 verbes du jeu. Les verbes sont rangés par groupe et, pour chaque groupe, par ordre alphabétique.

Le joueur le plus rapide à donner le bon verbe conjugué avance d'une case sur son parcours.

Si plusieurs joueurs annoncent le bon verbe en même temps, ils avancent tous d'une case. Si personne n'a trouvé le bon verbe, personne n'avance et il est conseillé de regarder le Grand Livre pour voir (pour une autre fois) quelle était la réponse.

Ensuite, les cartes sont remises face cachée. Et on recommence...

Le premier joueur à atteindre la case «Arrivée» de son parcours gagne la partie.

Condu Cat's la course aux verbes Niveau débutant

	1	2	3	4	5	6
A	être	marcher	réussir	penser	faire	écrire
B	manger	partir	aider	nourrir	danser	pouvoir
C	vouloir	continuer	dormir	placer	réfléchir	parler
D	venir	prendre	oublier	voir	aimer	sortir
E	dire	jouer	choisir	écouter	réagir	aller
F	adorer	finir	lancer	remplir	poser	avoir

Le Grand Livre des Temps
Condu Cat's
La course aux verbes

GAT'S FAMILY
Départ (1) Arrivée (8)
2 4 6

B 3
Nous
Imparfait

Arrivée
Départ

Tu as trouvé le premier ! Avance d'une case.

Nous aidons !

Règle 2 : les verbes alignés - Pour 2 joueurs ou 2 équipes

Le principe de jeu est similaire, mais cette fois-ci, les joueurs jouent avec les 2 grands plateaux de jeu avec les tableaux.

Le joueur le plus rapide à donner la bonne réponse pose la carte Infinitif sur la case correspondante.

Le premier joueur à réaliser une ligne, une colonne ou une diagonale complète gagne la partie.

Si personne ne réussit à avoir une ligne, une colonne ou une diagonale complète, le gagnant est celui qui a le plus de cartes Infinitif sur son plateau.

Condu Cat's la course aux verbes Niveau débutant

	1	2	3	4	5	6
A	être	marcher	réussir	penser	faire	écrire
B	manger	partir	aider	nourrir	danser	pouvoir
C	vouloir	continuer	dormir	placer	réfléchir	parler
D	venir	prendre	oublier	voir	aimer	sortir
E	dire	jouer	choisir	écouter	réagir	aller
F	adorer	finir	lancer	remplir	poser	avoir