

Le DAMIER des Verbes

 VOYAGER ACCOMPLIR		 VISITER ACHETER		UNIR AIMER
	TRAVAILLER  APPELER		TOURNER  AVANCER	
SALUER  CHERCHER		SALIR CHOISIR		ROUGIR  COMMENCER
	RÉUSSIR CUISINER		RÉSERVER DANSER	

Objectifs linguistiques

Ce jeu a été conçu pour permettre aux apprenants de s'exercer dans la conjugaison des verbes de la langue française (du niveau **A1** au niveau **B2** du Cadre européen commun de référence pour les langues). Il peut être utilisé en classe ou à la maison entre amis.

Contenu

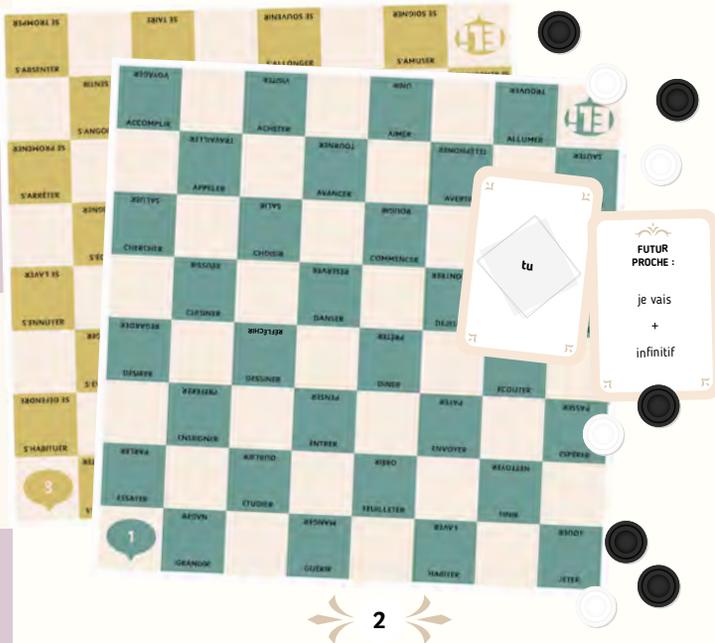
Le jeu comprend :

4 damiers (correspondant aux différents types de verbes)

30 pions noirs et 30 pions blancs

9 cartes avec les pronoms personnels sujets

11 cartes avec modes et temps verbaux



Comment jouer aux dames

Le jeu respecte les règles du jeu de dames traditionnel.

1. Le damier est composé de 64 cases alternant des cases claires et foncées, et il doit être positionné avec la dernière case en bas à droite de couleur foncée.

2. Chaque joueur, au début de la partie, dispose de 12 pions d'une couleur différente de celles de l'adversaire (blancs ou noirs), qu'il doit placer sur les trois premières rangées de cases foncées de son côté du damier.

3. Le pion se déplace toujours en diagonale sur les cases foncées, une case à la fois et uniquement vers l'avant. Lorsqu'un pion atteint l'une des cases de la dernière rangée, il devient la dame et pour la distinguer on ajoute au-dessus un pion qui entre temps a été éliminé.

4. Un pion se déplace uniquement vers l'avant, en diagonale et d'une rangée à l'autre. Si bien que les pions seront durant toute la partie du jeu sur les cases foncées. Pour pouvoir manger le pion de l'adversaire, la case suivante doit être libre. Après l'avoir mangé, si le joueur rencontre en diagonale un autre pion et que la case suivante est libre, il peut le manger aussi. Dans ce cas, on élimine du damier le.s pion.s adverse.s.

5. Une Dame peut se déplacer librement (en avant et en arrière), franchir plusieurs cases vides et changer de direction à condition qu'elle trouve une case vide derrière le pion adverse.

6. Le joueur ayant les pions blancs commence alors la partie.



Comment jouer au damier des verbes

Remarque : Au début du jeu, le meneur peut choisir avec quel damier et avec quels modes et temps verbaux jouer.

Chaque joueur, individuellement ou dans chaque équipe, doit à tour de rôle essayer de « former une Dame » avec son pion sans être éliminé par l'adversaire.

Une fois le pion déplacé sur une case où sont écrits deux verbes à l'infinitif, pour avancer le joueur doit conjuguer correctement le verbe qu'il lit de son côté de la case en piochant deux cartes : un pronom personnel sujet et un mode/temps verbal.

S'il échoue, il doit retourner dans la case précédente.

Si le joueur veut manger le pion de son adversaire il doit conjuguer correctement le verbe de la case libre où il atterrit. S'il conjugue mal le verbe, il doit revenir dans la case où il se trouvait précédemment.

Variante 1

Le joueur qui veut manger un pion de son adversaire doit conjuguer **les deux verbes** qu'il trouve dans la case où il atterrit, une fois le pion mangé. S'il ne conjugue pas correctement l'un des deux verbes, il doit revenir dans la case où il se trouvait précédemment.

Variante 2

Les joueurs ayant un niveau plus avancé peuvent formuler des phrases complètes avec le verbe conjugué.

Cartes des pronoms personnels sujets

je/j'
tu
il
elle
on
nous
vous
ils
elles



Cartes des temps et des modes verbaux avec quelques exemples d'utilisation

Présent de l'indicatif : maintenant – en ce moment – je pense qu'il
Futur simple : demain – la semaine prochaine – si tu veux, tu pourras
Passé composé : hier – il y a deux jours
Imparfait de l'indicatif : quand – à cette époque
Subjonctif présent : je ne pense pas qu'il – penses-tu qu'il... ?
Subjonctif passé : je ne crois pas qu'il – crois-tu qu'il... ?
Conditionnel présent : si je pouvais, j'irais – voudriez-vous... ?
Conditionnel passé : j'aurais voulu – je serais allé
Passé récent : je viens de + infinitif
Présent progressif : je suis en train de + infinitif
Futur proche : je vais + infinitif

Premier damier : Verbes du 1^{er} groupe,
du 1^{er} groupe avec modifications
orthographiques, du 2^{ème} groupe

- | | |
|----------------|----------------|
| 1) accomplir | 33) jouer |
| 2) acheter | 34) laver |
| 3) aimer | 35) manger |
| 4) allumer | 36) nager |
| 5) appeler | 37) nettoyer |
| 6) avancer | 38) obéir |
| 7) avertir | 39) oublier |
| 8) chanter | 40) parler |
| 9) chercher | 41) passer |
| 10) choisir | 42) payer |
| 11) commencer | 43) penser |
| 12) contrôler | 44) préférer |
| 13) cuisiner | 45) préparer |
| 14) danser | 46) prêter |
| 15) déjeuner | 47) réfléchir |
| 16) demander | 48) regarder |
| 17) désirer | 49) remplir |
| 18) dessiner | 50) rencontrer |
| 19) dîner | 51) réserver |
| 20) écouter | 52) réussir |
| 21) enseigner | 53) rêver |
| 22) entrer | 54) rougir |
| 23) envoyer | 55) salir |
| 24) espérer | 56) saluer |
| 25) essayer | 57) sauter |
| 26) étudier | 58) téléphoner |
| 27) feuilleter | 59) tourner |
| 28) finir | 60) travailler |
| 29) grandir | 61) trouver |
| 30) guérir | 62) unir |
| 31) habiter | 63) visiter |
| 32) jeter | 64) voyager |

Deuxième damier :

Verbes du 3^{ème} groupe en -ir,
en -oir, en -oire et en -re

- | | |
|-----------------|----------------|
| 1) admettre | 33) mettre |
| 2) apercevoir | 34) mourir |
| 3) apparaître | 35) naître |
| 4) appartenir | 36) obtenir |
| 5) apprendre | 37) offrir |
| 6) attendre | 38) ouvrir |
| 7) battre | 39) partir |
| 8) boire | 40) peindre |
| 9) comprendre | 41) perdre |
| 10) conduire | 42) plaire |
| 11) connaître | 43) pouvoir |
| 12) construire | 44) prendre |
| 13) courir | 45) produire |
| 14) croire | 46) promettre |
| 15) cueillir | 47) promouvoir |
| 16) cuire | 48) recevoir |
| 17) décevoir | 49) répondre |
| 18) découvrir | 50) rire |
| 19) descendre | 51) savoir |
| 20) devenir | 52) sentir |
| 21) devoir | 53) servir |
| 22) dire | 54) sortir |
| 23) disparaître | 55) souffrir |
| 24) dormir | 56) suivre |
| 25) écrire | 57) surprendre |
| 26) entendre | 58) tenir |
| 27) éteindre | 59) traduire |
| 28) faire | 60) vendre |
| 29) instruire | 61) venir |
| 30) intervenir | 62) vivre |
| 31) lire | 63) voir |
| 32) mentir | 64) vouloir |

Troisième damier : Verbes pronominaux
réfléchis et réciproques

- | | |
|------------------|---------------------|
| 1) s'absenter | 33) se cacher |
| 2) s'accroupir | 34) se calmer |
| 3) s'allonger | 35) se coiffer |
| 4) s'amuser | 36) se contenter |
| 5) s'angoisser | 37) se coucher |
| 6) s'apercevoir | 38) se débrouiller |
| 7) s'appeler | 39) se décourager |
| 8) s'arranger | 40) se défendre |
| 9) s'arrêter | 41) se déshabiller |
| 10) s'asseoir | 42) se détendre |
| 11) s'attarder | 43) se diplômer |
| 12) s'échapper | 44) se diriger |
| 13) s'écrire | 45) se disputer |
| 14) s'endormir | 46) se fâcher |
| 15) s'enfuir | 47) se familiariser |
| 16) s'engager | 48) se laver |
| 17) s'ennuyer | 49) se lever |
| 18) s'entraîner | 50) se méfier |
| 19) s'essuyer | 51) se moquer |
| 20) s'étouffer | 52) se peigner |
| 21) s'évanouir | 53) se perdre |
| 22) s'excuser | 54) se plaindre |
| 23) s'exprimer | 55) se préparer |
| 24) s'habiller | 56) se promener |
| 25) s'habituer | 57) se rencontrer |
| 26) s'informer | 58) se rendre |
| 27) s'inquiéter | 59) se réveiller |
| 28) s'inspirer | 60) se sentir |
| 29) s'intéresser | 61) se soigner |
| 30) se blesser | 62) se souvenir |
| 31) se bousculer | 63) se taire |
| 32) se bronzer | 64) se tromper |

Quatrième damier :
Révision

- | | |
|---------------|-------------------|
| 1) acheter | 33) ouvrir |
| 2) aimer | 34) parler |
| 3) aller | 35) payer |
| 4) appartenir | 36) peindre |
| 5) appeler | 37) penser |
| 6) avoir | 38) perdre |
| 7) boire | 39) permettre |
| 8) chanter | 40) plaire |
| 9) choisir | 41) pouvoir |
| 10) commencer | 42) préférer |
| 11) connaître | 43) produire |
| 12) cuisiner | 44) répondre |
| 13) danser | 45) rêver |
| 14) devoir | 46) s'asseoir |
| 15) dire | 47) s'endormir |
| 16) dormir | 48) s'habiller |
| 17) écouter | 49) saluer |
| 18) écrire | 50) savoir |
| 19) enseigner | 51) se coiffer |
| 20) essayer | 52) se disputer |
| 21) éteindre | 53) se lever |
| 22) être | 54) se rencontrer |
| 23) faire | 55) se souvenir |
| 24) finir | 56) se taire |
| 25) habiter | 57) servir |
| 26) jeter | 58) téléphoner |
| 27) laver | 59) tenir |
| 28) lire | 60) travailler |
| 29) manger | 61) venir |
| 30) mettre | 62) vivre |
| 31) mourir | 63) vouloir |
| 32) obéir | 64) voyager |



Découvre tous
les jeux linguistiques ELI
sur le site
www.elilanguagegames.com



NIVEAU A2-B1

La planète en jeu

Un jeu de table qui permet de parler de la protection de la planète, du recyclage, des énergies renouvelables, de l'agriculture durable et de l'alimentation bio pour avoir une meilleure hygiène de vie.



NIVEAU A2-B1

Comment ça va ?

Un jeu sympathique avec un parcours illustré et les joueurs doivent atteindre la ligne d'arrivée après avoir surmonté une série d'épreuves qui nécessitent la connaissance du vocabulaire lié au corps, à la santé et à un mode de vie sain.



NIVEAU A2-B1

Francophones célèbres

Un jeu parfait pour s'amuser en compagnie des principaux personnages de l'histoire et de la culture francophones.



NIVEAU A2-B1

Le jeu des émotions

Un jeu de cartes attrayant qui aide à distinguer les différentes émotions, à exprimer ses propres émotions et à reconnaître celles des autres, à enrichir le vocabulaire et à apprendre la grammaire et la syntaxe.



NIVEAU A2-B1

Façon de parler

Un jeu de cartes très utile qui aide à découvrir le sens des expressions idiomatiques les plus courantes de la langue française et à améliorer la compréhension orale et écrite.



NIVEAU A2-B1

Les dominos de la journée

Cet amusant jeu de domino permet d'enchaîner logiquement les actions quotidiennes et de conjuguer les verbes au présent, au passé et au futur.



NIVEAU A2-B1

Questions à la chaîne

Les cartes, à travers les différents personnages représentés, deviennent un outil ludique pour stimuler le raisonnement, exercer la forme interrogative et enrichir la propriété du langage.



NIVEAU A2-B1

Questions et réponses

Un magnifique plateau de jeu, représentant un parc d'attractions extrêmement détaillé et très riche en éléments, stimule l'observation et aide à deviner la carte de l'adversaire en posant les questions proposées sur les faces du dé : qui/que, quel (le) (s), comment, où, quand et combien.



NIVEAU A2-B1

Inventons des phrases !

Les verbes sont les acteurs principaux de ce jeu de table. Grâce à l'utilisation des cartes et des 3 dés, la construction des phrases deviendra une activité ludique.



NIVEAU A2-B1

La boîte à histoires

Voilà un formidable jeu de cartes, idéal pour pratiquer la construction de phrases et pour stimuler la créativité et l'utilisation des différents genres littéraires.



NIVEAU A2-B1

Championnat de français

Un jeu amusant pour lancer des défis aux camarades de classe et aux amis. Il s'agit d'un véritable test de culture générale avec des questions d'histoire, de civilisation, sur les traditions, de géographie et de sport.



NIVEAU A2-B1

Triboo

Triboo est un jeu de table extraordinaire pour deviner la carte de l'adversaire. 132 cartes, 6 catégories : Science, Histoire, Géographie, Sport, Spectacle, Art et Littérature.



NIVEAU A2-B1

Un petit tour en ville

Un jeu de société pour mieux connaître la ville et ses lieux, les magasins, les moyens de transport, la signalisation et les règles de sécurité routière.



NIVEAU A2-B1

Voyage en France

Un beau plateau de jeu représentant la carte de la France, avec un itinéraire par étapes pour connaître les villes, les monuments, les festivals et les traditions culturelles.



NIVEAU A2-B1

Qu'est-ce que c'est ?

Un jeu de cartes photographiques permettant d'enrichir le lexique et de développer les capacités descriptives des apprenants.

CECR : Cadre Européen Commun de Référence

A1 Débutant

A2 Élémentaire

B1 Intermédiaire

B2 Intermédiaire supérieur

C1 Avancé

C2 Maîtrise

Le Damier des Verbes

de Michele Lenzerini

© 2023 ELI s.r.l.

B.P 6 – 62019 Recanati – Italie

Tél. +39 071 750701 - Fax +39 071 977851

www.elionline.com

Version française : Dominique Guillemant

Direction artistique : Letizia Pigni

Rédaction : Gigliola Capodaglio

Responsable de production : Francesco Capitano

Conception graphique et mise en page : Gianni Caputo

Imprimé en Italie par Tecnostampa

Pigni Group Printing Division - Loreto -Trevi

ISBN: 978-88-536-3842-7

Toute reproduction totale ou partielle de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, photographie ou autre, est formellement interdite – même pour un usage didactique ou personnel – sans autorisation des auteurs et des éditeurs.