

### Carte spéciale :

Lorsque celle-ci est tirée, conjuguer, en entier, le verbe de la carte précédente. Le premier à terminer a gagné le point.



Quel que soit le joueur qui retourne une carte spéciale, le challenge vaut pour tous les joueurs.



### Présent

### Imparfait



### Futur



## Règles du Jeu

Verbex est un jeu ludique d'apprentissage des conjugaisons du présent, du futur et de l'imparfait.

De 6 à 99 ans  
Solo ou à plusieurs joueurs.

Contenu :

- 45 cartes sur lesquelles est noté un verbe conjugué au présent (15 verbes du 1er groupe, 15 du 2e et 15 du 3e).
- 45 cartes sur lesquelles est noté un verbe conjugué au futur (15 verbes du 1er groupe, 15 du 2e et 15 du 3e).
- 45 cartes sur lesquelles est noté un verbe conjugué à l'imparfait (15 verbes du 1er groupe, 15 du 2e et 15 du 3e).
- 10 cartes spéciales
- 1 Buzzer Verbex

**Niveau 1** : jouer avec un seul temps :

Énoncer le pronom personnel auquel le verbe est conjugué (niveau expert : donner aussi son groupe 1, 2 ou 3).

**Niveau 2** : jouer avec tous les temps ou tous les groupes :

Énoncer le pronom personnel ET le temps OU le groupe auquel le verbe est conjugué.

**Niveau 3** : jouer avec tous les temps et tous les groupes :

Énoncer le pronom personnel ET le temps ET le groupe auquel le verbe est conjugué.

Au cours d'une même partie, il est tout à fait possible de donner un niveau différent à chaque joueur, suivant ses capacités et son âge.

Par exemple, lors d'une partie choisir de mélanger toutes les cartes, un adulte prendrait le niveau 3, un CP niveau 1 et un CM1 niveau 2.

## JEU 1 : LE GLOUTON

### Installation :

- Choisir niveau 1, 2 ou 3 suivant le niveau des joueurs.
- Prendre autant de cartes par temps et par groupe et 2 cartes spéciales / joueurs.
- Mélanger les cartes.
- Faire une pioche de 60 cartes face visible sauf la première carte placée face cachée.

### Déroulement du jeu :

- Compter jusqu'à 3 et le plus âgé des joueurs retourne la première carte.
  - Être le premier à buzzer puis à dire SANS HÉSITER la personne à laquelle le verbe est conjugué (ET son temps si l'option 2 est choisie)
  - Si c'est faux ou si il y a hésitation, le joueur ne peut plus jouer et c'est aux autres de buzzer.
  - Si c'est bon, le joueur prend la carte.
  - En prenant cette carte, une nouvelle carte centrale est révélée, même principe et ainsi de suite.
- > Attention aux cartes spéciales.

### Gagnant :

Celui qui a le plus de cartes quand la pioche est terminée.

## JEU 2 : LE PUIITS

### Installation :

- Choisir niveau 1, 2 ou 3, suivant le niveau des joueurs.
- Prendre autant de cartes par temps et par groupe et 2 cartes spéciales / joueurs.
- Mélanger les cartes.
- Distribuer a minima 20 cartes à chaque joueur (suivant le niveau) dont 1 carte spéciale par joueur.
- Les joueurs gardent leur paquet face cachée dans leur main.

### Déroulement du jeu :

- Au top départ, le chronomètre démarre, retourner le paquet, et énoncer le pronom personnel ET le temps. Suivant le niveau de chaque joueur on peut décider de ne dire que le pronom ou le pronom et le temps et même le pronom le temps et le groupe ou juste un des 3 pour un rythme plus soutenu.
- Si le joueur se trompe, les autres joueurs buzzent et disent VERBEX et le joueur doit rectifier sa réponse sans que le chronomètre ne s'arrête.

### Gagnant :

Celui qui a fait le meilleur chrono.

Variante SOLO possible, le but étant de battre ton propre record ou de challenger ton parent ou ton copain à faire mieux que toi avec les mêmes cartes ; )

## JEU 3 : LE PASSE PASSE

### Installation :

- Ce jeu se joue à 3 joueurs minimum.
- Choisir niveau 1, 2 ou 3 suivant le niveau des joueurs.
- Prendre autant de cartes par temps et par groupe
- Enlever les cartes spéciales.
- Mélanger les cartes.
- Distribuer 15 cartes (suivant le niveau de chacun) à chaque joueur face cachée.

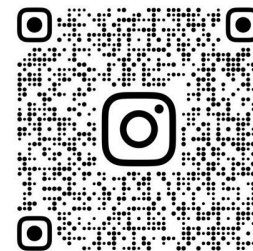
### Déroulement du jeu :

- Au top départ, les joueurs retournent leur paquet sur la table.
- Quand le joueur a une carte avec soit le même pronom personnel, soit le même temps, soit le même groupe (suivant le niveau choisi), il la pose sur le tas du joueur en question.
- S'il n'y a pas de point commun entre les cartes, on dit VERBEX et chaque joueur place sa carte en dessous de son paquet.
- Si un joueur se trompe, il prend la carte du joueur à qui il voulait la donner.

—> Pour cette version il est plus simple d'avoir un arbitre ; )

### Gagnant :

Celui qui n'a plus de carte.



@VERBEX.FR

**Partagez vos fous-rires sur intagram  
et Facebook (Verbex) !**





## JEUX BONUS

---

### **Pour les enfants qui viennent juste d'apprendre à lire :**

- Sélectionner les cartes des verbes du 1er groupe au présent et au futur.
- L'enfant de 6 / 7 ans doit juste lire la carte.
- L'adulte ou l'enfant plus expert devra, quant à lui, dire le pronom et le temps de la règle de base. Par exemple, la carte est « MANGE » il devra dire : « je mange présent »
- Au lieu de jouer la rapidité on peut aussi jouer chacun son tour. Le buzzer reste important car il apporte une dimension amusante !
- IMPORTANT : Lorsque l'enfant lit le verbe, le joueur plus expérimenté dira ensuite le pronom et le temps. Ainsi, le cerveau du plus petit enregistrera déjà l'information sans le savoir et la mémorisation sera sans effort et plus rapide.

### **Pour les enfants CE1 milieu CE 2 :**

Au début, sélectionner les cartes des verbes du 1er groupe au présent, imparfait et au futur (cartes rouge et rose, rouge et violet, jaune et rose, jaune et violet, bleu et rose et bleu et violet)  
Puis incorporer les verbes du 2e groupe.

### **Pour les enfants de fin CE 2 et plus :**

- Sélectionner les verbes du 3e groupe
  - Le plus rapide à trouver juste l'infinitif a gagné !
- C'est très drôle car parfois l'infinitif est très différent du verbe conjugué !