

Tu prends une
carte !



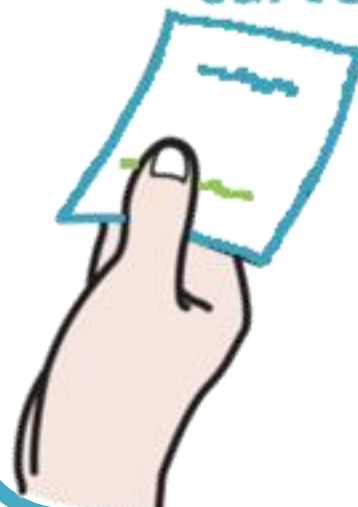
www.lire-ecrire-compter.com

Tu prends une
carte !



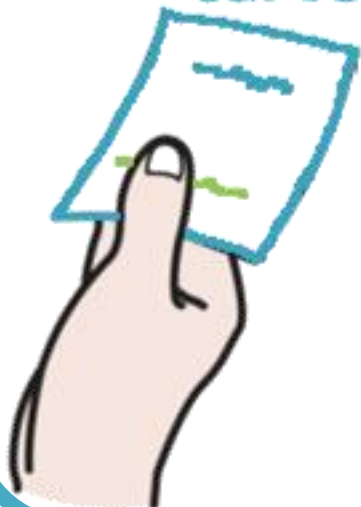
www.lire-ecrire-compter.com

Tu prends une
carte !



www.lire-ecrire-compter.com

Tu prends une
carte !



www.lire-ecrire-compter.com

Tu prends une
carte !



www.lire-ecrire-compter.com



Tu passes
ton tour !

www.lire-ecrire-compter.com



Tu passes
ton tour !

www.lire-ecrire-compter.com



Tu passes
ton tour !

www.lire-ecrire-compter.com



Tu passes
ton tour !

www.lire-ecrire-compter.com



Tu passes
ton tour !

www.lire-ecrire-compter.com



dis

sip

www.lire-ecrire-compter.com



dit

dit

www.lire-ecrire-compter.com



disons

suosip

dites

dites

disent

disent

disais

disais

disait

disait

disions

disions

disiez

disiez

disaient

disaient

dira

dira

dirons

dirons

dirai

dirai

diras

diras

direz

dirɛz

diront

dirɔ̃t

suis

sɥis

es

ɛs

est

ɛst

sommes

sɔ̃mɛs

êtes

êtes

sont

sont

serai

serai

seras

seras

serez

serez

seront

seront

sera

sera

serons

serons

étais

étais

était

était

étions

étions

étiez

étiez

étaient

étaient

ai

ai

as

as

a

a

avons

avons

avez

avez



ont

ont

www.lire-ecrire-compter.com



aurai

aurai

www.lire-ecrire-compter.com



aura

aura

www.lire-ecrire-compter.com



aurons

aurons

www.lire-ecrire-compter.com



aurez

aurez

www.lire-ecrire-compter.com



auront

auront

www.lire-ecrire-compter.com





avais

avais

www.lire-ecrire-compter.com



avait

avait

www.lire-ecrire-compter.com



avons

avons

www.lire-ecrire-compter.com



aviez

aviez

www.lire-ecrire-compter.com



avaient

avaient

www.lire-ecrire-compter.com



joue

joue

www.lire-ecrire-compter.com





joues

joues

www.lire-ecrire-compter.com



jouons

jouons

www.lire-ecrire-compter.com



jouez

jouez

www.lire-ecrire-compter.com



jouent

jouent

www.lire-ecrire-compter.com



jouerais

jouerais

www.lire-ecrire-compter.com



joueras

joueras

www.lire-ecrire-compter.com



jouera

jouera

jouerons

jouerons

jouerez

jouerez

joueront

joueront

jouais

jouais

jouait

jouait

jouions

jouions

jouiez

jouiez

jouaient

jouaient

vais

vais

va

va

vas

vas

allons

allons

allez

allez

vont

vont

irai

irai

iras

iras

ira

ira

irons

irons

irez

irez

iront

iront

allais

allais

allait

allait

allions

allions

alliez

alliez

allaient

allaient

fais

fais

fait

fait

faisons

faisons

faites

faites

font

font

ferai

ferai

feras

feras

fera

fera

ferons

ferons

ferez

ferez

feront

feront

faisais

faisais

faisait

faisait

faisons

faisons

faisiez

faisiez

faisaient

faisaient

Règle du jeu

Le Kankoi (nouvelle version)

Compétences travaillées :

- Différencier les temps de conjugaison de l'indicatif : « présent, imparfait, futur simple »
- Identifier un même verbe conjugué à différents temps.

Composition du jeu :

108 cartes : 98 cartes avec un verbe conjugué aux différentes personnes des 3 temps de l'indicatif étudiés au CE1 (imparfait, futur simple et présent) et 10 cartes « spéciales » : 5 cartes « Tu prends une carte » et 5 cartes « Tu passes ton tour ».

Les verbes présentés sont ceux étudiés en classe de CE1 : un verbe du 1^{er} groupe et les verbes faire, dire, aller, être et avoir.

But du jeu :

Être le premier à pouvoir se défausser de toutes ses cartes, comme dans un jeu de Uno. Les cartes sont rejetées une à une et doivent avoir au moins un critère commun avec la carte précédente, à savoir, soit le même verbe, soit le même temps de conjugaison.

Préparation :

Mélanger soigneusement les 108 cartes et en distribuer 7 à chaque joueur. Le reste constitue la pioche. Retourner la 1^{ère} carte de la pioche et la placer au centre du jeu.

Déroulement :

Le joueur le plus jeune commence. Il cherche dans son jeu une carte qui présente au moins un critère commun avec la carte précédemment retournée : même verbe ou même temps de conjugaison. Il peut alors se débarrasser de cette carte en la posant sur l'autre et en énonçant à haute voix le critère commun entre les 2.

Si aucune carte de son jeu ne convient, le joueur doit en piocher une, qu'il pourra immédiatement poser en cas de bonne pioche. Si le joueur peut poser une carte avec 2 critères en commun, il a la possibilité de se défausser d'une autre carte supplémentaire.

Le jeu continue ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Cartes spéciales :

Les cartes « Tu passes ton tour » et « Tu prends une carte » peuvent être posées par un joueur, lors de son tour, quand il le souhaite et s'appliquent uniquement au joueur suivant.

Elles sont posées perpendiculairement à la dernière carte « verbe » de manière à la laisser partiellement visible.

Fin de partie :

Le premier joueur qui a réussi à se défausser de toutes ses cartes remporte la partie.

BON JEU !

