

Le Verbopoly

Matériel :

- un pion par personne
- un dé
- une ardoise et un marqueur ou un papier de brouillon et un stylo

Éléments à imprimer :

- un plateau de jeu en A3
- des cartes verbes
- des cartes mystère
- des aide-mémoires
- des pièces d'or

A décider avant la partie :

- la durée du jeu
- le ou les temps travaillés (on utilise les aide-mémoires correspondants).
- si on travaille ou non avec les « verbes blagueurs » (dans le cas contraire, on retire les cartes avec les chapeaux de fous)

Chaque joueur commence avec quatre pièces d'or.

Le premier joueur lance le dé et avance son pion d'autant de cases que le résultat obtenu.

Il tire une carte verbe, qu'il associe à la personne indiquée sur la case sur laquelle il est tombé. **Il doit d'abord inventer une phrase complète (sujet – verbe – complément)** qu'il énonce à voix haute, puis écrire le sujet avec le verbe conjugué.

Exemple : On a décidé de jouer la partie au présent. Le joueur est tombé sur la case « Vous » et a tiré « marcher ». Il doit d'abord inventer une phrase, par exemple « Vous marchez jusqu'à la maison ». Ensuite, il écrit « Vous marchez ».

S'il n'est pas certain de la terminaison, il peut payer une pièce d'or à la banque pour regarder un aide-mémoire de son choix (ou deux pièces d'or pour regarder deux aide-mémoires).

Les autres joueurs vérifient la réponse donnée.

Si le joueur n'a pas fait d'erreur, il gagne trois pièces d'or. S'il s'est trompé, il doit donner une pièce d'or au premier joueur qui a repéré l'erreur.

Si un joueur signale une erreur qui n'existe pas, il doit donner une pièce d'or à celui qui a écrit la phrase.

Si un joueur n'a plus de pièces d'or, il doit obligatoirement se référer aux aide-mémoires avant d'écrire un verbe conjugué pour les tours suivants. Il gagne une pièce d'or s'il y parvient sans erreur.

Le gagnant est celui qui a le plus de pièces d'or à la fin du temps imparti.

Les verbes blagueurs



Les verbes avec ce symbole sont un peu blagueurs. Il faut se souvenir de leurs particularités. Ils ont des aide-mémoires spécifiques.

Les cases spéciales



rejouer (si on a réussi à conjuguer sans erreur)



piocher une carte mystère en plus de la carte verbe, trouver la personne cachée (*il, elle, nous, vous, ils ou elles*), puis inventer une phrase à la manière habituelle (dire la phrase à voix haute, puis écrire le verbe conjugué précédé du pronom caché).

Exemple : Le joueur a tiré « Ma mère et moi » et « aimer ». « Ma mère et moi » doit être remplacé par « Nous ». Il peut inventer une phrase comme « Ma mère et moi aimons beaucoup le chocolat » et doit écrire « Nous aimons. »



Si le joueur passe par la case départ sans s'arrêter, il gagne une pièce d'or. S'il s'arrête pile sur la case départ, il gagne trois pièces d'or et relance le dé.