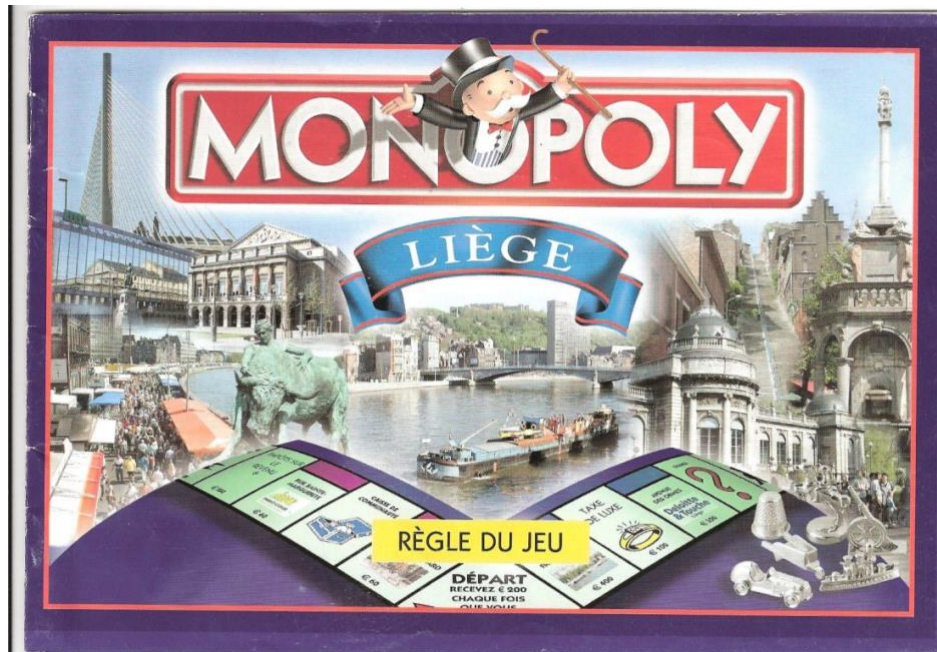


Rédige la règle d'un jeu de société
en utilisant l'impératif présent



1. **Observe** attentivement les verbes soulignés de ces règlements de jeux.

a)



PRÉPARATION DU JEU

1. Rangez dans la boîte les maisons, hôtels, cartes de propriété et les billets de banque (en fonction de leur valeur).
2. Séparez les cartes chance et caisse de communauté. Mélangez-les et posez-les à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu.
3. Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case départ.

4. Le banquier et la banque

Un des joueurs est élu banquier. S'il y a plus de 5 joueurs, le banquier peut choisir de n'assumer que ce rôle.

Le banquier donne à chaque joueur € 1500 répartis de la façon suivante :

2 x € 500 4 x € 100 1 x € 50 1 x € 20
2 x € 10 1 x € 5 5 x € 1

L'Euro est l'unité monétaire de l'Union européenne qui a remplacé les monnaies nationales comme unité de compte en 1999 et doit entrer en circulation en 2002. Il est le symbole de la construction européenne, un facteur de dynamisme pour l'économie et concerne 11 pays et 300 millions d'européens.

La frappe du premier euro a eu lieu en France en mai 1998. La parité franc/euro a été fixée le 31 décembre 1998 à 6.55957 francs pour un euro.

Les pièces et billets en euro seront introduits le 1^{er} janvier 2002. L'utilisation des deux monnaies (franc et euro) sera possible entre le 1^{er} janvier 2002 et le 17 février 2002. Passée cette date, seul l'euro sera accepté mais les billets en francs pourront être repris par la banque de France pendant 10 ans.

Le banquier s'occupe aussi des cartes de propriété, des maisons et hôtels jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs. De plus la banque verse des salaires ou des primes, prête de l'argent sur les propriétés hypothéquées et encaisse l'argent des taxes, des amendes, des prêts et intérêts. Dans le cas d'une vente aux enchères, c'est le banquier qui dirige la vente.

La banque ne fait jamais faillite : elle peut mettre en circulation autant d'argent que nécessaire sous forme de reconnaissances de dettes écrites sur du papier ordinaire.

5. Les joueurs lancent les deux dés. Le joueur qui fait le plus grand score joue le premier, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

UNE PARTIE DE MONOPOLY

Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur les dés. La case où vous vous arrêterez déterminera ce que vous avez à faire. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter simultanément sur la même case.

b)

QUI EST-CE?

Le jeu où tu devines qui je suis

REGLE DU JEU

Contenu

- 40 cadres plastiques
- 2 plateaux de jeu
- 1 feuille de cartes prédécoupées
- 1 paquet de cartes jaunes

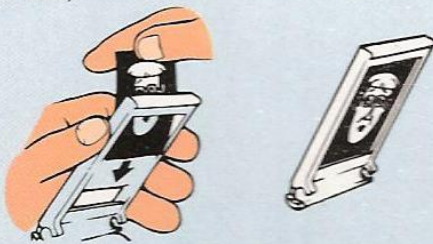
But du Jeu

Etre le premier à deviner le personnage choisi par son adversaire.

Préparation

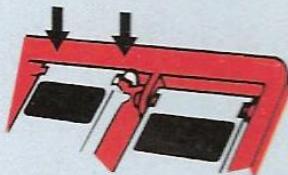
Détacher les cadres et les cartes de leur support. Placer chaque carte dans un cadre (voir fig. 1) en l'insérant par la partie supérieure du cadre. (Le dos des cartes est imprimé de deux motifs différents, chaque joueur prend 20 cartes de même motif).

Fig. 1



Donner à chaque joueur un plateau et placer chaque cadre sur le plateau comme indiqué figure 2, de manière à ce que la charnière incurvée s'adapte aux deux axes sur le plateau. Enfoncer un côté à la fois, puis relever le cadre pour vérifier qu'il est bien fixé. Placer tous vos cadres sur votre plateau.

Fig. 2



Avant de commencer à jouer

Avant de commencer le jeu pour la première fois, notez les différences entre les visages sur les cartes; le nez, le chapeau, les lunettes, les cheveux, la barbe, la moustache et de nombreux autres détails qui sont tous différents entre les personnages.

Le Jeu

Battez les cartes jaunes et prenez-en une chacun, sans la montrer à votre adversaire. Glissez-la dans la fente à l'extrémité pivotante du plateau, face tournée vers vous.

Décidez qui commence, puis à tour de rôle posez des questions auxquelles votre adversaire pourra répondre par oui ou par non.

Exemple: vous demandez à votre adversaire: "Ton personnage porte-t-il un chapeau?" Si la réponse est non, vous pouvez éliminer tous les personnages avec un chapeau sur votre plateau en rabattant leur carte.

Continuez ensuite à poser une question à tour de rôle. Rappelez-vous certaines règles:

1. Si vous pensez avoir découvert le personnage de votre adversaire, vous pouvez annoncer son nom à votre tour. Remarques: Lors d'un tour, vous pouvez soit poser une question, soit annoncer le nom du personnage, mais jamais les deux à la fois. Si le personnage annoncé n'est pas le bon, vous perdez le jeu.
2. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à identifier le personnage adverse. C'est alors lui qui gagne le jeu.
3. Remplacez ensuite les cartes jaunes dans le tas, battez-les et recommencez à jouer.

Le jeu

Vous remportez un point chaque fois que vous gagnez une manche. Le champion est le premier à marquer trois points.

Rangement

Votre QUI EST-CE de voyage est conçu pour être rangé de manière pratique pendant le transport.

Lorsque vous avez terminé de jouer, placez 5 cartes dans chaque case (voir fig. 3).

Fig. 3



Puis, les petits cadres repliés à l'intérieur du plateau, prenez 1 plateau dans chaque main et assemblez-les comme si vous fermiez un livre. Faites coïncider les pattes avec les trous (voir fig. 4). Fermez le jeu et enclenchez les fermoirs. Votre QUI EST-CE de voyage est prêt pour voyager.

Fig. 4



c)

Scrabble : préparation du jeu

- Prends un stylo et un papier pour marquer les points.
- Place le plateau au milieu de la surface de jeu.
- Prends un chevalet. Place tes lettres de jeu et pose-le devant toi.
- Pioche sept lettres dans le sac. Tout le monde est prêt ! Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

1.1 **Qu'expriment** ces verbes ? Une condition, un ordre, un conseil, une histoire... ? **Justifie** ta réponse.

.....

.....

.....

.....

1.2 **À quelle(s) personne(s)** sont-ils conjugués ?

.....

.....

.....

1.3 **Quel est le mode** et **quel est le temps** de ces verbes ?

.....

.....

2. **Place** tous les verbes conjugués à l'impératif des textes a, b et c dans ces colonnes.

2 ^e personne du singulier	1 ^{re} personne du pluriel	2 ^e personne du pluriel

Retiens

L'impératif présent peut se conjuguer à trois personnes différentes :.....

Il se conjugue comme l'indicatif présent mais n'a pas de sujet.

Exemple : tu dors =
 nous dormons =
 vous dormez =

Attention, il y a des exceptions ! Les voici :

<u>Infinitif</u>	<u>2^e personne du sg.</u>	<u>1^{re} personne du pl.</u>	<u>2^e personne du pl.</u>
Avoir	Aie	Ayons	Ayez
Être	Sois	Soyons	Soyez
Savoir	Sache	Sachons	Sachez

L'impératif permet de donner

Lorsqu'un verbe conjugué à l'impératif présent se termine par -E ou -A, on n'ajoute pas de -S contrairement à la deuxième personne du singulier au présent.

- Exemple : mange !

Par contre, si un verbe conjugué à l'impératif présent se termine par -E ou -A et est suivi par un pronom (-EN ou -Y), on y ajoute un -S pour faire la liaison.


Exemple : mange des pommes. MAIS manges-en

va à la mer. MAIS vas-y

Exercices sur l'impératif présent

1. Souligne dans ces textes les verbes conjugués à l'impératif présent.

a.



Préparation du jeu

1. Placez un paquet de cartes dans le distributeur, en vous assurant que toutes les cartes de la même couleur soient bien dans le même sens (voir figure 1).
2. Faites deux équipes. Cela n'a pas d'importance si une équipe compte plus de joueurs que l'autre.
3. Chaque équipe choisit un pion et le place sur la case Départ du plateau de jeu.
4. Assurez-vous que chaque joueur peut voir le sablier.

Chaque carte est divisée en 4 catégories de couleurs différentes (2 catégories par face). Avant de commencer, décidez avec quelle couleur vous allez jouer, par exemple le bleu. A chaque fois que vous jouez, décrivez uniquement le mot bleu de chaque carte. Quand vous avez utilisé les mots bleus de toutes les cartes, retournez le paquet de cartes et changez de couleur.

Règle du jeu de société « Taboo ».

b.

Trivial Pursuit

But du jeu

Sois le premier joueur à remplir ton camembert avec les 6 triangles de couleurs différentes en répondant correctement aux questions.

Préparation

1. Choisis un camembert vide et place-le au milieu du plateau.
2. Prends un paquet de cartes vertes et de cartes jaunes. Place-les chacun dans leur boîtier correspondant.
3. Lance les dés pour savoir qui va commencer. Celui qui a fait le plus grand nombre commence.



1.1 **Classe** les verbes dans ces colonnes.

2 ^e personne du singulier	1 ^{re} personne du pluriel	2 ^e personne du pluriel

2. **Conjugue** les verbes aux trois personnes à l'impératif présent.

<u>Infinitif</u>	<u>2^e personne du sg.</u>	<u>1^{re} personne du pl.</u>	<u>2^e personne du pl.</u>
manger	<i>mange</i>	<i>mangeons</i>	<i>mangez</i>
partir			
prendre			
boire			
asseoir			
jouer			
ranger			
travailler			
battre			
courir			
mettre			
interdire			
rester			
réunir			
sortir			
parler			

3. **Conjugue** ces verbes à l'impératif présent en respectant la personne demandée entre parenthèses.

- a. (Savoir – 2^e p.sg.) **Sache** que tu seras toujours le bienvenu chez moi.
- b. Ne (tarder – 2^e p.sg.) pas en chemin et (être– 2^e p.sg.) Bien au rendez-vous, je ne t'y attendrai que cinq minutes.
- c. (Envoyer – 1^{re} p.pl.) une carte à nos parents dès que nous sommes installés, ils la recevront ainsi avant notre retour.
- d. (Se lever – 2^e p.pl.) de bonne heure si vous souhaitez profiter de cette belle journée au maximum.
- e. (Avoir – 2^e p.sg.) toujours un peu de monnaie sur toi.
- f. (Cuire – 2^ep. sg.) ces pâtes pendant dix minutes.
- g. (Mettre – 2^e p.pl.) cette valise dans le coffre de la voiture.

- h. (Mettre – 2^e p.sg.) ton manteau car il fait froid dehors.
- i. Avant de partir faire la fête, (ranger – 1^{re} p.pl.) votre chambre.
- j. (Appeler – 2^e p.sg.) l’informaticien et (dire – 2^e p.sg.) –lui de venir de suite !
- k. Chut ! (se taire – 2^e p.pl.) ! Le surveillant dort. (Ne pas le réveiller – 2^e p.pl.) !
- l. Tu as le film ? (Le regarder – 1^{re} p.pl.) !
- m. (Se méfier – 2^e p.pl.) de lui, il peut être méchant.
- n. (S’asseoir – 2^e p.sg.) à côté de moi.
- o. (Faire – 1^{re} p.pl.) notre devoir avec soin.

4. **Conjugué** ces verbes à l’impératif présent.

- a. (Prendre) **Prenez** votre diner sur la terrasse au soleil.
- b. (Aller) au cinéma avec ton frère.
- c. (Offrir) une fleur à notre maman.
- d. (Écouter) attentivement les règles du jeu avant de jouer.
- e. (Essuyer) nos pieds avant d’entrer.
- f. Je ne comprends pas, (prononcer) plus distinctement.
- g. (Apporter) ton maillot demain pour profiter du beau temps.
- h. (S’entraîner) à chanter cette chanson.
- i. (Ne pas parler) au cinéma. Tu gènes tout le monde !
- j. (Ouvrir) cette fenêtre car il fait chaud.
- k. Je suis bloquée sur l’autoroute. (Téléphoner) et (prévenir) le directeur que je serai en retard au travail.
- l. (Courir) plus vite !

5. **Transforme** ces phrases à l'impératif présent en supprimant la formule « tu dois », « nous devons », « vous devez ».

a. Les médicaments sont sur la table. Tu dois en avaler un toutes les quatre heures.

Les médicaments sont sur la table. Avides-en un toutes les quatre heures.

b. Nous devons les manger.

.....

c. Tu dois ranger ta chambre.

.....

d. Vous devez dire bonjour aux copains.

.....

e. Nous devons franchir cette étape et accéder au niveau supérieur pour gagner le trophée.

.....

f. Vous devez manger votre souper pour avoir un dessert.

.....

g. Tu dois être plus sérieux en classe.

.....

h. Vous devez vous entraîner pour être les meilleurs.

.....

i. Nous devons lire les règles du jeu avant de commencer.

.....

6. **Lis** cette recette donnée à l'infinitif. **Transforme**-la en conjuguant les verbes à l'impératif présent d'abord à la 2^e p.sg, ensuite à la 2^e p.pl.

Pour réaliser des crêpes, prévoir : 200 gr de farine, 2 œufs, un filet d'huile, 70 gr de sucre. Casser les œufs dans un plat creux. Y mélanger la farine et le sucre. Ajouter le filet d'huile. Bien mélanger jusqu'à l'obtention d'une pâte lisse. Faire fondre un peu de beurre dans une poêle. Verser un peu de pâte dans la poêle, bien l'étendre. Retourner la crêpe à mi-cuisson.

Bon appétit !

e. parler – 1^{re} p.pl.

.....

f. cuire – 2^e p.pl.

.....

g. jouer – 1^{re} p.pl.

.....

h. travailler – 2^e p.pl.

.....

i. réduire – 2^e p.sg.

.....

j. regarder – 1^{re} p.pl.

.....

8. **Invente** la règle d'un jeu de société en utilisant l'impératif présent. **Utilise** au moins cinq verbes différents. **Souligne** ceux-ci dans ton texte.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9. Maintenant, **jouons** ensemble en utilisant l'impératif présent. **Écoute** attentivement les consignes

Interrogation

1. Lis attentivement le début de ces règles de jeu de société. Ce texte n'est pas construit à l'impératif. Transforme ce texte en conjuguant les verbes soulignés à l'impératif présent. Ensuite, imagine la suite du jeu en utilisant au moins cinq verbes à l'impératif présent.

Jeu de 7 familles des animaux
Règles du jeu
à partir de 4 ans de 2 à 6 joueurs
Contenu: 42 cartes représentant 7 familles

Famille Moutons coiffeurs	
Famille Lapins médecins	
Famille Canards pêcheurs	
Famille Vaches fleuristes	
Famille Cochons maçons	
Famille Poules boulangers	
Famille Chevaux pompiers	

Chaque famille est composée de 6 cartes:
Le grand-père (1), la grand-mère (2),
le père (3), la mère (4), le fils (5), la fille (6).

Préparation du jeu :

Tu distribues sept cartes à chaque joueur.

Tu places le reste des cartes au centre de la table de jeu. Celles-ci seront piochées durant la partie.

Tu lances un dé. Celui qui fait le plus grand nombre peut commencer la partie. Si tu n'as pas de dé, le plus jeune joueur commence.

Ensuite, vous commencez la partie !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....