

CONJUDINGO

CM1
CM2

MANUEL PEDAGOGIQUE



dida
cool

Jeux de conjugaison / Niveau CM1-CM2

2 à 6 joueurs

âge 9+

CONJUDINGO CM1 CM2

Manuel pédagogique

Introduction :

Le jeu pédagogique **Conjudingo**, créé par Claire Lagoda Patingre, enseignante, se décline en plusieurs règles très simples à mettre en œuvre (bataille, rami, mistigri).

Les règles visent toutes à un travail d'association entre des verbes conjugués aux temps du programme de la classe du CM1 et leurs terminaisons selon les Instructions Officielles de 2016, et en fonction des difficultés particulières de ces conjugaisons, à savoir :

	Auxiliaires	1 ^{er} groupe	2 ^e groupe	3 ^e groupe
Présent de l'indicatif				Savoir, Rendre, Boire, Croire
Imparfait				Savoir, Rendre, Boire, Croire
Futur simple				Savoir, Rendre, Croire, Mettre
Passé composé			Finir	Prendre, Dire, Faire, Mettre, Vouloir, Pouvoir, Voir, Savoir, Croire, Devoir, Partir, Venir, Aller
Passé Simple	Être, Avoir	Manger, Appuyer, Jeter, Lancer, Crier, Jouer, Appeler	Finir	Aller, Dire, Faire, Venir, Pouvoir, Vouloir, Partir, Prendre, Voir
Présent de l'impératif	Être, Avoir	Jouer, Lancer, Manger	Finir	Aller, Dire, Faire, Venir

Le jeu Conjudingo CM1/CM2 est conçu en conformité avec les exigences du programme officiel de l'Éducation Nationale.

Plus précisément, les nouveaux programmes mis en application dès la rentrée 2016, préconisent la poursuite du travail de mémorisation des marques régulières des temps simples de l'indicatif prioritairement étudiés en CE1/CE2 (présent, futur, imparfait), l'étude du passé composé, abordé dans sa formation en CE, qui doit être approfondi au CM ainsi que celle du passé simple (avec un accent particulier sur les 3^{ème} personnes) et celle de l'impératif présent (le mode conditionnel étant l'objet du programme de 6^{ème}, dernière année du cycle3 désormais).

Les jeux permettent de réviser et de mettre en jeu la mémorisation des terminaisons de ces verbes en s'exerçant de différentes façons avec le même matériel.

Matériel

Le jeu comporte :

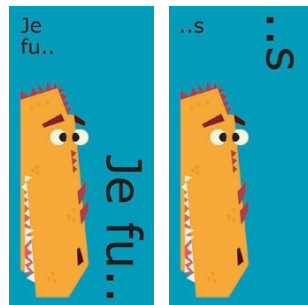
8 « **cartes contrôle** »
Recto/Verso de
rappel des
conjugaisons :



Deux « **cartes règles** »
recto/verso,
pour expliquer
les trois règles
de Bataille,
Rami et
Mistigri :



102 « **cartes conjugaison** »
Recto/verso
comportant un
début de la
conjugaison ou
une terminaison :



Les **cartes conjugaison**
comportent 4
faces
« Mistigri ».
Elles servent
uniquement
dans le jeu de
Mistigri :



Principe et objectifs des cartes :

Les joueurs doivent **associer deux cartes conjugaison pour former une forme verbale correcte** : pronom personnel et radical verbal sur la première carte, terminaison sur la deuxième carte.

Exemple :



« Carte verbe »



« Carte terminaison »

Le principe du jeu, association de deux cartes (pronom personnel et radical verbal) + terminaison, s'est construit en outre sur le point fort de ces nouveaux programmes : observer le fonctionnement du verbe et l'orthographe, c'est étudier la morphologie verbale en prenant appui sur la régularité des marques et la décomposition du verbe en radical – marques de personnes et de temps. Les différentes possibilités de règles offrent cette opportunité de manipuler et d'observer la conjugaison du verbe.

Le temps des verbes travaillés et leur groupe sont identifiés par la **couleur des cartes conjugaison** et des **cartes contrôle** et le **dinosaure** présent sur les cartes :

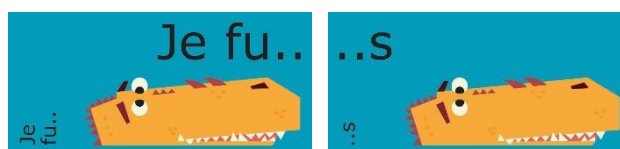
<i>Temps</i>	Passé simple		Passé composé	Futur simple	Présent de l'indicatif	Imparfait	Présent de l'impératif
<i>Genre</i>	1 ^{er} groupe & Auxiliaires	2 ^e et 3 ^e groupes	2 ^e et 3 ^e groupes	Verbes irréguliers	Verbes irréguliers	Verbes irréguliers	2 ^e et 3 ^e groupes
<i>Couleur de carte</i>	Bleu	Orange	Bleu clair	Rouge			
<i>Dinosaure</i>	Dino jaune à cornes	Dino vert	Dino rouge à cornes	Dino orange à tête pointue			
<i>Exemple de carte</i>							

On joue toujours avec une couleur de cartes à la fois.

* Remarque : la dernière série (cartes rouges) convient surtout en CM2 ou en fin de CM1, dans la mesure où elle utilise 4 temps différents.

La validation des associations est mise en œuvre au moyen d'une vérification par l'illustration qui doit être absolument identique sur les deux **cartes conjugaison** (pronom + radical du verbe et carte terminaison).

Exemple : deux dinosaures totalement identiques = une conjugaison valide de l'auxiliaire au passé simple :



Les **cartes contrôle** permettent de vérifier les réponses et servent de référent :

<p>Passé simple : Auxiliaires Avoir J'eus Tu'eus Il, elle, on'eut Nous'eûmes Vous'eûtes Ils, elles'eurent</p> <p>Etre Je'fus Tu'fus Il, elle on'fut Nous'fûmes Vous'fûtes Ils, elles'furent</p> 

Conseils d'utilisation des jeux en groupe classe

Les jeux peuvent être utilisés selon le ou les temps travaillés en phase :

- D'entraînement (plutôt avec l'adulte au départ)
- De renforcement (en autonomie)
- De remédiation (ou un ou deux élèves plus performants peuvent prendre en main l'activité).

4 jeux sont nécessaires pour faire jouer une classe entière sur le même objectif (mêmes verbes, mêmes temps), ce qui permet alors de faire travailler les élèves sur 4 tables de jeux (avec la règle de la bataille par exemple).

La préparation de la partie est très rapide grâce aux couleurs. Choisissez la difficulté à travailler (exemple : les verbes du 1^{er} groupe & Auxiliaires au passé simple) et sélectionnez rapidement les cartes de votre partie (couleur bleu).

Le jeu comprend 102 **cartes conjugaison** recto/verso (soit 204 faces dont 4 faces « Mistigri ») dont :

- **Passé simple** : 88 faces dont :
 - o 32 du 1^{er} groupe
 - o 12 des auxiliaires
 - o 44 des 2^e et 3^e groupe
- **Passé composé** : 56 faces, dont :
 - o 22 du 3^e groupe se conjuguant avec l'auxiliaire être (verbe partir, venir, aller)
 - o 34 du 3^e groupe se conjuguant avec l'auxiliaire avoir
- **Futur simple** : 14 faces
- **Présent de l'indicatif** : 14 faces
- **Imparfait** : 8 faces
- **Présent de l'impératif** : 20 faces dont :
 - o 4 des auxiliaires
 - o 6 du 1^{er} groupe
 - o 2 du 2^e groupe
 - o 8 du 3^e groupe

Pour des raisons de nombre de cartes, durée et mise en œuvre des jeux, tous les verbes ne sont pas représentés à toutes les personnes.

Cependant, **le choix des conjugaisons** sélectionnées **tient compte des difficultés liées à chaque verbe conjugué**. En voici la liste, vous permettant d'expliquer chaque difficulté lors de vos parties avec les élèves :

Présent de l'indicatif des verbes irréguliers du 3^e groupe :

- Changement du radical suivant les pronoms personnels :
(Savoir-sai/sav), (Boire – boi/buv), (Croire – croi/croy)

Il, elle, on s	ait
Vous sav	ez
Je boi	s
Vous rend	ez
Elles rendr	ont
Tu croi	s
Ils, elles croi	ent

Présent de l'impératif des verbes du 1er groupe & auxiliaires :

- Cédille des verbes en « –cer » : Lançons !
- « E » des verbes en « –ger » : Mangeons !
- « Y » des auxiliaires : « –yons/ –yez » : Ayons ! Soyons ! Ayez ! Soyez !

(tu) Ai	e !
(tu) Soi	s !
(tu) Jou	e !
(nous) Lanç	ons !
(nous) Mang	eons !

Présent de l'impératif des verbes du 2^e et 3^e groupe :

- Changement du radical suivant les pronoms personnels :
(Faire – fais/faites), (Venir – Viens/ven), (Dire – Dis/dit), (Finir – fin/finiss)

(tu) Fini	s !
(tu) Va	!
(vous) Dit	es !
(vous) Fait	es !
(tu) Vien	s !

Imparfait des verbes irréguliers :

Tu lis	ais
Il, elle, on dev	ait
Vous devi	ez
Nous cro	yions
Ils, elles croy	aient

Passé simple des auxiliaires :

- Ajout d'un accent circonflexe sur le radical avec nous & vous : « vous eûtes » (comme pour « nous eûmes » qui n'est pas dans les cartes)

Tu eu	s
Il eu	t
Vous eû	tes
Elles eu	rent

Passé simple des verbes du 1^{er} groupe :

- Cédille des verbes en « -cer » : Je lançais, ils lancèrent
- « E » des verbes en « -ger » : Je mangeai, nous mangeâmes !

Je lanç	ai
Il lanç	a
Ils lanc	èrent
Je mang	eai
Nous mang	eâmes
Elles mang	èrent

Passé simple des verbes du deuxième et troisième groupe :

Je fini	s	Elles vin	rent	Il p	ut
Elle fini	t	Elle pri	t	Je fi	s
Nous fin	îmes	Je voul	us	Vous f	îtes
Ils fin	irent	Tu vi	s	Nous p	ûmes
Tu v	ins	Nous d	îmes	Vous part	îtes
Je pr	is	Elles d	irent	Il parti	t
Elle all	a	Il voul	ut		
Ils all	èrent	Ils v	irent		

Passé composé des verbes du 3^e groupe :

- Les accords pour les verbes qui se conjuguent avec l'auxiliaire « être » (partir, venir, aller) avec entre parenthèse le « e » du féminin à chaque fois qu'il peut être utilisé : je suis parti(e), tu es parti(e), vous êtes parti(e)s, nous sommes parti(e)s
- Cas où l'accord est « sans choix » : elles sont parties, elle est partie, ils sont partis (comme pour « il est parti » qui n'est pas dans les cartes)

Tu as fin	i	Elles ont fin	i
Tu as voul	u	J'ai pr	is
Elles ont voul	u	Il a pr	is
Nous avons fai	t	Je suis part	i(e)
Il est ven	u	Elle est all	ée
Je suis all	é(e)	Ils ont v	u
Ils sont all	és	Elle est part	ie
Elle a s	u	Ils sont part	is
Il a p	u	Vous avez di	t
Vous avez p	u	Elles sont part	ies
J'ai m	is	Tu es ven	u(e)
Nous sommes ven	u(e)s	Vous êtes all	é(e)s
Elles sont ven	ues	Elle a cr	u
Ils ont cr	u		

En fin d'année, un seul jeu sera nécessaire pour faire tourner 3 groupes d'élèves qui joueront sur les 3 temps travaillés dans l'année.

Il est conseillé de commencer par jouer à la « Bataille » ou au « Mistigri » avant le « Rami » qui demande un peu plus de maîtrise des verbes par les enfants.

Bataille (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus de cartes possibles.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

Déroulement : Les joueurs posent en même temps face visible sur la table la première carte de leur tas. Le premier à trouver sur la table deux cartes formant une conjugaison valable les gagne et les pose à côté de lui. Si personne ne trouve, chacun pose à nouveau une carte.

Fin du jeu : Quand on a épuisé toutes les cartes en main, et éliminé toutes les paires, celui qui a le plus de cartes de côté a gagné.

Variante : On joue chacun son tour. Seul celui dont c'est le tour peut prendre une paire.

Mistigri (2 à 6 joueurs)

But du jeu : Ne pas avoir le mistigri à la fin.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur. Les distribuer aux joueurs une par une.

Chaque joueur :

- élimine de son jeu les paires de cartes faisant des conjugaisons valides.
- garde les cartes restantes en main en éventail.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur à sa droite, et la met dans son jeu. S'il trouve dans son jeu deux cartes faisant une conjugaison correcte, il les pose. Quand un joueur n'a plus de cartes, il sort du jeu et fait partie des gagnants.

Fin du jeu : À la fin, il ne reste qu'une carte « Mistigri ». Celui qui l'a a perdu.

Rami (2 à 4 joueurs)

But du jeu : Avoir dans son jeu trois paires de cartes formant une conjugaison valide.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une même couleur. Distribuer 6 cartes par joueur sans les montrer. Faire une pioche des cartes restantes, faces cachées. Retourner la première carte à côté de la pioche, face visible.

Déroulement : Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour. À son tour, le joueur :

- Prend une carte sur la pioche ou sur le tas de cartes faces visibles à côté de la pioche, et
- rejette une carte de son jeu sur le tas faces visibles.

Fin du jeu : Quand un joueur a trois paires formant une conjugaison dans son jeu, il dit "rami" et gagne.

Conseils d'utilisation des jeux en aide personnalisée

Il est bien sûr très important de **saisir chaque opportunité pour expliquer les terminaisons** :

- Demandez aux enfants d'anticiper, de prévoir ce qui va aller avec une carte avant de jouer une partie.
- N'hésitez pas à discuter une réponse et à la faire valider par une règle, valorisez l'explication bien argumentée !

Utilisez pour cela les **cartes contrôles**, elles sont laissées à disposition des élèves.

Des **variantes** permettent de **simplifier les jeux pour des élèves plus en difficulté** (voir conseils d'utilisation des jeux en aide personnalisée) :

Variantes :

Une première variante consiste à réduire le nombre de cartes des parties, selon vos objectifs prioritaires (verbes à travailler, temps).

Une deuxième consiste à jouer cartes faces visibles pour tous. Les hypothèses peuvent être faites en collectif pour anticiper quelles cartes pourront s'associer avec celles possédées par les joueurs avant de commencer la partie. Cette solution permet aussi l'entraide pendant la partie.

Les jeux sont également utilisables avec des élèves des classes suivantes (en révision des bases en début d'année) ou lors des stages de remises à niveau.

Règle supplémentaire (avec le même jeu de cartes)

Jeu de patience/attention (2 à 6 joueurs)

But du jeu : Avoir le plus de cartes à la fin de la partie.

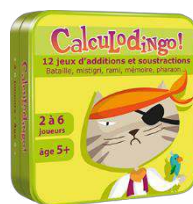
Préparation : Choisir une couleur de cartes (selon le temps que l'on veut travailler).
Disposer toutes les cartes faces cachées sur la table.

Déroulement : À son tour, le joueur retourne deux cartes. Il observe les 2 cartes et voit s'il peut les associer entre elles (ou avec une carte déjà retournée). S'il y parvient, il place les cartes à côté de lui et peut rejouer une fois.

S'il n'y parvient pas, il replace les 2 cartes faces visibles au même endroit qu'il les a prises

Fin du jeu : Quand il n'y a plus de cartes sur la table, on compte les cartes gagnées. Celui qui a le plus de paires à côté de lui à la fin de la partie est le gagnant.

Découvrez aussi les jeux
Conjudingo CE1, Conjudingo CE2 et toute la collection Didacool sur Aritma.net



BONUS
A IMPRIMER
FORMAT A4

didacool

Rami (2 à 4 joueurs)

But du jeu : Avoir dans son jeu trois paires de cartes formant une conjugaison valide.

Préparation : Prendre toutes les cartes verbe d'une même couleur. Distribuer 6 cartes par joueur sans les montrer. Faire une pioche des cartes restantes, faces cachées. Retourner la première carte à côté de la pioche, face visible.

Déroulement : Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour. A son tour le joueur :

Prend une carte sur la pioche ou sur le tas de cartes faces visibles à côté de la pioche.

Rejette une carte de son jeu sur le tas faces visibles.

Fin du jeu : Quand un joueur a trois paires dans son jeu, il dit "rami" et gagne.

Bataille (2 à 8 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus de cartes possible.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur (même temps et groupe) et les distribuer aux joueurs. Chaque joueur prend ses cartes dans la main en tas, faces cachées.

Déroulement : En même temps, chaque joueur pose sur la table une carte face visible (on doit voir toutes les cartes).

Les premiers à trouver des paires de cartes sur la table qui forment des conjugaisons valables les prennent et les posent à côté d'eux.

Fin du jeu : Quand on a posé toutes les cartes en main sur la table, et éliminé toutes les paires, celui qui a le plus de cartes de côté a gagné.

Variante : On joue chacun son tour. Seul celui dont c'est le tour peut prendre une paire.

Mistigri (2 à 6 joueurs)

But du jeu : Ne pas avoir la dernière carte à la fin.

Préparation : Prendre toutes les cartes d'une couleur. Les distribuer aux joueurs une par une.

Chaque joueur:

- pose ses cartes devant lui, et élimine les paires de cartes faisant des conjugaisons valides.

- prend les cartes restantes en main en éventail.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur à sa droite, et la met dans son jeu. S'il trouve deux cartes faisant une conjugaison correcte, il les pose. Quand un joueur n'a plus de cartes, il sort du jeu et fait partie des gagnants.

Fin du jeu : A la fin, il ne reste qu'une carte «Mistigri» (deux pour le passé composé). Celui qui l'a a perdu.

Présent de l'Impératif :

2^e et 3^e groupes



Finir

(tu) Finis !

(nous) Finissons !

(vous) Finissez !

Aller

(tu) Va !

(nous) Allons !

(vous) Allez !

Dire

(tu) Dis !

(nous) Disons !

(vous) Dites !

Présent de l'Impératif :

2^e et 3^e groupes



Faire

(tu) Fais !

(nous) Faisons !

(vous) Faites !

Venir

(tu) Viens !

(nous) Venons !

(vous) Venez !

Présent de l'Impératif :
Auxiliaires, 1^{er} groupe



Avoir

(tu) Aie !

(nous) Ayons !

(vous) Ayez !

Être

(tu) Sois !

(nous) Soyons !

(vous) Soyez !

Jouer

(tu) Joue !

(nous) Jouons !

(vous) Jouez !

Présent de l'Impératif :
Auxiliaires, 1^{er} groupe



Lancer

(tu) Lance !

(nous) Lançons !

(vous) Lancez !

Manger

(tu) Mange !

(nous) Mangeons !

(vous) Mangez !

Imparfait: verbes irréguliers



Savoir

Je savais

Tu savais

Il, elle, on savait

Nous savions

Vous saviez

Ils, elles savaient

Lire

Je lisais

Tu lisais

Il, elle, on lisait

Nous lisions

Vous lisiez

Ils, elles lisaient

Imparfait: verbes irréguliers



Devoir

Je devais

Tu devais

Il, elle, on devait

Nous devions

Vous deviez

Ils, elles devaient

Croire

Je croyais

Tu croyais

Il, elle, on croyait

Nous croyions

Vous croyiez

Ils, elles croyaient

Imparfait: verbes irréguliers



Savoir

Je sais

Tu sais

Il, elle, on sait

Nous savons

Vous savez

Ils, elles savent

Rendre

Je rends

Tu rends

Il, elle, on rend

Nous rendons

Vous rendez

Ils, elles rendent

Imparfait: verbes irréguliers



Boire

Je bois

Tu bois

Il, elle, on boit

Nous buvons

Vous buvez

Ils, elles boivent

Croire

Je crois

Tu crois

Il, elle, on croit

Nous croyons

Vous croyez

Ils, elles croient

Futur simple : verbes irréguliers



Savoir

Je saurai

Tu sauras

Il, elle, on saura

Nous saurons

Vous saurez

Ils, elles sauront

Croire

Je croirai

Tu croiras

Il, elle, on croira

Nous croirons

Vous croirez

Ils, elles croiront



Futur simple : verbes irréguliers

Rendre

Je rendrai

Tu rendras

Il, elle, on rendra

Nous rendrons

Vous rendrez

Ils, elles rendront

Mettre

Je mettrai

Tu mettras

Il, elle, on mettra

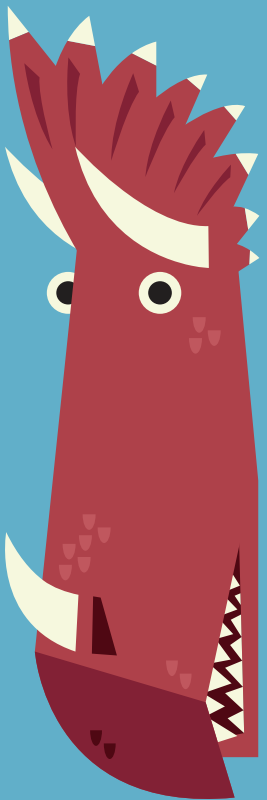
Nous mettrons

Vous mettrez

Ils, elles mettront

Passé composé :

3^e groupe



Prendre

J'ai pris

Tu as pris

Il, elle, on a pris

Nous avons pris

Vous avez pris

Ils, elles ont pris

Dire

J'ai dit

Tu as dit

Il, elle, on a dit

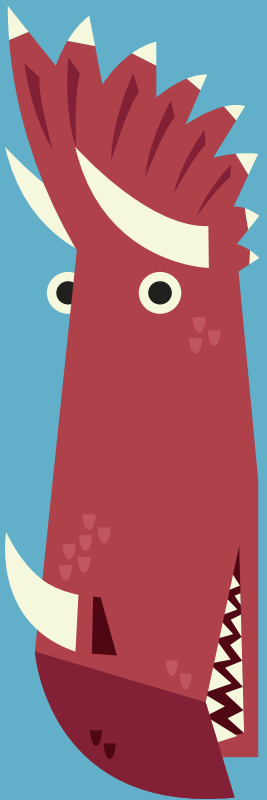
Nous avons dit

Vous avez dit

Ils, elles ont dit

Passé composé :

3^e groupe



Faire

J'ai fait

Tu as fait

Il, elle, on a fait

Nous avons fait

Vous avez fait

Ils, elles ont fait

Mettre

J'ai mis

Tu as mis

Il, elle, on a mis

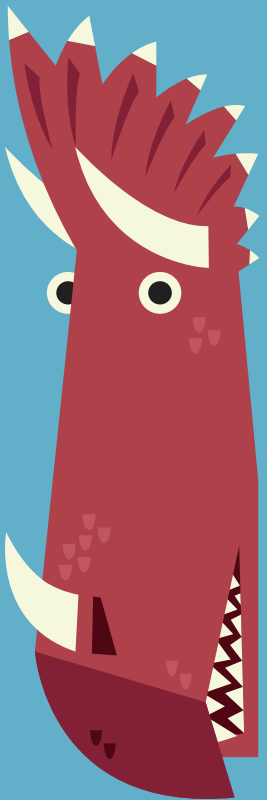
Nous avons mis

Vous avez mis

Ils, elles ont mis

Passé composé :

3^e groupe



Voir

J'ai vu

Tu as vu

Il, elle, on a vu

Nous avons vu

Vous avez vu

Ils, elles ont vu

Croire

J'ai cru

Tu as cru

Il, elle, on a cru

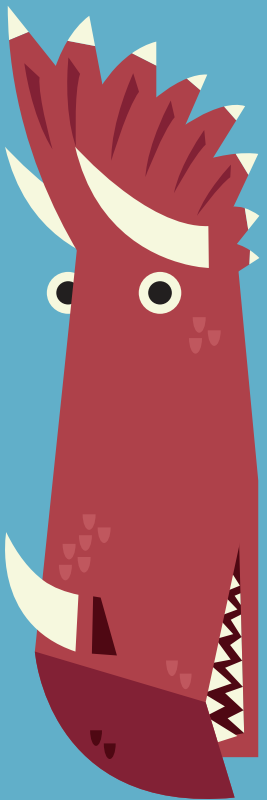
Nous avons cru

Vous avez cru

Ils, elles ont cru

Passé composé :

3^e groupe



Savoir

J'ai su

Tu as su

Il, elle, on a su

Nous avons su

Vous avez su

Ils, elles ont su

Devoir

J'ai dû

Tu as dû

Il, elle, on a dû

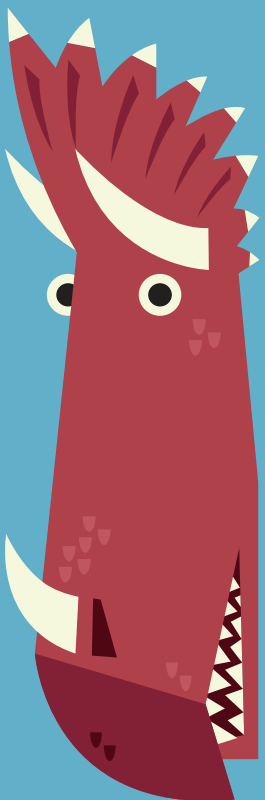
Nous avons dû

Vous avez dû

Ils, elles ont dû

Passé composé :

3^e groupe



Partir

Je suis parti(e)

Tu es parti(e)

Il, on est parti

Elle est partie

Nous sommes parti(e)s

Vous êtes parti(e)s

Ils sont partis

Elles sont parties

Venir

Je suis venu(e)

Tu es venu(e)

Il, on est venu

Elle est venue

Nous sommes venu(e)s

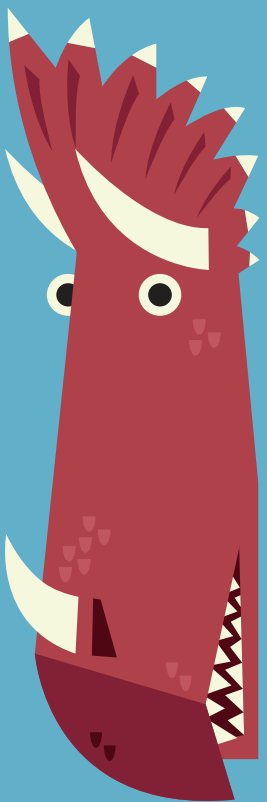
Vous êtes venu(e)s

Ils sont venus

Elles sont venues

Passé composé :

3^e groupe



Aller

Je suis allé(e)

Tu es allé(e)

Il, on est allé

Elle est allée

Nous sommes allé(e)s

Vous êtes allé(e)s

Ils sont allés

Elles sont allé(e)s

Vouloir

J'ai voulu

Tu as voulu

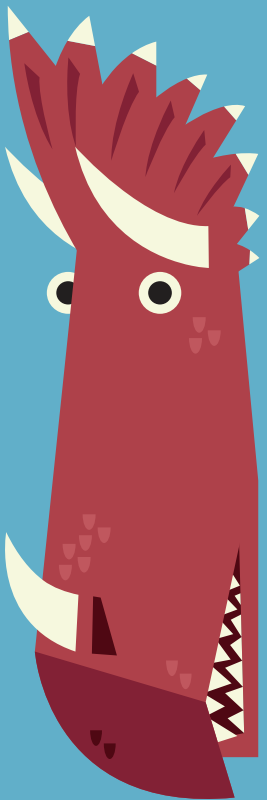
Il, elle, on a voulu

Nous avons voulu

Vous avez voulu

Ils, elles ont voulu

Passé composé: 2^e et 3^e groupes



Finir

J'ai fini

Tu as fini

Il, elle, on a fini

Nous avons fini

Vous avez fini

Ils, elles ont fini

Pouvoir

J'ai pu

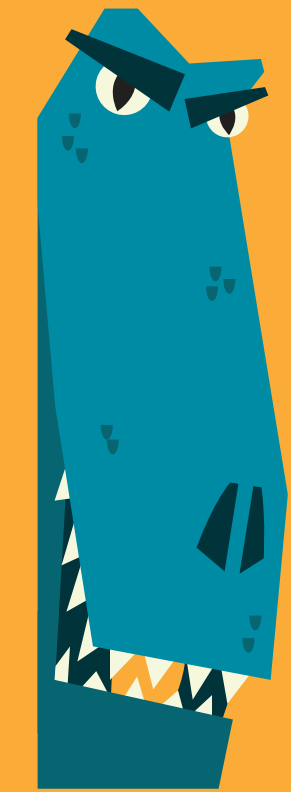
Tu as pu

Il, elle, on a pu

Nous avons pu

Vous avez pu

Ils, elles ont pu



Passé simple : 2^e et 3^e groupes

Prendre

Je pris

Tu pris

Il, elle, on prit

Nous prîmes

Vous prîtes

Ils, elles prirent

Voir

Je vis

Tu vis

Il, elle, on vit

Nous vîmes

Vous vîtes

Ils, elles virent



Passé simple : 2^e et 3^e groupes

Finir

Je finis

Tu finis

Il, elle, on finit

Nous finîmes

Vous finîtes

Ils, elles finirent

Aller

J'allai

Tu allas

Il, elle, on alla

Nous allâmes

Vous allâtes

Ils, elles allèrent



Passé simple : 2^e et 3^e groupes

Faire

Je fis

Tu fis

Il, elle, on fit

Nous fîmes

Vous fîtes

Ils, elles firent

Dire

Je dis

Tu dis

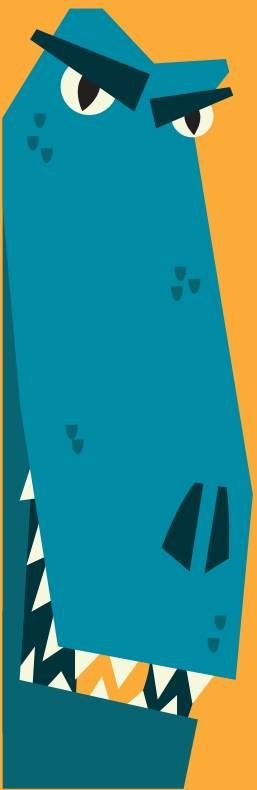
Il, elle, on dit

Nous dûmes

Vous dûtes

Ils, elles dirent

Passé simple : 2^e et 3^e groupes



Venir

Je vins

Tu vins

Il, elle, on vint

Nous vînmes

Vous vîntes

Ils, elles vinrent

Pouvoir

Je pus

Tu pus

Il, elle, on put

Nous pûmes

Vous pûtes

Ils, elles purent



Passé simple: 2^e et 3^e groupes

Vouloir

Je voulus

Tu voulus

Il, elle, on voulut

Nous voulûmes

Vous voulûtes

Ils, elles voulurent

Partir

Je partis

Tu partis

Il, elle, on partit

Nous partîmes

Vous partîtes

Ils, elles partirent

Passé simple

1^{er} groupe



Manger

Je mangeai

Tu mangeas

Il, elle, on mangea

Nous mangeâmes

Vous mangeâtes

Ils, elles mangèrent

Appuyer

J'appuyai

Tu appuyas

Il, elle, on appuya

Nous appuyâmes

Vous appuyâtes

Ils, elles appuyèrent

Passé simple

1^{er} groupe



Lancer

Je lançai

Tu lanças

Il, elle, on lança

Nous lançâmes

Vous lançâtes

Ils, elles lancèrent

Jeter

Je jetai

Tu jetas

Il, elle, on jeta

Nous jetâmes

Vous jetâtes

Ils, elles jetèrent

Passé simple

1^{er} groupe



Crier

Je criai

Tu crias

Il, elle, on cria

Nous criâmes

Vous criâtes

Ils, elles crièrent

Jouer

Je jouai

Tu jouas

Il, elle, on joua

Nous jouâmes

Vous jouâtes

Ils, elles jouèrent

Passé simple

1^{er} groupe



Appeler

J'appelai

Tu appelas

Il, elle, on appela

Nous appelâmes

Vous appelâtes

Ils, elles appelèrent

Passé simple : Auxiliaires



Avoir

J'eus

Tu eus

Il, elle, on eut

Nous eûmes

Vous eûtes

Ils, elles eurent

Être

Je fus

Tu fus

Il, elle on fut

Nous fûmes

Vous fûtes

Ils, elles furent