

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# B Bescherele

## LE JEU

### Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu
- 80 cartes *conjugaison*
- 110 cartes *langue française*
- 1 dé à jouer
- 8 figurines *personnage*
- 8 figurines *super-héros*
- 8 socles transparents
- 1 socle de roue
- 1 pivot de roue
- 3 roues
- 8 pions *potion magique rouge*
- 7 pions *potion hypnotique verte*
- 7 pions *potion soporifique bleue*
- 10 pions *joker*

### Nombre de joueurs

- Un mode classique - De 2 à 8 joueurs
- Un mode solo - Pour jouer seul et réviser ses conjugaisons
- Un mode de jeu en classe - Jusqu'à 30 joueurs et plus

### Le Jeu du BESCHERELLE

*Un jeu d'Alain ANATON*

Le jeu du Bescherele est un jeu évolutif permettant l'apprentissage et la maîtrise de la conjugaison et de la langue française.

Il a reçu le Prix du Ministère de la Culture et de la Communication lors du Concours Lépine International Paris 2011.

## But du jeu

Le plateau de jeu représente une année scolaire. Le parcours commence à la rentrée des classes et se termine aux vacances d'été. Les paliers sont les vacances de la Toussaint, de Noël, d'hiver et de printemps.

Pour avancer, lancez le dé, tournez la roue et conjuguez le verbe au temps et à la personne demandés sans vous tromper !

Si vous tombez sur une case *Bescherelle*, répondez à une question de langue française !

Le gagnant est le premier joueur qui emmène son personnage en vacances d'été.



## Niveaux de jeu

Vous pouvez facilement adapter le jeu à votre niveau.

### Les roues des temps verbaux

Choisissez parmi les six faces présentes sur les trois roues proposées dans le jeu celle qui correspond le mieux à votre niveau de conjugaison.

Si vous jouez avec des joueurs de niveaux différents au cours d'une même partie, remplacez tout simplement la roue à chaque tour de jeu.



### Les cartes langue française

Triez en trois paquets les cartes langue française par niveau et choisissez de jouer la partie avec le niveau que vous jugez le vôtre.

Quand ce sera devenu trop facile, pensez à évoluer vers un niveau supérieur.

NB : Vous trouverez prochainement dans le commerce de nouvelles cartes langue française pour des heures de jeu en plus !

### Les cartes conjugaison

Ces cartes ont été réalisées avec la plus grande attention pour vous aider au mieux dans l'apprentissage de la conjugaison française.

#### 1. Référence à l'ouvrage *Bescherelle, la conjugaison pour tous*

Chaque carte est numérotée. Chaque numéro correspond à la page du verbe choisi dans votre livre *Bescherelle, la conjugaison pour tous*. Ainsi, si vous souhaitez enrichir les informations contenues dans votre jeu, vous pourrez facilement retrouver le verbe dans votre livre.

Ne vous étonnez pas de voir certaines cartes porter le même numéro.

Cela s'explique par le fait que les verbes correspondants se conjuguent de la même façon. Ex : les verbes chanter et aimer.

#### 2. Les groupes verbaux

Pour faciliter la compréhension et le classement de vos cartes conjugaison, nous avons encadré les cartes de trois couleurs différentes:

- Encadrement bleu : les verbes du 1er groupe
- Encadrement jaune : les verbes du 2e groupe
- Encadrement rouge : les verbes du 3e groupe

#### 3. Un code couleur efficace

Pour vous permettre de vous corriger en un clin d'œil, nous avons mis en place un code couleur efficace sur chaque carte conjugaison.

• Chaque pronom sur le plateau est écrit d'une couleur unique que vous retrouverez sur toutes les cartes conjugaison.

• Chaque temps verbal sur la roue est représenté par une couleur unique que vous retrouverez également sur chaque carte conjugaison. Il vous suffit de croiser les couleurs pour trouver la solution en un clin d'œil !



## Mise en place du jeu

Détachez soigneusement le socle, les pions et les personnages des deux planches cartonnées. Positionnez au centre du socle le pivot de roue, puis placez-le sur son emplacement au centre du plateau. Disposez la roue des temps correspondant au niveau de jeu des joueurs présents.

Posez à côté du plateau :

- Le paquet de cartes **conjugaison**
- Le paquet de cartes **langue française niveau 1**
- Le paquet de cartes **langue française niveau 2**
- Le paquet de cartes **langue française niveau 3**

Chaque joueur choisit un personnage et son super-héros associé parmi les personnages suivants :



Alice Super Alice



Fanny Super Fanny



Hugo Super Hugo



Thomas Super Thomas



Maman Super Maman



Papa Super Papa



Mamie Super Mamie



Papi Super Papi

Chaque joueur positionne son personnage sur la case rentrée des classes et garde son super-héros en attente hors du plateau.

## Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence à jouer et lance le dé. Avancez votre personnage d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé.

### Cas 1 : Votre personnage s'arrête sur une case pronom

Tournez la roue pour déterminer à quel temps verbal vous allez devoir conjuguer votre verbe.

#### a. Si la roue s'arrête sur un temps verbal

Le joueur situé à votre droite pioche une carte conjugaison et vous donne le verbe à conjuguer au temps indiqué par la roue et à la personne indiquée par la case sur le plateau.



• Si vous répondez en épelant le verbe demandé correctement, vous validez et restez sur cette case. Votre tour de jeu est terminé, c'est au tour du joueur suivant.

• Si vous conjuguez de manière incorrecte, vous retournez sur la case que vous occupiez précédemment. Vous n'avancez donc pas votre personnage à ce tour de jeu.

#### b. Si la roue s'arrête sur une potion

Vous gagnez le pion potion magique correspondant et relancez la roue. Pour utiliser les pions potion magique, voir **les potions magiques** (page 4).



### Cas 2 : Votre personnage s'arrête sur une case rouge **Bescherelle**.

Le joueur situé à votre droite pioche une carte langue française correspondant à votre niveau de jeu et vous pose la question de son choix parmi celles proposées sur la carte. Comme précédemment, si vous répondez correctement, vous restez sur cette case et c'est au tour du joueur suivant. Si vous vous trompez, vous ne validez pas la case et retournez à la case que votre personnage occupait précédemment. N'ayant pas répondu correctement à la question, vous n'avancez donc pas votre personnage à ce tour de jeu.

NB : Dans les cartes langue française niveau 1 – orthographe demandez au joueur d'épeler correctement **un seul** mot dans la phrase que vous aurez choisie.



# Les super-héros et les cases spéciales

Un super-héros avance plus rapidement qu'un personnage normal.

Si vous êtes un super-héros, lancez deux fois le dé et ajoutez les valeurs obtenues pour avancer sur le plateau.

Par exemple votre premier lancé de dé indique 5 et votre second indique 6 : vous avancez donc à ce tour de jeu de 11 cases (5 + 6) !



## Les cases potion magique

Si vous tombez sur une case **potion magique** et que vous répondez correctement à la question, votre personnage se transforme en super-héros. Remplacez alors sur le plateau votre personnage normal par son super-héros associé.

Si vous ne répondez pas correctement à votre question, vous ne devenez pas un super-héros et vous devez revenir à la case que vous occupiez précédemment.

Si vous tombez sur une case **potion magique** et que vous êtes déjà un super-héros, votre personnage redevient normal que vous ayez répondu correctement ou non à la question. Si vous ne répondez pas correctement à votre question, vous devrez aussi revenir à la case que vous occupiez précédemment.



## La case bonnet d'âne

Si vous tombez sur cette case vous êtes en **heure de colle** !

Vous restez sur cette case et vous passez votre tour. Au tour suivant, lancez le dé mais vous ne pourrez sortir de cette case que si vous réalisez un 4, un 5 ou un 6.

Dans le cas contraire, vous restez en **heure de colle** et attendrez votre prochain tour de jeu pour tenter votre chance à nouveau.

Si vous tombez sur cette case alors que vous êtes un super-héros, vous redevenez un personnage normal.



## La case microbe

Si vous tombez sur cette case vous êtes **malade** !

Vous restez sur cette case et vous passez votre tour.

Au tour suivant, lancez le dé mais vous ne pourrez sortir de cette case que si vous réalisez un 1, un 2 ou un 3.



Dans le cas contraire vous restez **malade**. Vous attendrez le prochain tour de jeu pour tenter votre chance à nouveau.

Si vous tombez sur cette case alors que vous êtes un super-héros, vous redevenez un personnage normal.

## La case vacances

Si votre personnage s'arrête sur une case **vacances** (Toussaint, Noël, hiver ou printemps), vous recevez un pion **joker** que vous pourrez utiliser plus tard.

(Voir **le pion joker** page 4). Étant en vacances, vous validez la case et ne répondez à aucune question.



## La case conseil de classe

Si vous tombez sur cette case, vous devez répondre correctement aux questions de **langue française** de trois de vos adversaires :

Trois de vos adversaires piochent une carte **langue française** dans le paquet correspondant à votre niveau et vous posent une question chacun.

NB : Si vous jouez à deux, votre adversaire piochera trois cartes et vous posera trois questions.



## La case toboggan

Si votre personnage s'arrête sur une case **toboggan** et que vous répondez correctement à la question, suivez la flèche et laissez-vous glisser jusqu'à la case où vous conduit le toboggan.

Vous avancez ainsi de 10 cases supplémentaires !

Une fois que vous avez glissé, vous restez sur la case atteinte.

Votre tour de jeu est terminé, c'est au tour du joueur suivant.

NB : Si vous n'avez pas répondu correctement à la question, vous devez retourner à la case que vous occupiez avant de lancer le dé. Vous ne pouvez donc pas glisser sur le toboggan.



## Les potions magiques

En tournant la roue, vous pouvez tomber sur trois potions magiques différentes (**bleue**, **rouge** ou **verte**) et ainsi gagner les pions **potion magique** correspondants.

Vous pouvez utiliser un pion **potion magique** à votre tour de jeu à n'importe quel moment avant de répondre à votre question.

Vous pouvez donc utiliser un pion **potion magique** au moment même où vous l'avez remporté, ou plus tard.

NB : Vous ne pouvez pas avoir en votre possession deux pions d'une même **potion magique** simultanément (par exemple deux pions **potion magique bleue**).

Cependant, vous pouvez avoir un pion de chaque **potion magique** que vous êtes libre d'utiliser quand vous voudrez, lors de l'un de vos tours de jeu.

### **La potion magique rouge**

Cette **potion magique** donne le pouvoir ou l'enlève.

- Elle transforme le personnage en super-héros.
- Elle transforme le super-héros en personnage normal.



Selon votre stratégie, utilisez le pion **potion magique rouge** sur votre personnage ou sur celui de l'un de vos adversaires.

Placez le pion **potion magique rouge** devant l'adversaire de votre choix. Si son personnage est un super-héros, il redevient immédiatement un personnage normal.

Choisissez de prendre cette potion pour vous et transformez immédiatement votre personnage en super-héros pour gagner en vitesse sur le plateau.

### **La potion magique bleue**

C'est une potion soporifique.

Placez le pion **potion magique bleue** devant l'adversaire de votre choix pour l'endormir pour un tour.



Le joueur qui reçoit un pion **potion magique bleue** passe son prochain tour.

### **La potion magique verte**

C'est une potion hypnotique.

Placez le pion **potion magique verte** devant l'adversaire de votre choix pour l'hypnotiser.



Le joueur qui reçoit un pion **potion magique verte** va, à son tour de jeu, reculer au lieu d'avancer son personnage du nombre indiqué par le dé.

À ce tour de jeu, il ne tourne pas la roue et ne répond à aucune question.

NB : Si son personnage est un super-héros, il doit reculer de 2 lancers de dé.  
Exemple : premier lancer 6, second lancer 3 : il doit reculer de 9 cases (6 + 3) !

## Le pion joker

Pour remporter un pion **joker** il suffit de vous arrêter sur une case **vacances**.

Utilisez votre pion joker :

● Pour valider la case dans laquelle vous vous trouvez sans avoir à répondre à la question posée. Nous vous conseillons de le faire quand vous doutez de la réponse à une question de langue française ou de conjugaison.

● Pour contrer l'attaque d'un adversaire. Si vous recevez un pion **potion magique verte**, **rouge** ou **bleue** d'un adversaire, jouez immédiatement votre pion **joker** pour annuler l'effet de la **potion**.

NB : Vous ne remportez pas de pion **joker** si vous arrivez sur une case **vacances** en reculant sous l'effet d'une **potion magique verte** ou si vous revenez en arrière après avoir répondu incorrectement à une question.



## Note pour les enseignants

Le jeu du **Bescherelle** a également été conçu pour que vous puissiez facilement l'utiliser dans votre classe.

Il sera parfaitement adapté pour servir dans le cadre du soutien scolaire individualisé.

Faites des parties rapides dans votre classe pour réviser et maîtriser les conjugaisons en jouant jusqu'à 30 élèves et plus.

Dans ce mode de jeu, n'utilisez que les cartes conjugaison.

Vous pouvez jouer avec un ou plusieurs jeux **Bescherelle**.

Pour ne pas mélanger les jeux, nous avons placé au dos des cartes conjugaison un petit rectangle blanc pour que vos élèves puissent éventuellement écrire leurs nom et prénom dessus.

### Comment jouer ?

Choisissez les cartes avec les verbes que vous avez déjà travaillés en classe et précisez à vos élèves les temps avec lesquels ils peuvent jouer.

Distribuez à la classe la totalité des cartes choisies.

NB : Certaines cartes peuvent être en double ou en triple si vous utilisez plusieurs jeux **Bescherelle**.

Une fois que chaque élève a reçu ses cartes la partie peut commencer.

L'élève que vous avez désigné commence à jouer. Il choisit l'une de ses cartes et interroge le camarade de son choix.

L'enfant interrogé doit conjuguer un verbe au temps et à la personne indiqués par son camarade.

● L'élève interrogé répond correctement, il gagne la carte et c'est à son tour d'interroger un autre camarade.

● L'élève interrogé se trompe, il est éliminé pour cette partie et donne toutes ses cartes à l'élève qui l'a questionné.

Selon votre choix, le même élève ou un nouvel élève interroge un autre camarade.

### Principaux intérêts de cette double stimulation :

● L'élève qui interroge un camarade choisit de poser une question qui lui semble compliquée et va donc chercher ses propres difficultés.

● Les élèves les moins forts en conjugaison seront les plus interrogés car c'est avec ceux-ci qu'il sera le plus facile de remporter de nombreuses cartes. Ils seront ainsi régulièrement sollicités et participeront davantage.

● La répétitivité dans le jeu et l'hyper-sollicitation des enfants habituellement en retrait équilibre le niveau de la classe.

L'élève gagnant est celui qui a le plus de cartes au moment où vous décidez d'arrêter la partie.

Renouvelez chaque jour quelques minutes de jeu pour améliorer les résultats de votre classe en conjugaison.

**Idee :** Faites jouer votre classe avant la récréation ou à la fin de la classe pour laisser la cloche annoncer la fin de la partie.



**NB :** Depuis les rectifications orthographiques de 1990, il est possible d'écrire les verbes suivants d'une nouvelle façon :

- **ASSOIR** au lieu d'**ASSEOIR** (ce verbe se conjugue surtout à la forme pronominale : **s'asseoir**),
- **CONNAITRE** au lieu de **CONNAÎTRE**,
- **NAITRE** au lieu de **NAÎTRE**,
- **CROITRE** au lieu de **CROÎTRE**.