

---

# La conjugaison dans le texte injonctif

---

## Niveau 1

### 1. Souligne les phrases infinitives.

---

- ❖ Relevez les verbes conjugués.
- ❖ Calculer la longueur du segment de droite AB.
- ❖ Repérer les noms communs.
- ❖ Justifiez votre réponse.
- ❖ Dire si les phrases contiennent un ou plusieurs verbes.
- ❖ Ne pas donner à manger aux animaux.
- ❖ Frappez avant d'entrer.
- ❖ Ouvrez vos livres au chapitre 2.
- ❖ Classe les groupes nominaux du texte selon leur fonction.
- ❖ Recopier et compléter le tableau ci-dessous.

### 2. Trouve les verbes d'action à l'infinitif dont les lettres ont été mélangées et replace-les dans les bonnes phrases.

---

TENOR - CACMOAPNGRE - RICREE - PARERER - OCEHRC - LCULCARE - EIARD

- ▶ \_\_\_\_\_ les enfants jusqu'à la grille.
- ▶ \_\_\_\_\_ les personnes en difficulté.
- ▶ \_\_\_\_\_ la bonne réponse.
- ▶ \_\_\_\_\_ en majuscules.
- ▶ \_\_\_\_\_ les objets cassés.
- ▶ \_\_\_\_\_ la case qui convient.
- ▶ \_\_\_\_\_ la somme exacte.

### 3. Conjugue à l'impératif présent les verbes de cette chanson de Jacques Dutronc.

---

\_\_\_\_\_ pas ci, \_\_\_\_\_ pas ça, (faire, faire)  
\_\_\_\_\_ ici, \_\_\_\_\_-toi là, (venir, mettre)  
Attention ne \_\_\_\_\_ pas froid (prendre)  
Ou sinon gare à toi  
\_\_\_\_\_ ta soupe, allez, (manger)  
\_\_\_\_\_ -toi les dents (brosser)  
\_\_\_\_\_ pas ça, \_\_\_\_\_ dodo (toucher, faire)  
\_\_\_\_\_ papa, \_\_\_\_\_ maman (dire, dire)

#### 4. Conjugue à l'impératif présent.

---

- ▶ (Conduire, 2è p.sg) \_\_\_\_\_ le prisonnier au cachot.
- ▶ (Corriger, 2è p. pl) \_\_\_\_\_ immédiatement cette erreur.
- ▶ (Aller, 2è p. sg) \_\_\_\_\_ chercher mon livre dans la voiture.
- ▶ (Prendre) \_\_\_\_\_ ton cahier et (dessiner) \_\_\_\_\_ le schéma.
- ▶ (Suivre, 1re p. pl.) \_\_\_\_\_ cet homme et (être) \_\_\_\_\_ très prudent.
- ▶ (Avoir, 2è. p.sg) \_\_\_\_\_ le courage d'aller jusqu'au bout de ce que tu entreprends.
- ▶ (Recommencer) \_\_\_\_\_ dès que tu échoues. Ne te (décourager) \_\_\_\_\_ pas.
- ▶ (Partir, 2è p.pl) \_\_\_\_\_ tout de suite et ne (revenir) \_\_\_\_\_ jamais.
- ▶ (Finir, 2è p. sg) \_\_\_\_\_ ce niveau puis (éteindre) \_\_\_\_\_ la console.

#### 5. Conjugue au futur simple en imitant l'exemple.

---

<b>Chanter</b>	<i>Tu chanteras</i>	<i>Nous chanterons</i>	<i>Vous chanterez</i>
<b>Aller</b>			
<b>Dormir</b>			
<b>Faire</b>			
<b>Avoir</b>			
<b>Être</b>			
<b>Voir</b>			
<b>Envoyer</b>			
<b>Dire</b>			
<b>Prendre</b>			

#### 6. Remplace les verbes ci-dessous au bon endroit en les conjuguant correctement (si nécessaire).

---

Faire - Apprivoiser - dire - regarder - assoir (x2) - pouvoir - être

- Si tu veux un ami, \_\_\_\_\_ -moi !
- Que faut-il \_\_\_\_\_ ? dit le petit prince.
- Il faut \_\_\_\_\_ très patient, répondit le renard. Tu t'\_\_\_\_\_ d'abord un peu loin de moi, comme ça, dans l'herbe. Je te \_\_\_\_\_ du coin de l'œil et tu ne \_\_\_\_\_ rien. Le langage est source de malentendus. Mais, chaque jour, tu \_\_\_\_\_ t'\_\_\_\_\_ un peu plus près...

---

# La conjugaison dans le texte injonctif

---

## Niveau 2

1. Dis si les phrases ci-dessous sont à l'infinitif, conjuguées à l'impératif présent, au futur simple ou au conditionnel présent.

---

- ❖ D'abord, brancher la prise. \_\_\_\_\_
- ❖ Allume le barbecue. \_\_\_\_\_
- ❖ J'irais plutôt dans cette direction. \_\_\_\_\_
- ❖ Ne viens pas faire le malin! \_\_\_\_\_
- ❖ Prenons le temps de réfléchir un instant. \_\_\_\_\_
- ❖ Tu pourrais y arriver! \_\_\_\_\_
- ❖ Ne pas stationner sur ce côté de la rue. \_\_\_\_\_

2. Conjugue à l'impératif présent en changeant de personne à chaque verbe (tu > nous > vous).

---

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| ❖ aller : _____    | ❖ faire : _____     |
| ❖ cueillir : _____ | ❖ être : _____      |
| ❖ payer : _____    | ❖ essayer : _____   |
| ❖ répondre : _____ | ❖ lire : _____      |
| ❖ couvrir : _____  | ❖ souffrir : _____  |
| ❖ jeter : _____    | ❖ compléter : _____ |
| ❖ venir : _____    | ❖ prendre : _____   |
| ❖ avoir : _____    | ❖ manger : _____    |
| ❖ ouvrir : _____   | ❖ croire : _____    |
| ❖ sortir : _____   | ❖ savoir : _____    |
| ❖ offrir : _____   | ❖ vouloir : _____   |
| ❖ peser : _____    | ❖ placer : _____    |

3. Voici une liste de verbes à l'infinitif ou conjugués. Place-les au bon endroit dans le texte et modifie-les si nécessaire (en les conjuguant ou en les remettant à l'infinitif).

---

soyons - ôter - agissez - lécherez - plonger - veiller - nettoyons - trempons - prendre (x2) - fouillerais

Se tenir à table. « Si tu te mets à table avec des gens de la bonne société, \_\_\_\_\_ ton chapeau. \_\_\_\_\_ à \_\_\_\_\_ bien peigné. (...) Ne \_\_\_\_\_ pas le premier tes mains dans les plats. Sinon, on te \_\_\_\_\_ pour un goinfre. C'est \_\_\_\_\_ comme un mal élevé que de \_\_\_\_\_ les doigts dans la sauce. Il faut \_\_\_\_\_ ce qu'on

désire avec le couteau et la fourchette, sans \_\_\_\_\_ le plat tout entier. (...) Il n'est pas courtois de \_\_\_\_\_ ses doigts graisseux et de les \_\_\_\_\_ avec sa veste. Il vaut mieux se servir de la nappe ou de la serviette. (...) »

D'après Erasme, *De la civilité des enfants*, 1531.

4. Les verbes ci-dessous sont conjugués à un temps de l'indicatif. Récris-les à l'impératif en conservant la personne.

---

- ▶ tu allais : \_\_\_\_\_
- ▶ vous aviez porté : \_\_\_\_\_
- ▶ nous avons vendu : \_\_\_\_\_
- ▶ nous jouons : \_\_\_\_\_
- ▶ tu as su : \_\_\_\_\_
- ▶ vous serrâtes : \_\_\_\_\_
- ▶ vous étiez : \_\_\_\_\_
- ▶ tu apporteras : \_\_\_\_\_
- ▶ vous direz : \_\_\_\_\_
- ▶ tu finissais : \_\_\_\_\_
- ▶ tu envoyas : \_\_\_\_\_

5. Trouve le verbe à l'infinitif puis conjugue.

---

	Imp. pr. 1re p. pl.	Futur simple, 2è p. sg.	Cond. pr., 2è p. pl.
<b>RATDIUER</b>			
<b>RPSEAUEDR</b>			
<b>SUREEMR</b>			
<b>RITELSUI</b>			
<b>EIVTNREN</b>			

6. Barre les verbes à l'impératif présent 2è p.pl et récris-les à la 2è p.sg.

---

Prenez un mot, prenez-en deux. Faites-les cuire comme des oeufs. Prenez un petit bout de sens, puis un grand morceau d'innocence. Faites chauffer à petit feu, au petit feu de la technique. Versez la sauce énigmatique. Saupoudrez de quelques étoiles. Poivrez puis mettez les voiles. Où voulez-vous en venir? À écrire. Vraiment? À écrire?

(Raymond Queneau, *Pour un art poétique*)

---

# La conjugaison dans le texte injonctif

---

## Niveau 3

### 1. Réponds aux questions en pronominalisant le CDV.

---

Puis-je aller dans le jardin?	Oui, _____-y.
Puis-je manger des cerises?	Oui, _____
Puis-je cueillir des fleurs?	Oui, _____
Puis-je lui parler?	Oui, _____
Puis-je essayer ces chapeaux?	Oui, _____
Puis-je profiter de ta piscine?	Oui, _____
Puis-je déjà penser aux vacances?	Oui, _____
Puis-le savoir la vérité?	Oui, _____
Puis-je battre cet adversaire?	Oui, _____

### 2. Voici des verbes d'action. Les lettres ont été mélangées et il manque les terminaisons. Remplace-les dans les phrases ci-dessous en les conjuguant correctement (si nécessaire).

---

DFIEN - DPAPNER - VED - CHREHC - HEACT - CLACMOP - FTRAFNO - LAFF

- ▶ \_\_\_\_\_ ta mission et vous pourrez gagner un niveau.
- ▶ \_\_\_\_\_ un nouveau téléphone.
- ▶ Il \_\_\_\_\_ administrer le vaccin lentement.
- ▶ N' \_\_\_\_\_ que les adversaires de notre niveau.
- ▶ \_\_\_\_\_ ta synthèse par coeur.
- ▶ \_\_\_\_\_ ensemble, vous et moi, ce mot inconnu.
- ▶ Tu \_\_\_\_\_ changer de place.
- ▶ \_\_\_\_\_ une solution avant de se coucher.

### 3. Conjugue.

---

	Imp. pr. 1re p. pl.	Futur simple, 2è p. sg.	Cond. pr., 2è p. pl.
<b>Expliquer</b>			
<b>Clarifier</b>			
<b>Inscrire</b>			

#### 4. Conjugue.

---

##### Quelques règles du jeu Krosmaga



Scanne ce code pour télécharger gratuitement le jeu!

Vous voulez quelques conseils avant de commencer à jouer ? Vous avez raison, autant éviter tout de suite de perdre trop de poils... **(laisser)** \_\_\_\_\_-moi vous expliquer quelques petites choses, et **(en profiter)** \_\_\_\_\_ : ce **(être)** \_\_\_\_\_ sans doute la seule fois que je vous aiderai. Sur le terrain, je serai impitoyable !

Dans Krosmaga, votre objectif est double : **(empare-toi > à l'infinitif)** \_\_\_\_\_ des Dofus de l'adversaire, tout en protégeant les siens ! Jusque-là, rien de bien compliqué.

Pour protéger vos Dofus, **(construire)** \_\_\_\_\_ votre deck de façon stratégique. Vos cartes vont vous permettre de jeter des sorts mais aussi d'invoquer une vraie armée grâce aux « Invocations ».

Une fois lancées sur le plateau de jeu, ces invocations vivent leur vie. Elles avancent et elles attaquent, dès la fin de votre tour de jeu, comme bon leur semble et avec classe ! Parce que c'est important la classe, surtout quand on s'apprête à jouer avec des Dieux.

Vous sentez la pression monter ? **(attendre)** \_\_\_\_\_ de voir les défis épiques que je vous réserve avant de paniquer !

#### 5. Conjugue à l'impératif présent (aux 3 personnes).

---

S'en remettre	S'en sortir	S'en vouloir

#### 6. Écris à l'impératif passé.

---

Répondre	aie répondu	ayons répondu	ayez répondu
Être à l'heure			
Venir			
Mourir			
Croire			

#### 7. Conjugue au futur simple et au conditionnel présent (3 personnes).

---

courir / pouvoir	_____ / _____	_____ / _____
	_____ / _____	_____ / _____
	_____ / _____	_____ / _____

---

# Les connecteurs logiques

---

## Niveau 1

Complète chaque texte avec les connecteurs proposés.

---

*Dans un premier temps, ensuite, tout d'abord, en troisième lieu, enfin, puis*

### *Recette pour une mousse au chocolat*

....., il vous faut 3 œufs, 100 g de chocolat et 1 sachet de sucre vanillé.  
....., faites ramollir le chocolat dans une terrine. ...., incorporez le jaune et le sucre. ...., battez les blancs en neige ..... ajoutez-les délicatement au mélange à l'aide d'une spatule. Mettez ..... la mousse au frais pendant au moins 2 heures.

*En même temps, immédiatement, alors, d'abord, ensuite*

### *En cas de maladie grave...*

....., vérifiez si la personne est consciente en l'interrogeant. Si elle est inconsciente, vérifiez ..... si elle respire et ..... demandez à quelqu'un d'appeler les secours.  
....., si la personne respire spontanément, vérifiez si les voies respiratoires sont libres (rien dans la bouche ou sur le nez). Placez-la ..... en position latérale de sécurité.

*Ensuite, deuxièmement, avant tout, enfin, premièrement, troisièmement, dès lors, pour terminer*

### *Comment jouer avec un Ami en ligne dans Mario Kart DS ?*

....., échangez .....vos Codes Amis que vous encoderez ..... dans votre Nintendo DS. ...., sélectionnez « Wi-Fi » à partir du menu principal puis « Match CWF Nintendo ». Touchez ..... « Oui » pour vous connecter à la CWF Nintendo. ...., choisissez le type d'adversaire contre qui vous désirez vous battre. ...., sélectionnez l'option « Amis » et attendez que la DS trouve des joueurs de votre liste. ...., la course commence !

---

## Les connecteurs logiques

---

### Niveau 2

Complète les règles ci-dessous avec des connecteurs variés.

---

Pour jouer au jeu de dés du trente-six (36) il vous faut un dé et plusieurs joueurs.

\_\_\_\_\_, chaque joueur doit mettre un enjeu dans le pot.

\_\_\_\_\_, chacun lance le dé à son tour. Il annonce \_\_\_\_\_

le résultat aux autres participant. \_\_\_\_\_, le joueur suivant joue à son tour et annonce le résultat précédemment réalisé par le premier joueur.

\_\_\_\_\_ gagner, il faut atteindre 36 ou s'en rapprocher, sans le dépasser.

\_\_\_\_\_ l'un des joueurs dépasse 36, il est éliminé. Le suivant joue en reprenant le résultat précédent.

Le gagnant d'une partie de dés du trente-six est celui qui atteint 36 ou celui qui se rapproche le plus. Il gagne \_\_\_\_\_ l'enjeu fixé en début de partie.

---

---

## Les connecteurs logiques

---

### Niveau 2

Complète les règles ci-dessous avec des connecteurs variés.

---

Pour jouer au jeu de dés du trente-six (36) il vous faut un dé et plusieurs joueurs.

\_\_\_\_\_, chaque joueur doit mettre un enjeu dans le pot.

\_\_\_\_\_, chacun lance le dé à son tour. Il annonce \_\_\_\_\_

le résultat aux autres participant. \_\_\_\_\_, le joueur suivant joue à son tour et annonce le résultat précédemment réalisé par le premier joueur.

\_\_\_\_\_ gagner, il faut atteindre 36 ou s'en rapprocher, sans le dépasser.

\_\_\_\_\_ l'un des joueurs dépasse 36, il est éliminé. Le suivant joue en reprenant le résultat précédent.

Le gagnant d'une partie de dés du trente-six est celui qui atteint 36 ou celui qui se rapproche le plus. Il gagne \_\_\_\_\_ l'enjeu fixé en début de partie.



---

# Les connecteurs logiques

---

## Niveau 3

Complète le texte avec les connecteurs proposés. Certains mots sont mélangés!

---

*ulseroq*  
*inutees*  
*également*  
*en fait*  
*même si*

*d'abord*  
*si*  
*pour*  
*sipu*  
*isain*

*sloar*  
*avant de jouer*  
*fasu*

Découvrez la règle du jeu du *Dix de Chute*. Ce jeu familial pour petits et grands vous fera passer un excellent moment. Le but du jeu du Dix de Chute est d'être le premier joueur à faire chuter tous ces pions.

Pour jouer au Dix de Chute, il vous faut :

- Le plateau de jeu
- 20 jetons numérotés de 4 couleurs différentes
- Être de 2 à 4 joueurs

Pour commencer une partie de Dix de Chute, il faut \_\_\_\_\_ placer le plateau du jeu entre les joueurs afin qu'ils soient face à face. \_\_\_\_\_, il faut placer les flèches de chaque roue en face des flèches du plateau de jeu.

Il vous suffit \_\_\_\_\_ de soulever le capuchon de gauche situé en haut du plateau et d'y introduire les 5 jetons dans l'ordre numérique croissant (1 à 5). \_\_\_\_\_, il ne vous reste plus qu'à refermer les capuchons.

L'un des joueurs commence la partie. Il peut tourner une des 5 roues dans la direction qu'il souhaite aussi longtemps qu'il le désire. \_\_\_\_\_, un ou plusieurs jetons peuvent entrer ou sortir de l'un des crans d'une roue. À chaque tour, le joueur n'a le droit de bouger qu'une seule roue. Il est libre à la fin de son tour de laisser la roue dans la position qu'il veut.

Attention ! Chaque joueur a l'obligation de tourner lentement la roue qu'il manipule. Les crans d'une même roue n'étant pas axés de la même façon, cela permet \_\_\_\_\_ de faire tomber vos pions et ceux de votre adversaire.

Les joueurs peuvent tourner n'importe quelle roue \_\_\_\_\_ celle que l'adversaire vient de tourner. \_\_\_\_\_ cela arrive par mégarde, le joueur qui a fait la faute passe le prochain tour.

\_\_\_\_\_ le dernier jeton d'un des joueurs se trouve dans la dernière roue, il est possible de tourner cette roue, \_\_\_\_\_ l'autre joueur l'a tournée au tour précédent.

Si l'un des joueurs fait tomber ses pions dans le mauvais ordre, \_\_\_\_\_, il perd la partie.

\_\_\_\_\_ gagner une partie de Dix de Chute, il suffit d'être le premier joueur à faire chuter tous ses pions dans l'ordre croissant (de 1 à 5). Il est \_\_\_\_\_ possible de gagner la partie si votre adversaire fait tomber ses pions dans le désordre.

---

# La phrase injonctive

---

## Niveau 1

### 1. Souligne les phrases impératives (=injonctives).

---

- ▶ Quel paysage sublime!
- ▶ Ouvre grand tes yeux!
- ▶ N'oublie jamais cette journée!
- ▶ Comme il est mignon!
- ▶ Qu'elle est belle!
- ▶ N'en parlons plus!

### 2. Indique si les phrases expriment un ordre, un conseil ou un souhait.

---

- ▶ Prends ton livre avec toi. \_\_\_\_\_
- ▶ Il faudrait changer de direction. \_\_\_\_\_
- ▶ Dès que tu arrives, téléphone-nous. \_\_\_\_\_
- ▶ Défense de parler. \_\_\_\_\_
- ▶ Prière de sortir par derrière. \_\_\_\_\_

### 3. Formule :

---

- ▶ Un ordre : \_\_\_\_\_
- ▶ Un conseil : \_\_\_\_\_
- ▶ Un souhait : \_\_\_\_\_

### 4. Imité l'exemple :

---

- ▶ Rejoue!    *défense de rejouer* /    *prière de rejouer*
- ▶ Relançons le dé ! \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_
- ▶ Partez avant midi : \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_
- ▶ Bois de la bière : \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

---

# La phrase injonctive

---

## Niveau 2

### 1. Transforme les phrases ci-dessous en phrases injonctives. Aide-toi de l'exemple.

---

Je ne veux plus que tu arrives en retard. *Ne sois plus en retard!*

- ▶ Il faut que tu te lèves plus tôt. \_\_\_\_\_
- ▶ Tu dois te coucher à dix heures. \_\_\_\_\_
- ▶ Le matin, nous devons prendre un bon déjeuner. \_\_\_\_\_
- ▶ Vous devez me dire la vérité. \_\_\_\_\_

### 2. Transforme les phrases non verbales ci-dessous en phrases impératives.

---

- ▶ Debout! \_\_\_\_\_
- ▶ Assis! \_\_\_\_\_
- ▶ Halte! \_\_\_\_\_
- ▶ En avant! \_\_\_\_\_
- ▶ Silence! \_\_\_\_\_
- ▶ Vite! \_\_\_\_\_
- ▶ Au secours! \_\_\_\_\_

### 3. Atténue les ordres ci-dessous.

---

- ▶ Lance le dé! \_\_\_\_\_
- ▶ Choisis le niveau « difficile »! \_\_\_\_\_
- ▶ Tournez à droite! \_\_\_\_\_
- ▶ Changeons-nous! \_\_\_\_\_
- ▶ Écoutez l'exposé! \_\_\_\_\_

### 4. Récris ces phrases injonctives à la forme négative.

---

- ▶ Installez-vous autour du plan de jeu. \_\_\_\_\_
- ▶ Prenons les cartes. \_\_\_\_\_
- ▶ Mélangeons-les. \_\_\_\_\_
- ▶ Distribues-en trois à chaque joueur. \_\_\_\_\_
- ▶ Veillez à les distribuer face cachée. \_\_\_\_\_
- ▶ Retournons une carte et observons-la. \_\_\_\_\_
- ▶ Tente de deviner où la placer sur la ligne du temps. \_\_\_\_\_
- ▶ Révèle le verso pour vérifier la date. \_\_\_\_\_

---

# La phrase injonctive

---

## Niveau 3

1. Recopie les phrases ci-dessous en pronominalisant les groupes soulignés.

---

Va à <u>la plage</u> !	
Donne <u>ce livre</u> à ton frère!	
Écoute <u>mon conseil</u> !	
Pense à <u>ton avenir</u> !	
Mange <u>des fruits</u> !	
Sortons <u>de ce bois dangereux</u> !	

2. Transforme les phrases ci-dessous en phrases injonctives et pronominalise les groupes soulignés.

---

Tu te (rendre, imp.) au deuxième étage.

---

Vous vous (occuper, imp.) de vos affaires.

---

Tu me (donner, imp.) quelques dossiers à compléter.

---

Vous (passer, futur simple) au bureau me rendre mon pull.

---

Mon frère et moi (aller, futur simple) dans une autre ville.

---

Tu (amener, futur simple) ces dossiers au directeur.

---

Tu passes à la maison chercher ton cadeau.

---

Pierre et toi (venir, futur simple) me dire la vérité.

---