

160 activités ludiques pour étudier la langue française

Sources :

- ✓ *Interlignes, CE1, CE2, CM1, CM2*, P. Castera & al., Éditions SED, 2010
- ✓ *Français, des outils pour lire et écrire, CE2, CM1, CM2*, R. Léon, Hachette, 2005
- ✓ *Pratique des jeux littéraires en classe*, Yak Rivais, Retz, 1998

Conformité aux programmes 2008

- ✓ Consulter le [document de synthèse](#) en p.23 de ce document.

Quand les utiliser ?

- ✓ Pour découvrir une notion
- ✓ Pour remobiliser des connaissances antérieures (par exemple, lorsqu'en début de CM1 on revoit une notion déjà étudiée en CE).
- ✓ Pour s'entraîner
- ✓ En ateliers
- ✓ Durant l'aide personnalisée

Manipuler la langue, c'est effectuer des opérations de :

- ✓ Remplacement
- ✓ Ajout
- ✓ Effacement
- ✓ Déplacement
- ✓ Encadrement

Organisations possibles de la classe

- ✓ Élèves seuls
- ✓ Par groupes de deux ou trois
- ✓ Par groupes de trois ou quatre
- ✓ Collectivement

Formes possibles de travail

- ✓ A l'oral
- ✓ Sur l'ardoise
- ✓ Sur le cahier
- ✓ Au tableau

Sommaire

Grammaire

1. [La phrase, la ponctuation](#)
2. [Le groupe nominal](#)
3. [Le pronom](#)
4. [Le verbe et son sujet](#)
5. [Le complément](#)
6. [Adverbes, prépositions, conjonctions](#)
7. [Nature et fonction](#)
8. [Les propositions](#)

Conjugaison

1. [Passé, présent, futur](#)
2. [Temps et personnes](#)
3. [Infinitif et groupes](#)
4. [Le présent](#)
5. [L'imparfait](#)
6. [Le futur](#)
7. [Le passé composé](#)
8. [Autres](#)

Unité G1 - La phrase, la ponctuation



Le point, la majuscule pour délimiter la phrase

BULLES SANS PAROLES !

Matériel : des vignettes de BD avec des bulles vides. Jeu : chacun leur tour, les joueurs complètent les bulles par une phrase. Pour chaque phrase correcte, ils marquent un point.



LA FABRIQUE DE PHRASES

Chaque joueur prépare deux étiquettes : sur la première, il écrit un mot désignant un objet et, sur la seconde, un mot désignant une action. Exemple : chanson pleure. Ensuite, tous les joueurs placent leurs étiquettes dans une boîte. L'un des joueurs tire quatre mots. Exemple : chanson pleure enfant joue

Le premier qui réussit à construire une phrase qui ait du sens, en utilisant le plus de mots possibles, a gagné. Exemple : L'enfant pleure en écoutant une chanson.

LE CADAVRE EXQUIS

En laissant le hasard s'occuper des mots, on peut créer des textes poétiques ou drôles. Le premier joueur prend une feuille sur laquelle il écrit en secret le début d'une phrase (groupe sujet). Puis, il plie la feuille en accordéon pour cacher ce qu'il a écrit. Exemple : La maman de Pierre. Le second joueur écrit une fin de phrase commençant par un verbe. Exemple : joue dans la rue. Ensuite, les joueurs déplient le papier pour lire la phrase. Exemple : La maman de Pierre joue dans la rue.

LE MOT LE PLUS LONG

On écrit toutes les lettres de l'alphabet sur des petits papiers pliés en 4 pour faire une « pioche ». (On prévoit 4 exemplaires de chaque voyelle et 2 exemplaires de chaque consonne.)

Un élève vient tirer au sort 6 lettres. L'adulte écrit une classe au tableau : nom, verbe... Avec les 6 lettres, tous les élèves cherchent à écrire un mot de cette classe (le plus long possible).

Ensemble, on invente une phrase en utilisant ce nom.

LETTRE OBLIGATOIRE

On tire une lettre au sort. Tu dois trouver rapidement un nom qui contient cette lettre et inventer une phrase.

PRONONCIATION

Les joueurs apprennent ces phrases par cœur et essaient de les prononcer chacun leur tour.

- Donnez-lui à minuit huit fruits cuits, et si ces huit fruits cuits lui nuisent, donnez-lui à midi huit fruits crus.
- L'oiseau beau et gros, gros et beau, vole au dessus de l'eau, moins loin néanmoins qu'un pingouin malouin.
- Si six cents scies scient six cents cigares, six cent six scies scieront six cent six cigares.

PHRASE AMBIGUË

Cette phrase peut avoir deux sens différents. Pourquoi ?

Le capitaine dit le mousse est un imbécile.

QUIZZ DE LA PONCTUATION

Cherchez une affirmation vraie et une affirmation fausse.

Écrivez-les et proposez-les au reste de la classe.

Quand on voit un point, il faut faire une pause. ☹ affirmation vraie

Il faut mettre une majuscule après une virgule. ☹ affirmation fausse

TITRES ET COUVERTURES

Choisissez un de ces titres de livres. Cherchez une idée pour l'illustration de la couverture de ce livre. Présentez et expliquez votre idée. On peut demander aux élèves d'inventer un titre se terminant par un point d'exclamation, d'interrogation... *Qui a peur des vampires ? Ah ! si j'étais un monstre ! La petite fille au kimono rouge*

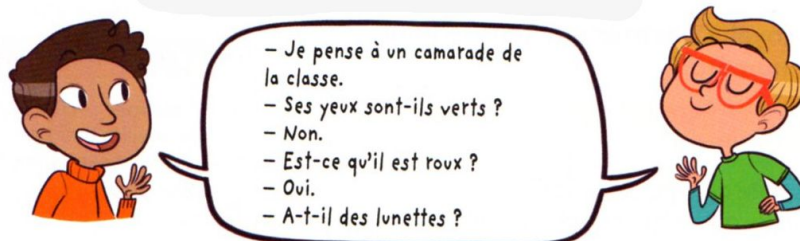
Le point d'interrogation pour poser une question

QUESTION DE GOÛT

Un joueur commence à poser une question proposant deux choix à son voisin. Exemple: Préfères-tu l'escalade ou la natation ? Le voisin devra répondre par deux phrases en utilisant deux mots de liaison différents. Exemple : Je n'aime ni l'escalade ni la natation ; ou j'aime l'escalade et la natation.

JEU DU PORTRAIT

Le meneur de jeu choisit un élève de la classe sans le dire aux autres. Les joueurs posent des questions pour trouver le nom de l'élève. Le meneur du jeu ne peut répondre que par oui ou non.



QUI EST-CE QUI ?

Un joueur pose une question à son voisin sur le modèle suivant : Exemple : Qui est-ce qui sort de la cheminée ? (Sort est le verbe.)

Son voisin doit alors répondre à la question. Exemple : le père Noël, (le père Noël est le groupe sujet.) Il doit ensuite identifier le verbe et le premier joueur, le sujet du verbe. Puis, les joueurs échangent les rôles. On marque un point par réponse juste. Celui qui a le plus de points a gagné.

CHER AUTEUR

Quelle question aimerais-tu poser à l'auteur du livre ou de l'histoire dont tu as fait la critique ? Dis-la à haute voix à l'ensemble de la classe, et explique pourquoi tu poserais cette question.

INTERVIEW

Un élève va jouer le rôle d'un personnage de son choix (sportif, chanteur...). Un autre élève joue le rôle du journaliste. L'interview doit durer au moins deux minutes.

DES QUESTIONS, UNE RÉPONSE

Les joueurs s'assoient en cercle. Chaque joueur a choisi le nom d'un animal. Exemple : Un éléphant. Un joueur est désigné pour répondre aux questions. Un premier joueur pose une question en employant « Est-ce que ... ? ». Exemple : Est-ce qu'il est gros ? Le deuxième pose une question en inversant le sujet et le verbe. Exemple : Vit-il en Afrique ? Le suivant doit utiliser un mot interrogatif dans sa question. Exemple : Que mange-t-il ? Si la réponse n'est pas trouvée, le quatrième joueur pose une question en utilisant de nouveau « Est-ce que ... ? ». Celui qui trouve est à son tour questionné.

DÉPLACEMENTS

Chaque joueur prépare une étiquette sur laquelle il écrit une phrase avec un sujet et un groupe verbal. Exemple : Jean de La Fontaine a écrit des fables. Puis il lit sa phrase. Le joueur suivant doit proposer une phrase interrogative avec le sujet inversé. Exemple : Quelles fables de Jean de La Fontaine connais-tu ? Un troisième joueur doit proposer une phrase déclarative dans laquelle le sujet est éloigné du verbe. Exemple : Jean de La Fontaine, au XVII^{ème} siècle, a écrit des fables. Puis on recommence avec une nouvelle phrase.

Le point d'exclamation pour s'étonner, s'émerveiller, donner un ordre

DEFENSE DE...

Matériel : des panneaux de signalisation ou d'interdiction.

Jeu : les joueurs s'assoient en cercle. Un joueur, tiré au sort, propose la phrase négative qui correspond au panneau montré par l'enseignant.



PETIT THÉÂTRE

Avec ton voisin ou ta voisine, entraîne-toi à dire ces phrases avec des intonations différentes.

C'est vraiment une réussite ! Le spectacle est annulé ! Dépêchez-vous !

IMPROVISATIONS

Matériel : trois petits papiers sur lesquels sont tracés en assez gros un ?, un ! et un .

Règle du jeu : les papiers sont placés dans une corbeille. À tour de rôle, les joueurs doivent prendre un papier au hasard et inventer une phrase qui corresponde au signe de ponctuation tiré au sort. Exemple : Je suis belle ! Pour chaque phrase correcte, le joueur marque un point.

Conseil : il est préférable d'utiliser un sablier pour limiter le temps.

JACQUES A DIT

Le joueur est désigné comme étant « Jacques ». Il donne des ordres à ses camarades en utilisant une phrase impérative. Quand la consigne est précédée des mots magiques : « Jacques a dit », les autres joueurs exécutent l'ordre donné. Exemple : Jacques a dit : « Levez les bras. » Si l'ordre n'est pas précédé des mots magiques, les joueurs ne doivent pas bouger. Si un joueur se trompe, il est éliminé. Le dernier restant devient « Jacques » à son tour.

UNE DÉCLARATIVE, DES EXCLAMATIVES

Les joueurs s'assoient en cercle. Chaque joueur prépare une phrase déclarative. Exemple : Ce jeu de cartes est ennuyeux. Un premier joueur dit sa phrase. Le suivant doit la transformer en une phrase exclamative. Exemple : Comme ce jeu de cartes est ennuyeux ! Puis il propose à son tour une phrase déclarative. Les joueurs marquent un point par phrase exacte et deux points supplémentaires s'ils proposent une autre transformation. Exemple : Quel jeu de cartes ennuyeux !

La phrase négative

J'AIME, JE N'AIME PAS

Le premier joueur invente une phrase qui commence par « j'aime ». Exemple : J'aime les glaces. Le joueur suivant doit finir la phrase en continuant par « mais je n'aime pas ». Exemple : mais je n'aime pas les poireaux.

Variantes : suivant le nombre de joueurs, on peut inverser les rôles. On peut aussi limiter le temps et utiliser un sablier. Il est possible alors de compter les points.

NON INTERDIT

Chaque joueur écrit une question à laquelle on doit répondre par une phrase négative. Exemple : Es-tu bavard(e) ? Je ne suis pas bavard(e) (selon qu'on s'adresse à un garçon ou à une fille). Un joueur pose sa question, un autre lui répond. S'il répond par non, il est éliminé. S'il répond en formulant correctement sa phrase négative, il pose à son tour sa question. Le jeu se termine quand il ne reste plus qu'un joueur.

CE N'EST PAS VRAI !

Avec un(e) camarade, cherche une question à laquelle on ne peut répondre que par non. Posez-la à un autre élève qui devra formuler une réponse complète. Essayez de trouver des questions drôles ou originales.

Est-ce que les poules ont des dents ?

Non, bien sûr, elles n'ont pas de dents.

MAIS, MAIS...

J'aime les pommes de terre. Mais je n'aime pas les poireaux.

A ton tour, invente deux phrases (ou plus) pour dire ce que tu aimes et ce que tu n'aimes pas.

NI OUI NI NON

Un élève pose des questions à un autre qui ne doit jamais répondre par oui ou par non. S'il dit oui ou non, il a perdu et il est remplacé.

Unité G2 - Le groupe nominal



Le nom

SONS

Cherche un nom où l'on trouve au moins deux fois le son [s].

Ex. : saucisson

Puis, invente une phrase avec.

TITRES DE LIVRES, D'ALBUMS

Choisissez trois titres de livres. Repérez les noms dans ces titres. Inventez un nouveau titre avec ces noms et l'illustrer.

Titres :

Qui a peur des vampires ?

Ah ! si j'étais un monstre !

La petite fille au kimono rouge

Ex : La fille du monstre au kimono...

ABÉCÉDAIRE

(avec des noms propres, hommes célèbres, pays...)

Le premier élève cherche un mot pour le A.

Ex. : A comme Armstrong

Le deuxième élève enchaîne avec un mot pour le B.

Ex. : B comme Brésil

Et ainsi de suite jusqu'à Z.

AUTO PORTRAIT EXPRESS

Cherche une expression qui rime avec ton prénom, comme dans l'exemple. Lis ta phrase à haute voix. Ex. : Je m'appelle Kévin et j'aime faire la cuisine.

JEU DU MARABOUT

(avec des prénoms, des noms de ville, de pays...)

Créer une liste de noms sur le principe du marabout – bout de ficelle – selle de cheval...

Bolivie-Vichy-Chili-Lybie-Birmanie-Niger-Germanie....

PETIT BAC

La classe tire au sort une lettre de l'alphabet. Avec un camarade, tu dois écrire le plus possible de noms propres qui commencent par cette lettre. On arrête au bout d'une minute. Même travail avec des noms communs.

QUI ES-TU ?

Fais la liste de toutes les manières possibles de te désigner toi-même. Ecris un petit texte en respectant la structure suivante, et en distinguant par des couleurs différentes nom propre et nom commun.

Ex. : Céline, une fille - Céline, une élève - Céline, la rêveuse....

SI J'ÉTAIS INDIEN(NE)...

Invente-toi un nom à la manière des Indiens d'Amérique

Ex. : Œil-de-bison, Cheval-Fogueux, Marmotte-qui-dort...

TITRES ET COUVERTURES

Choisissez des livres dont les titres contiennent des noms propres.

Le tour du monde d'Emile, par Aurélia Grandin

Paris par Claude Ponti....

TOP CHRONO

Vous avez, à chaque fois, 2 minutes pour trouver le plus grand nombre possible de :

- pays du monde - départements français - rois de France.

UNE LETTRE, UN MOT

Cherchez :

- un nom propre qui commence par un I

- un nom commun qui commence par un J

Continuer l'exercice en inventant d'autres consignes du même type pour vos camarades.

AU HASARD DANS LE DICTIONNAIRE

Un élève ouvre son dictionnaire au hasard. Il lit à haute voix le premier nom de la page. Toute la classe cherche les déterminants qui pourraient accompagner ce nom.

AUTOUR DE MOI

Un élève regarde autour de lui dans la classe. Il montre des objets et dit leur nom avec à chaque fois un déterminant différent. Ex. : une fenêtre, les rideaux, son cartable, cette affiche...

Le déterminant

UN DE PLUS !

Matériel : une série de photographies représentant des objets, un dictionnaire et un tableau des déterminants.

Jeu : chaque joueur doit faire précéder le nom de l'objet par tous les déterminants possibles. Il marque un point par réponse correcte.



ABC...

Matériel : un dictionnaire et un chronomètre

Noms propres (pays ou prénoms)		Noms communs (objets, animaux...)	
<i>Belgique</i>	<i>Bertrand</i>	<i>une bouée</i>	<i>une baleine</i>

Jeu : les équipes de 4 joueurs choisissent un certain nombre de thèmes : les pays, les prénoms, les légumes ou les fruits, les objets, les animaux... Une lettre est tirée au hasard. Chaque équipe doit compléter les colonnes en écrivant un nom commun ou un nom propre commençant par cette lettre. Le chronomètre indique le temps de la partie.

EN VOYAGE !

Un lieu est choisi. Le premier joueur propose une phrase avec un groupe nominal. Le suivant doit redire la même phrase en la complétant par un groupe nominal construit avec un article différent. Le jeu continue ainsi de suite jusqu'à ce que tous les articles aient été utilisés.



PASSE-MOI TON MOT

Un joueur choisit un objet de la classe et le désigne accompagné d'un déterminant. Exemple : tableau - le tableau. Le joueur suivant doit changer le déterminant et proposer un nouveau groupe nominal. Exemple : des tableaux. Les joueurs se passent à tour de rôle le groupe nominal jusqu'à ce que l'un d'eux ne trouve plus de déterminant différent. Il est alors éliminé. La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur... le gagnant !

L'OBJET MYSTÉRIEUX

Un joueur cache un objet. Chacun leur tour, les autres joueurs doivent deviner de quoi il s'agit en posant des questions. Attention, les joueurs ne pourront pas poser de questions sans déterminants interrogatifs ou démonstratifs. Exemple : De quelle couleur est cet objet ? Cet objet sert-il à écrire ? Le premier qui trouve a gagné. C'est alors à lui de cacher un objet.

QUEL ARTICLE ?

Les joueurs préparent une série d'étiquettes sur lesquelles ils écrivent des noms au singulier ou au pluriel, en indiquant leur genre. Exemple : arbuste (masculin) - mandarines (féminin). Un joueur pioche une étiquette et doit compléter le nom par les articles définis ou indéfinis qui conviennent. Exemple : un arbuste / l'arbuste -les mandarines / des mandarines. Un point est marqué pour chaque article trouvé et identifié.

ILS VONT ENSEMBLE

Chaque élève écrit un déterminant sur un petit papier (voir cahier outil).
A tour de rôle, les élèves viennent tirer un papier au sort et doivent rapidement trouver un nom qui peut aller avec et dire une phrase dans laquelle ce nom sera sujet.

Les accords

DEVINETTES

Avec ton voisin ou ta voisine, choisissez quelque chose que vous allez désigner par un mot au pluriel. Cherchez ensuite des adjectifs qui peuvent en parler, et allez les écrire au tableau. Les autres élèves doivent deviner ce que vous avez choisi.

Ex. : hauts ou bas, blancs ou gris (les nuages)

Puis, faire une phrase en utilisant tous les mots proposés.

INVENTAIRE

Cherche, dans un château-fort, ce que tu désignes au singulier et ce que tu désignes au pluriel. Va écrire les mots au tableau.

Ex. : le donjon, les créneaux

RETOUR SUR LES TEXTES

Cherche un personnage féminin que tu as bien aimé (ou pas) dans une histoire que tu as lue. Trouve des adjectifs pour en parler.

Ex. : Courageuse, mais énervante parfois...

Puis, transforme le texte, en remplaçant le héros féminin par un héros masculin.

L'enrichissement de la phrase

DEVINEZ LE PORTRAIT !

Un joueur tiré au sort choisit un portrait. Il fait la description du personnage aux autres élèves en utilisant des groupes nominaux enrichis. Le joueur qui trouve le bon portrait choisit à son tour un personnage.



DESSINÉ, C'EST GAGNÉ

Un joueur dessine sur le tableau un objet, un personnage ou un monument célèbre, ou encore un élève de la classe. Il doit faire deviner de quoi, ou de qui, il s'agit. Les joueurs font des propositions au fur et à mesure que le dessin se précise. Le premier qui a trouvé marque un point. On peut aussi constituer deux équipes. Un joueur fait deviner son dessin à ses coéquipiers. S'ils ne trouvent pas, l'autre équipe marque un point et c'est à son tour de jouer.

BOULE DE NEIGE

Un premier joueur choisit le nom d'un objet ou d'un animal (nom commun). Exemple: tableau. Le deuxième ajoute un déterminant pour compléter le nom. Exemple: un tableau. Le suivant rajoute un adjectif ou un autre nom. Exemple: un tableau noir. Et ainsi de suite... La partie se termine quand un joueur ne trouve plus de mot pour compléter le groupe. Ce joueur est alors éliminé.

L'ÉCRITURE-DICTIONNAIRE

Réécrit ce texte en remplaçant les mots soulignés par leur définition dans le dictionnaire.

Une souris verte qui courait dans l'herbe...

Un petit animal vert, rongeur à longue queue, qui courait dans l'étendue de plantes à tige souple...

LE TITRE TRONQUÉ

Chaque joueur cherche un titre de livre ou de film avec un groupe nominal enrichi par une ou des expansions du nom. Il prépare ensuite une étiquette sur laquelle seuls le déterminant et le nom noyau sont inscrits. Exemple : Le Petit Chaperon rouge → Le Chaperon. Toutes les étiquettes sont rassemblées. Un joueur pioche une étiquette et doit découvrir le titre complet. Il marque un point et peut alors donner la nature des expansions. Exemple : petit — adjectif qualificatif ; rouge → adjectif qualificatif. Un point supplémentaire est marqué pour chaque nature identifiée. S'il ne trouve pas, les autres joueurs peuvent répondre.

PHRASE BOULE DE NEIGE

On choisit une phrase courte.

Un premier élève trouve un mot (ou un groupe de mots) pour l'enrichir, un deuxième élève ajoute encore quelque chose et ainsi de suite.

Ex.: Un crocodile s'approche. Un grand crocodile s'approche. Un grand crocodile vert s'approche.

Puis, on transforme la phrase, en remplaçant le nom du sujet par un nom du genre opposé.

Une girafe s'approche. Une grande girafe s'approche...

L'adjectif qualificatif

OBJET MYSTÈRE

Un joueur cache un objet. Chacun leur tour, les autres doivent deviner de quoi il s'agit en posant des questions. Mais attention, les joueurs ne pourront pas donner de noms d'objets sans avoir ajouté un adjectif qualificatif. Exemple : Est-ce que cet objet est dur, gros, chaud ? Le premier qui trouve a gagné. C'est alors à lui de cacher un objet.

ABÉCÉDAIRE DES ADJECTIFS

Un premier élève donne un adjectif qui commence par un A.
Le deuxième cherche un adjectif qui commence par un B, et ainsi de suite...
Aimable, Beau, Chaud...

ADJECTIF ET NOM

Cherche un adjectif qui peut aussi être un nom : *nouveau... un nouveau*

OBJET MYSTÈRE

Rapporte un objet de chez toi, caché dans un sac.
Un élève volontaire viendra le toucher et dira ce qu'il sent avec des adjectifs.
La classe devra deviner de quel objet il s'agit : *C'est rond, c'est léger...*

PHRASE ÉLASTIQUE

Rallonger une phrase en ajoutant à chaque nom un adjectif qualificatif commençant par la même lettre.
Exemple : *La mouche vole.* → *La mouche mélancolique vole.*
Même jeu en ajoutant à chaque nom une relative.
Même jeu en ajoutant à chaque nom un complément du nom.

La proposition relative

SUBSTITUTIONS

Matériel : chaque joueur prépare une étiquette sur laquelle il écrit un nom enrichi par un adjectif qualificatif, une proposition relative ou un groupe nominal.
Règle : un premier joueur tire une étiquette. Exemple : Le chat bleu. Il doit indiquer la nature du mot ou groupe de mots qui complète le nom pour marquer un point. Exemple : bleu, adjectif qualificatif Son voisin doit remplacer l'adjectif qualificatif par une proposition relative. Exemple : Le chat qui était bleu. Le troisième doit remplacer la proposition relative par un groupe nominal. Exemple : Le chat au pelage bleu. Chacun marque à son tour si la réponse est correcte.

ENRICHIR, C'EST GAGNER

Le premier joueur invente un début de phrase qui commence par « C'est l'histoire de », suivi d'un personnage de littérature de jeunesse. Exemple : C'est l'histoire d'un Petit Chaperon Rouge. Le joueur suivant doit finir la phrase en continuant par une proposition relative. Exemple : qui amenait une galette de beurre à sa grand-mère. On peut inverser les rôles et commencer par la fin de la phrase, le joueur suivant devant retrouver le début.

GÉOGRAPHIE RELATIVE

La classe choisit un thème. Exemple : les pays. Chaque équipe de quatre joueurs prépare une devinette en employant trois propositions relatives avec trois pronoms relatifs différents. Exemple : C'est un pays qui a une frontière commune avec la France, où l'on parle quatre langues, qu'apprécient les amateurs de ski (Réponse : la Suisse.) Chaque équipe lit sa devinette à tour de rôle. La première équipe qui trouve marque un point.

DEVINETTE À TIROIRS

Qui est la sœur de la fille de ma grand-mère ?
Cherche d'autres devinettes construire de la même manière.

Unité G3 - Le pronom



RETROUVE LES PRONOMS !

Avant de commencer, chaque élève prépare une phrase avec un sujet, un verbe et un complément d'objet. Un joueur propose sa phrase. Exemple : Une princesse aimait la soupe. Le suivant doit compléter la phrase en remplaçant le ou les groupes nominaux sujet ou complément par le pronom personnel correspondant. Exemple : Elle l'aimait. Puis c'est à son tour de proposer une phrase. Pour chaque réponse exacte, un point est marqué.

LE PERSONNAGE MYSTÉRIEUX

Chaque équipe de quatre joueurs choisit un personnage historique. Exemple : Louis Pasteur. Les joueurs des autres équipes posent à une équipe tirée au sort une question commençant par un pronom interrogatif. Exemple : Qu'a-t-il inventé ? Les joueurs répondent en utilisant un pronom possessif ou démonstratif. Exemple : Les inventions, à son époque, sont nombreuses, mais la sienne a permis de sauver des vies. La première équipe qui trouve l'identité du personnage mystérieux gagne. C'est alors à cette équipe de répondre aux questions.

RETROUVE LES PRONOMS !

Avant de commencer, chaque joueur prépare une phrase avec un sujet, un verbe et un ou plusieurs compléments d'objet. Exemple : L'employé du musée vend des billets d'entrée aux visiteurs. Le premier joueur énonce sa phrase que le second doit reformuler en remplaçant le ou les groupes nominaux sujet ou complément par le pronom personnel correspondant. Exemple : Il les leur vend. Puis c'est à son tour de proposer une phrase. Pour chaque réponse exacte, un point est marqué.

HISTOIRE RELAIS

On choisit une histoire que toute la classe connaît. Un(e) élève commence à raconter. Un(e) autre continue, et ainsi de suite...en employant à chaque fois un substitut différent pour désigner le(s) héros...

Unité G4 – Le verbe et son sujet



Sujet et verbe

LE RELAIS DES MIMES

Les joueurs s'assoient en cercle. Un premier joueur invente un groupe sujet. Le joueur suivant continue avec un groupe verbal. Un troisième mime la phrase.



PIGEON VOLE

Un joueur fait une proposition associant une personne, un animal ou un objet à un verbe. Exemple : pigeon - vole. Si sa proposition est exacte, les autres joueurs lèvent le bras ; si elle est fautive, ils ne doivent pas bouger. Ceux qui se trompent sont éliminés. Le dernier en jeu devient l'animateur.

QUI EST-CE QUI ?

Le joueur pose à son voisin une question sur le modèle suivant : Qui est-ce qui entre dans la classe ? Son voisin doit alors répondre à la question en encadrant le sujet par C'est... qui ou Ce sont... qui. Exemple : C'est la maîtresse qui entre dans la classe (la maîtresse est le sujet). Puis il doit identifier le verbe de la question. Le premier joueur doit ensuite indiquer la nature du sujet (la maîtresse est un groupe nominal). Après quoi, les joueurs échangent les rôles. On marque un point par réponse juste.

DEPLACEMENTS

Chaque joueur prépare une étiquette sur laquelle il écrit une phrase avec un sujet et un groupe verbal. Exemple : Une princesse vivait en haut d'une tour. Un joueur lit sa phrase. Le suivant doit déplacer le sujet en l'inversant avec le verbe. Exemple : En haut d'une tour vivait une princesse. Le troisième déplace le sujet en l'éloignant du verbe. Exemple : Une princesse, autrefois, vivait en haut d'une tour. Le suivant recommence avec une nouvelle phrase.

Identifier le sujet

DEVINETTE

Avec ton voisin ou ta voisine, invente une devinette, comme dans l'exemple. Propose-la à tes camarades. Ex : Il éclaire, il chauffe, mais parfois il brûle. *Le soleil*

CHASSE AUX MOTS

Essaie de repérer un mot nouveau, à la radio, à la télévision ou sur une publicité. Note-le et apporte-le en classe pour le dire à tes camarades. Invente une phrase dans laquelle ce mot sera le sujet.

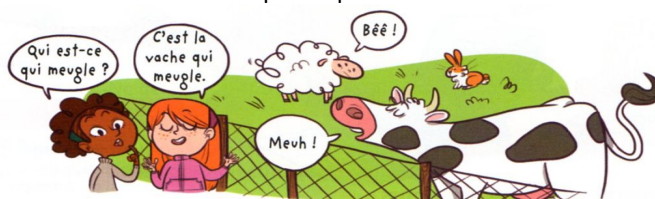
FABRIQUONS DES PHRASES

La classe prépare une « pioche » de mots écrits sur des petits papiers pliés en quatre. Chaque élève tire ensuite un mot au sort et doit l'employer oralement dans une phrase en tant que sujet de la phrase.

Identifier le verbe

LES CRIS DES ANIMAUX

Chaque équipe de quatre joueurs cherche dans le dictionnaire des verbes désignant les cris des animaux (bourdonner, bêler, beugler, miauler, aboyer, japper...). Puis elle prépare une devinette en employant Qui est-ce qui? La première équipe qui identifie l'animal marque un point.



LE PENDU

Un joueur choisit un verbe à l'infinitif que les autres doivent découvrir. Il écrit au tableau la première et la dernière lettres du verbe. Puis il indique le nombre de lettres à trouver en les signalant par un tiret. Exemple : pour le verbe MANGER, on indique : M _ _ _ _ R.

Les joueurs proposent des lettres, une par une. Lorsque qu'une lettre figure dans le mot, le meneur du jeu l'inscrit à sa place, autant de fois qu'elle apparaît dans le mot. Si elle n'y est pas, il commence à dessiner la potence et le pendu. Le gagnant est celui... qui n'est pas pendu !

PROVERBES ET DICTONS

Cherche un proverbe dont le verbe est au présent. Dis-le à haute voix et écoute ceux de tes camarades. *Qui va à la chasse perd sa place.* Repérer les verbes.

ACROSTICHE VERBAL

Écrire une phrase (un texte court) dont chaque verbe commence par une lettre donnée.

Je me **promène** chaque soir, je **parle** avec mon voisin puis je **prépare** le repas.

On peut aussi transformer une phrase en la réécrivant suivant la même consigne.

La petite chèvre gambade dans la montagne. Soudain, elle rencontre le loup.

La petite chèvre va dans la montagne. Soudain, elle voit le loup.

PETIT BAC

On tire au sort une lettre de l'alphabet. Écrire le plus possible de verbes qui commencent par cette lettre. On arrête au bout d'une minute.. *Petit bac*

Les accords

QUIZ PLURIEL

Avec ton (ta) voisin(e), prépare une question qui demande une réponse au pluriel. Les autres élèves doivent écrire cette réponse.

Ex. : Comment appelle-t-on les fruits du cerisier ? Les fruits du cerisier *s'appellent* les cerises.

Unité G5 - Le complément



Les groupes compléments

CADAVRE EXQUIS

Le premier élève trouve un GNS, le second un verbe ; le troisième un complément. On déplie... et on a un « cadavre exquis », c'est-à-dire une phrase bizarre, drôle, étonnante ou poétique...

OÙ ? QUAND ? POURQUOI ?

Matériel : des étiquettes avec des événements qui se déroulent au cours de l'année (galette des Rois, Noël, 14 Juillet...).

Jeu : une équipe de 4 joueurs pioche une étiquette. Elle doit présenter l'événement en répondant aux questions : où ? quand ? pourquoi ? Un point est attribué pour chaque réponse correcte.



LE TAROT DES PHRASES

Chaque joueur est muni de trois fiches : sur la première, il écrit ou dessine un mot désignant un objet (ex. : une maison), sur la deuxième, une personne (ex. : le maître), et une action (ex. : manger) sur la troisième. Les fiches sont ensuite séparées en trois tas.

Puis, les joueurs forment deux équipes. Un joueur tire une carte de chaque tas. Chaque équipe essaie alors de constituer une phrase avec un sujet, un verbe et un complément d'objet. Exemples : ramasser + des pommes + ma mère - Ma mère ramasse des pommes. / emmener + le bus + mon père - Le bus emmène mon père. La première équipe qui trouve une phrase ayant du sens marque un point. C'est ensuite à un membre de l'équipe adverse de tirer trois fiches. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.

OÙ, QUAND, COMMENT ?

Un joueur invente une phrase avec un sujet et un groupe verbal. Exemple : Une jeune fille aimait un prince. Le suivant doit compléter la phrase en répondant à la question QUAND ? Exemple : Autrefois, une jeune fille aimait un prince. Le troisième complète la phrase en répondant à la question OÙ ? Exemple : Autrefois, dans un château, une jeune fille aimait un prince. Le quatrième répond à la question COMMENT ? Exemple : Autrefois, dans un château, une jeune fille aimait passionnément un prince. Le jeu s'arrête lorsqu'on ne peut plus ajouter de complément à la phrase. C'est au dernier de commencer une nouvelle phrase.

UN PERSONNAGE QUI N'EST PAS SEUL

Avant de commencer, les élèves préparent des étiquettes sur lesquelles ils écrivent le nom d'un personnage de conte. Exemple : Cendrillon.

Un joueur tire une étiquette et lit le nom du personnage. Chaque équipe doit alors trouver une phrase avec le plus de compléments possible. Exemple : Cet après-midi, dans les jardins du château, Cendrillon a cueilli des fleurs pour son père. Un point est attribué pour chaque complément trouvé et identifié.

PLUSIEURS COMPLÉMENTS D'OBJET, C'EST GAGNÉ !

Les joueurs préparent des étiquettes sur lesquelles ils écrivent des verbes qui admettent des compléments d'objet (COD, COI, COS). Exemple : - attraper/écrire/parler.

Les équipes piochent un verbe et doivent chercher à partir de ce verbe le plus de COD, COI et COS possible. L'équipe qui a trouvé le plus grand nombre de constructions correctes a gagné.

PERSONNAGE MYSTÈRE !

Les joueurs choisissent une période historique et un personnage correspondant à cette période. Exemple : Christophe Colomb. Le premier joueur, tiré au sort, donne un indice : C'est un navigateur. Chacun leur tour, les joueurs doivent deviner de qui il s'agit en posant les questions : Où ? Quand ? Comment ? Le joueur interrogé répond à l'aide de compléments circonstanciels. Exemples : Comment ? 1 Courageusement. Quand ? Au x^e siècle. Où ? En Amérique. Le premier qui trouve a gagné. C'est alors à lui de proposer son personnage et de répondre aux questions.

LA FABRIQUE DE COMPLÉMENTS

La classe choisit un thème. Exemple : l'Afrique. Les joueurs préparent des étiquettes sur lesquelles ils écrivent un GN sujet. Exemple : les femmes. Un joueur tire une étiquette et la lit. Chaque équipe doit alors trouver une phrase avec le plus de GN compléments possible. Exemple : Au puits du village, tous les matins, les femmes remplissent les outres avec précaution. Un point est attribué pour chaque complément trouvé et identifié.

UN SEUL VERBE, DIFFÉRENTS COMPLÉMENTS D'OBJET

La classe est partagée en équipes de quatre joueurs. Chaque équipe prépare une liste de verbes qui admettent différentes constructions. Exemple : jouer jouer une sonate (COD) ; jouer du violon (COI). Chaque équipe lit à tour de rôle sa liste et marque un point pour chaque bonne réponse trouvée. L'équipe qui a le plus de points gagne la partie.

DES NATURES DIFFÉRENTES

Un joueur invente un début de phrase comportant un verbe d'action. Exemple : La pluie tombait. Le second joueur doit finir la phrase en ajoutant un CC et en indiquant son sens et sa nature. Exemple : La pluie tombait sur la ville endormie. CC de lieu, groupe nominal avec préposition. Un point est attribué pour chaque complément trouvé et un point supplémentaire pour l'identification de la nature.

L'attribut du sujet

DEVINETTES

Un thème est choisi. Exemple : les animaux de la ferme, les sports... Chaque équipe de quatre joueurs prépare une devinette en employant trois adjectifs attributs du sujet.

Chaque équipe lit à tour de rôle sa devinette aux autres équipes. La première équipe qui trouve marque un point. On peut varier aussi la nature des attributs.

QUEL EST LE TITRE ?

Le but du jeu est de découvrir le titre d'une œuvre littéraire à partir du portrait du personnage principal. Chaque équipe de trois joueurs choisit un personnage et prépare une devinette en employant trois attributs du sujet de nature différente. Exemple : Elle s'appelle Alice. Elle est blonde. Elle a l'air curieuse. Un joueur lit ensuite la devinette aux autres équipes. La première équipe qui trouve le titre de l'œuvre dont est issu le personnage (Alice au pays des merveilles dans l'exemple) marque un point.

Unité G6 – Adverbes, préposition, conjonctions



L'ADVERBE MYSTÉRIeux

Les joueurs préparent une série d'étiquettes sur lesquelles ils écrivent des adverbes de manière à partir d'adjectifs en y ajoutant le suffixe -ment. Exemple : douce + -ment -* doucement. Un joueur pioche une étiquette et mime l'adverbe. Les autres joueurs ont trente secondes pour découvrir l'adverbe secret. Le premier qui trouve marque un point et pioche à son tour. Si personne ne trouve, le joueur peut leur donner l'adjectif pour les aider et gagne alors un point.

PHRASE ÉLASTIQUE

Rallonger une phrase en ajoutant à chaque verbe un adverbe commençant par la même lettre.

Exemple : La mouche vole. → La mouche vole vivement.

L'ANIMAL MYSTÉRIeux

La classe choisit un thème. Exemple : les animaux d'une même espèce. Chaque équipe de quatre joueurs prépare une devinette en employant des adverbes de degré. Exemple : C'est un mammifère qui vit en Asie. Il est plus petit que celui qui vit en Afrique. Son nez est très allongé.

Chaque équipe lit à tour de rôle sa devinette. La première équipe qui identifie l'animal marque un point. Réponse : l'éléphant d'Asie.

Unité G7 – Nature et fonction



UN GROUPE NOMINAL, PLUSIEURS FONCTIONS

Les joueurs préparent une pioche de groupes nominaux : déterminant + nom. Un joueur tire une étiquette. Les joueurs écrivent des phrases en employant le groupe nominal dans une fonction différente : sujet, complément d'objet, complément circonstanciel... Exemple : la nuit → la nuit est obscure. (sujet)/l'aime la nuit, (complément d'objet)... Les joueurs marquent un point par phrase exacte. S'ils indiquent la fonction du groupe nominal, ils gagnent deux points de plus.

Unité G8 – Les propositions



LA PHRASE COMMANDÉE

Chaque équipe de quatre joueurs prépare une étiquette sur laquelle elle écrit une structure de phrase comportant différentes fonctions grammaticales. Exemple : sujet + verbe conjugué + CO + CC. Les équipes piochent une étiquette et doivent construire une phrase correspondant à la consigne. Exemple : L'inspecteur Interroge le suspect calmement. Un point est attribué pour chaque réponse exacte. Un point supplémentaire est marqué pour chaque nature identifiée.

LES PROPOSITIONS ENCHAÎNÉES

Le but du jeu est de construire des phrases en enchaînant le plus de propositions possible. Les joueurs s'assoient en cercle. Un joueur est désigné pour démarrer le récit. Exemple : Il était une fois un roi et une reine... Son voisin poursuit le récit avec une nouvelle proposition. Exemple : qui avaient deux filles. L'une était très belle... Le joueur suivant continue. Exemple : mais elle était connue pour sa méchanceté... Si un joueur ne peut pas enrichir l'histoire avec une nouvelle proposition, il est éliminé.

UNE PROPOSITION QUI N'EST PAS SEULE

Avant de commencer, chaque joueur prépare une pioche d'étiquettes constituée de conjonctions de coordination, de virgules et de points-virgules. Le meneur du jeu annonce une proposition indépendante que les autres joueurs devront compléter par d'autres propositions en fonction des étiquettes piochées. Exemple : Ce soir-là, la neige tombait abondamment... Le suivant pioche l'étiquette « et ». → et le silence régnait sur la ville... Le troisième pioche l'étiquette « car ». → car chacun était rentré chez soi. Le premier joueur qui trouve la proposition et peut dire si elle est coordonnée ou juxtaposée marque un point.

Unité C1 - Passé, présent, futur



AUTREFOIS, MAINTENANT ET DEMAIN ?

À ton tour, invente des phrases qui présentent un objet à travers le temps (un vêtement, par exemple).



LE PASSAGER DU TEMPS

Le meneur de jeu compose deux équipes. Un joueur de la première équipe raconte un moment de sa journée en deux ou trois phrases et indique le temps employé. Exemple : Le matin, le réveil sonne. Je me lève et je vais déjeuner. Il fait nuit. (Présent.)

Les joueurs de la deuxième équipe doivent alors transformer les phrases en changeant le temps et en ajoutant un indicateur de temps (hier, demain...). S'ils réussissent, l'équipe marque un point. Exemple : Hier, le réveil a sonné. Je me suis levé et je suis allé déjeuner. Il faisait nuit. (Passé.) C'est ensuite à la deuxième équipe de proposer un événement et à la première de le transformer.

QUESTIONS

À quels personnages du passé pourrais-tu poser ces questions si cela était possible ?

- Est-ce que tu avais froid dans ta caverne ?
- Pourquoi es-tu parti faire le tour du monde ?
- Est-ce que tu savais lire et écrire ?

À TRAVERS LE TEMPS

Matériel à fabriquer : un jeu de cartes comprenant dix cartes avec des verbes à l'infinitif, six cartes pronoms personnels sujets (je, tu...), six cartes adverbes de temps (autrefois, maintenant, bientôt...), jeu : le premier joueur tire une carte de chaque tas et construit une phrase. Exemple : saisir - elle - maintenant : Maintenant, elle saisit la balle. Le joueur suivant tire une carte verbe et une carte pronom personnel sujet et propose une phrase dont l'action a lieu avant celle donnée précédemment. Exemple : - je - regarder : juste avant, je regardais le match. Le troisième joueur tire deux cartes et propose une phrase dont l'action se passe après la première action. Exemple : nous - déplacer : Bientôt, nous déplacerons les paniers.

BÂTON DE PLUIE

Le meneur de jeu passe le bâton de pluie en donnant un verbe et un indicateur de temps. Exemple : autrefois, connaître. Celui qui reçoit le bâton doit proposer une phrase correspondant aux indications données. Exemple : Autrefois, on ne connaissait pas tous les pays. Si le groupe valide la réponse, le joueur prend la place du meneur. Le temps de recherche peut être limité.

RETOUR SUR NOS TEXTES

Rassemblez des histoires que vous avez lues récemment.

Avec quels temps sont-elles écrites ? Pourquoi, à votre avis ? *Retour sur nos textes*

Rassemblez des histoires que vous avez lues récemment.

Avec quels temps sont-elles écrites ? Pourquoi, à votre avis ?

Unité C2 – Temps et personnes



CHANGEONS DE PERSONNE !

Un joueur choisit un verbe et un pronom personnel.

Son voisin doit conjuguer le verbe à la personne demandée.

Le joueur suivant conjugue le verbe en variant la personne et/ou le temps.



RELAIS

Un élève invente une question sur le modèle suivant. Exemple : Que fait le lion ?

Les autres joueurs doivent alors donner la réponse. (Il rugit.) Ensuite, ils mettent la question au pluriel et y répondent : Que font les lions ? Ils rugissent.

Le premier qui répond correctement marque un point. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points à la fin du temps imparti.

Ce jeu peut partir d'un thème comme « le cri des animaux ».

JEU DE CARTES

La classe va construire un jeu de cartes pour la conjugaison.

Pour cela il faut préparer :

10 cartes avec des infinitifs de verbes

8 cartes « personnes » : je, tu, il/elle...

4 cartes « temps » (ou plus) : présent, imparfait, futur, passé composé

A tour de rôle, les élèves viennent tirer au sort 1 carte dans chaque série et écrire au tableau la forme demandée.

carte 1 : vendre – carte 2 : nous – carte 3 : passé composé (forme à construire : nous avons vendu.)

QUESTIONS

À quels personnages du passé pourrais-tu poser ces questions si cela était possible ?

a. Est-ce que tu avais froid dans ta caverne ?

b. Pourquoi es-tu parti faire le tour du monde ?

c. Est-ce que tu savais lire et écrire ?

RELAIS

Le premier élève dit une forme conjuguée. Le suivant doit changer soit la personne, soit le temps, et ainsi de suite... A la cinquième forme, on change de verbe.

HISTOIRE SANS SUITE

Le premier joueur commence une phrase contenant un temps simple. Exemple : Max hurle et ses camarades crient. L'autre joueur doit répéter la phrase en utilisant un temps composé. Exemple : Max a hurlé et ses camarades ont crié. Ce joueur propose à son tour une phrase à un temps simple qui sera complétée par l'autre joueur.

On peut ajouter d'autres contraintes à ce jeu : durée, interdiction de répéter des mots déjà dits...

LA VIE EST UN ROMAN

Le but du jeu est de raconter une histoire en employant l'imparfait et le passé simple. Le premier joueur commence en donnant des informations sur le décor. Exemple : La nuit était sombre. Le suivant doit continuer l'histoire en décrivant un personnage ou en donnant une action. Exemple : Un homme étrange était là. Il se retourna brusquement et sortit une arme. Chaque joueur qui propose une phrase correcte marque un point. Celui qui ne peut pas ajouter de phrase passe son tour. Le jeu se termine quand l'histoire est finie. On peut proposer différents genres littéraires comme ici le roman policier.

TRANSFORMATIONS

Le premier joueur propose une phrase à un temps simple de son choix. Le suivant doit redire la même phrase au temps composé correspondant (présent / passé composé ; futur / futur antérieur ; imparfait / plus-que-parfait). Exemple : je visite la cathédrale de Bourges. → J'ai visité la cathédrale de Bourges. Le troisième joueur continue en proposant une nouvelle phrase à un autre temps simple, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les temps connus aient été utilisés.

QUI SUIS-JE ?

Matériel : 10 feuilles A4 sur lesquelles les joueurs écrivent un verbe conjugué à un temps et à une personne choisis; une épingle à nourrice. Exemple : il mangeait.

Jeu : le meneur de jeu tire au sort une feuille qu'il accroche au dos d'un joueur et lui annonce l'infinitif de ce verbe. Exemple : manger. Le joueur doit alors deviner de quel temps et de quelle personne il s'agit en posant cinq questions auxquelles on ne peut répondre que par oui ou par non. Exemple : Le verbe est-il au présent ? Est-ce une personne du pluriel ? L'élève doit alors donner une proposition. S'il a la bonne réponse, il marque un point et choisit un verbe conjugué pour un autre joueur. Dans le cas contraire, il ne marque pas de point et le joueur suivant tire un nouveau verbe.

Unité C3 – Infinitif et groupes



MIMÉ, C'EST GAGNÉ !

Les joueurs s'assoient en cercle. Un premier joueur dit un verbe à l'infinitif. Le joueur suivant propose une forme conjuguée et désigne un ou des élèves de la classe. Le ou les joueurs désignés miment l'action.



QUAND JE SERAI..., J'AURAI... !

Chaque joueur reprend, à son tour, le modèle de phrase suivante : Quand je serai..., j'aurai... Puis il change le pronom de conjugaison : je, tu, il/elle, nous, vous, ils/elles. On peut aussi jouer avec la phrase : Quand j'étais..., j'avais... Chaque verbe conjugué correctement rapporte un point.



LA PÊCHE AUX VERBES

Le premier joueur écrit un nom et le montre aux autres joueurs. Ces derniers doivent dire le plus grand nombre de verbes d'action à partir du mot proposé en un temps limité. Exemple : À partir du mot porte, on peut retenir les verbes : ouvrir, fermer, peindre, prendre... Les joueurs marquent un point par action trouvée. C'est ensuite au deuxième joueur de choisir un nom...

LES TROIS VONT ENSEMBLE

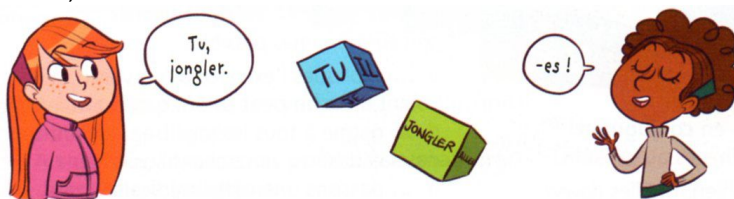
Matériel : dix cartes sur lesquelles les joueurs ont écrit des verbes du 3e groupe à l'infinitif ; six cartes sur lesquelles ils ont écrit les pronoms personnels sujets ; quatre cartes sur lesquelles ils ont écrit des temps différents.
Jeu : après avoir retourné les trois tas de cartes, un joueur tire une carte de chaque paquet et les place au centre de la table. Le premier qui construit une phrase en utilisant les trois cartes marque un point. Exemple : dire - ils - passé simple : Ils ne dirent pas de bêtises.

PETIT BAC

Chaque joueur prépare une feuille avec trois colonnes correspondant aux trois groupes verbaux. Le premier joueur propose une lettre de l'alphabet. Les autres joueurs doivent trouver le plus rapidement possible un verbe de chaque groupe commençant par la lettre donnée. Dès que l'un des joueurs a complété chaque colonne, ses réponses sont validées par le groupe. On compte un point par réponse juste. Le joueur qui a le plus de points devient le meneur de jeu.

TIREZ LES DÉS !

Matériel : deux dés en carton : un avec des verbes du 1er groupe à l'infinitif (un verbe sur chaque face), l'autre avec les pronoms de conjugaison. Jeu : un joueur lance les dés. Le premier joueur qui épelle correctement la terminaison lance, à son tour, les dés.



Unité C4 – Le présent



TERMINAISONS AU SORT !

Matériel : un dé avec un pronom de conjugaison sur chaque face (je, tu, il, elle, nous, vous, ils, elles). Six cartes avec l'infinitif des verbes : être, avoir, faire, dire, aller, venir.

Jeu : les élèves constituent des équipes de trois joueurs. Un joueur lance le dé. Un autre tire une carte avec le verbe. Le troisième conjugue le verbe au présent, à la personne indiquée par le dé. L'équipe gagnante est celle qui a donné le plus de réponses exactes.



JOURNALISTE SPORTIF

Un joueur fait semblant de commenter un événement sportif en direct (en utilisant des verbes du 1er groupe). Les autres doivent deviner de quel sport il s'agit. On peut limiter le temps de commentaire avec un sablier. Celui qui trouve marque un point. En fin de partie, le joueur qui a le plus de points a gagné.

BIEN JOUÉ

Le meneur de jeu donne l'infinitif d'un verbe du 2e groupe en s'aidant de tableaux de conjugaisons. Il propose ensuite une personne. Exemple : 2e personne du singulier de finir. Le premier joueur qui trouve la réponse, ici tu finis, marque un point. Celui qui totalise le plus de points dans le temps imparti a gagné.

LES ASSOCIÉS

L'un des joueurs prépare dix cartes sur lesquelles il écrit un verbe du 3e groupe à l'infinitif. Le second joueur prépare le même nombre de cartes sur lesquelles il écrit un groupe nominal au singulier ou au pluriel.

Après avoir retourné les deux tas, un des joueurs tire une carte dans chaque paquet. Le premier qui construit une phrase au présent de l'indicatif en utilisant ces deux mots marque un point. Exemple : sortir - les bateaux → Les bateaux sortent du port.

QUI SUIS-JE ?

Un joueur choisit un objet et le décrit aux autres en utilisant les verbes être et avoir. Exemple : Il a six faces. Il est petit.

Les autres joueurs doivent deviner de quoi il s'agit (ici, un dé). Le premier qui trouve marque un point. Celui qui a le plus de points a gagné.

RELAIS

Le premier joueur donne une phrase. Exemple : Ils ramassent le blé. Le joueur suivant doit redire la phrase en changeant la personne et ainsi de suite. Exemple : - Nous ramassons le blé. Il est interdit de donner les personnes dans l'ordre. Dès que toutes les possibilités ont été données, on change de phrase et de groupe pour le verbe proposé.

MIME

Jeu : un joueur imite une scène de la vie quotidienne. Par exemple : une personne attend dans la salle d'attente d'un médecin. Les autres joueurs doivent deviner ce qui se passe et employer le présent pour l'expliquer. Le premier qui trouve prend la place de celui qui mime. Variante : deux équipes peuvent s'opposer. L'équipe qui marque le plus de points a gagné.

VILLES CÉLÈBRES

Matériel : une encyclopédie ou des documents touristiques sur les villes françaises, un accès à Internet. Jeu : les joueurs doivent retrouver le nom de villes célèbres grâce à leurs spécialités. Le meneur de jeu propose un indice pour faire deviner une ville. Exemple : Elle est célèbre pour son brie (Meaux). Le joueur suivant donne une réponse. S'il se trompe, il est éliminé. Lorsque le premier tour est terminé, le meneur propose un deuxième indice. Exemple : On y fabrique de la moutarde. Le premier qui trouve la réponse propose à son tour une devinette. Le jeu s'arrête quand tous les participants ont fait rechercher une ville.

Unité C5 – L'imparfait



AUTREFOIS !

Les joueurs observent le tableau. Chaque joueur, à son tour, dit une phrase pour décrire ce qu'il voit. Pour marquer un point, il doit utiliser l'imparfait.



Pieter BRUEGHEL, *Les jeux d'enfants*, détail.



IL ÉTAIT UNE FOIS...

Les joueurs s'assoient en cercle et désignent un meneur de jeu. Celui-ci commence à raconter une histoire qu'il invente puis s'arrête brusquement. Son voisin doit inventer la suite. Au signal du meneur de jeu, le joueur s'arrête et le suivant continue l'histoire, et ainsi de suite. On peut alors inventer les histoires les plus farfelues mais toujours à l'imparfait.

J'AI RÊVÉ QUE...

J'ai rêvé que je volais comme un oiseau.

J'ai rêvé qu'il faisait toujours beau.

A toi d'exprimer un rêve.

JE DEMANDE...

Le meneur du jeu demande d'écrire un verbe conjugué à l'imparfait. Exemple : je demande le verbe dire à la 2e personne du pluriel. Les joueurs écrivent la réponse sur leur ardoise. Si leur réponse est exacte : vous disiez, ils marquent un point. Le plus rapide devient alors le meneur.

DES MONUMENTS

Matériel : une documentation concernant la région où se situe l'école et des étiquettes ou des cartes vierges.
Jeu : les joueurs font la liste des monuments historiques de leur région, puis écrivent ces noms sur des étiquettes. Le premier joueur tire une carte et doit expliquer à quoi servait le bâtiment à l'origine en utilisant uniquement l'imparfait. Il peut s'aider des documents fournis. Exemple : Les arènes de Nîmes. → Elles étaient un lieu de divertissement pour la population de Nîmes et de ses alentours. Le premier joueur qui propose une réponse correcte marque un point.

Unité C6 - Le futur



ET DANS L'AVENIR ?

Chaque joueur imagine ce qu'il fera dans l'avenir en utilisant des verbes qui se terminent par -er. À tour de rôle, chacun complète la phrase en changeant le pronom de conjugaison.



IMAGINE

À tour de rôle, les joueurs imaginent comment sera le monde dans mille ans. Exemple : Dans mille ans, les enfants n'iront plus à l'école.

Chaque élève énonce une phrase personnelle au reste de la classe. Le meneur de jeu peut inciter les joueurs à varier les sujets : des prévisions folles, plutôt sérieuses ou légères. Celui qui ne conjugue pas correctement le verbe est éliminé.

EN 2030

Le but du jeu est de raconter sa vie future. À tour de rôle, les joueurs doivent raconter quelque chose qu'ils feront plus tard. Ils sont obligés d'utiliser le futur et n'ont pas le droit de répéter un verbe qui a été donné par le joueur précédent. Dès qu'un joueur se trompe ou n'a plus d'idée, il est éliminé.

LE COLLÈGE

Le but du jeu est d'imaginer ce qui se passera au collège l'année prochaine. À tour de rôle, les joueurs proposent une phrase pour décrire ce qu'ils imaginent ou savent déjà de leur futur collège. Ils sont obligés d'utiliser le futur et n'ont pas le droit de répéter un verbe qui a déjà été utilisé. Dès qu'un joueur se trompe ou n'a plus d'idée, il est éliminé.

QUE FERAS-TU ? QUE FERONS-NOUS ?

Cherche quelque chose qui va probablement se passer dans un avenir plus ou moins proche. Cherche quelque chose que tu souhaites, que tu redoutes...

Exprime ton idée en employant le futur.

QUIZ

Par deux avec le grand groupe

Chaque élève propose à tour de rôle une affirmation à propos du futur. Quand l'un affirme quelque chose, l'autre doit dire si cette proposition est vraie ou fausse. Si elle est fausse, il doit la corriger.

Quelques exemples :

Avec je, la terminaison est toujours -ai.

Les terminaisons des verbes en -er sont différentes des terminaisons des autres verbes.

Avec tu on doit toujours mettre un -s comme à l'imparfait.

Unité C7 – Le passé composé



IL ÉTAIT UNE FOIS

Raconte l'histoire du Petit Poucet en utilisant des verbes en -er. Par exemple : Le Petit Poucet a écouté ses parents. Il a trouvé une solution pour ne pas rester dans la forêt...



RÉALITÉ OU FICTION

Un joueur propose une phrase racontant un événement réel ou imaginaire. Le suivant doit lui poser des questions au passé composé pour en savoir plus. Exemple : Un jour, j'ai dîné avec une sorcière.

- *Qu'as-tu mangé ?*

- *J'ai mangé des crapauds rôtis.*

Si un des joueurs n'utilise pas le passé composé, c'est l'autre joueur qui marque un point. Celui qui a le plus de points après un temps limité a gagné.

CELA M'EST ARRIVÉ

Raconte à tes camarades quelque chose qui t'est arrivé quand tu étais petit.

Essaie de te souvenir de quelque chose de drôle, de bizarre, d'original.

QUESTIONS COMPOSÉES

Prépare des questions au passé composé en commençant comme dans l'exemple.

Les élèves devront répondre en employant aussi le passé composé.

Ex. :- As-tu déjà vu un éléphant ?

- Oui, j'ai vu un éléphant l'année dernière quand je suis allée au cirque.

RÉALITÉ OU FICTION ?

En une phrase ou deux, relate un événement pour tes camarades. Ils doivent te dire si c'est un événement réel ou si tu l'as inventé.

Ex. : Un jour, j'ai croisé Karim Benzema dans la rue, et je lui ai demandé un autographe.

PHRASES-RELAIS

Le premier joueur énonce une phrase contenant un verbe au passé composé suivi d'un complément d'objet. Exemple : j'ai pris mon stylo. Le joueur suivant doit remplacer ce verbe par un autre, toujours au passé composé, pour inventer une nouvelle phrase. Exemple : j'ai utilisé mon stylo. Le troisième joueur poursuit en remplaçant à son tour le verbe proposé et ainsi de suite. La partie s'arrête quand un joueur utilise une formulation déjà utilisée. À ce moment-là, le joueur suivant propose une nouvelle phrase.

PHRASES-RELAIS

Un joueur propose une phrase contenant le verbe prendre au passé composé. Exemple : Mes parents ont pris le train ce matin. Les autres joueurs doivent remplacer ce verbe pour inventer une nouvelle phrase. Exemple : Mes parents ont attendu le train ce matin. Chaque joueur qui propose une nouvelle phrase marque un point. Quand les possibilités sont épuisées, le dernier joueur propose une nouvelle phrase.

AS-TU DÉJÀ... ?

Le premier joueur pose une question qui commence par As-tu déjà... ? Exemple : As-tu déjà vu un crocodile ? Le joueur suivant doit alors répondre à la question par une phrase qui justifie sa réponse et en utilisant le passé composé. Exemple : Oui, j'ai vu un crocodile, l'an dernier, dans un zoo. C'est alors à ce joueur de poser une question à celui qui suit et ainsi de suite. Le jeu s'arrête après un nombre de tours donné.

Unité C8 – Autres



CÉLÉBRITÉS

Chaque joueur est muni d'une ardoise. Le premier joueur écrit le nom d'un personnage historique qu'il connaît bien sur l'ardoise et la place face cachée devant lui. Exemple : Napoléon. Chacun leur tour, les autres joueurs posent des questions au passé composé pour démasquer l'inconnu. Exemple : Est-ce qu'il a vécu au XIXe siècle ? Si l'un des joueurs pose une question en utilisant un autre temps que le passé composé, il passe son tour sans obtenir de réponse. Le premier joueur qui trouve la réponse marque un point.

MOTS CROISÉS

Avec ton voisin ou ta voisine, construis une grille de mots croisés avec quatre formes de passé simple à la troisième personne du singulier ou du pluriel. Proposez-la à vos camarades.

IL ÉTAIT UNE FOIS

Le but du jeu est d'inventer un conte en employant le passé simple et l'imparfait. Le premier joueur commence en donnant un début. Exemple : Il était une fois un prince... Le joueur suivant poursuit et ainsi de suite. Il s'agit de faire durer l'histoire le plus longtemps possible, en inventant des péripéties.

JACQUES A DIT À L'ENVERS

Le maître de jeu annonce des ordres. Les joueurs ne doivent exécuter les actions que lorsque l'ordre n'est pas précédé de l'introduction : Jacques a dit... Exemple : « Jacques a dit : levez-vous », les élèves ne se lèvent pas. Mais : Levez-vous, et les élèves se lèvent.

Si un joueur exécute l'ordre alors que le meneur l'a donné en disant Jacques a dit, il est éliminé. Le dernier joueur est le gagnant.

ÉVÉNEMENTS HISTORIQUES

Chaque joueur effectue des recherches dans son manuel d'histoire ou dans un dictionnaire des noms propres, et indique sur une étiquette le nom d'un personnage historique et trois actions qu'il a accomplies, écrites à l'infinitif. Exemple : Jules César. Conquérir la Gaule, emprisonner Vercingétorix et aider Cléopâtre en Égypte.

Le premier joueur tire une étiquette et conjugue les verbes au passé simple. Exemple : conquiert, emprisonna, aida. Chaque bonne réponse orale rapporte un point. Si le joueur est capable d'écrire correctement le verbe au tableau, il marque un point supplémentaire.

HISTOIRE À REBOURS

Essaie de raconter une histoire connue (Par exemple Le Petit Chaperon Rouge) en commençant par la fin. (Plus-que-parfait)

VOYAGE À L'ÉTRANGER

Le meneur de jeu met les autres joueurs en situation : « Afin que je puisse partir dans un pays lointain en toute sécurité, vous allez devoir me donner un certain nombre de conseils. » Pour répondre, les joueurs doivent obligatoirement utiliser le présent de l'impératif. Exemple : N'oublie pas ta crème solaire. Un point est donné par réponse correcte. Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a atteint cinq points.

RECETTE

Invente une recette de sorcière, une potion magique.

INVENTEURS ET INVENTIONS

Matériel : un dictionnaire des noms propres ou un manuel d'histoire, des étiquettes vierges. Jeu : après avoir effectué des recherches, chaque joueur inscrit le nom d'un personnage sur le recto d'une étiquette et ce qui l'a rendu célèbre sur le verso. Exemple : Léonard de Vinci → La Joconde. Un premier joueur tire une étiquette et doit présenter le personnage en utilisant le passé simple. Exemple : Léonard de Vinci peignit La Joconde. Chaque phrase correctement conjuguée rapporte un point. Si le joueur est capable d'écrire le verbe conjugué au tableau sans erreur, il marque un point supplémentaire.

SI J'ÉTAIS...

Le premier joueur pose une question au présent du conditionnel. Exemple : Que rêverais-tu de faire si tu pouvais voyager dans le temps ? Le joueur suivant doit apporter une réponse en utilisant le même temps. Exemple : Si je pouvais voyager dans le temps, je visiterais le Moyen Âge. Si la réponse est correctement formulée, le joueur marque un point et, s'il peut épeler la terminaison du verbe, un point supplémentaire. Puis il pose une question à son tour.

AUTO PORTRAIT CHINOIS

Complète les phrases à ta manière, selon tes goûts. Lis ton texte à haute voix.

Si j'étais un arbre, je serais...

Si j'étais une couleur, je serais...

Si j'étais un plat, je serais...

MA JOURNÉE IDÉALE

Imagine que tu es entièrement libre d'organiser une journée. Raconte ce que tu ferais.

BATAILLE

La classe constitue deux pioches : la première comporte des cartes avec un verbe à l'infinitif, la seconde des cartes qui précisent « participe passé » ou « participe présent ». Le premier joueur tire une carte-verbe et une carte-participe et les lit à voix haute. Exemple : réciter, participe présent. Le premier joueur qui trouve la réponse marque un point. Exemple : récitant. S'il donne l'orthographe correcte du participe, il marque un point supplémentaire. En cas de désaccord, les joueurs peuvent vérifier dans un dictionnaire.

Synthèse des programmes 2008



Notions grammaticales

Cycle 2

- la phrase simple
- le verbe
- le nom
- l'article
- l'adjectif qualificatif
- le pronom personnel (formes sujet)
- repérer le verbe d'une phrase et son sujet
- présent, futur, passé

• <u>Conjugaison</u>	1 ^{er} groupe	être	avoir	autres*
Présent	x	x	x	x
Futur simple	x	x	x	x
Imparfait	x	x	x	x
Passé composé	x	x	x	x

* faire, aller, dire, venir

- l'accord dans le groupe nominal
- l'accord sujet / verbe

Notions grammaticales

Cycle 3

La phrase

- la phrase déclarative
- la phrase interrogative
- la phrase injonctive
- la phrase exclamative
- la formes affirmative et négative
- la voix active et voix passive

- la ponctuation

Les classes de mots

- les verbes
- les noms
- les déterminants : articles définis et indéfinis, déterminants possessifs, démonstratifs, interrogatifs
- les adjectifs qualificatifs
- les pronoms (personnels, possessifs, relatifs, démonstratifs et interrogatifs), la substitution pronominale
- les adverbes
- les prépositions.
- les conjonctions de coordination et autres mots de liaison

Les fonctions des mots

- le verbe
- le sujet (nom propre, groupe nominal ou pronom)
- les compléments du verbe
- les compléments d'objet
- les compléments circonstanciels (de lieu, de temps) (compréhension de la notion de circonstance)
- l'attribut du sujet
- les éléments du groupe nominal et de leurs fonctions : déterminant, adjectif qualificatif épithète, complément du nom, proposition relative complément du nom

Le verbe

- temps simples et des temps composés de l'indicatif, et compréhension de leurs règles de formation
- valeur des temps verbaux (temps du passé)

<u>Conjugaison</u>	1 ^{er} groupe	2 ^{ème} groupe	être	avoir	autres*
Présent	x	x	x	x	x
Futur simple	x	x	x	x	x
Imparfait	x	x	x	x	x
Passé simple	x	x	x	x	x
Passé composé	x	x	x	x	x
Plus-que-parfait	x	x	x	x	
Futur antérieur	x	x	x	x	
Conditionnel présent	x	x	x	x	x
Impératif présent	x	x	x	x	x
Infinitif présent	x	x	x	x	x
Participe présent	x	x	x	x	x
Participe passé	x	x	x	x	x

* aller, dire, faire, pouvoir, partir, prendre, venir, voir, vouloir

Les accords

- accord dans le groupe nominal : accord en genre et en nombre entre le déterminant, le nom et l'adjectif qualificatif
- accord sujet / verbe
- accord du participe passé construit avec être (non compris les verbes pronominaux) et avoir (cas du complément d'objet posé après le verbe)

Les propositions

- phrase simple et phrase complexe
- entre proposition indépendante (coordonnée, juxtaposée)
- proposition principale et proposition subordonnée