

Les Outils malins
du FLE



La grammaire en jeux

V. Petitmengin, C. Fafa

Des outils pratiques pour animer la classe



FLE
PUG

Violette Petitmengin, Clémence Fafa

La grammaire en jeux



La collection Outils malins du FLE
est dirigée par Michel Boiron, directeur du CAVILAM de Vichy.

Cette collection est destinée aux enseignants de français à la recherche d'idées simples pour animer la vie de leur classe et qui souhaitent intégrer les innovations théoriques et pédagogiques tout en privilégiant la qualité des interactions humaines.

- C. Vorger, D. Abry, K. Bouchoueva, *Jeux de slam*, 2016
- G. Briet, V. Collige, E. Rassart, *La prononciation en classe*, 2014
- R.-M. Chaves, L. Favier, S. Pelissier, *L'interculturel en classe*, 2012
- M. Pierré et F. Treffandier, *Jeux de théâtre*, 2012
- I. Barrière, H. Emile et F. Gella, *Les TIC, des outils pour la classe*, 2011
- S. Bara, A.-M. Bonvallet et C. Rodier, *Écritures créatives*, 2011



Clémence Fafa et Violette Petitmengin sont également co-auteurs de l'ouvrage *Grammaire essentielle du français A1* aux éditions Didier (à paraître en 2018). Cet ouvrage pour grands débutants permet de découvrir la grammaire du français de façon progressive, simple et dynamique en trois étapes : « observez », « réfléchissez » et « mémorisez ».

Crédit calepin : Fotolia.com © Nimbus
Création graphique : studio Bizart
Édition : Agnès Roubille et Rose Mognard
Mise en pages : Mathilde Pruneault



© Presses universitaires de Grenoble, juin 2017
15, rue de l'Abbé-Vincent – 38600 Fontaine
pug@pug.fr / www.pug.fr

ISBN 978-2-7061-2674-1

Avant-propos

Mais où est donc Ornicar? C'est ainsi qu'un professeur nous proposait de mémoriser les petits mots de liaison appelés conjonctions de coordination « mais, ou, et, donc, or, ni, car ». Au-delà du procédé mnémotechnique, c'est toute une énigme qui se présentait à nous.

Qui était donc Ornicar ? Et où avait-il disparu ? Si nous n'avons jamais totalement réussi à percer ce mystère, nous nous souvenons toujours de cette interrogation et de la liste de ces mots très liants. La manière de présenter la question traitée nous avait alors réellement aidés à fixer des connaissances utiles et à améliorer notre maîtrise de la langue.

Nous partons du postulat que l'acquisition d'une connaissance est la plus efficace et la plus durable dans un contexte détendu, plaisant, amical, émotionnellement positif. Ainsi, quels que soient les apprenants, le jeu va permettre de mettre en situation une pratique linguistique, de la contextualiser et d'y associer une expérience vécue à la fois individuelle et collective. Il rend aussi tout simplement certains apprentissages a priori fastidieux plus amusants et contribue directement à la bonne ambiance dans la classe.

Dans cet ouvrage, nous avons voulu partager avec d'autres enseignants, débutants ou plus expérimentés, les jeux que nous pratiquons dans nos classes avec succès. Nous proposons une boîte à outils où chaque activité permet de pratiquer en contexte un ou plusieurs points de grammaire.

La grammaire : rassurante ou inquiétante ?

La classe est avant tout un lieu social où des personnes se rencontrent régulièrement pour faire ensemble la même chose. Dans le cadre de l'apprentissage, il y a une forme de contrat entre les apprenants et l'enseignant. Chacun y a un rôle défini. L'enseignant organise les apprentissages, il anime, encadre, encourage et évalue. Pour réussir, les apprenants doivent être actifs, participer, s'entraider, s'engager dans l'effort. Quant à la réussite du face-à-face pédagogique, elle est intimement liée à la qualité relationnelle entre enseignants et participants et entre apprenants eux-mêmes.

Apprendre une langue, c'est être en contact avec elle et la pratiquer dans un contexte le plus naturel, le plus spontané possible. Apprendre, lorsque l'on est sorti de la petite

enfance, c'est aussi observer, organiser, classer, faire des hypothèses, découvrir, définir des règles, répéter, mémoriser, comprendre, accepter la différence... Mais en même temps, l'apprentissage est un parcours non linéaire et complexe. L'oubli de ce que l'on a appris, l'échec dans l'emploi de ce que l'on croyait maîtriser, la confusion, la sensation d'être complètement perdu et de ne plus rien comprendre font aussi partie du parcours de formation. L'apprenant a donc besoin de repères pour se sentir en sécurité, pour avoir le goût du risque.

La grammaire est un des outils permettant de se repérer et de comprendre le fonctionnement de la langue. Pour s'informer sur quelque'un ou quelque chose par exemple, l'apprenant apprendra progressivement à poser des questions et découvrira qu'il y a en français plusieurs possibilités de le faire. La grammaire n'est pas un but en soi, un objectif d'apprentissage, une compétence, mais une aide pratique pour décrire et systématiser, gagner du temps et donc en efficacité.

En fonction de la culture d'origine et des traditions d'apprentissage, certains apprenants rencontrent plus de difficultés à appréhender l'outil grammatical. Ils sont intimidés, voire bloqués. Ils craignent de se retrouver ridiculisés face aux autres apprenants parce qu'ils ne comprennent pas. L'acquisition passe alors essentiellement par l'exemple, l'observation, la répétition et la mise en situation. C'est aussi dans une telle situation qu'un apprentissage ludique prend toute son importance.

Le jeu en classe, une affaire sérieuse

Dans notre approche, le jeu est un moment de classe et fait partie d'une réelle démarche pédagogique. Il offre aux apprenants l'occasion de réutiliser, de s'approprier et de maîtriser des connaissances déjà vues par ailleurs. En jouant et en s'amusant, les apprenants s'évadent de l'espace-classe et apprennent d'une manière plus intuitive, sans forcément s'en rendre compte, en agissant.

Créer une atmosphère associant travail, efficacité et convivialité est notre objectif. Il faut à la fois structurer le parcours de formation, acquérir les compétences linguistiques et communicatives ciblées et atteindre les objectifs d'apprentissage fixés. Mais il est aussi important de surprendre, d'étonner, d'éveiller la curiosité pour donner envie d'apprendre et créer une motivation durable.

Le jeu apporte à la classe un espace de communication basé sur un ensemble de règles à respecter et d'objectifs à atteindre où chaque participant joue un rôle. Dans les jeux par équipes, il engage des stratégies, invite à la solidarité et à la mise en valeur des talents différents. Il appartient à la fois aux domaines du divertissement, de la compétition, de l'événementiel et du spectacle. Il participe à la mise en valeur des performances des apprenants. L'utilisation du français et les contraintes linguistiques proposées font partie des règles du jeu.

Le jeu améliore ainsi la cohésion du groupe-classe. Les apprenants se sentent plus à l'aise, ils craignent moins d'être jugés ou que l'on se moque d'eux s'ils se trompent. D'une certaine manière, l'activité ludique libère la parole y compris pour les plus faibles. Dans le cadre du jeu, les vainqueurs, les gagnants, ne sont pas toujours les plus performants au niveau linguistique, car d'autres compétences sont activées : la tactique, la réactivité, la volonté de gagner, par exemple. Le jeu contribue donc à (re)motiver l'ensemble des participants et particulièrement ceux en difficulté.

Des jeux autour de la grammaire

Chaque jeu est associé à des objectifs communicatifs et linguistiques. Un « mémo » reprenant les données essentielles du point grammatical principal traité est proposé en vue d'aider les apprenants. Les participants sont successivement placés en situation d'apprentissage conscient et structurant, puis ils deviennent les acteurs d'une activité ludique permettant de reprendre le point traité dans un climat détendu.

La plupart des jeux de cet ouvrage constituent des activités de réemploi et d'entraînement. Ils ont pour but de fixer les acquis. Ils sont prévus pour être pratiqués après la découverte du point de langue étudié par les apprenants en classe. Le dernier chapitre, sur la conjugaison, offre quant à lui quelques jeux de systématisation.

Le jeu induit une prise de parole spontanée en réaction aux différentes interactions. L'emploi des formes demandées devient ainsi plus instinctif.

Des jeux divers et adaptables

Dans cet ouvrage, nous présentons aussi bien des jeux de vitesse, de réflexion, de plateau, d'imagination, de simulation, de classement, de mémoire, de mimes ; des jeux créatifs, d'autres plus coopératifs, etc. Certains sont plus oraux, d'autres plus écrits, certains se jouent à deux, d'autres en petits groupes ou en classe entière. Quelques-uns nécessitent du matériel (des cartes, des dés, un sablier, un plateau de jeu), les autres non. Ces jeux proviennent de différentes sources : nous en avons inventé certains, d'autres nous ont été inspirés par des jeux de société classiques ou plus modernes, et les derniers nous ont été recommandés par des collègues au cours de nos années d'enseignement. Mais tous font partie de nos pratiques de classe et ont fait leurs preuves.

Les jeux présentés ici s'adressent plus particulièrement aux adolescents et aux adultes, qui d'expérience, se prennent facilement au jeu et sont même parfois difficiles à arrêter. Le niveau recommandé pour chaque jeu (de A1 à B2) est indiqué dans chaque fiche. Il tient compte du moment de l'apprentissage où le point de grammaire est en général traité en cours. Les règles peuvent être modifiées et les jeux proposés à d'autres niveaux. Souvent, il suffit de changer une consigne, de modifier

la durée d'une activité, de diminuer ou d'augmenter le nombre de joueurs dans une équipe, de remplacer les questions par d'autres et le jeu s'adapte au contexte local, aux apprenants et aux nouveaux objectifs visés. C'est pourquoi des variantes sont proposées à la fin de nombreuses fiches de l'ouvrage pour lancer de nouvelles pistes. Certaines activités sont aussi tout à fait adaptables aux enfants.

Des jeux à la carte

Les différents jeux sont regroupés sous huit chapitres correspondant à différents domaines grammaticaux : le groupe nominal, les pronoms, les mots invariables, les temps de l'indicatif, les autres modes, la phrase, les relations logiques et la conjugaison.

Mais l'enseignant est libre de les choisir en fonction du point de grammaire qu'il est en train d'aborder et en fonction de sa classe (on ne joue pas aux mêmes jeux avec une classe qu'on découvre et une autre qu'on connaît bien, ni avec une classe dynamique et une autre plus calme). Il convient aussi de commencer par des jeux simples, faciles à mettre en route et si possible connus de tous pour aller vers des jeux plus complexes.

Mode d'emploi des fiches

Pour plus de clarté, toutes les fiches sont construites sur le même modèle et présentent un jeu clés en main en indiquant :

- les objectifs communicatifs et grammaticaux ciblés ;
- les niveaux linguistiques visés ;
- la durée de l'activité et le nombre de joueurs ;
- la préparation et les accessoires nécessaires le cas échéant ;
- le principe du jeu ;
- un « mémo apprenants », petit rappel du point de grammaire traité ;
- le déroulement du jeu illustré d'exemples ;
- les réponses quand cela est nécessaire.

Certains jeux nécessitent du matériel spécifique très facile à trouver : des dés, un sablier, un chronomètre, etc. D'autres s'appuient sur des cartes et des plateaux à photocopier et découper. Ceux-ci sont reproduits à la fin de la fiche jeu et sont accessibles en couleur sur le site compagnon.

Outils pratiques

Les calepins

Présentés sous forme de carnets à spirales, les calepins présentent en quelques phrases des principes de base ou la synthèse d'une thématique liée au jeu ou à l'animation de classe.

- Calepin 1 : rôle de l'enseignant p. 20
- Calepin 2 : lexique du jeu p. 41
- Calepin 3 : accessoires de jeu amusants, surprenants ou autres p. 82
- Calepin 4 : éléments ludiques pour distribuer la parole p. 92
- Calepin 5 : éléments ludiques pour dynamiser la classe p. 130

Le site compagnon

Retrouvez sur le site compagnon les cartes et les supports de jeu en couleur, prêts à imprimer.

Pour accéder au site compagnon, tapez l'adresse dans votre navigateur, ou flashez le QR code avec votre Smartphone (téléphone intelligent).



Le site compagnon peut être consulté sur <http://grammaire-en-jeux.jimdo.com/>

Pour finir

Les activités de jeu permettent de casser la routine et de vivre des moments de communication authentique en classe. Elles placent les apprenants et les enseignants en situation d'aborder la langue de manière plus intuitive, plus amusante et plus motivante. Elles amplifient ainsi le lien émotionnel positif qui doit être construit et entretenu entre les apprenants et la langue cible en les replaçant au cœur de leur apprentissage.

Et maintenant, à vous de jouer !

Index par niveaux

A1	A2	B1	B2	Fiche n°	Nom du jeu	Point de grammaire principal	P.
×				1	Assis / debout	Le genre des mots (masculin-féminin)	10
×	×			2	Jeu de Kim	Les articles	13
×	×			3	Les aliments tabous	Les déterminants / les partitifs	15
×	×			4	Au marché	L'expression de la quantité	17
×	×			5	Passé passé	Les possessifs (adjectifs et pronoms)	19
×	×			6	Les objets déplacés	Les adjectifs démonstratifs	21
×	×			16	Dessinez, c'est gagné	Les verbes pronominaux au présent de l'indicatif	56
×	×			17	Tu vas schtroumpfer quoi ?	Le futur proche	58
×	×			18	Champion de mime	Le passé composé et le présent	60
×	×			35	Les bons amis	La phrase interrogative avec « quel »	100
×	×	×		13	Fais-moi un dessin	Les prépositions de lieu	44
×	×	×		34	Une chaise en moins	La phrase interrogative	98
×	×	×	×	7	Superqualificatif	Les adjectifs qualificatifs (accord et place)	22
×	×	×	×	46	Les dominos des verbes	La conjugaison du présent de l'indicatif	132
×	×	×	×	47	Oups !	Les participes passés	136
	×	×		9	Trouvez quelqu'un qui	« En » et « y »	30
	×	×		25	La voyante	Le futur simple	76
	×	×		28	Mini-messages	L'impératif	84

A1	A2	B1	B2	Fiche n°	Nom du jeu	Point de grammaire principal	P.
	x	x	x	8	Devinettes	Les pronoms compléments	28
	x	x	x	10	Toujours plus	La périphrase et les propositions relatives	34
	x	x	x	19	L'alibi	Le passé composé/l'interrogation	62
	x	x	x	20	Expériences insolites	Le passé composé / la négation / l'interrogation / les adverbes « déjà » et « jamais »	64
	x	x	x	21	Texte poursuite	L'accord du participe passé	66
	x	x	x	22	Ma vie antérieure	L'imparfait	68
	x	x	x	23	Vrai ou faux ?	L'alternance imparfait-passé composé	70
	x	x	x	24	Chaîne chronologique	Le plus-que-parfait	72
	x	x	x	36	C'est toujours non !	La phrase négative	102
	x	x	x	37	Dominos culturels	La voix passive / le passé composé	104
	x	x	x	38	Murmures	Le discours rapporté	108
	x	x	x	39	Comparons !	L'expression de la comparaison	112
	x	x	x	48	Jeu de l'oie des verbes	La conjugaison du passé composé	139
	x	x	x	49	Morpion conjugaison	La conjugaison de l'imparfait	142
	x	x	x	50	Memory	La conjugaison du futur simple	144
		x	x	11	À la recherche du prince charmant	Les indéfinis / l'interrogation	36
		x	x	12	Le « chauffe-chausson » musical	Les pronoms relatifs (simples et composés)	39
		x	x	14	Il était une fois...	Les indicateurs de temps	46
		x	x	15	Cherchez le coupable	Les adverbes en -ment	50
		x	x	26	L'éventail papier	Le futur antérieur	78
		x	x	29	Quel est mon problème ?	Le subjonctif dans l'expression du conseil	87
		x	x	30	Ce que j'aime chez mes amis	Le subjonctif dans l'expression des sentiments	89

A1	A2	B1	B2	Fiche n°	Nom du jeu	Point de grammaire principal	P.
		x	x	31	Nouveau quartier	Le conditionnel présent	91
		x	x	32	Cadavre exquis	Le conditionnel passé	93
		x	x	33	Double-mime	Le gérondif (simultanéité de deux actions)	95
		x	x	40	Monde absurde	L'expression de la cause	116
		x	x	41	Histoire en sept étapes	L'expression de la conséquence	119
		x	x	42	Séjour sur une île déserte	L'expression du but / le subjonctif	121
		x	x	44	Portrait chinois	Les hypothèses / l'irréel du présent / le conditionnel présent	126
		x	x	45	Avec des si...	Les hypothèses / l'irréel du passé / le conditionnel	128
		x	x	51	Pioche	La conjugaison du subjonctif présent	147
			x	27	Le vilain petit vampire	Le passé simple / le passé antérieur	80
			x	43	Course à la mairie	L'expression de la concession et de l'opposition	123

Fiche 7

Superqualificatif

Objectifs

- Caractériser des objets et des personnes.
- **Objectifs grammaticaux** : l'accord des adjectifs qualificatifs / la place de l'adjectif.

Préparation

Disposer les tables en îlots. Imprimer et découper un paquet de « cartes-noms » et un paquet de « cartes-adjectifs » par équipe (les cartes proposées sont différentes en fonction des niveaux : A1-A2 et B1-B2).

Principe du jeu

Les joueurs associent des « cartes-adjectifs » et des « cartes-noms » pour se débarrasser de leurs cartes. Le gagnant est celui qui n'a plus de cartes.

Mémo apprenants

Les adjectifs ajoutent une information, caractérisent un objet, une chose, une personne. Ils adoptent le genre (*masculin/féminin*) et le nombre (*singulier/ pluriel*) des noms qu'ils accompagnent.

En général, si le nom est féminin, on ajoute un **-e** à l'adjectif. Si le nom est pluriel, on ajoute un **-s**. Si le nom est féminin et pluriel, on ajoute **-es**.

Exemple :

un garçon intelligent / une fille intelligente / des garçons intelligents / des filles intelligentes.

Mais attention, pour les groupes mixtes, on dit : des garçons et des filles intelligents.

Déroulement du jeu

- Le jeu se joue en équipes de trois à six joueurs. Chaque équipe prend un paquet complet de « cartes-adjectifs » et un paquet complet de « cartes-noms ».

Le jeu se déroule de la manière suivante :

- Les joueurs prennent chacun cinq « cartes-adjectifs », les autres « cartes-adjectifs » sont la réserve. On appelle cela « la pioche ».
- Un joueur retourne une « carte-nom ». Les joueurs posent chacun à leur tour une « carte-adjectif » qui s'associe à ce nom, au niveau du sens et au niveau grammatical.

Exemple

Si on retourne la carte-nom « voiture », on peut lui associer les cartes-adjectifs « belle », « moderne », « confortable » etc. Mais on refuse les cartes-adjectifs « grandes » (au pluriel) ou « gentille » (qui pose problème au niveau du sens).

Attention

Si un joueur ne peut pas poser de carte, car aucune des siennes ne correspond au nom proposé, il passe son tour.

En cas d'erreur (d'accord ou de sens), le joueur reprend sa carte et en pioche une supplémentaire.

- Puis on retire les cartes de la table et le jeu continue avec une nouvelle « carte-nom ».
- Le jeu continue ainsi. Le gagnant est celui qui s'est débarrassé en premier de toutes ses cartes.

Pour aller plus loin

Demander aux joueurs d'inventer des phrases en piochant des noms et des adjectifs.

Cartes-noms (niveaux A1-A2)

TRAIN	HOMME	PROFESSEUR
POLICIER	CHIEN	LIT
STYLO	SPORT	PULL
VOITURE	ROBE	MÈRE
CHANSON	ACTRICE	JEUNE FILLE
CHEMISE	BOUTIQUE	MUSIQUE
YEUX	GARÇONS	ENFANTS
CHATS	GÂTEAUX	MONUMENTS
FILMS	VILLAGES	VÊTEMENTS
MONTAGNES	FILLES	PLANTES
PÂTES	MAISONS	CHAUSSURES
VILLES	RUES	FEMMES

Cartes-adjectifs (niveaux A1-A2)

INTÉRESSANT	PETIT	PRÉFÉRÉ
HEUREUX	CHER	SPORTIF
LENT	BRUN	MÉCHANT
GRIS	VIEUX	GRAND
CALME	CONFORTABLE	STUPIDE
LAID	BÊTE	RAPIDE
SPORTIVE	MODERNE	VIEILLE
NEUVE	LONGUE	BELLE
COURTE	GENTILLE	PRÉFÉRÉE
ANCIENNE	RICHE	BONNE
GRANDS	BLEUS	CLAIRS
GROS	BEAUX	DOUX
LONGS	MIGNONS	INTÉRESSANTS
JOYEUX	BONS	MAUVAIS
CALMES	TRISTES	JEUNES
TOURISTIQUES	CÉLIBATAIRES	SYMPATHIQUES
ROUGES	CONFORTABLES	BELLES
VERTES	RONDES	DÉLICIEUSES
MAUVAISES	JOLIES	PETTTES
BLANCHES	NOUVELLES	CHAUDES

Cartes-noms (niveaux B1-B2)

TABLEAU	SPECTACLE	MUSÉE
LIT	MATCH	CADEAU
TRAIN	HOMME	POLICIER
MÉDECIN	STYLO	SPORT
PANTALON	SALON	CHIEN
ÉMISSION	VALISE	PEINTURE
ÉCHARPE	CHAISE	SOIRÉE
VOITURE	ROBE	MÈRE
CHANSON	ACTRICE	JEUNE FILLE
CHEMISE	BOUTIQUE	MUSIQUE
ARBRES	TOURISTES	ARTISTES
BIJOUX	PERSONNAGES	LIVRES
YEUX	ÉTUDIANTS	ENFANTS
CHATS	GÂTEAUX	MONUMENTS
FILMS	VILLAGES	VÊTEMENTS
BOISSONS	CHAUSSETTES	PIÈCES
ŒUVRES	BAGUES	VACANCES
MONTAGNES	FILLES	PLANTES
PUBLICITÉS	MAISONS	CHAUSSURES
VILLES	RUES	FEMMES

**« L'éducation ne consiste pas à gaver
mais à donner faim. »**

Michel Tardy

Cartes-adjectifs (niveaux B1-B2)

PETIT	VIEUX	MOCHE
MIGNON	INTÉRESSANT	INTELLIGENT
CULTIVÉ	LONG	EFFRAYANT
ÉTONNANT	COLORÉ	VIF
PRATIQUE	ORIGINAL	SOURIANT
SÉVÈRE	COMIQUE	RECHARGEABLE
CLASSIQUE	HORRIBLE	CÉLÈBRE
DYNAMIQUE	DÉTESTABLE	ANTIPATHIQUE
LAVABLE	IMAGINAIRE	DRÔLE
MUSICALE	ANIMÉE	AMUSANTE
FLEURIE	RÉCENTE	DOUCE
AUTORITAIRE	AIMANTE	GAIE
JOLIE	BONNE	GRANDE
SURPRENANTE	GENTILLE	SÉRIEUSE
JOUEURS	PARESSEUX	AGITÉS
FATIGANTS	DÉCORÉS	NOMBREUX
ORIGINAUX	BLEUS	DOUX
JOYEUX	GROS	JEUNES
BRUYANTS	ÉPAIS	ANCIENS
RIDICULES	INOUBLIABLES	SUPERBES
SALES	LARGES	PROPRES
IGNOBLES	MULTICOLORES	CÉLIBATAIRES
AIMABLES	CÉLÈBRES	ÉNORMES
ÉLÉGANTES	PARFUMÉES	DÉLICATES
FRAÎCHES	HAUTES	NATURELLES
ENSOLEILLÉES	ÉTROITES	ANCIENNES
NOIRES	NEUVES	CHAUDES
BRILLANTES	DÉLICIEUSES	CHÈRES

Fiche 13

Fais-moi un dessin

Objectifs

- Situer des objets dans l'espace / décrire un dessin.
- **Objectif grammatical :** les prépositions de lieu.

Préparation

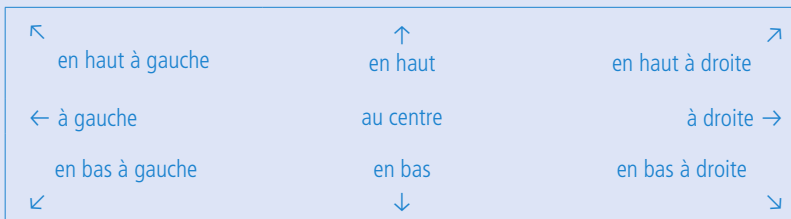
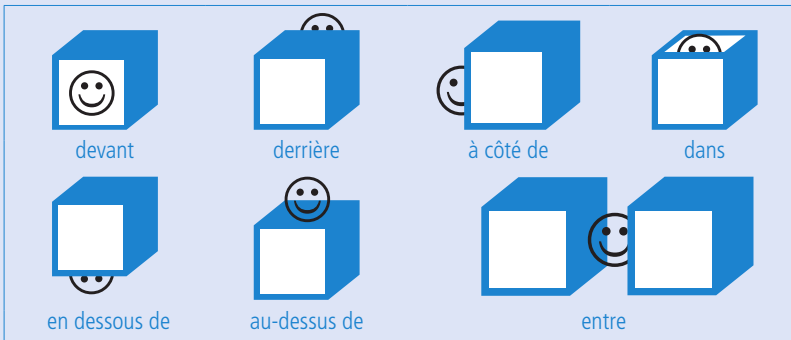
Distribuer deux feuilles par joueur.

Principe du jeu

Les joueurs reproduisent un dessin sans le voir sous la dictée d'un autre joueur.

Mémo apprenants

- Plusieurs mots permettent de situer des objets dans l'espace, comme « dans, à côté de, devant, derrière, entre, en haut, à gauche, à droite, etc. ».



- Rappel : de + le → du
de + les → des

Déroulement du jeu

Étape 1

- Consigne : « Je vais vous décrire un dessin, à vous de le dessiner sur une feuille. »

Exemple :

« Au centre, il y a une maison. À gauche de la maison, il y a un arbre. Au-dessus de l'arbre, il y a trois oiseaux... »



- Montrer ensuite le dessin aux joueurs et comparer avec ce qu'ils ont fait.

Étape 2

- Mettre les joueurs par équipe de deux et les faire asseoir dos à dos.
- Leur donner cinq minutes pour dessiner une dizaine de choses très simples (comme une maison, un soleil, un cœur, un chat, une fleur...) à différents endroits d'une nouvelle feuille.

Étape 3

- Un des deux joueurs (joueur A) décrit son dessin à son partenaire (joueur B) sans le lui montrer.
- Le joueur B dessine ce qui lui est dicté, et demande des précisions si besoin est.
- Quand ils ont fini, les joueurs A et B se retournent et comparent les deux dessins.

Étape 4

Procéder de la même manière en demandant au joueur B de dicter son dessin au joueur A.

Variante

Faire le même jeu à partir de reproductions de tableaux ou avec des cartes postales.

Fiche 47

Oups !

Objectifs

- Entraînement grammatical.
- **Objectif grammatical :** l'association infinitif-participe passé / les participes passés des verbes usuels.

Préparation

Préparer un jeu de trente et une cartes par groupe. Il est possible d'ajouter des paires à celles proposées.

Principe du jeu

Sur le principe du jeu de cartes nommé « Pouilleux », « Mistigri » ou « Valet de pique », les joueurs se débarrassent de leurs cartes en constituant des paires et en faisant de leur mieux pour ne pas avoir la carte « Oups » dans les mains à la fin de la partie.

Mémo apprenants

Pour former le participe passé d'un verbe, on modifie la fin du verbe :

-er → -é (aller → allé)

-ir → -i (finir → fini) [Attention : ouvrir et offrir → ouvert et offert !]

-ire → -it (dire → dit)

-oir(e) → -u (voir → vu)

-ndre → -nt (peindre → peint)

mettre et prendre → mis et pris

Mais attention, certains verbes sont irréguliers...

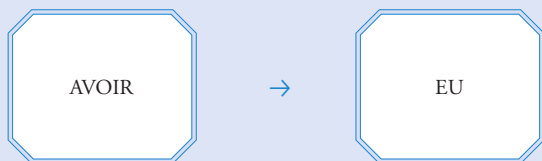
Déroulement du jeu

Étape 1

- Donner un jeu complet de cartes par groupe et demander à un joueur de distribuer toutes les cartes aux membres du groupe.
- Montrer une carte « Oups » aux joueurs et leur expliquer que le but de ce jeu est de ne pas rester avec cette carte dans les mains à la fin de la partie.

- Chaque joueur regarde ses cartes et retire de son jeu les paires (un infinitif et le participe passé correspondant) qu'il dépose sur la table. Les autres joueurs vérifient que ces paires sont correctes.

Exemple de paire correcte



Étape 2

- Un premier joueur présente le dos de ses cartes disposées en éventail à son voisin (joueur 2).
- Le joueur 2 en choisit une au hasard et regarde s'il a la carte correspondante dans son jeu :
 - S'il l'a, il dépose la paire sur la table ;
 - s'il ne l'a pas, il conserve la carte qu'il vient de prendre.

Puis il présente à son tour ses cartes disposées en éventail à son autre voisin, et ainsi de suite.

- Le jeu finit quand toutes les paires ont été formées et qu'il ne reste plus qu'une carte : la carte « Oups! ». Le joueur qui l'a dans les mains perd la partie.

Cartes

AVOIR	EU	CONNAÎTRE	CONNU
VOIR	VU	LIRE	LU
PRENDRE	PRIS	METTRE	MIS

DEVOIR

DÛ

ÊTRE

ÉTÉ

ÉCRIRE

ÉCRIT

DIRE

DIT

OFFRIR

OFFERT

OUVRIR

OUVERT

DORMIR

DORMI

ENTENDRE

ENTENDU

FAIRE

FAIT

OUPS!

Table des matières

Avant-propos	3
La grammaire : rassurante ou inquiétante ?	3
Le jeu en classe, une affaire sérieuse	4
Des jeux autour de la grammaire	5
Des jeux divers et adaptables	5
Des jeux à la carte	6
Mode d'emploi des fiches	6
Outils pratiques	7
Pour finir	7

PARTIE 1 LE GROUPE NOMINAL

Fiche 1 / Assis / debout	10
Fiche 2 / Jeu de Kim	13
Fiche 3 / Les aliments tabous	15
Fiche 4 / Au marché	17
Fiche 5 / Passe passe	19
Fiche 6 / Les objets déplacés	21
Fiche 7 / Superqualificatif	22

PARTIE 2 LES PRONOMS

Fiche 8 / Devinettes	28
Fiche 9 / Trouvez quelqu'un qui	30
Fiche 10 / Toujours plus	34
Fiche 11 / À la recherche du prince charmant	36
Fiche 12 / Le « chauffe-chausson » musical	39

PARTIE 3 LES MOTS INVARIABLES

Fiche 13 / Fais-moi un dessin	44
Fiche 14 / Il était une fois...	46
Fiche 15 / Cherchez le coupable	50

PARTIE 4 LES TEMPS DE L'INDICATIF

Fiche 16 / Dessinez, c'est gagné	56
Fiche 17 / Tu vas schtroumpfer quoi ?	58
Fiche 18 / Champion de mime	60
Fiche 19 / L'alibi	62
Fiche 20 / Expériences insolites	64
Fiche 21 / Texte poursuite	66
Fiche 22 / Ma vie antérieure	68
Fiche 23 / Vrai ou faux ?	70
Fiche 24 / Chaîne chronologique	72
Fiche 25 / La voyante	76
Fiche 26 / L'éventail papier	78
Fiche 27 / Le vilain petit vampire	80

PARTIE 5 DE L'IMPÉRATIF AU GÉRONDIF

Fiche 28 / Mini-messages	84
Fiche 29 / Quel est mon problème ?	87
Fiche 30 / Ce que j'aime chez mes amis	89
Fiche 31 / Nouveau quartier	91
Fiche 32 / Cadavre exquis	93
Fiche 33 / Double-mime	95

PARTIE 6 DIFFÉRENTS TYPES DE PHRASES

Fiche 34 / Une chaise en moins	98
Fiche 35 / Les bons amis	100
Fiche 36 / C'est toujours non !	102
Fiche 37 / Dominos culturels	104
Fiche 38 / Murmures	108

PARTIE 7 LES RELATIONS LOGIQUES

Fiche 39 / Comparons !	112
Fiche 40 / Monde absurde	116
Fiche 41 / Histoire en sept étapes	119
Fiche 42 / Séjour sur une île déserte	121
Fiche 43 / Course à la mairie	123
Fiche 44 / Portrait chinois	126
Fiche 45 / Avec des si...	128

PARTIE 8 LA CONJUGAISON

Fiche 46 / Les dominos des verbes	132
Fiche 47 / Oups !	136
Fiche 48 / Jeu de l'oie des verbes	139
Fiche 49 / Morpion conjugaison	142
Fiche 50 / Memory	144
Fiche 51 / Pioche	147
Pour aller plus loin	151
Bibliographie	151
Sitographie	151
Index par niveaux	153