

LES RÈGLES DES JEUX

→ Jeux pour travailler les accords dans le groupe du nom

LES BONNES DOUBLETES (NOMBRE)



● Quand l'introduire ?

Après la leçon 6
Des lionnes / une lionne (1)

● Objectif

Accorder au singulier et au pluriel dans le groupe du nom (déterminant + nom)

● Matériel

- **42 cartes déterminant** (recto : un déterminant / verso : SINGULIER, PLURIEL)
- **42 cartes nom** (recto : un nom / verso : SINGULIER, PLURIEL, SINGULIER OU PLURIEL)

Remarque

Au verso des cartes est aussi indiqué le genre du nom ou du déterminant (O pour masculin, X pour féminin), mais ces notions restent pour l'instant implicites. Signaler aux élèves qu'elles seront étudiées plus tard.

JEU 1 | Se joue à deux



L'un des deux joueurs distribue à chacun **5 cartes déterminant** et **5 cartes nom**, face recto. Le reste constitue les deux pioches (face recto) : une pioche avec les **cartes déterminant** et une pioche avec les **cartes nom**. *Il est conseillé aux élèves d'étaler leurs cartes devant eux et de les classer, face recto toujours.*

Le joueur A pose sur la table une **carte déterminant** ou une **carte nom**, au choix. Le joueur B doit alors compléter le groupe du nom avec une deuxième carte (**carte nom** ou **carte déterminant**).

Si le joueur B arrive à constituer une doublette, on peut lui demander de justifier en pointant le déterminant comme indicateur de pluriel ou de singulier, et la présence ou l'absence de marque du pluriel sur le nom.

Le joueur A valide alors la doublette du joueur B en retournant les deux cartes : si deux mots identiques apparaissent (SINGULIER/SINGULIER ou PLURIEL/PLURIEL – les signes du genre doivent aussi correspondre : cf. Remarque), c'est validé, et le joueur B remporte les cartes de sa bonne doublette dans son trésor. Si la doublette est invalidée, le joueur B repose sa carte dans son tas, tandis que le joueur A met la sienne dans son trésor.

Si le joueur B n'arrive pas à constituer de doublette, il prend une carte dans l'une des pioches (ex. : **carte déterminant** s'il a besoin d'un déterminant) et peut immédiatement réessayer. S'il n'y arrive toujours pas, il ajoute la carte piochée à son tas, tandis que le joueur A met la sienne dans son trésor.

C'est alors au joueur B de poser une carte de son choix, et ainsi de suite. Le jeu est terminé lorsque

l'un des deux joueurs n'a plus de carte OU au bout d'un temps limité (10 minutes, par exemple). Celui qui a le plus de cartes dans son trésor a gagné.

JEU 2 | Se joue en classe entière



L'enseignant tire au sort **10 cartes déterminant** et **10 cartes nom** (ou plus), avant de les copier au tableau, OU l'enseignant annonce qu'il a effectué le tirage plus tôt et qu'il a tapé les mots sur son ordinateur, pour la vidéoprojection. *Cette modalité peut permettre de bien choisir les mots « tirés » au sort en fonction des objectifs que l'on se fixe (produire un maximum de doublettes, produire des doublettes intéressantes comme « une souris », « des souris »).* Dans tous les cas, les cartes tirées sont mises à la disposition de la classe.

Les élèves doivent alors chercher à produire, sur leur cahier ou leur ardoise, le plus de doublettes possible (une **carte déterminant** + une **carte nom**), dans un temps limité ou non. *Préciser que chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois.*

Après ce temps de recherche, une phase collective s'organise pour valider les doublettes trouvées par les élèves : par échanges entre élèves ou, en dernier recours, en retournant les cartes (une doublette est validée si deux mots identiques apparaissent : SINGULIER/SINGULIER ou PLURIEL/PLURIEL. Les signes du genre doivent aussi correspondre : cf. Remarque).

Chaque bonne doublette rapporte 1 point. À l'issue de la phase collective, les élèves comptabilisent leurs points et les comparent au score maximum possible avec ce tirage, trouvé par les élèves ou annoncé par l'enseignant.

LES BONNES TRIPLETTES (GENRE)



- Quand l'introduire ?

Après la leçon 34
Grand ou grande *baleine* ?

- Matériel

- **28 cartes déterminant** (recto : un déterminant / verso : MASCULIN, FÉMININ, MASCULIN OU FÉMININ)
- **28 cartes nom** (recto : un nom / verso : MASCULIN, FÉMININ)
- **28 cartes adjectif** (recto : un adjectif / verso : MASCULIN, FÉMININ, MASCULIN OU FÉMININ)

- Objectif

Accorder au masculin et au féminin dans le groupe du nom (déterminant + nom + adjectif)

JEU 1 | Se joue à deux



L'un des deux joueurs distribue à chacun **5 cartes déterminant**, **5 cartes nom** et **5 cartes adjectif**, face recto. Le reste constitue les trois pioches (face recto) : une pioche avec les **cartes déterminant**, une pioche avec les **cartes nom** et une pioche avec les **cartes adjectif**. *Il est conseillé aux élèves d'étaler leurs cartes devant eux et de les classer, face recto toujours.*

Les joueurs A et B doivent, à tour de rôle, constituer des triplettes D/N/A ou D/A/N. *On peut leur demander de justifier en pointant la chaîne d'accord selon le genre (ex. : nom féminin, donc déterminant au féminin et adjectif au féminin).*

**Attention : on refusera « un petit triste » (D/A/A) en expliquant aux élèves que les triplettes doivent être composées d'une carte de chaque catégorie.*

Lorsqu'un joueur constitue une triplète, l'autre joueur valide en retournant les trois cartes : si trois mots identiques apparaissent (MASCULIN/MASCULIN/MASCULIN ou FÉMININ/FÉMININ/FÉMININ), c'est validé, et le joueur ayant constitué la bonne triplète remporte les trois cartes dans son trésor. Si la triplète est invalidée, il repose ses cartes dans son tas, et c'est au tour de l'autre joueur de constituer une triplète.

Si le joueur n'arrive pas à constituer de triplète, il prend une carte dans la pioche de son choix et peut immédiatement réessayer. S'il n'y arrive toujours pas, il ajoute la carte piochée à son tas.

Le jeu est terminé lorsque l'un des joueurs n'a plus de carte OU au bout d'un temps limité (10 minutes, par exemple). Celui qui a le plus de cartes dans son trésor a gagné.

JEU 2 | Se joue en classe entière



L'enseignant tire au sort **5 cartes déterminant**, **5 cartes nom** et **5 cartes adjectif** (ou plus), avant de les copier au tableau, OU l'enseignant annonce qu'il a effectué le tirage plus tôt et qu'il a tapé les mots sur son ordinateur, pour la vidéoprojection. *Cette modalité peut permettre de bien choisir les mots « tirés » au sort en fonction des objectifs que l'on se fixe (produire un maximum de triplettes, produire des triplettes intéressantes, comme « un plateau simple »).* Dans tous les cas, les cartes tirées sont mises à la disposition de la classe.

Les élèves doivent alors chercher à produire, sur leur cahier ou leur ardoise, le plus de triplettes possible (une **carte déterminant** + une **carte nom** + une **carte adjectif**), dans un temps limité ou non. *Préciser que chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois.*

Après ce temps de recherche, une phase collective s'organise pour valider les triplettes trouvées par les élèves : par échanges entre élèves ou, en dernier recours, en retournant les cartes (une triplète est validée si trois mots identiques apparaissent : MASCULIN/MASCULIN/MASCULIN ou FÉMININ/FÉMININ/FÉMININ).

Chaque bonne triplète rapporte 1 point. À l'issue de la phase collective, les élèves comptabilisent leurs points et les comparent au score maximum possible avec ce tirage, trouvé par les élèves ou annoncé par l'enseignant.

Remarque : au début de l'année, les élèves s'appuieront sur des considérations sémantiques pour constituer des triplettes (ex. : « une petite souris »). Progressivement, ils s'en abstiendront et finiront par raisonner uniquement d'un point de vue morphologique (ex. : « notre cerveau bleu »). Ce sera le signe d'un progrès.

LES BONNES TRIPLETTES (NOMBRE)



● Quand l'introduire ?

Après la leçon 35
Le double accord

● Matériel

- **28 cartes déterminant** (recto : un déterminant / verso : SINGULIER, PLURIEL)
- **28 cartes nom** (recto : un nom / verso : SINGULIER, PLURIEL, SINGULIER OU PLURIEL)
- **28 cartes adjectif** (recto : un adjectif / verso : SINGULIER, PLURIEL, SINGULIER OU PLURIEL)

● Objectif

Accorder au singulier et au pluriel dans le groupe du nom (déterminant + nom + adjectif)

JEU 1 | Se joue à deux



L'un des deux joueurs distribue à chacun **5 cartes déterminant**, **5 cartes nom** et **5 cartes adjectif**, face recto. Le reste constitue les trois pioches (face recto) : une pioche avec les **cartes déterminant**, une pioche avec les **cartes nom** et une pioche avec les **cartes adjectif**. Il est conseillé aux élèves d'étaler leurs cartes devant eux et de les classer, face recto toujours.

Les joueurs A et B doivent, à tour de rôle, constituer des triplettes D/N/A ou D/A/N. On peut leur demander de justifier en pointant la chaîne d'accord selon le nombre (ex. : déterminant au singulier, donc nom au singulier et adjectif au singulier).

**Attention : on refusera « trois petits nouveaux » (D/A/A) en expliquant aux élèves que les triplettes doivent être composées d'une carte de chaque catégorie.*

Lorsqu'un joueur constitue une triplette, l'autre joueur valide en retournant les trois cartes : si trois mots identiques apparaissent (SINGULIER/SINGULIER/SINGULIER OU PLURIEL/PLURIEL/PLURIEL), c'est validé, et le joueur ayant constitué la bonne triplette remporte les trois cartes dans son trésor. Si la triplette est invalidée, il repose ses cartes dans son tas, et c'est au tour de l'autre joueur de constituer une triplette.

Si le joueur n'arrive pas à constituer de triplette, il prend une carte dans la pioche de son choix et peut immédiatement réessayer. S'il n'y arrive toujours pas, il ajoute la carte piochée à son tas.

Le jeu est terminé lorsque l'un des joueurs n'a plus de carte OU au bout d'un temps limité (10 minutes, par exemple). Celui qui a le plus de cartes dans son trésor a gagné.

JEU 2 | Se joue en classe entière



L'enseignant tire au sort **5 cartes déterminant**, **5 cartes nom** et **5 cartes adjectif** (ou plus), avant de les copier au tableau, OU l'enseignant annonce qu'il a effectué le tirage plus tôt et qu'il a tapé les mots sur son ordinateur, pour la vidéoprojection. Cette modalité peut permettre de bien choisir les mots « tirés » au sort en fonction des objectifs que l'on se fixe (produire un maximum de triplettes, produire des triplettes intéressantes, comme « un mauvais pays »). Dans tous les cas, les cartes tirées sont mises à la disposition de la classe.

Les élèves doivent alors chercher à produire, sur leur cahier ou leur ardoise, le plus de triplettes possible (une **carte déterminant** + une **carte nom** + une **carte adjectif**), dans un temps limité ou non. Préciser que chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Après ce temps de recherche, une phase collective s'organise pour valider les triplettes trouvées par les élèves : par échanges entre élèves ou, en dernier recours, en retournant les cartes (une triplette est validée si trois mots identiques apparaissent : SINGULIER/SINGULIER/SINGULIER OU PLURIEL/PLURIEL/PLURIEL).

Chaque bonne triplette rapporte 1 point. À l'issue de la phase collective, les élèves comptabilisent leurs points et les comparent au score maximum possible avec ce tirage, trouvé par les élèves ou annoncé par l'enseignant.

Remarque : au début de l'année, les élèves s'appuieront sur des considérations sémantiques pour constituer des triplettes (ex. : « mes petits frères »). Progressivement, ils s'en abstiendront et finiront par raisonner uniquement d'un point de vue morphologique (ex. : « votre pied triste »). Ce sera le signe d'un progrès.

LES BONNES TRIPLETTES (GENRE ET NOMBRE)



- **Quand l'introduire ?**

Après la leçon 35
Le double accord

- **Objectif**

Accorder au masculin et au féminin, au singulier et au pluriel, dans le groupe du nom (déterminant + nom + adjectif)

- **Matériel**

- **28 cartes déterminant** (recto : un déterminant / verso : son genre et son nombre)
- **28 cartes nom** (recto : un nom / verso : son genre et son nombre)
- **28 cartes adjectif** (recto : un adjectif / verso : son genre et son nombre)

JEU 1 | Se joue à deux



L'un des deux joueurs distribue à chacun **5 cartes déterminant**, **5 cartes nom** et **5 cartes adjectif**, face recto. Le reste constitue les trois pioches (face recto) : une pioche avec les **cartes déterminant**, une pioche avec les **cartes nom** et une pioche avec les **cartes adjectif**. *Il est conseillé aux élèves d'étaler leurs cartes devant eux et de les classer, face recto toujours.*

Les joueurs A et B doivent, à tour de rôle, constituer des triplettes D/N/A ou D/A/N. On peut leur demander de justifier en pointant la chaîne d'accord selon le genre et selon le nombre (ex. : *nom féminin, donc déterminant au féminin et adjectif au féminin, puis déterminant au pluriel, donc nom au pluriel et adjectif au pluriel*).

**Attention : on refusera « un pauvre différent » (D/A/A) en expliquant aux élèves que les triplettes doivent être composées d'une carte de chaque catégorie.*

Lorsqu'un joueur constitue une triplète, l'autre joueur valide en retournant les trois cartes : si des mots identiques apparaissent (SINGULIER/SINGULIER/SINGULIER OU PLURIEL/PLURIEL/PLURIEL, MASCULIN/MASCULIN/MASCULIN OU FÉMININ/FÉMININ/FÉMININ), c'est validé, et le joueur ayant constitué la bonne triplète remporte les trois cartes dans son trésor. Si la triplète est invalidée, il repose ses cartes dans son tas, et c'est au tour de l'autre joueur de constituer une triplète.

Si un joueur n'arrive pas à constituer de triplète, il prend une carte dans l'une des pioches (ex. : **carte déterminant** s'il a besoin d'un déterminant) et peut immédiatement réessayer. S'il n'y arrive toujours pas, il ajoute la carte piochée à son tas.

Le jeu est terminé lorsque l'un des joueurs n'a plus de carte OU lorsque toutes les pioches sont vides OU au bout d'un temps limité (10 minutes, par exemple). Celui qui a le plus de cartes dans son trésor a gagné.

JEU 2 | Se joue en classe entière



L'enseignant tire au sort **8 cartes déterminant**, **8 cartes nom** et **8 cartes adjectif** (ou plus), avant de les copier au tableau, OU l'enseignant annonce qu'il a effectué le tirage plus tôt et qu'il a tapé les mots sur son ordinateur, pour la vidéoprojection. *Cette modalité peut permettre de bien choisir les mots « tirés » au sort en fonction des objectifs que l'on se fixe (produire un maximum de triplettes, produire des triplettes intéressantes comme « le gros temps »).* Dans tous les cas, les cartes tirées sont mises à la disposition de la classe.

Les élèves doivent alors chercher à produire, sur leur cahier ou leur ardoise, le plus de triplettes possible (une **carte déterminant** + une **carte nom** + une **carte adjectif**), dans un temps limité ou non. *Préciser que chaque carte ne peut être utilisée qu'une seule fois.*

Après ce temps de recherche, une phase collective s'organise pour valider les triplettes trouvées par les élèves : par échanges entre élèves ou, en dernier recours, en retournant les cartes (une triplète est validée si des mots identiques apparaissent : SINGULIER/SINGULIER/SINGULIER OU PLURIEL/PLURIEL/PLURIEL, MASCULIN/MASCULIN/MASCULIN OU FÉMININ/FÉMININ/FÉMININ).

Chaque bonne triplète rapporte 1 point. À l'issue de la phase collective, les élèves comptabilisent leurs points et les comparent au score maximum possible avec ce tirage, trouvé par les élèves ou annoncé par l'enseignant.

Remarque : au début de l'année, les élèves s'appuieront sur des considérations sémantiques pour constituer des triplettes (ex. : « les grosses mains »). Progressivement, ils s'en abstiendront et finiront par raisonner uniquement d'un point de vue morphologique (ex. : « leurs passoires sérieuses »). Ce sera le signe d'un progrès.

→ Jeux pour travailler l'accord sujet-verbe

LES PAIRES ACCORDÉES : P1 À P6



● Quand l'introduire ?

- **Jeu de base** : après la leçon 25 *À quoi servent les pronoms personnels ?*
- **Évolution 1** : après la leçon 44 *Les verbes être, aller et avoir dans la machine à conjuguer*
- **Évolution 2** : après la leçon 57 *Les verbes faire, venir et prendre dans la machine à conjuguer*
- **Évolution 3** : après la leçon 61 *Les verbes pouvoir et vouloir dans la machine à conjuguer*

● Objectif

Accorder le verbe avec le sujet aux personnes P1 à P6

● Matériel

• **Jeu de base**

- **43 cartes brique-sujet** (recto : 1 brique-sujet / verso : P1 à P6)
- **40 cartes brique du verbe** (recto : 1 brique du verbe / verso : P1 à P6, P1 ou P2, P1 ou P3)

• **Évolution 1** : ENLEVER les **cartes brique du verbe** avec *finir, travailler* et *courir*, puis les REMPLACER par celles avec *être, aller* et *avoir*.

• **Évolution 2** : ENLEVER les **cartes brique du verbe** avec *regarder, grandir* et *dormir*, puis les REMPLACER par celles avec *faire, venir* et *prendre*.

• **Évolution 3** : ENLEVER les **cartes brique du verbe** avec *jouer* et *rire*, puis les REMPLACER par celles avec *pouvoir* et *vouloir*.

JEU 1 | Se joue à deux



L'un des deux joueurs distribue à chacun **8 cartes brique-sujet** et **8 cartes brique du verbe**, face recto. Le reste constitue les deux pioches (face recto) : une pioche avec les **cartes brique-sujet** et une pioche avec les **cartes brique du verbe**. *Il est conseillé aux élèves d'étaler leurs cartes devant eux et de les classer, face recto toujours.*

Les joueurs A et B doivent, à tour de rôle, constituer des paires (une **carte brique-sujet** + une **carte brique du verbe**). *On peut leur demander de justifier en pointant la chaîne d'accord selon la personne (ex. : brique-sujet à la personne 5, donc le verbe prend la marque de la personne 5, -ez).*

Si un joueur arrive à constituer une paire, l'autre joueur valide en retournant les deux cartes : si deux personnes identiques apparaissent (ex. : P5/P5), c'est validé, et le joueur ayant constitué la paire accordée remporte les deux cartes dans son trésor. Si la paire est invalidée, il repose ses cartes dans son tas, et c'est au tour de l'autre joueur de constituer une paire.

Si le joueur n'arrive pas à constituer de paire, il prend une carte dans la pioche de son choix et peut immédiatement réessayer. S'il n'y arrive toujours pas, il ajoute la carte piochée à son tas.

Le jeu est terminé lorsque l'un des joueurs n'a plus de carte OU lorsque l'un des joueurs n'a plus aucun moyen de constituer une paire (ex. : un

joueur n'a plus de **carte brique-sujet** et la pioche correspondante est vide) OU au bout d'un temps limité (10 minutes, par exemple). Celui qui a le plus de cartes dans son trésor a gagné.

JEU 2 | Se joue à deux



L'un des deux joueurs distribue à chacun **8 cartes brique-sujet** et **8 cartes brique du verbe**, face recto. Le reste constitue les deux pioches (face recto) : une pioche avec les **cartes brique-sujet** et une pioche avec les **cartes brique du verbe**. *Il est conseillé aux élèves d'étaler leurs cartes devant eux et de les classer, face recto toujours.*

Le joueur A pose sur la table une **carte brique-sujet** ou une **carte brique du verbe**, au choix. Le joueur B doit alors compléter la phrase avec une deuxième carte (**carte brique du verbe** ou **carte brique-sujet**).

Si le joueur B arrive à constituer une paire, on peut lui demander de justifier en pointant la chaîne d'accord selon la personne (ex. : brique-sujet à la personne 5, donc le verbe prend la marque de la personne 5, -ez).

Le joueur A valide alors la paire du joueur B en retournant les deux cartes : si deux indications identiques apparaissent (ex. : P5/P5), c'est validé, et le joueur B remporte les cartes de sa paire accordée dans son trésor. Si la paire est invalidée, le joueur B repose sa carte dans son tas, tandis que le joueur A met la sienne dans son trésor.

Si le joueur B n'arrive pas à constituer de paire, il prend une carte dans l'une des pioches de son choix (ex. : **carte brique-sujet** s'il a besoin d'une brique-sujet) et peut immédiatement réessayer. S'il n'y arrive toujours pas, il ajoute la carte piochée à son tas, tandis que le joueur A met la sienne dans son trésor.

C'est alors au joueur B de poser une carte de son choix, et ainsi de suite. Le jeu est terminé lorsque l'un des joueurs n'a plus de cartes OU lorsque l'un des joueurs n'a plus aucun moyen de constituer une paire (ex. : un joueur n'a plus de **carte brique-sujet** et la pioche correspondante est vide) OU au bout d'un temps limité (10 minutes, par exemple). Celui qui a le plus de cartes dans son trésor a gagné.

JEU 3 | Se joue en classe entière



L'enseignant tire au sort **10 cartes brique-sujet** et **10 cartes brique du verbe** (ou plus), avant de les copier au tableau, OU l'enseignant annonce qu'il a effectué le tirage plus tôt et qu'il a tapé les mots sur son ordinateur, pour la vidéoprojection. *Cette modalité peut permettre de bien choisir les briques « tirées » au sort en fonction des objectifs que l'on se fixe (produire un maximum de paires, traiter des briques-sujets spécifiques comme « Anna et moi »).* Dans tous les cas, les cartes tirées sont mises à la disposition de la classe.

Les élèves doivent alors chercher à produire, sur leur cahier ou leur ardoise, le plus de paires possible (une **carte brique-sujet** + une **carte brique du verbe**), dans un temps limité ou non. *Préciser que chaque brique ne peut être utilisée qu'une seule fois.*

Après ce temps de recherche, une phase collective s'organise pour valider les paires trouvées par les élèves : par échanges entre élèves ou, en dernier recours, en retournant les cartes (une paire est validée si deux personnes identiques apparaissent, comme P5/P5).

Chaque bonne paire accordée rapporte 1 point. À l'issue de la phase collective, les élèves comptabilisent leurs points et les comparent au score maximum possible avec ce tirage, trouvé par les élèves ou annoncé par l'enseignant.

LES PAIRES ACCORDÉES : P3 ET P6



● Quand l'introduire ?

Après la leçon 16

Les briques de la phrase (2)

● Objectif

Accorder le verbe avec le sujet
aux personnes P3 et P6

● Matériel

- 28 cartes brique-sujet (recto : 1 brique-sujet / verso : P3 ou P6)
- 28 cartes brique du verbe (recto : 1 brique du verbe / verso : P3 ou P6)

Remarque : La notion de personne n'a pas encore été introduite et reste pour l'instant implicite. Signaler aux élèves qu'on l'étudiera plus tard et préciser qu'une paire est validée lorsque les deux indications au verso sont identiques.

JEU 1 | Se joue à deux



L'un des deux joueurs distribue à chacun 5 cartes brique-sujet et 5 cartes brique du verbe, face recto. Le reste constitue les pioches (face recto). Il est conseillé aux élèves d'étaler leurs cartes devant eux et de les classer, face recto toujours.

Les joueurs A et B doivent, à tour de rôle, constituer des paires (une carte brique-sujet + une carte brique du verbe). On peut leur demander de justifier en pointant la chaîne d'accord selon la personne (ex. : la brique-sujet parle de plusieurs personnes, donc le verbe a -ent ; la brique-sujet parle d'une seule personne, donc le verbe n'a pas -ent).

Si un joueur arrive à constituer une paire, l'autre joueur valide en retournant les 2 cartes : si 2 indications identiques apparaissent (P3/P3 ou P6/P6), c'est validé, et le joueur ayant constitué la paire accordée remporte les 2 cartes dans son trésor. Si la paire est invalidée, il repose ses cartes dans son tas, et c'est au tour de l'autre joueur de constituer une paire.

Si le joueur n'arrive pas à constituer de paire, il prend une carte dans la pioche de son choix et peut immédiatement réessayer. S'il n'y arrive toujours pas, il ajoute la carte piochée à son tas. Le jeu est terminé lorsque l'un des joueurs n'a plus de carte. Celui qui a le plus de cartes dans son trésor a gagné.

JEU 2 | Se joue à deux



L'un des deux joueurs distribue à chacun 5 cartes brique-sujet et 5 cartes brique du verbe, face recto. Le reste constitue les 2 pioches (face recto). Il est conseillé aux élèves d'étaler leurs cartes devant eux et de les classer, face recto toujours.

Le joueur A pose sur la table une carte brique-sujet ou une carte brique du verbe, au choix. Le joueur B doit alors compléter la phrase avec une deuxième carte (carte brique du verbe ou carte brique-sujet). **Si le joueur B arrive à constituer une paire,** on peut lui demander de justifier en pointant la chaîne d'accord selon la personne.

Le joueur A valide alors la paire du joueur B en retournant les 2 cartes : si 2 indications identiques apparaissent (P3/P3 ou P6/P6), c'est validé, et le joueur B remporte les cartes de sa paire accordée dans son trésor. Si la paire est invalidée, le joueur B repose sa carte dans son tas, et le joueur A met la sienne dans son trésor.

Si le joueur B n'arrive pas à constituer de paire, il prend une carte dans l'une des pioches (ex. : carte brique-sujet s'il a besoin de brique-sujet) et peut immédiatement réessayer. S'il n'y arrive toujours pas, il ajoute la carte piochée à son tas, tandis que le joueur A met la sienne dans son trésor.

C'est alors au joueur B de poser une carte de son choix, et ainsi de suite. Le jeu est terminé lorsque l'un des deux joueurs n'a plus de carte. Celui qui a le plus de cartes dans son trésor a gagné.

JEU 3 | Se joue en classe entière



L'enseignant tire au sort 10 cartes brique-sujet et 10 cartes brique du verbe (ou plus), avant de les copier au tableau, OU l'enseignant annonce qu'il a effectué le tirage plus tôt et qu'il a tapé les mots sur son ordinateur, pour la vidéoprojection. Cette modalité peut permettre de bien choisir les briques « tirées » au sort afin de produire un maximum de paires. Dans tous les cas, les cartes tirées sont mises à la disposition de la classe.

Les élèves doivent alors chercher à produire, sur leur cahier ou leur ardoise, le plus de paires possible (une carte brique-sujet + une carte brique du verbe), dans un temps limité ou non. Préciser que chaque brique ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Après ce temps de recherche, une phase collective s'organise pour valider les paires trouvées : par échanges ou, en dernier recours, en retournant les cartes (une paire est validée si deux indications identiques apparaissent : P3/P3 ou P6/P6).

Chaque bonne paire accordée rapporte 1 point. À l'issue de la phase collective, les élèves comptent leurs points et les comparent au score maximum possible avec ce tirage, trouvé par les élèves ou annoncé par l'enseignant.

→ Jeux pour travailler la valeur des temps et la conjugaison

JEU DE PLATEAU : LA VALEUR DES TEMPS



● Quand l'introduire ?

Après la leçon 46 *L'histoire de Burt (2)*

● Objectifs

- Interpréter les formes verbales qui portent une valeur temporelle
- Situer les faits par rapport au moment où ils sont rapportés
- Explorer la relation temporelle entre un fait rapporté et le moment où le fait est rapporté (avant, pendant, après)

Remarque :

Nous utilisons les formes du futur proche (*Djibril va faire du vélo*) et du passé récent (*Djibril vient de faire du vélo*).

● Matériel

- 1 plateau de jeu • 10 cartes illustration • 1 carte nuage • 1 pince à linge
- 10 cartes phrases (recto : 3 phrases / verso : NUAGE AVANT, NUAGE PENDANT, NUAGE APRÈS)

JEU 1 | Se joue seul ou à deux



Les joueurs se placent l'un à côté de l'autre. Ils constituent une pioche avec les **cartes phrases** (face recto) et éparpillent les **cartes illustration** sur leur table.

Le joueur A tire une **carte phrases**, puis il trouve la **carte illustration** correspondante et la positionne sur le plateau de jeu. Il positionne ensuite la **carte nuage** sur la case de son choix (AVANT, PENDANT ou APRÈS).

Il tend ensuite la **carte phrases** au joueur B en lui demandant : « Que dit le nuage ? Pince la bonne phrase. » Le joueur B pince alors la bonne phrase selon lui, puis il place la **carte phrases** sur le plateau de jeu, juste en-dessous de la **carte nuage**. On peut lui demander de justifier son choix en pointant l'indice (la forme verbale).

Le joueur A valide alors le travail du joueur B en retournant la **carte phrases** : la position pincée doit correspondre à la position de la **carte nuage** sur le plateau.

Si le joueur B a trouvé la bonne phrase, il remporte la **carte illustration** dans son trésor, et la **carte phrases** correspondante est mise de côté. S'il n'a pas trouvé la bonne phrase, il remet la **carte illustration** parmi les autres, il remet la **carte phrases** sous la pioche, et la **carte nuage** est remise sur la table.

C'est alors au joueur B de piocher une nouvelle **carte phrases**, et ainsi de suite. Le jeu est terminé lorsque la pioche des **cartes phrases** est vide. Celui qui a le plus de cartes dans son trésor a gagné.

JEU 2 | Se joue seul ou à deux



Les joueurs se placent l'un à côté de l'autre. Ils constituent une pioche avec les **cartes phrases** (face recto) et éparpillent les **cartes illustration** sur leur table.

Le joueur A tire une **carte phrases**, puis il pince la phrase de son choix. Il trouve la **carte illustration** correspondante et la positionne sur le plateau de jeu.

Il lit ensuite la phrase pincée à voix haute, puis il demande au joueur B : « Quand est-ce que le nuage raconte ? Où faut-il mettre le nuage ? Avant, pendant ou après ? » Le joueur B place alors la **carte nuage** sur le plateau de jeu selon lui. On peut lui demander de justifier son choix en pointant l'indice (la forme verbale).

Le joueur A place également la **carte phrases** sur le plateau, juste en-dessous de la **carte nuage**. Il valide alors la proposition du joueur B en retournant la **carte phrases** : la position de la **carte nuage** sur le plateau de jeu doit correspondre à la position pincée.

Si le joueur B a trouvé la bonne position, il remporte la **carte illustration** dans son trésor, et la **carte phrases** correspondante est mise de côté. S'il n'a pas trouvé la bonne position, il remet la **carte illustration** parmi les autres, il remet la **carte phrases** sous la pioche, et la **carte nuage** sur la table.

C'est alors au tour du joueur B de piocher une nouvelle **carte phrases**, et ainsi de suite. Le jeu est terminé lorsque la pioche des **cartes phrases** est vide. Celui qui a le plus de cartes dans son trésor a gagné.

FLASHCARDS. VERBES PARTICULIERS AU PRÉSENT



● Quand l'introduire ?

- Les **cartes verbe** avec **être, aller et avoir** : après la leçon 44 *Les verbes être, aller et avoir dans la machine à conjuguer*
- Les **cartes verbe** avec **faire, venir et prendre** : après la leçon 57 *Les verbes faire, venir et prendre dans la machine à conjuguer*
- Les **cartes verbe** avec **pouvoir et vouloir** : après la leçon 61 *Les verbes pouvoir et vouloir dans la machine à conjuguer*

● Objectif

Mémoriser les différentes formes des verbes particuliers

● Matériel

- **8 cartes pronom** (recto : 1 pronom / pas de verso)
- **16 cartes verbe** (recto : 1 forme infinitive / verso : sa conjugaison à toutes les personnes)

JEU 1 | Se joue seul



L'élève constitue deux pioches : une pioche avec les **cartes pronom** et une pioche avec les **cartes verbe** (face recto). Il pioche une **carte pronom**, puis une **carte verbe**. Il doit ensuite conjuguer le verbe à l'oral, puis l'épeler.

Pour valider son travail, il retourne la **carte verbe** : s'il a correctement conjugué le verbe, il remporte la **carte verbe** dans son trésor et il remet la **carte pronom** sous la pioche correspondante. Sinon, il met la **carte verbe** de côté et il remet la **carte pronom** sous la pioche correspondante.

Il pioche ensuite deux nouvelles cartes, et ainsi de suite. Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de **carte verbe** dans la pioche : l'élève compte alors le nombre de **cartes verbe** qu'il a gagnées, en s'octroyant 1 point par carte. Le score maximal est de 6, 12 ou 16 selon le nombre de **cartes verbe** introduites.

JEU 2 | Se joue à deux



Les joueurs constituent une pioche avec les **cartes pronom** et une pioche avec les **cartes verbe** (face recto). Le joueur A pioche une **carte pronom**, puis une **carte verbe**. Il doit ensuite conjuguer le verbe à l'oral, puis l'épeler.

Le joueur B valide alors la proposition du joueur A en vérifiant la conjugaison au verso de la **carte verbe** : si c'est validé, le joueur A remporte la **carte verbe** dans son trésor et il remet la **carte pronom** sous la pioche correspondante. Sinon, il remet les deux cartes sous leur pioche respective.

C'est à présent au joueur B de piocher deux nouvelles cartes, et ainsi de suite. Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de **carte verbe** dans la pioche. Celui qui a le plus de cartes dans son trésor a gagné.

JEU 3 | Se joue en classe entière



L'enseignant constitue une pioche avec les **cartes pronom** et une pioche avec les **cartes verbe** (face recto). Un élève vient piocher une **carte pronom** puis une **carte verbe**, et l'enseignant copie ce tirage au tableau. Les élèves doivent alors chercher, sur leur cahier ou leur ardoise, la forme conjuguée du verbe.

Après ce temps de recherche, une phase collective s'organise pour valider la conjugaison : par échanges entre élèves ou, en dernier recours, en vérifiant au verso de la **carte verbe**. Chaque conjugaison validée rapporte 1 point. À la fin du jeu, les élèves comptabilisent leurs points et les comparent au score maximum, qui correspond au nombre de tirages effectués.

FLASHCARDS. VERBES EN -E OU EN -S ?



- Quand l'introduire ?

Après la leçon 48 *Verbe en -e, -es, -e ou en -s, -s, -t ?*

- Objectif

Identifier si un verbe se conjugue avec les marques de la personne -e, -es, -e ou -s, -s, -t au présent

- Matériel

- 8 **cartes pronom** (recto : 1 pronom / pas de verso)
- 24 **cartes verbe** (recto : 1 radical / verso : 1 procédure d'identification de l'infinitif + sa conjugaison de P1 à P3)

JEU 1 | *Se joue seul*



L'élève constitue deux pioches : une pioche avec les **cartes pronom** et une pioche avec les **cartes verbe** (face recto). Il pioche une **carte pronom**, puis une **carte verbe**. Il doit alors trouver la marque de la personne (-e ou -s, -es ou -s, -e ou -t) et, pour ce faire, il doit trouver l'infinitif.

Pour valider son travail, il retourne la **carte verbe** : s'il a bien trouvé l'infinitif et la marque de la personne, il remporte la **carte verbe** dans son trésor et il remet la **carte pronom** sous la pioche correspondante. Sinon, il met la **carte verbe** de côté et il remet la **carte pronom** sous la pioche correspondante.

Il pioche ensuite deux nouvelles cartes, et ainsi de suite. Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de **carte verbe** dans la pioche : l'élève compte alors le nombre de **cartes verbe** qu'il a gagnées, en s'octroyant 1 point par carte. Le score maximal est de 24.

JEU 2 | *Se joue à deux*



Les joueurs constituent une pioche avec les cartes pronom et une pioche avec les **cartes verbe** (face recto). Le joueur A pioche une **carte pronom**, puis une **carte verbe**. Il propose ensuite au joueur B l'infinitif et la marque de la personne (-e ou -s, -es ou -s, -e ou -t).

Le joueur B valide alors la proposition du joueur A en vérifiant l'infinitif et la marque de la personne au verso de la **carte verbe** : si c'est validé, le joueur A remporte la **carte verbe** dans son trésor et il remet la **carte pronom** sous la pioche correspondante. Sinon, il remet les deux cartes sous leur pioche respective.

C'est à présent au joueur B de piocher deux nouvelles cartes, et ainsi de suite. Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de **carte verbe** dans la pioche. Celui qui a le plus de cartes dans son trésor a gagné.

JEU 3 | *Se joue en classe entière*



L'enseignant constitue une pioche avec les **cartes pronom** et une pioche avec les **cartes verbe** (face recto). Un élève vient piocher une **carte pronom** puis une **carte verbe**, et l'enseignant copie ce tirage au tableau. Les élèves doivent alors chercher, sur leur cahier ou leur ardoise, l'infinitif et la forme conjuguée.

Après ce temps de recherche, une phase collective s'organise pour valider l'infinitif et la forme conjuguée : par échanges entre élèves ou, en dernier recours, en vérifiant au verso de la **carte verbe**. Chaque infinitif et forme conjuguée validés rapporte 1 point. À la fin du jeu, les élèves comptabilisent leurs points et les comparent au score maximum, qui correspond au nombre de tirages effectués.

MÉCANO A. PRÉSENT ET IMPARFAIT



● Quand l'introduire ?

Après la leçon 55 *Les deux pouvoirs de la fin des verbes*

● Objectifs

- Conjuguer des verbes au présent et à l'imparfait
- Analyser des formes verbales en marque du temps et marque de la personne

● Matériel

- **8 cartes pronom** (recto : 1 pronom / pas de verso)
- **16 cartes verbe** (radicaux du verbe au recto et au verso. Parfois, un même radical au recto et au verso)
- **2 cartes marque de temps** (recto : -ai- ou -i- / pas de verso)
- **9 cartes marques de la personne** (recto : marques de la personne / pas de verso)
- **8 cartes temps** (recto : Présent ou Imparfait / pas de verso)
- **1 feuille de correction**

JEU 1 | *Se joue seul*



L'élève constitue trois pioches, face recto : une pioche avec les **cartes pronom**, une pioche avec les **cartes verbe** et une pioche avec les **cartes temps**. Il organise aussi les **cartes marque de temps** d'un côté et les **cartes marques de la personne** de l'autre, de sorte qu'elles soient toutes visibles sur sa table et face recto. Puis, il tire une carte dans chaque pioche : il dispose alors du ou des radicaux d'un verbe, ainsi que d'un pronom et d'un temps auquel il doit conjuguer ce verbe.

Pour fabriquer la conjugaison attendue, il lui faut donc décider de quel radical il a besoin, s'il a besoin ou non d'une **carte marque de temps** (et, si oui, laquelle), puis choisir la bonne **carte marques de la personne**, et finalement choisir la bonne marque parmi les 3 proposées. Il valide ensuite en s'appuyant sur la feuille de correction.

Si sa conjugaison est validée, il remporte la **carte verbe** dans son trésor. Si elle est invalidée, il la met de côté. Puis, il remet la **carte pronom** et la **carte temps** sous leur pioche respective, il remet les cartes **marque de temps** et **marques de la personne** à leur place, et il effectue un nouveau tirage.

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de **carte verbe** dans la pioche : l'élève compte alors le nombre de **cartes verbe** qu'il a gagnées, en s'octroyant 1 point par carte. Le score maximal est de 16.

JEU 2 | *Se joue à deux*



Les joueurs se placent l'un à côté de l'autre. Ils constituent trois pioches, face recto : une pioche avec les **cartes pronom**, une pioche avec les **cartes verbe** et une pioche avec les **cartes temps**. Ils organisent aussi les **cartes marque de temps** d'un côté et les **cartes marques de la personne** de l'autre, de sorte qu'elles soient toutes visibles sur la table et face recto.

Le joueur A tire une carte dans chaque pioche : il dispose alors du ou des radicaux d'un verbe, ainsi que d'un pronom et d'un temps auquel il doit conjuguer le verbe. Pour fabriquer la conjugaison attendue, il lui faut donc décider de quel radical il a besoin, s'il a besoin ou non d'une **carte marque de temps** (et, si oui, laquelle), puis choisir la bonne **carte marques de la personne**, et finalement choisir la bonne marque parmi les 3 proposées.

Le joueur B valide ensuite en s'appuyant sur la feuille de correction : si la conjugaison est validée, le joueur A remporte la **carte verbe** dans son trésor. Si elle est invalidée, il la remet sous la pioche correspondante. Puis, il remet également la **carte pronom** et la **carte temps** sous leur pioche respective, et les cartes **marque de temps** et **marques de la personne** à leur place.

C'est à présent au joueur B de piocher trois nouvelles cartes, et ainsi de suite. Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de **carte verbe** dans la pioche. Celui qui a le plus de cartes dans son trésor a gagné.

MÉCANO B. PRÉSENT, IMPARFAIT ET FUTUR



- Quand l'introduire ?

Après la leçon 62 *Des marques bien particulières*

- Objectifs

- Conjuguer des verbes en -er au présent, à l'imparfait et au futur
- Analyser des formes verbales en marque du temps et marque de la personne

- Matériel (recto uniquement)

- 8 cartes pronom
- 14 cartes verbe
- 3 cartes marque de temps
- 15 cartes marques de la personne
- 14 cartes temps
- 1 feuille de correction

JEU 1 | Se joue seul



L'élève constitue trois pioches, face recto : une pioche avec les **cartes pronom**, une pioche avec les **cartes verbe** et une pioche avec les **cartes temps**. Il organise aussi les **cartes marque de temps** d'un côté et les **cartes marques de la personne** de l'autre, de sorte qu'elles soient toutes visibles sur sa table et face recto. Puis, il tire une carte dans chaque pioche : il dispose alors du radical d'un verbe, ainsi que d'un pronom et d'un temps auquel il doit conjuguer ce verbe.

Pour fabriquer la conjugaison attendue, il lui faut donc décider s'il a besoin ou non d'une **carte marque de temps** (et, si oui, laquelle), puis choisir la bonne **carte marques de la personne**, et finalement choisir la bonne marque parmi les 3 proposées. Il valide ensuite en s'appuyant sur la feuille de correction.

Si sa conjugaison est validée, il remporte la **carte verbe** dans son trésor. Si elle est invalidée, il la met de côté. Puis, il remet la **carte pronom** et la **carte temps** sous leur pioche respective, il remet les cartes **marque de temps** et **marques de la personne** à leur place, et il effectue un nouveau tirage.

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de **carte verbe** dans la pioche : l'élève compte alors le nombre de **cartes verbe** qu'il a gagnées, en s'octroyant 1 point par carte. Le score maximal est de 14.

JEU 2 | Se joue à deux



Les joueurs se placent l'un à côté de l'autre. Ils constituent trois pioches, face recto : une pioche avec les **cartes pronom**, une pioche avec les **cartes verbe** et une pioche avec les **cartes temps**. Ils organisent aussi les **cartes marque de temps** d'un côté et les **cartes marques de la personne** de l'autre, de sorte qu'elles soient toutes visibles sur la table et face recto.

Le joueur A tire une carte dans chaque pioche : il dispose alors du radical d'un verbe, ainsi que d'un pronom et d'un temps auquel il doit conjuguer ce verbe. Pour fabriquer la conjugaison attendue, il lui faut donc décider s'il a besoin ou non d'une **carte marque de temps** (et, si oui, laquelle), puis choisir la bonne **carte marques de la personne**, et finalement choisir la bonne marque parmi les 3 proposées.

Le joueur B valide ensuite en s'appuyant sur la feuille de correction : si la conjugaison est validée, le joueur A remporte la **carte verbe** dans son trésor. Si elle est invalidée, il la remet sous la pioche correspondante. Puis, il remet également la **carte pronom** et la **carte temps** sous leur pioche respective, et les cartes **marque de temps** et **marques de la personne** à leur place.

C'est à présent au joueur B de piocher trois nouvelles cartes, et ainsi de suite. Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de **carte verbe** dans la pioche. Celui qui a le plus de cartes dans son trésor a gagné.