

Jeu Groupement des verbes – Règles du jeu

Rappels sur la conjugaison (voir *La Fabrique de grammaire*, chapitre 7, pp. 92-111)

Carte *Verbe modèle partir* :

10 cartes *Verbe* présentent un verbe qui se conjugue comme *partir* :

- disparition à l'oral et à l'écrit de la consonne aux personnes 1, 2 et 3 du présent
- participe passé en *-i* : *parti* ; marque de l'infinitif *-ir*.

Carte *Verbe modèle jaunir* :

10 cartes *Verbe* présentent un verbe qui se conjugue comme *jaunir* :

- disparition à l'oral et à l'écrit de la consonne *-ss-* aux personnes 1, 2 et 3 du présent
- participe passé sans marque : *jauni* ; marque de l'infinitif *-r*.

Carte *Verbe modèle détruire* :

8 cartes *Verbe* présentent un verbe qui se conjugue comme *détruire* :

- disparition à l'oral et à l'écrit de la consonne *-s-* [z] aux personnes 1, 2 et 3 du présent,
- participe passé en *-t* : *détruit* ; marque de l'infinitif *-re*.

Carte *Verbe modèle vendre* :

8 cartes *Verbe* présentent un verbe qui se conjugue comme *vendre* :

- disparition de la consonne à l'oral mais pas à l'écrit aux personnes 1, 2 et 3 du présent
- absence de la marque *-t* à la personne 3
- participe passé en *-u* : *vendu* ; marque de l'infinitif *-re*

Carte *Verbe modèle mettre* :

6 cartes *Verbe* présentent un verbe dérivé de *mettre* :

- disparition de la consonne à l'oral mais pas à l'écrit aux personnes 1, 2 et 3 du présent,
- verbe fabriqué à partir du verbe *mettre*,
- participe passé en *-s* sur un autre radical : *mis* ; marque de l'infinitif *-re*

Carte *Verbe modèle battre* :

3 cartes *Verbe* présentent un verbe dérivé de *battre* :

- disparition de la consonne à l'oral mais pas à l'écrit aux personnes 1, 2 et 3 du présent
- verbe fabriqué à partir du verbe *battre*,
- participe passé en *-u* : *battu* ; marque de l'infinitif *-re*

Carte *Verbe modèle éteindre* :

4 cartes *Verbe* présentent un verbe qui se conjugue comme *éteindre* :

- disparition de la consonne et changement de voyelle aux personnes 1, 2 et 3 du présent
- participe passé en *-t* : *éteint* ; marque de l'infinitif *-dre*

Carte *Verbe modèle recevoir* :

3 cartes *Verbe* présentent un verbe qui se conjugue comme *recevoir* :

- disparition de la consonne et changement de voyelle aux personnes 1, 2 et 3 du présent
- changement de voyelle aussi à la personne 6
- futur sur un radical différent
- participe passé en *-u* : *reçu* ; marque de l'infinitif *-oir*

Carte *Verbe modèle tenir* :

8 cartes *Verbe* présentent un verbe qui se conjugue comme *tenir* :

- disparition de la consonne et changement de voyelle aux personnes 1, 2 et 3 du présent
- autre changement de voyelle à la personne 6
- futur sur un radical différent
- participe passé en *-u* : *reçu* ; marque de l'infinitif *-oir*

Matériel (voir le document photocopiable *Jeu – Groupement des verbes – Corpus*)

9 cartes *Verbe modèle*

60 cartes *Verbe*

Modalités

1 ou 2 joueurs

Durée du jeu

2 joueurs : 10' ou jusqu'à épuisement du tas de cartes *verbe* (réduire alors le nombre de cartes à 30 cartes)

1 joueur : 10' ou jusqu'à épuisement du tas de cartes *verbe* (réduire alors le nombre de cartes à 20 cartes)

Règles

2 joueurs

Les 9 cartes *Verbe modèle* sont étalées, côté recto.

Le tas de cartes *Verbe* est au centre de la table.

Le joueur A tire une carte *Verbe*. Il désigne le groupement auquel appartient le verbe tiré :

- en prenant la bonne carte *verbe de référence* ;
- en complétant à l'oral le tableau au recto de la carte *Verbe*.

Le joueur B valide en contrôlant à l'aide de la carte *Verbe modèle* désignée : le verbe doit figurer dans la liste inscrite au verso.

- Si la tâche est réussie, le joueur A gagne la carte *Verbe*.
- S'il a échoué, il remet la carte au fond du paquet des cartes *Verbe*.

Il replace ensuite la carte *Verbe modèle* sur la table.

Au joueur B de jouer.

À la fin de la partie, celui qui a le plus de cartes *verbe* a gagné.

1 joueur (jeu avec 20 cartes *Verbe*)

Les 8 cartes *Verbe modèle* sont alignées, côté recto, afin d'amorcer un classement.

Le tas de cartes *Verbe* est au centre de la table.

Le joueur tire une carte *Verbe*. Il désigne le groupement auquel appartient le verbe tiré :

- en complétant à l'écrit, au feutre effaçable, le tableau au recto de la carte *Verbe* ;
- en désignant la bonne carte *Verbe modèle* ;

Il retourne ensuite la carte *Verbe modèle* pour valider : le verbe tiré doit se trouver dans la liste des verbes inscrite au verso de la carte *Verbe modèle*.

- Si la tâche est réussie, il gagne la carte *verbe*, qu'il place sous la carte *Verbe modèle* remplacée sur la table, constituant ainsi l'amorce d'un classement.
- S'il a échoué, il met la carte *verbe* de côté.

Il tire ensuite une nouvelle carte *verbe*, etc.

À la fin de la partie, il peut calculer son score sur 20.

Pour fabriquer le matériel

Photocopier le corpus du document photocopiable *Jeu : Groupement des verbes - Corpus*

Découper les cartes *Verbe modèle*, les plier pour faire apparaître recto et verso. Les plastifier.

Découper les cartes *Verbe*. Les plastifier.

Proposition pour une progression

Le jeu est utilisable à l'issue des leçons :

- pour les verbes modèles *partir, jaunir, détruire*, leçon CM1-26 *Groupement*
- pour les verbes modèles *mettre, battre* et *vendre*, leçon CM1-27 *Je mets mon chapeau et je descends*
- pour les verbes modèles *éteindre* et *recevoir*, leçon CM2-39 *Les verbes à trois formes de radical*
- pour le verbe modèle *tenir*, leçon CE2-59

En CE1, à partir de la période 3 puis en CE2 :

Série *partir* (10 cartes), *jaunir* (10 cartes), *détruire* (8 cartes)

En CM1, après la leçon 27, *vendre* (8 cartes)

Quand le jeu est à peu près compris, ajouter les séries *mettre* (6 cartes) et *battre* (3 cartes)

En CM2, en périodes 1 et 2, proposer le jeu comme à la fin du CM1.

À partir de la période 3, ajouter les séries *éteindre* (4 cartes), *recevoir* (3 cartes) et *tenir* (8 cartes)

On peut, dans un premier temps, tenir en réserve les verbes moins familiers (*desservir ; épaissir, mincir ; cuire, déduire ; fondre, tordre ; admettre ; débattre ; rejoindre ; convenir, détenir*) et les introduire dans le deck quand la conjugaison commence à être maîtrisée.

Quand on le juge utile, on peut restreindre les cartes *Verbe* des séries les plus habituelles afin d'augmenter les chances de rencontre avec les conjugaisons plus délicates.