|  |
| --- |
| **Le dé de la conjugaison** |
| **Caractéristiques (nombre de joueurs, durée ...)**   * **Nombre de joueurs** : 2 à 4 joueurs, * **Durée** : une dizaine de minutes environ * **Matériel** : * un dé avec les terminaisons souhaitées ; sur l’une des faces du dé, inscrire « Passe ton tour ! » ou « Pas de chance ! ». * une feuille de route avec les pronoms personnels et les radicaux des verbes choisis. * les affichages didactiques de la classe. * **Objectif**: être le premier à compléter le verbe choisi avec les terminaisons * **Règles du jeu** : * Chaque joueur reçoit une feuille de route ; * Les joueurs jouent à tour de rôle ; * Le premier lance le dé des terminaisons et complète sa feuille de route. ; * Si un joueur tombe plusieurs fois sur la même terminaison, il ne peut malheureusement compléter son verbe. Il perd son tour ; * Si le dé tombe sur la face « Pas de chance ! », le joueur perd son tour également ; * Lorsqu’un joueur a complété entièrement son verbe, le groupe vérifie les réponses puis sélectionne un autre verbe sur la feuille de route si le joueur a gagné la partie ; * Si le joueur qui pensait avoir gagné la partie, a commis des erreurs, la partie se poursuit. |
| **Compétences visées**   * Mémoriser les terminaisons (les différentes marques de temps-marques de personne) * Travailler la décomposition du verbe (radical, marques de temps-marques de personne) * Prendre conscience des régularités |
| **Procédures mises en place**  Variante 1: Feuille de route avec les pronoms personnels donnés dans l’ordre des personnes + radicaux des verbes : je tu il/elle nous vous ils /elles  Variante 2: Feuille de route avec les pronoms personnels donnés dans le désordre (exemple : ils/elles tu il/elle je nous vous) + radicaux des verbes  Variante 3 : Feuille de route donnée avec les formes verbales ; il faut alors compléter la fiche avec le pronom personnel. →Prévoir un dé avec les pronoms personnels. |
| **Rôle de l’enseignant**   * Observation * Relance |
| **Intérêts et limites**  **Intérêts/ Limites :**   * Motivation * Mise en activité rapide ; peu de matériel * Jeu peu sonore * Jeu qui permet de s’entrainer sur une durée très courte ; * La feuille de route dont dispose l’élève permet à l’enseignant de vérifier en aval toutes les réponses ; le jeu se joue très facilement et permet à l’enseignant de mener une autre activité. * Jeu répétitif → Lassitude |
| **Liens/mise en réseau**  Jeu très facile à mettre en place et qui s’inscrit parfaitement dans le cadre d’ateliers  « jeux de grammaire ». |