|  |
| --- |
| **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 /ellesVariante 2: Feuille de route avec les pronoms personnels donnés dans le désordre (exemple : ils/elles tu il/elle je nous vous) + radicaux des verbesVariante 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 ».  |