|  |
| --- |
| **LES ESCARGOTS AIMENT LA CONJUGAISON** |
| **Caractéristiques (nombre de joueurs, durée ...)**   * Le jeu se joue à partir du plateau de jeu « Les escargots » ou toute autre piste * Activité ritualisée, en classe entière ou atelier * Jeu qui peut se jouer de façon autonome * 20 min-25min   **Matériel :**   * Le plateau de jeu photocopié du jeu du commerce « Les escargots » * Un dé avec six couleurs ; les couleurs déterminent le verbe à conjuguer ; * Un dé avec les pronoms personnels ; * Une fiche autocorrective avec les 6 verbes choisis conjugués et la couleur qui leur est attribuée. Si l’on choisit de ne prendre que 5 verbes, l’une des couleurs sera associée à la malchance « Passe ton tour ». * Une ardoise ou bien une feuille de route qui permettra de conserver toutes les réponses des joueurs.   **Objectif :**   * **Être le premier à emmener son escargot jusqu’au bout de la piste en donnant les bonnes formes conjuguées.**     **Règles du jeu**   * Lancer les deux dés à tour de rôle ; conjuguer le verbe déterminé par la couleur en fonction du pronom personnel déterminé par le dé « pronom personnel ». Le joueur situé à la droite du joueur qui a donné la réponse sur l’ardoise ou sur sa feuille de route, vérifie la forme verbale à l’aide du tableau des verbes donnés. Si la réponse est exacte, le joueur avance d’une case. Si la réponse est fausse, il reste sur sa case. * Le joueur suivant lance les deux dés à son tour. * ATTENTION : pour que tous les élèves puissent jouer, ne surtout pas laisser rejouer le joueur qui a donné une bonne réponse. |
| **Compétences visées**   * Mémoriser la conjugaison des verbes fréquents (être, aller, avoir, faire, dire, prendre, pouvoir, voir, devoir), au présent, futur, imparfait * Mémoriser la conjugaison des verbes en –er au présent, futur, imparfait * Mémoriser la conjugaison des verbes du 2e groupe au présent, futur, imparfait |
| **Procédures mises en place**   * Prévoir plusieurs fiches avec différents verbes proposés à différents temps (présent, futur ou imparfait) |
| **Rôle de l’enseignant**   * Étayage * Observation des erreurs * Relance |
| **Intérêts et limites**  **Intérêts :**  - Autonomie ;  - Réinvestissement sous forme ludique des différentes conjugaisons  - Correction et validation par un autre élève  - Matérialisation des réussites par l’avancée des escargots  - Suivi des réponses en aval si utilisation d’une feuille de route  **Limites:**  Jeu qui se déroule assez lentement ; peu de réponses données ; prévoir une vingtaine de minutes  La vérification des réponses et des erreurs est impossible si l’ardoise est utilisée ; **néanmoins, l’utilisation de l’ardoise facilite le jeu, le rend plus attractif ; la réponse donnée est visibles de tous ; les uns et les autres se sentent davantage impliqués.** |
| **Liens/mise en réseau**  - Jeu pouvant être mis en place dans le cadre d’un atelier de grammaire. |