|  |
| --- |
| **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 minutesLa 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.  |