

## FICHE DIDACTIQUE

**Nom de l'outil : Conju' Go !**

**Domaine : Français - Grammaire - Le verbe**

**Classe : CE1**

### 1. Situation dans l'apprentissage

L'enseignant peut proposer ces jeux en séances d'entraînement et de maîtrise en cours d'année de CE1 pour aider à la mémorisation des conjugaisons.

D'autre part, il peut également utiliser ces jeux vers la fin de l'année pour permettre une révision de ce qui a été vu au cours de l'année.

Enfin, l'enseignant peut proposer les jeux de 7 familles en découverte, avant d'avoir étudié la formation d'un temps ou la conjugaison d'un verbe particulier.

Cet outil peut également être proposé à une classe de CE2 en début d'année pour réviser ce qui a été vu en CE1 et le consolider.

### 2. Compétences visées

Compétence attendue en fin de palier 1 :

Compétence 1 : la maîtrise de la langue française

- Utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court.

Compétences et connaissances des programmes de 2008 :

- identifier le présent, l'imparfait, le futur et le passé composé de l'indicatif des verbes étudiés ; trouver leur infinitif ;
- conjuguer les verbes du 1er groupe, être et avoir, au présent, au futur, au passé composé de l'indicatif ;
- conjuguer les verbes faire, aller, dire, venir, au présent de l'indicatif.

### 3. Objectifs poursuivis

- Objectif général : mémoriser les conjugaisons devant être acquises en fin de CE1, d'une manière ludique.
- Objectif spécifique pour chaque jeu :
  - *Jeu des paires* : être capable d'identifier le temps et l'infinitif d'un verbe conjugué.
  - *Memory* : être capable de trouver le pronom correspondant à un verbe conjugué.
  - *Jeu de dés* : connaître la conjugaison des verbes du 1<sup>er</sup> groupe ainsi que être et avoir au présent, futur et passé composé
  - *7 familles* : mémoriser la conjugaison des verbes au présent, futur, imparfait, passé composé
  - *Qui suis-je ?* : savoir identifier le temps, la personne et l'infinitif d'une forme verbale (verbes du 1<sup>er</sup> groupe).
  - *Le chemin des verbes* : connaître la conjugaison des verbes du 1<sup>er</sup> groupe ainsi que être et avoir au présent, futur et passé composé (Chemin des verbes) et savoir identifier le temps et l'infinitif d'un verbe conjugué.

#### 4. Description de l'outil

Le Conju' Go ! comprend plusieurs jeux :

- Le jeu des paires de 60 cartes violettes avec 30 cartes de verbes conjugués au présent, futur, passé composé, imparfait et 30 cartes avec l'infinitif et le temps correspondants.
- Le Memory de 40 cartes vert clair avec 20 cartes de verbes conjugués au présent, futur, passé composé, imparfait et 20 cartes avec le pronom correspondant.
- Le jeu de dés avec 1 dé des pronoms, 1 dé des temps (présent, futur, passé composé), des étiquettes rouges de verbes à l'infinitif du 1<sup>er</sup> groupe, être et avoir, 3 ardoises pour les réponses et des fiches pour l'autocorrection.
- Les jeux de 7 familles avec des jeux de 7 familles de 42 cartes beiges (1 jeu au présent, 1 au futur, 1 au passé composé, 1 à l'imparfait).
- Le qui suis-je ? avec 32 cartes jaunes et bleues (verbes du 1<sup>er</sup> groupe conjugués au présent, futur, passé composé et imparfait) et 2 plateaux de jeu
- Le chemin des verbes avec 1 plateau de jeu, 3 ardoises, 18 cartes roses de verbes conjugués (l'infinitif et le temps correspondants servent de correction) et 31 cartes vertes avec un verbe à l'infinitif et un temps (la conjugaison complète du verbe sert de correction).



#### 5. Règles d'utilisation

Voici les règles des différents jeux. Ces règles seront présentées ou rappelées aux enfants lors d'ateliers en petits groupes. Certains jeux comme le « jeu de dés » ou le « qui suis-je ? » peuvent être adaptés pour être travaillés en collectif dans un premier temps. Les enfants pourront utiliser ces jeux lors de temps de travail personnalisé ou de temps de travail en autonomie.

##### - Jeu des paires :

Nombre de joueurs : 4, 5 ou 6.

But du jeu : ne plus avoir de cartes dans les mains.

Préparation : retirer une carte du jeu sans la regarder. Distribuer toutes les cartes.

Déroulement : (règle du « Mistigri ») Chacun leur tour, les joueurs posent une paire sur la table. Lorsqu'aucun joueur ne peut plus en poser, le joueur qui commence tire au hasard une carte du jeu de son voisin de gauche, il vérifie s'il peut ou non constituer une paire, sinon il garde la carte dans son jeu. Le voisin de gauche fait de même avec son voisin de gauche, etc. Peu à peu, les cartes circulent et s'apparient, sauf la carte qui est toute seule. Le joueur qui se débarrasse le premier de toutes ses cartes a gagné. Celui à qui il reste en main une carte à la fin de la partie a perdu.

##### - Memory :

Nombre de joueurs : 2, 3 ou 4.

But du jeu : avoir plus de paires que ses adversaires.

Préparation : les cartes sont disposées sur la table à l'envers.

Déroulement : règle classique du Memory.

##### - Jeu de dés :

Nombre de joueurs : 2 ou 3.

But du jeu : avoir plus de paires que ses adversaires.

Préparation : retourner les étiquettes rouges. Chaque joueur dispose d'une ardoise pour écrire ses réponses au feutre velleda et d'une fiche pour calculer ses points.

Déroulement : chaque joueur, à son tour, lance les deux dés et pioche une étiquette verbe qu'il pose sur la table. Tous les joueurs doivent alors écrire, sur leur ardoise, le verbe conjugué en respectant le pronom et le temps indiqués par les dés. Le joueur qui a lancé les dés vérifie sur la fiche autocorrective si l'orthographe est correcte. Les joueurs qui ont réussi entourent 1 point sur leur fiche réponse sinon ils entourent 0. Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin de la partie.

- 7 familles :

Nombre de joueurs : 3 ou 4.

But du jeu : avoir plus de familles que ses adversaires.

Préparation : chaque joueur reçoit 7 cartes. Les autres cartes forment une pioche.

Déroulement : règle classique du jeu de 7 familles avec ajout d'une règle : lorsqu'un joueur demande une carte à son adversaire, il doit dire par exemple « dans la famille *apprécier*, je voudrais la 3<sup>ème</sup> personne du singulier » et dire ensuite la forme conjuguée : « Il appréciait ». Si l'adversaire dispose de cette carte mais que le joueur n'a pas dit correctement la forme conjuguée, l'adversaire ne donne pas la carte au joueur.

- Qui suis-je ? :

Nombre de joueurs : 2.

But du jeu : deviner quelle est la carte mystère de l'adversaire avant que celui-ci ne devine la mienne.

Préparation : chaque joueur prend une couleur et dispose ses cartes sur le plateau.

Déroulement : règle classique du jeu « qui est-ce ? ». Les joueurs peuvent poser des questions sur le temps, la personne et l'infinitif des verbes (verbes en -er, -ger, -cer, -ier...).

- Le chemin des verbes :

Nombre de joueurs : 2 ou 3.

But du jeu : arriver le premier sur la case « arrivée » (il n'est pas nécessaire de tomber pile dessus).

Préparation : chaque joueur prend un pion et se place sur la case départ.

Déroulement : à tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent leur pion. Si le joueur tombe sur une case verte pronom, l'adversaire qui est à sa gauche pioche une carte verte et lui lit l'infinitif et le temps. Le joueur conjugue ce verbe (au temps et à la personne indiqués) sur son ardoise et l'adversaire vérifie en lisant la réponse sur la carte (si le joueur tombe sur une case verte avec le cercle des pronoms, il choisit le pronom qu'il souhaite). Si le joueur tombe sur une case rose, l'adversaire qui est à sa gauche pioche une carte rose et lui lit le verbe conjugué (ou peut l'écrire si le joueur le demande). Le joueur doit donner l'infinitif et le temps de ce verbe. Dans les deux cas, si la réponse est correcte, le joueur avance de 3 cases. Si c'est incorrect, il recule de 3 cases.

## 6. Variables didactiques et prolongements

Plusieurs variables didactiques sont possibles dans ces jeux pour diminuer ou augmenter la difficulté. L'enseignant peut les modifier à volonté selon ses objectifs et sa classe :

- On peut modifier le nombre de cartes.
- On peut modifier les temps de conjugaison et les verbes choisis (par exemple en sélectionner certains ou en ajouter d'autres pour le cycle 3).
- On peut modifier le nombre de joueurs.
- On peut modifier la durée du jeu pour jouer sur la rapidité (par exemple mettre un temps limite à

l'aide d'un chronomètre).

- On peut modifier le mode de correction (autocorrection, validation par l'enseignant).
- On peut modifier la manière de répondre pour le « jeu de dés » et « le chemin des verbes » (oralement en épelant, par écrit).

D'autre part, ces jeux sont à compléter par d'autres jeux ou exercices en classe faisant appel au sens. Il pourrait être intéressant de demander aux élèves de construire des phrases ou un texte à partir des verbes conjugués (jeu de dés ou chemin des verbes).

## 7. Analyse

Cet outil est né de la même constatation dans nos deux classes de CE1 : les élèves ont de grandes difficultés à mémoriser les conjugaisons du fait d'un ennui lié à un manque certain de motivation.

Il nous a alors semblé intéressant d'axer notre outil sur la conjugaison. Nous avons alors décidé de les aider à mémoriser ces conjugaisons en les leur présentant sous forme ludique, pour qu'ils puissent retenir les conjugaisons tout en jouant et pour leur donner le goût des verbes. Nous avons choisi de créer plusieurs jeux, d'une part, pour qu'ils puissent s'entraîner à manier les verbes sans se lasser, et d'autre part, pour leur faire travailler différentes compétences.

Nous avons donc réalisé cet outil pour nos deux classes de CE1. Nous avons mis l'outil dans les classes assez tardivement dans l'année, en attendant que les trois temps aient été vus par les élèves. C'est pourquoi nous ne pouvons pas dire si les élèves ont fait de réels progrès en conjugaison. En revanche, nous avons constaté que certains élèves font beaucoup d'erreurs, notamment pour le « Jeu de dés » et « Le chemin des verbes ». Par conséquent, il est peut être préférable de commencer par ne donner que des cartes plus faciles (présent, premier groupe classique) pour débiter, afin qu'ils arrivent quand même à jouer et ne se découragent pas. Il nous semble qu'il faut une utilisation importante de ces jeux pour en voir les bénéfices. Il est donc préférable de voir rapidement en début d'année les trois temps (présent, futur, passé composé), quitte à y revenir plus en détail au cours de l'année. Ainsi, nous pourrions mettre plus tôt ces jeux dans les classes pour que les enfants s'en imprègnent tout au long de l'année et progressent.

Cependant, nous avons pu constater que les enfants connaissent les règles des jeux « classiques » (Memory, 7 familles et Qui suis-je ?), et donc peuvent commencer à jouer rapidement. Ils prennent beaucoup de plaisir à jouer et sont très motivés. Ils n'ont pas eu de difficultés à comprendre les règles des autres jeux.