
RESTEZ CALMES ET CONJUGUEZ!

Jeu réalisé par Darya SANDRYHAILA; Suzanne SOKOL, Cynthia NORTH
Atelier « Enrichir son sac à malices » animé par Haydée Silva
Los Angeles, juin 2015

NOTICE DU JEU

Matrice de départ: *Conjugaison Dice Game* (conçu par Lewie JOHNSON, professeur d'espagnol)

Matériel requis:

- 18 cartes, avec une image sur chacune représentant un des verbes du 1er groupe déjà connus des élèves.
- Autant de paires de dés que d'équipes.
- Papier, crayon/stylo.
- Minuteur.
- Couronnes en papier

Nombre des joueurs: 4 ou plus, par équipes de 2 à 4 élèves, contre les autres équipes

Âge des joueurs: à partir de 10 ans. Cette version s'adresse à des apprenants débutants (stage 1).

Durée estimée du jeu: chaque partie dure 5 minutes, pour travailler chacun des 18 verbes, il va falloir jouer trois manches, pour une durée totale de 15 à 20 minutes (y compris le temps de faire des gages et distribuer les récompenses).

But du jeu: écrire le plus grand nombre de phrases correctement conjuguées et sans fautes.

Déroulement: Au tableau, on affiche 6 images correspondant aux verbes terminant en -er que les élèves connaissent (par exemple: étudier, danser, chanter, nager, voyager, téléphoner). Si besoin, montrez les images d'abord et demandez aux élèves d'identifier de quel infinitif il s'agit. À côté de chaque image, écrivez un numéro de 1 à 6 qui correspondra à cette image.

Écrivez aussi au tableau les pronoms sujets, en les numérotant comme suit :

1. Je/J' 2. Tu 3. Il/Elle/On 4. Nous 5. Vous 6. Ils/Elles

Distribuez deux dés à chaque équipe (si la classe est trop grande ou s'il manque des dés on peut jouer avec un seul dé, en le lançant à deux reprises). Le premier dé indiquera le sujet de la phrase et le deuxième dé le verbe à employer.

Mettez 5 minutes sur le minuteur et dites "Au top...Commencez!" Le premier joueur lance le (s) dé(s) et formule une phrase avec le sujet et le verbe approprié, par exemple « nous dansons très bien » ou « tu voyages souvent »; sa/son partenaire écrit

la phrase sur une feuille. Ensuite, on renverse les rôles, et le deuxième joueur lance à son tour les dés et formule une phrase en utilisant le sujet et verbe indiqués par les dés, tandis que le joueur 1 l'écrit sur la feuille.

Au bout de 5 minutes, quand le minuteur sonne, annoncez "c'est fini." Demandez à tout le monde de se lever et de compter rapidement le nombre de phrases sur la feuille. Dites "Quand vous entendez votre nombre de phrases, asseyez-vous," puis comptez lentement « un, deux, trois », etc., jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule équipe debout. La prof regarde alors la feuille pour vérifier que toutes les phrases sont bonnes. Si, par exemple, il y a 12 phrases écrites mais 2 entre elles contiennent des fautes, leur score deviendra 10, pas 12, et à ce moment-là une équipe qui n'avait écrit que 11 phrases mais sans fautes gagnera le match.

Les autres équipes sont obligées de se lever pour faire une révérence aux gagnants. La prof peut leur donner une récompense aussi. Ensuite, on remplace les six cartes avec des images par six autres verbes et le jeu reprend. Jouez 3 manches en tout, et déclarez que les membres de l'équipe avec le plus grand nombre de phrases correctes dans les 3 manches obtiendront le titre de « roi(s) et reine(s) de la conjugaison. » Donnez-leur des couronnes en papier et faites faire une dernière révérence au reste du groupe.

RESTEZ CALMES ET CONJUGUEZ!

FICHE PÉDAGOGIQUE

Activités langagières visées: production orale et écrite, écoute, interaction orale

Compétences langagières sollicitées: compétences grammaticales, phonologiques et sociolinguistiques.

Étape de la séquence pédagogique conseillée: systématisation de la conjugaison au présent des verbes du 1er groupe (une fois que les élèves ont appris les verbes à l'infinitif et les pronoms sujets, et ont vu les terminaisons des verbes conjugués)

Modalités de travail: travail collectif. Ce jeu se déroule mieux quand les équipes se composent de 2 personnes, ou éventuellement 3, mais jamais plus de 4 élèves par équipe. Le nombre d'équipes n'est pas très important, si vous arrivez déjà à gérer une classe de 50 élèves, 25 équipes ne vous feront pas peur! :)

Démarche:

Avant de jouer, montrez les images aux élèves pour qu'ils identifient les verbes à l'infinitif avec lesquels ils vont travailler. Très rapidement, montrez aussi les terminaisons encore une fois avant de jouer ; après, ne les affichez plus tant que le jeu est en cours.

Faites constituer les équipes. Expliquez les règles du jeu (voir Notice). Dites "aujourd'hui nous allons pratiquer les terminaisons des verbes que vous avez vues la dernière fois."

Montrez-leur les pronoms sujets numérotés au tableau et les images numérotées aussi.

Donnez un exemple en jouant une fois avec les dés pour faire une première phrase avec toute la classe. Une fois que les joueurs ont compris comment faire, mettez 5 minutes au minuteur et lancez le jeu.

Le but étant d'écrire le plus grand nombre de phrases correctement conjuguées dans un temps limité, les joueurs sont autorisés à "tricher" en regardant dans le livre... c'est à eux de gérer leur temps à leur convenance!

Remarques sur l'exploitation pédagogique: traditionnellement, la conjugaison est une source de frustration pour les élèves aussi bien que pour les enseignants. Ce jeu transforme une corvée en un (relatif) plaisir, et permet aux élèves de pratiquer et internaliser les structures de la langue d'une manière dynamique que certains exercices plus classiques. En plus, l'activité capte l'énergie sociale de l'adolescent au service de l'apprentissage, et lui permet "d'échouer" sans subir des conséquences graves (il aura une révérence à faire au lieu d'une mauvaise note au bulletin). L'absence de pression peut changer l'attitude des jeunes gens à l'égard non seulement du cours de français mais aussi de l'école en général.

VARIANTES : Ce jeu s'adapte facilement à autres niveaux et d'autres contenus.