



Petit jeu de cartes du verbe

(3^e cycle)

Voici un outil versatile qui permettra à vos élèves de travailler la conjugaison. Ils pourront aussi enrichir le verbe d'une expansion ou le placer dans une phrase en l'associant avec un Gn qui deviendra le *Sujet*. Je vous présente quelques possibilités pour ce nouveau jeu.

1A. L'association du verbe et de son descripteur (version A)

Le jeu peut s'effectuer seul ou en équipe de quelques élèves. On place toutes les cartes *verbes* sur une table. Un élève pige une carte Description (mode, temps, verbe, personne). Il doit l'associer à la bonne carte Verbe; il y a une seule réponse possible. Une fois l'association correctement faite, on place la paire de côté et on pige une autre carte Description. On continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient associées ou que le temps alloué soit écoulé. Si le jeu se déroule en équipe, les élèves font une association à tour de rôle. Une personne est responsable du corrigé pour valider les réponses des élèves à l'aide du Bescherelle ou d'un autre outil.

1B. L'association du verbe et de son descripteur (version B)

Le jeu peut s'effectuer seul ou en équipe de quelques élèves. On place toutes les cartes Verbes sur une table. Un élève pige une carte Description (mode, temps, verbe, personne). Il doit l'associer au bon verbe; il y a une seule réponse possible. Une fois l'association correctement faite, on remet la carte Verbes sur la table et on pige une autre carte description. On continue jusqu'à ce que toutes les cartes Description soient écoulées, ou jusqu'à ce que le temps alloué soit écoulé. Si le jeu se déroule en équipe, les élèves font une association à tour de rôle. Une personne est responsable du corrigé pour valider les réponses des élèves à l'aide du Bescherelle ou d'un autre outil.

1C. L'association du verbe et de son descripteur (version C)

Il s'agit du même jeu que le précédent. Les élèves sont placés en équipe. C'est l'enseignante qui pige une carte Description et elle la lit à toute la classe. Les équipes doivent trouver la bonne carte Verbes. L'enseignante valide les réponses au fur et à mesure. Les élèves peuvent aussi écrire les réponses sur une feuille qui sera ramassée pour vérification à la fin de la partie. L'équipe qui a obtenu le plus de bonnes réponses est la gagnante.

3A. Le jeu du mêle-tout (version A)

Ce jeu peut se vivre en duo, en petites équipes ou en petit groupe avec l'enseignante.

Duo ou petites équipes : On place des cartes Verbes sur un bureau. Les élèves sont placés autour des cartes. Un maître du jeu pose une question (carte Description : mode, temps, personne). Les autres élèves doivent trouver un verbe qui correspond. Il y a plus d'une réponse possible. Le maître du jeu valide les réponses. Les élèves qui ont donné une bonne réponse marquent un point. Les cartes sont replacées sur le bureau et le maître du jeu passe à une autre question. Petit groupe avec l'enseignante : les cartes sont disposées en cercle par terre ou sur des bureaux collés. L'enseignante lit une carte Description. Les élèves doivent prendre une carte qui correspond à la description. L'enseignante valide les réponses et les élèves marquent un point par bonne réponse. Les cartes Verbes sont replacées en cercle et on passe à une autre question.

3B. Le jeu du mêle-tout (version B)

Les élèves sont placés en équipe de 5 (à déterminer par l'enseignante). Chaque équipe se trouve debout, en ligne. Les premiers joueurs de chaque équipe s'affrontent. L'enseignante lit une carte Description. L'élève doit sonner la cloche ou lever la main pour signaler qu'il a une réponse à donner. L'enseignante gère le droit de parole. Si l'élève donne une bonne réponse, il avance d'une case (ou d'un bureau, selon la disposition de la classe). Une fois que le premier élève a atteint le devant de la ligne, c'est le 2^e élève de l'équipe qui entre en jeu. L'équipe est déclarée gagnante lorsque tous les élèves ont franchi le fil d'arrivée. Dans cette version, on peut poser deux types de questions : nommer le verbe et demander la description (mode, temps, verbe, personne) ou donner la description et demander le verbe (le nommer et l'épeler).

4. Le jeu de la phrase

Ce jeu peut se faire seul ou en petites équipes.

Seul : L'élève pige une carte Verbes. Il nomme sa description (mode, temps, verbe, personne). Ensuite, il doit trouver un Gn ou un pronom qui servira de sujet. Le Gn doit correspondre au verbe (genre, nombre, personne). On peut proposer d'utiliser les cartes Gn du « petit jeu du Gn ». L'élève note les phrases ainsi construites dans son cahier. L'enseignante pourra donc valider les réponses. En petites équipes : Un élève pige une carte Verbes. Il nomme sa description (mode, temps, verbe,



personne). Ensuite, il doit trouver un Gn ou un pronom qui servira de sujet. Le Gn doit correspondre au verbe (genre, nombre, personne). On peut proposer d'utiliser les cartes Gn du « petit jeu du Gn ». Les autres élèves valident la réponse. Si elle est bonne, l'élève conserve la carte. C'est au tour d'un autre élève de jouer. Le gagnant est celui qui aura accumulé le plus de carte à la fin de la partie.



5. Le jeu de l'expansion dans le Gv

Ce jeu peut se faire seul, en petites équipes ou en grand group.

Seul : L'élève pige une carte Verbes. Il nomme sa description (mode, temps, verbe, personne). Ensuite, il doit trouver un Gn ou un pronom qui servira de sujet. Le Gn doit correspondre au verbe (genre, nombre, personne). Puis, on lui demande d'ajouter une expansion au verbe (CD, CI, attribut, adverbe). L'élève note les phrases ainsi construites dans son cahier. L'enseignante pourra donc valider les réponses.

En petites équipes : Un élève pige une carte Verbes. Il nomme sa description (mode, temps, verbe, personne). Ensuite, il doit trouver un Gn ou un pronom qui servira de sujet. Le Gn doit correspondre au verbe (genre, nombre, personne). Puis, on lui demande d'ajouter une expansion au verbe (CD, CI, attribut, adverbe). Les autres élèves valident la réponse. Si elle est bonne, l'élève conserve la carte. C'est au tour d'un autre élève de jouer. Le gagnant est celui qui aura accumulé le plus de carte à la fin de la partie.

Grand groupe : L'enseignante pige une carte Verbes. Elle demande aux élèves de noter sa description (mode, temps, verbe, personne). Ensuite, chaque élève doit trouver un Gn ou un pronom qui servira de sujet de phrase, il l'inscrit dans son cahier. Puis, on lui demande d'ajouter une expansion au verbe. L'enseignante peut demander à quelques élèves de lire sa phrase ou de l'inscrire au tableau pour valider la réponse. Toutes ces étapes peuvent se faire oralement en interrogeant des élèves qui viendront noter leurs réponses au tableau.

Évidemment, ce jeu de carte peut être utilisé de plusieurs autres façons. Il suffit de laisser aller son imagination! Au début, on peut sélectionner seulement quelques cartes de chaque classe de mot. Au fur et à mesure, on en ajoutera. Ce jeu peut se complexifier au fil de l'année et selon les besoins de vos élèves.

Bonne partie!