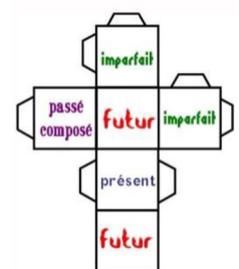
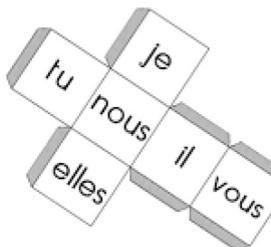


## Technique d'exécution

# Le dé des verbes

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Champs de formation</b>   | Français  |
| <b>Classe</b>                | CP-CM2  |
| <b>Utilité</b>               | Efficace dans l'apprentissage des conjugaisons  |
| <b>Formule d'utilisation</b> | Individuellement, en paire ou en groupe   |
| <b>Matériel</b>              | Dés « pronoms personnel » et dés « temps » puis des cartes avec des verbes étudiés pour chaque groupe d'élèves, réalisées par des enseignants selon le programme.   |
| <b>Déroulement</b>           | <p>L'enseignant prépare les dés et les cartes à utiliser au cours du jeu. Les temps à étudier sur un dé et les pronoms personnels sur un autre. En plus l'enseignant note les verbes à étudier et à conjuguer sur des cartes (un verbe par carte).</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"></div> <p>Les cartes précisent toutefois le groupe verbal sur lequel on veut s'exercer (par exemple les verbes du premier groupe se terminant par « er »). On peut aussi bien entendu, choisir plusieurs groupes de verbes.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Un élève choisit une carte quelconque qui peut porter l'inscription de l'auxiliaire « avoir » ou « être ». (CP)</li></ul> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Aimer</div></div> <ul style="list-style-type: none"><li>- Après, il lance les deux dès l'un après l'autre pour choisir la personne et le temps à laquelle la conjugaison s'effectuera.</li><li>- Une fois la conjugaison terminée, les autres d'élèves à l'aide de leur livre de lecture ou de leurs tableaux de conjugaison, doivent contrôler si la conjugaison est correcte. Si c'est le cas, celui qui a conjugué le verbe garde la carte puis ce sera le tour d'un nouvel élève d'avoir la main pour continuer la conjugaison Tout en prenant soin, de tirer une nouvelle carte suivant le même processus.</li></ul> |

|                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| <p><b>Quelques stratégies</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour les élèves du CP, il est conseillé de commencer les conjugaisons avec les auxiliaires « être » et « avoir »</li> <li>- Cette conjugaison doit s'effectuer au présent simple de l'indicatif.</li> <li>- Les verbes du 1er, 2e, 3e groupe peuvent être introduites dans les activités en fonction des programmes en vigueur.</li> </ul>  |
| <p><b>Adaptation</b></p>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Au lieu d'utiliser des cartes sur lesquelles sont inscrits des verbes, on peut aussi utiliser un dé portant sur chacune de ces faces un verbe : par exemple :</li> </ul> <div data-bbox="715 685 1086 943" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raconte une histoire (variation seulement avec le dé pronoms personnel). Le joueur lance le dé « pronoms personnel ». Il tire une carte avec un verbe et commence par imaginer une phrase. P.ex. « jouer » et « il/elle ». Alamou joue au foot. C'est maintenant le tour d'un autre élève. Il lance « nous » et p.ex. « manger ». L'élève cherche une phrase qui correspond un peu à la phrase antérieure. « Alamou demande à son petit frère : Est-ce que tu peux chercher à la maison une mangue pour nous ? Nous le mangerons après le match. ....</li> </ul> |

