

INVENTONS DES PHRASES!



INVENTONS DES PHRASES!

Niveau

A2-B1.1

Objectifs linguistiques

Usage des locutions de temps, des temps verbaux (passé composé, imparfait, présent, futur), verbes d'usage quotidien.

Matériel

- Un parcours de 66 cases
- 66 cartes avec des locutions de temps et un nombre de points
- Un dé numéroté
- Un dé avec les pronoms personnels sujets
- Un dé avec les formes: affirmative (+), négative (-), interrogative (?), interro-négative (?-), deux jokers.
- Pions et jetons avec points.





Description

LE PARCOURS

Le parcours de 60 cases : dans chaque case on trouve un verbe qu'il faudra conjuguer en fonction de la locution de temps tirée du jeu de cartes. A chaque locution de temps est attribué un nombre de points que les joueurs pourront totaliser en cas de bonne réponse.

- | | | |
|---------------|---------------|-----------------|
| 1. saluer | 23. finir | 45. appeler |
| 2. téléphoner | 24. sentir | 46. s'habiller |
| 3. payer | 25. servir | 47. cuisiner |
| 4. chercher | 26. dormir | 48. battre |
| 5. descendre | 27. courir | 49. jeter |
| 6. trouver | 28. être | 50. ouvrir |
| 7. laver | 29. avoir | 51. tenir |
| 8. sortir | 30. savoir | 52. se lever |
| 9. entrer | 31. cuire | 53. habiter |
| 10. monter | 32. plaire | 54. conduire |
| 11. signer | 33. connaître | 55. offrir |
| 12. éteindre | 34. lire | 56. voir |
| 13. allumer | 35. suivre | 57. remplir |
| 14. nettoyer | 36. faire | 58. écouter |
| 15. attendre | 37. perdre | 59. voyager |
| 16. manger | 38. peindre | 60. bronzer |
| 17. prendre | 39. cueillir | 61. aimer |
| 18. envoyer | 40. étudier | 62. se promener |
| 19. regarder | 41. vouloir | 63. se brosser |
| 20. boire | 42. pouvoir | 64. travailler |
| 21. écrire | 43. devoir | 65. planter |
| 22. choisir | 44. mettre | 66. commencer |



LOCUTIONS DE TEMPS

Chaque carte propose une locution de temps à utiliser pour conjuguer le verbe rencontré sur le parcours avec le pronom personnel sujet obtenu en lançant le dé. La table suivante permettra à l'enseignant d'éliminer facilement du jeu les temps qui n'ont éventuellement pas encore été affrontés en classe ou de choisir quels temps renforcer.

1. Tous les lundis	5 points
2. Mardi dernier	2 points
3. Mercredi dernier	3 points
4. Jeudi dernier	1 point
5. Vendredi dernier	2 points
6. Samedi dernier	2 points
7. Dimanche dernier	1 point
8. La nuit dernière	4 points
9. Mardi prochain	2 points
10. Actuellement	1 point
11. Jeudi prochain	3 points
12. Vendredi prochain	1 point
13. Samedi prochain	2 points
14. Dimanche prochain	4 points
15. Au mois de janvier	5 points
16. En février dernier	2 points
17. En mars dernier	3 points
18. En avril dernier	1 point
19. En mai dernier	2 points
20. En juin dernier	4 points
21. En juillet dernier	1 point
22. En août dernier	3 points
23. En septembre dernier	3 points
24. Autrefois, au mois d'octobre	4 points
25. En novembre dernier	1 point
26. En décembre dernier	2 points
27. Hier après-midi	3 points
28. Hier matin	4 points



29. En mars prochain	2 points
30. En avril prochain	1 point
31. Autrefois, au mois de mai	5 points
32. En juin prochain	3 points
33. En juillet prochain	2 points
34. En août prochain	3 points
35. En ce moment	2 points
36. En octobre prochain	2 points
37. En novembre prochain	4 points
38. En décembre prochain	1 point
39. À présent	2 points
40. L'hiver dernier	3 points
41. Le printemps dernier	1 point
42. Tous les étés	5 points
43. Avant, en automne	4 points
44. Le prochain hiver	3 points
45. Le prochain été	2 points
46. De mars à juin (en fonction de la date à laquelle on joue)	5 points
47. Après-demain	3 points
48. Avant-hier	5 points
49. Maintenant	1 point
50. Aujourd'hui	1 point
51. Demain	3 points
52. Hier	2 points
53. Il y a deux jours	5 points
54. Dans dix jours	4 points
55. Cela faisait quatre jours que...	5 points
56. Depuis cinq jours	1 point
57. Il y a deux secondes	2 points
58. Dans sept mois	5 points
59. Cela faisait huit mois que...	4 points
60. Il y a quelques minutes	4 points
61. Le mois dernier	2 points
62. La semaine dernière	2 points
63. Il y a trois semaines	4 points
64. Dans deux heures	3 points
65. Depuis deux semaines	1 point
66. Avant	4 points

Règles du jeu

L'enseignant ou un meneur de jeu divise les joueurs en groupes. Chaque groupe choisit un pion de couleur différente. Les joueurs lancent le dé et le groupe qui obtient le plus de points commence la partie. Le jeu continue en sens horaire.

On lance le dé numéroté et on avance sur le parcours en fonction du chiffre obtenu. Un joueur pêche une carte puis lance le dé des pronoms personnels sujets. Le verbe peut alors être conjugué. Pour compliquer les choses, si l'enseignant le désire, les élèves peuvent aussi lancer le dé avec les formes interrogative (+), négative (-), interrogative (?), interro négative (?-) et les deux jokers (forme au choix).

Les joueurs doivent conjuguer une phrase en conjuguant le verbe obtenu en fonction de la locution de temps extraite du jeu de cartes. Cette phrase doit bien entendu avoir du sens et les joueurs doivent donc inventer un complément d'objet direct plausible. Avant de répondre, les joueurs peuvent se consulter entre eux.

S'ils répondent correctement ils gagneront les points qui figurent sur la carte et ils remettront la carte sous le jeu de cartes.

Le jeu se conclut lorsqu'un groupe atteint la dernière case mais le vrai vainqueur est celui qui a totalisé le plus de points.

C'est bien entendu l'enseignant qui décide si les points peuvent être ou non attribués.





Variantes de jeu

1) L'enseignant donne quelques verbes aux apprenants (individuellement ou en petits groupes) et quelques locutions et leur demande de raconter un fait qui s'est passé, qui se passe ou qui se passera. Chaque groupe lance le dé des pronoms pour connaître le sujet à utiliser. Après un temps donné, les joueurs racontent leur histoire au reste de la classe.

2) L'enseignant montre une locution de temps à un apprenant et lui demande de formuler une phrase en utilisant un verbe quelconque qui n'est pas nécessairement sur le parcours.

3) L'enseignant peut utiliser le parcours pour faire parler les apprenants. Un élève lance le dé numéroté pour connaître le verbe à partir duquel commencer pour inventer une histoire au présent, au passé ou au futur (choix de l'enseignant). L'histoire continue en jetant le dé plusieurs fois.

4) L'enseignant choisit les temps à utiliser et étale les cartes sur la table. Chaque groupe/apprenant doit pêcher 4 verbes pour écrire un court texte en utilisant librement des locutions de temps, des noms propres ou des pronoms personnels sujets. Pour faciliter la production écrite l'enseignant pourrait leur donner une série de mots de liaison.

5) Le jeu de la voyante : les cartes nécessitant l'usage du futur sont retournées sur la table. Un apprenant "lit les cartes" à un camarade en retournant les cartes et en conjuguant un verbe choisi dans le parcours. Il pourrait parfaitement choisir librement un verbe et inventer sur le champ ce qui arrivera à son camarade.



Inventons des phrases !

de Dominique Guillemant et Joy Olivier

Direction artistique : Letizia Pigni

Rédaction : Maria Cristina Izzo

Responsable de Production : Francesco Capitano

Conception graphique : Giorgio Di Vita

Mise en page et illustrations : Giorgio Di Vita – Airone Comunicazione

© 2014 ELI srl

B.P. 6 – 62019 Recanati – Italie

Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851

www.elionline.com

Imprimé en Italie par Tecnostampa – Recanati

ISBN 978-88-536-1675-3

Toute reproduction totale ou partielle de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, photocopie, photographie ou autre, est formellement interdite - même pour un usage didactique ou personnel - sans autorisation des auteurs et des éditeurs.