



LE MEMORY® DE LA CONJUGAISON

fiche de préparation

Discipline	Étude de la langue	Période / Date	
Domaine	Conjugaison	Effectif	
Niveau	Cycle 2	N° de séance	

Activité	Jeu de cartes (memory®)
Type	Séance découverte ou d'entraînement
Durée	40 à 45 minutes
Matériel nécessaire	- Carte mentale du temps travaillé - Jeu de memory®

Objectifs de fin de séance	- Identifier un verbe conjugué à un temps donné - Associer un verbe conjugué à son infinitif - Comprendre la chaîne d'accord sujet-verbe
Compétences travaillées	- Comprendre et s'exprimer à l'oral - Lire et comprendre l'écrit - Utiliser les régularités qui organisent la langue française - Coopérer avec des pairs
Attendus de fin de cycle	- Maîtriser l'orthographe grammaticale de base - Mémoriser le présent, l'imparfait, le futur, le passé composé pour : ▪ être et avoir ▪ les verbes du 1^{er} et du 2^e groupe ▪ les verbes irréguliers du 3^e groupe : faire, aller, dire, venir, pouvoir, voir, vouloir, prendre
Croisements entre enseignements	

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE



Présentation de la séance	Durée : 10 min	Collectif
1. Introduction de la séance « Aujourd'hui, nous allons travailler sur un nouveau temps (à compléter selon le temps travaillé : présent, imparfait, futur...). » ⇒ Demander aux élèves à quoi sert ce temps : exprimer une action qui est en train de se dérouler, qui va se dérouler ou bien qui s'est déjà produite. ⇒ Demander aux élèves ce qui est important de respecter lorsque l'on conjugue un verbe. Il sera attendu de la part des élèves qu'ils relèvent que le verbe doit s'accorder avec le sujet et qu'il faut donc respecter la chaîne d'accord entre le sujet et le verbe (genre et nombre pour les temps composés avec auxiliaire être). 2. Expliquer le travail des élèves « Pour vous entraîner à repérer les verbes conjugués et leur infinitif, vous allez jouer au jeu du memory®. » ⇒ Montrer le jeu de memory® aux élèves. Règle du jeu : Toutes les cartes sont étalées les unes à côté des autres, face cachée sur la table. Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Tour à tour, les joueurs piochent deux cartes en essayant de retrouver les paires (verbe conjugué – verbe à l'infinitif). Si le joueur trouve une paire, il peut jouer une nouvelle fois. Le joueur qui remporte le plus de paires a gagné. Le jeu s'arrête une fois que toutes les cartes ont été remportées. 3. Vérifier la bonne compréhension de la consigne Faire reformuler la consigne par un élève. 4. Séparer la classe en plusieurs groupes et distribuer les jeux de memory®		
Manipulation	Durée : 15- 20 min	Groupe
Jeu de memory® : Chaque groupe place l'ensemble des cartes face cachée sur la table. Le premier joueur retourne deux cartes. Si les deux cartes ne forment pas une paire, le joueur les replace face cachée et passe son tour. Si les deux cartes retournées forment une paire, alors le joueur remporte les cartes et peut rejouer. Le jeu se poursuit jusqu'à épuisement des cartes situées sur la table de jeu. Le joueur qui a remporté le plus de cartes a gagné. L'enseignant passe parmi les groupes et vient vérifier les différentes associations des élèves ainsi que le bon déroulement de la partie.		

Conclusion de la séance	Durée : 10 min	Collectif
1. Dire aux élèves « Avec ce jeu de memory®, vous avez appris à associer un verbe conjugué (à compléter par le temps travaillé) à son infinitif. Il fallait être attentif au radical de chaque verbe qui vous donnait des indices sur le verbe qui était conjugué. Pour rappel, lorsque l'on conjugue un verbe, pour de nombreux verbes (1^{er} et 2^e groupe), c'est la terminaison qui change, pas le radical. » 2. Institutionnaliser la notion avec la carte mentale Au choix de l'enseignant, la phase d'institutionnalisation se fera au moyen d'une leçon linéaire, associée à la carte mentale à trous (afin d'être complétée par les élèves) ou bien au moyen de la carte mentale complète à lire et à annoter avec la classe.		

Variante et poursuite possible	Pour les séances de conjugaison, nous vous proposons plusieurs jeux pouvant être adaptés selon le temps travaillé et selon le profil de la classe. Ces jeux peuvent également faire l'objet d'une séance en ateliers où chaque groupe pourra jouer à un jeu différent chaque semaine.
--------------------------------	---

