A LA POURSUITE DU GROUPE SUJET

Objectif visé :

- Se familiariser avec la notion de "groupe sujet" : l'identifier, le pronominaliser, identifier sa nature.
- Former des phrases correctes (sens + conjugaison) et justifier ses réponses.

Public ciblé : Les élèves de 2e primaire (première approche) ou les élèves de 3e primaire (rappel).

Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs/équipes

Matériel :

- ✓ Un dé ordinaire ;
- ✓ Un pion par joueur/équipe ;
- ✓ Des planches de jeu : Sur chacune d'entre elles se trouvent 5 phrases démunies de leur groupe sujet ;
- ✓ Des cartes rouges "?" : 3 types de questions : "Trouver le groupe sujet", "Pronominaliser le groupe sujet", "Identifier la nature du groupe sujet" ;
- ✓ Des bandelettes jaunes : Chaque bandelette contient un groupe sujet (soit un ou plusieurs prénom(s), soit un groupe nominal, soit un pronom personnel) (*à ranger dans un sac opaque pour piocher, idéalement*).
- ✓ Des cartes "aide" : Sur chaque carte se trouvent les terminaisons possibles des verbes (au présent) en fonction des personnes de la conjugaison donnée. (*disponibles chez www.crayaction.be*)
- ✓ D'un stylo à encre invisible (*disponible chez Action*).

Conseils de préparation du matériel :

- ✓ Imprimer les cartes "?" sur du papier blanc et le dos des cartes sur du papier rouge en format A5. Coller les deux faces ensemble.
- ✓ Réaliser le correctif des cartes rouges à l'aide du stylo à encre invisible <u>avant</u> de plastifier.
- ✓ Imprimer les planches de jeu et les bandelettes en A4.
- ✓ Imprimer le plateau de jeu en A3.

Règles du jeu :

Chaque joueur place son pion sur la case centrale "Le groupe sujet" et pioche une ou plusieurs planches de jeu (suivant le temps disponible et le niveau des élèves). Chaque joueur lance le dé et celui qui obtient le plus grand score peut commencer. Les joueurs jouent chacun à leur tour en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur doit impérativement avancer dans le sens des aiguilles d'une montre sur le plateau (on peut entrer dans les allées centrales, mais toujours en avançant dans ce sens). Chaque case correspond à une action à faire (voir la légende).

Légende :

- ✓ Cases rouges : Piocher une carte "?" rouge et répondre à la question. Si la réponse est incorrecte*, passer son tour au prochain coup.
- ✓ Cases jaunes : Piocher une bandelette "G.S." jaune et la placer à un endroit cohérent sur une des planches de jeu en justifiant son choix. Si elle ne peut aller à aucun endroit, la remettre dans le tas des bandelettes.
- ✓ Cases bleues : Relancer le dé et rejouer.
- ✓ Cases vertes "+1" : Prendre une bandelette jaune de son choix sur la planche d'un autre joueur.
- ✓ Cases vertes "-1" : Retirer une bandellette jaune et la replacer dans le sac à bandelettes.
- ✓ Cases blanches : Ne rien faire.

** Pour vérifier les réponses, les joueurs vérifient à l'aide du stylo à encre invisible.*

But du jeu : Avoir complété sa/ses planche(s) de jeu avec les bons groupes sujets.

Variante et différenciation :

- Donner plus ou moins de planches de jeu en fonction du niveau des élèves.
- Pour une partie courte : ne donner qu'une planche de jeu par élève.
- Sur les cartes "?", il y a des indices (le verbe est souligné,...) : certains élèves peuvent bénéficier de ces aides, d'autres non (suivant le niveau des élèves).

Jeu réalisé par mother_n_teacher
Images : Art4app, Célcile Zamonaro

..... fais un gâteau.

..... fabriquez un robot.

..... courrons dans le jardin.

..... font la vaisselle.

..... rêve de pirates.

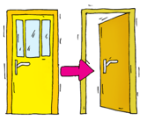
..... fait attention.

..... es gentil.

..... pouvez entrer.

..... grandissent vite.

..... rangeons nos cahiers.



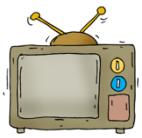
..... écrit un poème.

..... donne des bonbons.

..... regardent la télévision.

..... joues aux cartes.

..... posez une question.



..... ouvr**e** la porte.

..... met**s** un chapeau.

..... téléphon**ent** à Paul.

..... veu**t** un nouveau vélo.

..... ramass**ons** des noix.

..... cueill**e** des fleurs.

..... arros**ez** les plantes.

..... récit**es** un poème.

..... voy**ons** un petit chien.

..... vai**s** au Portugal.

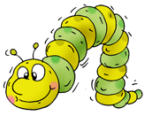
..... décoll**e** la tapisserie.

..... observ**es** une chenille.

..... écout**ons** la radio.

..... lav**ez** la voiture.

..... achèt**ent** un cadeau.



..... écris à Marie.

..... décorez la classe.

..... ferme les yeux.

..... finit son travail.

..... lisent un roman.

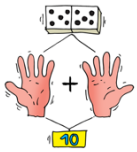
..... compte jusqu'à 100.

..... dessinons un château.

..... boit du soda.

..... épluchez une pomme.

..... recevons un colis.



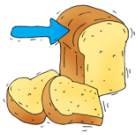
..... votez pour Justine.

..... a un gros chat.

..... fermez une fenêtre.

..... allument la lampe.

..... mange du pain.



..... pens**ent** réussir leur atelier.

..... devin**ons** vos pensées.

..... espèr**e** avoir un petit frère.

..... cass**ent** un vase.

..... gagn**e** une médaille.

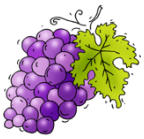
..... mang**e** du raisin.

..... v**as** à la piscine.

..... chant**ent** dans une chorale.

..... jou**ons** à cache-cache.

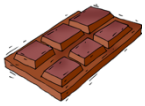
..... écri**s** une histoire.



..... appren**ds** ta table de 4.

..... v**a** à la danse.

..... aim**e** le chocolat.

..... habit**ent** à Meix-le-Tige.

..... accroch**ez** un tableau.