

## *Activités pour apprendre la grammaire en s'amusant*

### Pour apprivoiser le métalangage :

- **Le cadavre exquis** (avec les temps du passé ou avec l'hypothèse)
- **Le pastiche d'un poème** (si la sardine avait des ailes – de JL Moreau)

### Pour jouer avec les structures et développer la créativité :

- **Le jeu du face à face** : jeu pour pratiquer les conjugaisons (exemple : passé composé / futur proche)
- **Avec des SI** : créer un texte en chaîne et pratiquer la structure de l'hypothèse (imparfait / conditionnel)
- **L'écriture à contraintes** : écrire un texte avec une contrainte grammaticale (par exemple : un texte au passé composé en utilisant le maximum de participe passé en [y])
- **Les mots à faire deviner** : pour utiliser les pronoms (relatifs – personnels – de lieux)
- **La dictée iconographique** : pour décrire un lieu familier en utilisant les prépositions de lieux (par exemple décrire sa chambre à un(e) apprenant(e) qui la dessine)
- **Le texte à trous avec les verbes au subjonctif** : textes à compléter et à faire deviner (Qui ? A sui ? Où ?)

### Pour favoriser la prise de parole spontanée :

- **Le match communicatif** : pour les structures de la comparaison (exemple : « Paris, c'est mieux que la Province » et vice et versa)
- **Le dialogue à contraintes** : introduire le maximum de verbes au subjonctif dans un dialogue
- **Les mots projectifs** : pour travailler les structures de la comparaison et du superlatif

### La dimension grammaticale dans les adaptations des jeux traditionnels / du commerce :

- **Le « Jacques a dit »** : jeu classique pour pratiquer l'impératif
- **Le jeu de l'oie** : créer son propre jeu de l'oie en introduisant des enjeux grammaticaux.
- **Le jeu du morpion** : créer son jeu en intégrant des défis grammaticaux dans les cases.
- **Le petit bac** : en introduisant des catégories grammaticales (exemple de la version « petit bac des sons »)
- **Le jeu de dés** à construire avec un objectif grammatical (les pronoms sujets / compléments – des temps verbaux...)
- **Taboo ou Times'up** : définir les mots avec des pronoms personnels ou pronoms de lieux ou pronoms relatifs
- **Identik** : pour faire une dictée iconographique
- **Comment j'ai adopté un gnou / Speech / Devino / Imagidés**

---

**Un site de référence** pour trouver un catalogue de sites à consulter pour l'utilisation du jeu en classe de langue (pour trouver des ressources et apprendre à créer ses propres jeux)

<http://lewebpedagogique.com/jeulangue/>

<http://lewebpedagogique.com/jeulangue/liens-suggeres/>

A parcourir / à lire aussi :

<https://arlap.hypotheses.org/6118>

<http://lutinbazar.fr/un-trivial-poursuit-de-grammaire-conjugaison/>

## Un trivial poursuit de grammaire-conjugaison chez Lutin Bazar

Une jeune professeur des écoles, en s'inspirant d'une idée de Françoise Picot, propose un jeu de grammaire-conjugaison pour le CE mais réutilisable avec des publics en langue étrangère et/ou plus âgés. Plateau, règles, cartes et fiches-solutions, tout y est, en couleur, prêt à imprimer et gratuitement!

15  
09  
2016

