Activités courtes et régulières en lien avec la langue

A partir du travail d'Evelyne Vaillaut, PIUFM
Olivier Thenail, CPAIEN-EPS

Domaines et Notions	Activités
VOCABULAIRE	
Vocabulaire	**Devinettes** Devinette 1 : *Bleue le jour, noire la nuit. Je suis … le ciel ou la mer ?* Devinette 2 : *Délicieuse au petit déjeuner, je m'étale sur le pain. Je suis … le beurre ou la confiture ?* Devinette 3 : *Je suis rouge, je suis belle, tu peux me cueillir dans les champs. Je suis … le coquelicot ou la fraise ?* Devinettes 4 : *Rond comme la lune, solide comme un roc, je suis un vrai camarade dans la cour de récréation. Je suis… la balle ou le ballon ?* Consigne : recopier une devinette en proposant la réponse exacte. Réécrire cette même devinette de façon à ce que le 2ème mot serve de réponse. Prolongement : inventer des devinettes
Vocabulaire	**La 2ème lettre** Un joueur prononce un mot au hasard. Son voisin doit trouver un mot commençant par la 2ème lettre prononcée. *Ex : licorne/ibis/ballon/arbre/radis…*
Vocabulaire	**Le mot du jour** Support : « 365 mots drôlement illustrés à découvrir chaque jour », les incollables ed.° Play Back. 1 mot par jour avec sa définition et illustration. Phrase d'explication et 1 devinette en complément. • A partir du mot : Définir le mot, formuler des propositions, l'employer dans une phrase. Trouver des mots de la même famille, du même champ lexical, des synonymes, des antonymes, avec préfixe ou suffixe. • A partir de la définition : Trouver le mot en posant des questions (sauf sur les lettres composant le mot).
Vocabulaire	**Les mots valises** Un mot valise est un mot formé de deux morceaux de mots qui ont une syllabe en commun. *Ex : pantalongtemps, sourigolote, éléfanfaron.* Observation de mots valises pour dégager un guide de confection : des mots assez longs (au moins trois syllabes qui ont une syllabe commune). Par deux, créer des mots valises puis en donner une définition (pour les plus jeunes faire un dessin).
Vocabulaire	**Acrostiches** Observation d'acrostiches pour comprendre la construction. Puis création par deux. Ex : à partir des prénoms ***J**oyeux, toujours* ***S**ouriant, tous les jours*

	***E**légant, souvent* ***A**imable, vraiment* ***N**aturel, enfin* ***O**rne le paysage* ***L**a vie est belle avec lui* ***E**claire le temps* ***I**ris et jonquille* ***L**e jour resplendit*
Champ lexical	**Mots étiquettes** L'enseignant a préparé une pioche de mots étiquettes. Un mot est tiré au sort. *Ex : objet, meubles, oiseaux, département, sentiments, organes.* En un temps limité le binôme doit chercher le plus de mots possible appartenant à l'ensemble désigné par le mot. Le binôme qui a trouvé le plus de mots justes a gagné.
Champ sémantique	**Des familles fantaisistes** Chaque joueur cherche un mot puis deux mots de la même famille. Il dit le 1er mot à haute voix, les autres doivent donner des mots qui lui ressemblent mais n'appartiennent pas à la même famille. *Ex : chatte chatière et chaton mais pas château et châtain.*
Sens propre sens figuré	**Quel sens donné ?** Chaque groupe cherche dans le dictionnaire 1 mot ayant un sens propre et un sens figuré. Il dessine le mot au sens figuré et annonce le mot. Les élèves devront expliquer ou dessiner le sens propre.
Polysémie	**Une devinette, plusieurs sens** L'enseignant prépare une pioche de mots très polysémiques et courants, et les écrits sur des petits papiers pliés en quatre. *Ex : de mots : capitale, chaîne, aile, souris, place, plage, feuille, note, glace, trombone, baguette, éclair, pointe, croissant, mousse, clé, bouton, aiguille, ampoule, carte, note, tableau, glace, billet…* Chaque binôme tire au sort un mot et doit inventer une devinette qui intègre au moins deux sens différents du mot. *Ex : Je suis un instrument de musique, j'attache les feuilles solution : trombone.* Chaque binôme propose sa devinette et les autres doivent trouver le mot.
Registre de langue	**Courant ou familier ?** Le but du jeu est de retrouver les synonymes de mots familiers en langage courant. *Ex : rigoler → rire, s'amuser…* Chaque joueur écrit sur une étiquette un mot familier et sur une seconde étiquette un synonyme en langage courant. Les étiquettes sont mélangées dans une boîte. Le 1er joueur tire une carte au hasard. Il doit préciser si le mot est familier ou courant et donner dans tous les cas un synonyme en langage courant.
Registre de langue	**Le mot juste** L'enseignant a préparé une pioche de cartes avec des mots neutres et une pioche de cartes indiquant des nuances. Un élève vient tirer au sort une carte mot et une carte nuance et les annonce à la classe. *Ex : cartes mots : manger , dormir, aimer, avoir peur, voir, crier, parler,*

	bateau, ami, voiture, travail, averse, vent, journal, maison, une personne, fou, fatigué, étonné, bon. *Des cartes nuances : mot familier, mot recherché, mot péjoratif, mot plus fort, mot moins fort.* Les élèves cherchent un ou plusieurs mots qui correspondent à ce qui est demandé par les cartes et l'écrivent sur l'ardoise ou le cahier. *Ex : manger* Familier *: bouffer, boulotter, becqueter, bâfrer ;* Péjoratif : *bâfrer, goinfrer ;* Plus fort *: dévorer, engloutir ;* Moins fort : *grignoter, picorer.*
Expressions imagées	**Heureux comme…** L'enseignant a préparé une pioche d'adjectifs introduisant une comparaison. On tire au sort un de ces adjectifs. *Ex. d'adjectifs : heureux, malin, rouge, blanc, bavard, rusé, remonté, vieux, malheureux, triste, gai, paresseux.* Par deux, les élèves écrivent une comparaison *ex : Heureux comme un poisson dans l'eau.*
Expressions imagées	**Au pied de la lettre** L'enseignant fournit une liste d'expressions ou à partir d'observation dans des livres. Les élèves choisissent une expression qu'ils doivent employer dans une phrase avant de l'illustrer en la prenant au pied de la lettre. Prolongement construire un jeu avec illustration au pied de la lettre et sens figuré. *Ex : Se mettre sur son trente et un ; Avoir le cœur sur la main…*
Proverbes	**La phrase du jour : (proverbes, citations, dictons)** Supports : « Dicophilo » ed.° Actes sud junior : recueil de citations ; « Proverbes du monde entier » Axel Scheffler, ed.° Seuil jeunesse ; pages proverbe du dictionnaire ; www.proverbes-citations.com./proverbes.htm Chaque semaine un élève ou une doublette choisit une phrase qu'il va présenter à la classe. Il y réfléchit et trouve sa signification. La veille du jour où il doit la présenter, il la montre à l'enseignant qui va donner son accord et vérifier rapidement que l'élève a compris le sens de la phrase. Le jour même (durée 10min) l'élève écrit la phrase au tableau, puis lecture de la phrase à haute voix. Les élèves de la classe doivent en chercher le sens, l'élève valide et explicite. Puis les citations préférées sont copiées sur un carnet (ou cahier) mémoire (des lectures, citations, mots..) avec son explication ou une illustration.
Expressions	**Travail sur les expressions** • La roue des expressions Matériel : un plan de jeu type « jeu de l'oie » dans chacune des cases est figurée un élément (animal, objet, couleur) contenu dans une

	expression courante, un dé avec des constellations de 1 à 3. But du jeu : deviner et nommer l'expression qui correspond au dessin. Règle du jeu : on lance le dé et on avance le pion du nombre de cases correspondant aux points sur le dé. Il faut trouver l'expression que suggère le dessin. Ces expressions commencent presque toutes par un adjectif qui illustre le caractère de l'animal ou la dominante de la chose. (cf. trouver les expressions) • Trouver des expressions Faire rechercher les adjectifs qui caractérisent certains animaux et les expressions qui en découlent ex : *- Comment avance l'escargot ? Il avance lentement… il est lent ; lent comme un escargot !* *- Que fait le singe sur les arbres ? Il sait sauter d'une branche à l'autre… il est agile ; agile comme un singe !* *- Comment est la laine du petit mouton ? Douce…. Doux comme un agneau !* *- Qu'aiment faire les cochons ? Se rouler dans la boue ! Comment sont-ils ? Sales… sale comme un cochon !* • Les devinettes L'enseignant raconte une histoire courte. Les enfants doivent trouver l'adjectif qui convient : *- Tous les enfants ont fini leur travail sauf Guillaume ! Que dit la maîtresse ? Tu es lent comme un escargot !* *- Maud a un gros chagrin, de grosses larmes coulent sur ses joues. Elle pleure comme un crocodile.* *- Carole a une jolie robe, elle la montre à tout le monde ! Comment est-elle ? Fière comme un coq !* *- Claire a réussi à soulever la grosse citrouille. Comment est-elle ? Forte comme un lion !* *- En EPS nous avons fait la course, Laurent a gagné. Il est rapide comme l'éclair !* • Expliciter une expression : L'enseignant donne un adjectif, les enfants doivent inventer une histoire illustrant ce trait de caractère. *Ex : « Têtu comme un âne ! » Maman a dit à mon petit frère de manger sa soupe, il ne voulait pas. Il est têtu comme un âne !*
Homonymes	**Inventer des charades** Une charade est une devinette d'un type particulier. Pour la construire il faut décomposer le mot à deviner en syllabes, trouver un homonyme pour chaque syllabe puis rédiger une courte définition. Construire collectivement quelques charades pour en analyser le fonctionnement et la construction : choisir un mot de 3 syllabes au moins, avec un homonyme pour chacune des syllabes puis rédiger des définitions (mon premier…mon deuxième… mon tout)

	Ex : Mon premier est un pronom *Mon deuxième n'est pas bas* *Mon troisième est un nombre* *Mon quatrième est un métal précieux* *Mon tout est un titre de roman* Solution : *l'île au trésor (il-haut-treize-or)* Par groupe de deux les enfants inventent des charades.
Contraires	**Les questions-réponses** Comme il est demandé aux élèves en « calcul mental » de produire rapidement un résultat en réponse à un calcul simple (sur l'ardoise ou sur un cahier spécial), il est possible de les solliciter sur des questions lexicales, orthographiques ou syntaxique : • Les contraires : en conservant tout ou partie d'un mot (nom, adjectif, verbe), trouver son contraire. - Contraires de *poli - impoli ; régulier - irrégulier ; capacité - incapacité.* - Contraires de *boucher - déboucher ; faire - défaire ; gracieux - disgracieux ; paraître - disparaître.* - Contraires de *content - mécontent ; moral – amoral.* Pourtant, suivant les règles de construction mises en évidence : - Peut-on dire qu'une *infusion* est le contraire d'une *fusion*, qu'une *infraction* est le contraire d'une *fraction* (un nombre entier, peut-être) ? - Peut-on penser qu'un *dispositif* est un *négatif*, que *démarrer* c'est devenir *triste* ? - Peut-on enfin construire méchant en contraire de *chant* ou *adoré* en contraire de *doré* ? La recherche d'exemples qui n'obéissent pas à la formation des mots avec les affixes (préfixes et suffixes) et l'invention de « faux contraires » donnent de nouvelles occasions d'être confronté *à…,* donc de manipuler les règles ou régularités constatées.
Contraires	**Titres détournés** Chaque joueur cherche un titre de roman, conte, BD, fable ou chanson. Il le propose au groupe qui essaie de trouver le contraire. *Ex : La belle au bois dormant → La laide à la ville éveillée.* Si le groupe y arrive il marque un point.
Préfixe	**Restons simples** Chaque joueur prépare 3 étiquettes sur lesquelles il écrit un nom, un verbe et un adjectif commençant par *re-* ou *in-*. Toutes les étiquettes sont mélangées dans la boîte. On tire une étiquette que l'on lit à haute voix. Les enfants doivent trouver le plus rapidement possible le mot simple. *Ex : redescendre → descendre ; insoluble → soluble*
GRAMMAIRE	
LA PHRASE	
Types de phrases	**Improvisations** Matériel : 3 petits papiers sur lesquels sont tracés en gros « ? ! . »

	Règle du jeu : les papiers sont placés dans une corbeille. A tour de rôle les élèves doivent prendre un papier dans la corbeille et inventer une phrase qui corresponde au signe de ponctuation. Pour chaque phrase correcte le joueur marque un point. Limiter le temps avec un sablier.
Syntaxe Phrase	**La fabrique de phrases** Chaque joueur prépare 2 étiquettes. Sur la 1ère il écrit un mot désignant un objet et sur la 2ème un mot désignant une action. *Ex : chanson pleure.* Ensuite les 4 joueurs placent les étiquettes dans une boîte. L'un des joueurs tire 4 étiquettes. Ex : *chanson pleure enfant joue.* Le 1er qui réussit à construire une phrase qui ait du sens en utilisant le plus de mots possibles a gagné.
Mise en voix Intonation	**La phrase expressive** Proposer à chaque binôme une phrase, ou la faire tirer au sort, et demander de chercher au moins trois intonations différentes. S'entraîner à sa pise en voix.
Négation	**J'aime, je n'aime pas** Le 1er joueur invente une phrase qui commence par « J'aime ». *ex J'aime les glaces.* Le 2ème joueur doit poursuivre avec « mais je n'aime pas » *ex. mais je n'aime pas les poireaux.*
Négation	**Non, bien sûr !** Chaque binôme cherche une question à laquelle on ne peut répondre que par non. Les autres élèves doivent formuler par écrit une réponse avec une négation complète : *Ex : « Est-ce que la Terre est plate ? »* *« Non, bien sûr, la Terre n'est pas plate. La Terre est ronde. »*
Permutation	**On change de place** L'enseignant écrit une phrase au tableau et demande de changer l'ordre des mots de la phrase pour trouver d'autres phrases possibles : *Ex : Depuis plusieurs heures les spectateurs attendent le début du match sous la pluie.*
LES CLASSES DE MOTS	
Déterminants	**Passe-moi ton mot** Un joueur choisit un objet de la classe et le désigne accompagné de son déterminant *ex. le tableau.* Le suivant doit proposer un autre déterminant et proposer un nouveau GN *ex. des tableaux.* Les joueurs se passent à tour de rôle le GN jusqu'à ce que l'un d'eux ne trouve plus de déterminant différent (il peut être éliminé ou on compte le nombre de GN différents pour déclarer une équipe gagnante).
Déterminants	**Un nom, un déterminant** L'enseignant a préparé une pioche avec à part égale des noms au masculin et au féminin. Un mot est tiré au sort. Les élèves doivent écrire le plus possible de déterminants pour accompagner ce mot et les écrire sur l'ardoise. Echange collectif pour validation. Prolongement : ajouter un adjectif.

Adjectifs	**Des adjectifs pour une devinette** L'enseignant lance l'activité en proposant aux élèves des devinettes construites à partir d'adjectifs qualificatifs. *Ex : « haute ou basse, bleue ou verte, calme ou agitée. Qui suis-je ? (la mer).* Trouver la solution. Observer comment elles sont construites. Créer une devinette par binôme.
Adjectifs	**Banque d'adjectifs** L'enseignant a préparé une pioche avec des noms communs (*ex : ciel ; paysage ; journée ; repas ; musique ; film ; histoire ; personnage…*). Un nom est tiré au sort. Par deux, les élèves doivent trouver le plus d'adjectifs pour accompagner le nom tiré au sort. Tous les adjectifs qui peuvent accompagner le nom sont écrits au tableau dans une marguerite à laquelle on peut ajouter des pétales. Les élèves gardent une trace des cette banque d'adjectifs. *Ex. ciel : bleu- lumineux- nuageux- gris- couvert…*
Adjectifs	**L'élève mystère** Chaque joueur choisit un camarade de la classe et cherche dans le dictionnaire trois adjectifs commençant par la même initiale que son prénom pour le décrire. Il dit les trois adjectifs. Les autres doivent trouver de qui il s'agit. *Ex : Lisa : libre, légère, loyale.*
Adjectifs	**Objet mystère** Un joueur cache un objet. Chacun leur tour les autres doivent trouver de quoi il s'agit en posant des questions. Mais attention les joueurs ne peuvent poser des questions sans avoir ajouté un adjectif. *Ex : Est-ce que cet objet est dur ?*
GN	**A nous les formules** L'enseignant a préparé une pioche de formules. *Ex : déterminant + nom + adjectif* *déterminant + nom + complément du nom* *déterminant + nom + proposition relative* *déterminant + adjectif + nom + adjectif* *déterminant + adjectif+ nom + complément du nom* Une de ces formules est tirée au sort, individuellement ou par deux les élèves doivent construire un groupe du nom qui correspond à la formule tirée au sort. *Ex : un magnifique arbre de Noël* -> correspond à déterminant + adjectif+ nom + complément du nom.
Catégories de mots	**Boule de neige** Un 1er joueur choisit un nom d'objet ou d'animal (nom commun). Le 2ème ajoute un déterminant, le suivant ajoute un adjectif ou un autre nom, etc. La partie se termine quand un joueur ne trouve plus de mot pour compléter le groupe.
Catégories de mots	**Nom, verbe ou adjectif ?** L'enseignant a préparé une pioche de mots de catégories grammaticales différentes. Un mot est tiré au sort et écrit au tableau. Chaque élève

	écrit sur son ardoise V pour verbe, N pour nom ou A pour adjectif.
Catégories de mots Dictionnaire	**Au hasard du dictionnaire** L'enseignant écrit au tableau le nom d'une catégorie grammaticale : nom, verbe, adjectif, adverbe, pronom... Les élèves prennent une page de leur dictionnaire au hasard et cherchent tous les mots de cette page qui appartiennent à la catégorie demandée. Les élèves annoncent leur mot pour validation. Prolongement : Rechercher des mots qui peuvent appartenir à deux catégories. *Ex. souris, marche, rapace, passager…* Faire chercher des mots dont les enfants ne connaissent pas la catégorie. *Ex. crescendo, gringalet, facétie, palétuvier, quiproquo, préjugé, préjudice, nostalgie, mièvre, puéril, hétéroclite, quiconque, quoique…*
Catégories de mots	**Une lettre, une classe, un mot** L'enseignant a préparé 2 pioches, une avec les lettres de l'alphabet, l'autre avec les noms des catégories grammaticales. On tire au sort un papier de chaque pioche. Chaque élève cherche un mot qui appartient à la catégorie tirée au sort et qui commence par la lettre tirée au sort. *Ex. Verbe+ j : jouer ; Nom+r : une route ; adjectif+V : vrai.*
Catégories de mots Dictionnaire	**Abécédaire grammatical** L'enseignant écrit une catégorie au tableau. *Ex. nom, verbe, adjectif, adverbe…* Un élève dit à haute voix un mot appartenant à cette catégorie et qui commence par la lettre « a », le suivant poursuit avec un mot de la même catégorie commençant par « b »… En cas de blocage on peut avoir recours au dictionnaire. On écrit tous les mots validés sur une affiche (banque de mots) qui peut ensuite servir de support à des observations.
Catégories de mots	**Le petit bac grammatical** On tire au sort une lettre de l'alphabet. L'enseignant indique une catégorie. Par binôme les élèves doivent trouver le plus de mots possibles qui commencent par la lettre tirée au sort et qui appartiennent à cette catégorie. Echanges collectifs. Le binôme qui a le plus de réponses justes a gagné.
Verbe	**Mimer les verbes** Chacun doit réfléchir à un mot qu'il pense être un verbe. Un élève vient dire à l'enseignant à voix basse le mot puis le mime devant les autres qui essaient alors de le deviner et de l'écrire sur le brouillon ou sur l'ardoise. Prolongements : même activité de départ mais les élèves doivent trouver le verbe en posant au maximum 10 questions fermées (réponse par oui ou non) Dessiner une montagne ou un avion… puis poser la question à quels verbes cela vous fait penser ? Puis écrire au tableau les verbes

	proposés par les élèves.
Verbe	**Verbes en boîte** L'enseignant lance l'activité en écrivant au tableau une demi pyramide de verbes conjugués. (1 lettre en plus à chaque fois) Ex : A Es Vas Fait Dites Faites Parlent Ecrivais Marchions Les élèves doivent construire une pyramide.
Verbe	**Le pendu** Un joueur choisit un verbe à l'infinitif que les autres doivent découvrir. Il écrit au tableau la 1ère et la dernière lettre puis il indique par des traits le nombre de lettres à trouver. Les joueurs proposent des lettres une par une, le meneur les inscrit à leur place si la lettre ne figure pas dans le mot le meneur commence à dessiner la potence et le pendu.
Verbe	**La pêche aux verbes** Un 1er joueur écrit un nom et le montre aux autres (jeu par 4). Les autres joueurs doivent dire le plus grand nombre de verbes d'action à partir du mot proposé en un temps limité. *Ex : la porte : ouvrir, fermer, peindre, prendre…*
LES FONCTIONS DES MOTS	
Compléments essentiels	**Un verbe, des compléments** L'enseignant a préparé une pioche de verbes. Un verbe est tiré au sort et écrit au tableau. Si les élèves pensent que ce verbe peut être construit avec des compléments ils écrivent « *oui* » sur l'ardoise, sinon « *non* ». Individuellement ils cherchent toutes les constructions possibles : *V+COD, V+COI, V+COD+COI*
Compléments	**La phrase relais** Un élève commence par proposer un sujet, le deuxième un verbe et le troisième un complément. Un quatrième peut terminer la phrase.
Compléments essentiels	**Le tarot des phrases** Chaque joueur a 3 fiches. Sur la 1ère il écrit ou dessine un objet, sur la 2ème une personne et sur la 3ème une action. Les fiches sont ensuite séparées en 3 tas. Un joueur tire une carte de chaque tas. Chaque équipe essaie alors de constituer une phrase avec un sujet, un verbe et

	un complément d'objet. La 1ère équipe qui trouve une phrase qui a un sens marque 1 point.
Phrase minimale Phrase espansée	**Questions réponses** • Les accords dans le G.N. Écrire un mot d'un groupe nominal lu en prenant garde aux accords éventuels (genre et nombre). Constituer une liste de mots obéissant à des régularités déjà constatées, une autre liste de mot fonctionnant différemment afin d'introduire peu à peu ces derniers dans le questionnaire. • Tirer au sort des étiquettes, les afficher et demander de construire toutes les phrases possibles (en vérifiant les relations entre les éléments). • Proposer une phrase de base et demander de l'expanser pour en faire la phrase la plus longue possible. Même principe pour la réduction : réduire pour ne garder que les éléments de départ (phrase minimale). • Proposer une phrase à 1 sujet, 1 verbe et réclamer plusieurs verbes pour le même sujet (énumération, suite logique ou synonymie) ou plusieurs sujets pour le même verbe.
LE VERBE	
Passé-présent-futur	**Le passager du temps** Une 1ère équipe raconte un moment de la journée et indique le temps employé. *Ex : Le matin, le réveil sonne. Je me lève et je vais déjeuner. Il fait nuit (présent).* La 2ème équipe doit alors transformer les phrases en changeant le temps et en ajoutant un indicateur de temps (hier, demain…)
Présent	**En ce moment sur la planète** (cf. album de T. Tirabosco « Ailleurs au même instant » Joie de lire, coll° Les versatiles, 1997) Imaginer ce qui peut se passer ailleurs dans le monde au même moment avec une phrase. *Ex : Les japonais dorment encore. Un pêcheur lance le filet. Un train fonce dans la nuit.*
Présent	**Les associés** Les enfants préparent 10 cartes avec des verbes du 3ème groupe à l'infinitif. Un autre groupe d'enfants prépare 10 cartes avec un GN singulier ou pluriel. On retourne les deux tas et on tire au hasard une carte de chaque tas. Il faut ensuite écrire une phrase au présent en utilisant ces deux mots.
Imparfait	**Nous avons rêvé que…** A partir de l'album de A. Kaercher « J'ai rêvé que » Ribambelle, Hatier, CP Chaque élève invente une phrase personnelle et va l'écrire au tableau.

Imparfait	**Il était une fois** Un meneur de jeu commence à raconter une histoire qui commence par « Il était une fois… » puis s'arrête brusquement. Son voisin doit inventer la suite à l'imparfait. Au signal du meneur de jeu, celui-ci s'arrête et le suivant continue l'histoire et ainsi de suite.
Auxiliaire	**Etre ou avoir ?** Une pioche de verbes, certains se conjuguant avec l'auxiliaire être (aller, partir, tomber, revenir et verbes pronominaux), et les autres avec l'auxiliaire avoir. On tire au sort un verbe et sur l'ardoise on doit écrire le bon auxiliaire.
Conjugaison	**Le défi conjugaison** Jeu de l'oie (avec dé) conçu pour l'entraînement à la conjugaison. Chaque case de la piste représente un verbe (choisi parmi les 50 plus fréquents) et une personne (ex : pouvoir, 2e personne du singulier). Les joueurs (seuls ou en équipes) inscrivent leurs réponses sur une fiche spéciale et la correction finale valide les propositions (nombre de points marqués = nombre de réponses exactes). Pour poursuivre le chemin, trouver la bonne orthographe (plusieurs propositions successives alors possibles).
Conjugaison	**Le relais de conjugaison** L'enseignant lance le relais en écrivant une forme verbale au tableau. Toute la classe l'identifie et l'analyse : infinitif du verbe, temps, personne. Un élève doit alors changer quelque chose (temps ou personne) et écrire la nouvelle forme au tableau. Un 2ème fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on retombe sur les mêmes transformations.
Pronoms de conjugaison	**Le dé de conjugaison** Sur un dé, écrire sur chacune des faces les 6 pronoms de conjugaison. Choisir un verbe, lancer le dé et conjuguer sur le cahier de brouillon à un temps donné.
Conjugaison	**Je demande que…** Chaque élève choisit dans sa tête un verbe qu'il conjugue au temps et à la personne de son choix. Il l'écrit au brouillon. L'enseignant valide ou non la forme et son analyse. L'élève va alors au tableau et dit à ses camarades : « Je demande le verbe venir à la 2ème personne du pluriel du présent. » Les élèves écrivent la forme demandée sur le cahier de brouillon. Puis l'élève qui est au tableau note sa forme au tableau pour que chacun puisse corriger.
Conjugaison	**Le jeu de la conjugaison** 10 cartes infinitif, 8 cartes personne, des cartes temps (ceux connus au moment du jeu). On tire une carte de chaque pioche, il faut écrire le

	verbe conjugué sur l'ardoise.
Imparfait-passé simple	**Le récit relais** L'enseignant lance l'activité en proposant une phrase amorce. Un élève enchaîne et ainsi de suite. L'enseignant écrit au tableau au fur et à mesure. *Ex : Il était une fois un renard qui vivait tranquillement dans son terrier…….* *Les douze coups de minuit venaient de sonner…*
Futur	**Imagine** A tour de rôle les enfants imaginent comment sera le monde dans mille ans et doivent énoncer une phrase personnelle, celui qui ne conjugue pas correctement le verbe est éliminé. (futur)
Passé composé	**Réalité ou fiction ?** Un joueur propose une phrase racontant un événement réel ou imaginaire. L'autre joueur doit lui poser des questions au passé composé pour en savoir plus. *« Un jour, j'ai dîné avec une sorcière.* *-Qu'as-tu mangé ?* *-J'ai mangé des crapauds.* Si un joueur n'utilise plus le PC c'est l'autre joueur qui marque 1 point.
LES ACCORDS	
Genre	**Masculin ou féminin ?** Même situation de départ mais cette fois-ci les enfants doivent écrire M ou F sur l'ardoise. Ils doivent justifier par l'emploi d'un déterminant.
Genre Adjectif	**Le train des adjectifs** (équipes de 4) Le 1er joueur propose un nom féminin accompagné d'un adjectif, le 2ème ajoute un adjectif et dit sa nouvelle phrase. Son voisin à sont tour ajoute un adjectif. Le dernier doit dire la phrase en la mettant au masculin. *Ex : La jolie chienne joue / La jolie petite chienne joue / La jolie petite chienne blanche joue / → Le joli petit chien blanc joue*
Genre	**Pluriel ou féminin sonore** Chaque joueur propose un GN au masculin singulier. Les autres joueurs doivent le transformer de manière à faire entendre les changements. *Ex : un rat gris → une rate grise.* On refusera *des rats gris.*
Genre	**Drôle de couples** Chaque joueur inscrit un nom d'animal au masculin sur une étiquette et la place dans la boîte. Le 1er joueur tire une étiquette au hasard et doit trouver le féminin.
Genre Nombre	**Les machines à transformer** Donner un GN avec un nom animé ayant un féminin. Tirer au sort une machine à transformer : M, F, S, P *Ex : le gentil boulanger, la jolie chatte* Faire la transformation sur le cahier de brouillon.

Nombre	**S ou X ?** Pioche avec des mots faisant leur pluriel en *« s » ou « x »*. Tirer au sort et écrire sur l'ardoise *« s » ou « x »*.
Accord S+V	**Trouver des phrases accord S V** 3 séquences sont écrites au tableau : *marche dans la forêt – marches dans la forêt- marchent dans la forêt.* Lecture à haute voix des trois séquences. Vous imaginez trois phrases dans lesquelles on pourrait introduire ces séquences et vous les écrivez. *Ex : Quand je marche dans la forêt, je me sens bien – Les gendarmes marchent dans la forêt- Quelles sont les marches dans la forêt que l'on va faire ?* Même activité possible avec l'accord dans le GN proposer *bleu- bleue- bleues.*
Accord D+N+Adj	**A nous les phrases !** Construire des phrases avec une réserve d'étiquettes comportant des déterminants de natures diverses munis d'une majuscule ; des noms choisis dans le même champ lexical (pour garantir la cohérence des phrases construites), les uns sont au singulier, les autres au pluriel ; des adjectifs qualificatifs présentant les différentes marques possibles de genre et de nombre choisis en fonction des noms cités ; des groupes verbaux constitués chacun d'un verbe d'état qui est suivi d'un adjectif attribut puis d'un point.
LES PROPOSITIONS	
Nuance Opposition	**Mais, mais, mais** L'enseignant a préparé une pioche d'amorces. Une de ces amorces est tirée au sort. Les élèves doivent compléter avec une proposition qui commence par « mais » et exprime une vraie opposition. *Ex : « Il y a des volcans en Auvergne, mais ils sont éteints depuis longtemps. »*
Cause	**Une idée, plusieurs phrases** L'enseignant écrit une phrase amorce au tableau. Les élèves cherchent par deux d'autres constructions possibles pour exprimer la même idée. *Ex : « Les randonneurs se sont arrêtés au refuge parce qu'ils étaient fatigués. »* *« Les randonneurs se sont arrêtés au refuge car ils étaient fatigués. »* *« Les randonneurs se sont arrêtés au refuge : ils étaient fatigués. »* *« Fatigués, « les randonneurs se sont arrêtés au refuge. »* *« Les randonneurs, fatigués, se sont arrêtés au refuge. »* *« La fatigue a obligé les randonneurs à s'arrêter au refuge. »*
Relatives	**Définitions devinettes** L'enseignant propose des devinettes construites à base de propositions relatives. *Ex : C'est un animal **qui** ressemble au cerf avec ses bois immenses, **que** l'on rencontre au canada et **dont** le nom comporte trois syllabe. (le caribou)*

	Il s'agit de trouver la solution puis d'observer comment la devinette est construite. Collectivement recherche des sujets de devinettes : *ex un objet, un animal, un personnage historique, un personnage de conte, un livre, une ville…* Puis par deux les élèves créent des devinettes puis se les proposent mutuellement pour validation.
ORTHOGRAPHE	
GRAMMATICALE	
Lexicale - grammaticale Valeur des lettres	**Les valeurs de –ent** Voici une pioche de mots qui se terminent tous par *–ent*. Nous allons tirer un mot au sort, vous devez employer chacun de ces mots dans une phrase puis lire la phrase à haute voix et indiquer la catégorie grammaticale. *Ex : un serpent* (finale d'un nom commun) *; gentiment* (finale d'un adverbe) *; elles passent* (terminaison du présent de la 3ème pers du pluriel du verbe).
Lexicale - grammaticale Lettres muettes Homophones	**Les phrases-problèmes** Sensibiliser les élèves à la compréhension de structures syntaxiques qui leur sont peu familières. Phrases rencontrées lors de lectures ou proposées par l'enseignant. 1. Exemples en lecture : Écrire au tableau « AS ». Faire lire le mot. Prononciation ou non de la lettre « s » finale ? Phrase d'étude : *L'as, tu l'as ?* idem avec « EST » : *Il est à l'est.* avec « *ient* » : *il revient / il est patient / ils se marient ;* avec « *vient* » : *il convient / ils convient ;* avec « *vent* » : *le couvent / elles couvent : Les poules de couvent couvent.* Ponctuation : *Le maître, lui, enfonce son bonnet sur la tête.* 2. Exemple en orthographe (homophonie) : Phrases d'étude (à écrire sous la dictée) : *Luc compte (conte ?) ses aventures tous les soirs.* *Il est temps de reprendre les rennes (reines ?).* *Quand Caen sera-t-il atteint ?*
Homonymes	**Le loto des homonymes** Respectant le principe du Loto, les joueurs, en possession de cartons où apparaissent des phrases à trous (plusieurs phrases se rapportant aux graphies d'un homophone), attendent le tirage d'une étiquette. Le meneur de jeu tire au sort une graphie de l'homonyme. Les joueurs qui pensent pouvoir combler un trou grâce à l'étiquette écrivent sur leur carton. Le gagnant est celui qui a rempli le premier son carton, après vérification (outils à disposition pour la correction).

Homophones	**Qui suis-je ?** Un joueur cherche deux mots homophones et invente une devinette qui permettra aux autres de les trouver. *Ex : compter et conter « Je suis un verbe qui parle des princes et des princesses mais aussi des nombres. Qui suis-je ?*
Verbes Homonymes	**La chasse aux verbes homonymes** L'enseignant a préparé une pioche de formes verbales qui ont des homonymes. Une de ces formes est tirée au sort. Ex : Homonymie au niveau des personnes : marche/marches/marchent ; va/vas ; fait/fais ; court/cours ; parlait/parlais/parlaient Homonymie entre des temps : marcher /marché… Homonymie entre des verbes : c'est/sait/sais Les élèves doivent chercher et écrire sur leur ardoise une forme verbale homonyme et l'écrire dans une phrase.
Orthographe générale	**L'énigme (phrase ou texte) hebdomadaire (situation problème)** Chaque semaine, une phrase (ou un texte) à trous est proposé(e) aux élèves (phrase ou texte déjà connus car entendus : lecture partagée, lecture « feuilleton » ou autre). Chaque mot manquant est remplacé par des points (dont le nombre correspond au nombre de lettres composant le mot). Des indices peuvent être ajoutés (dans des « fenêtres » apparaissant au-dessus du texte : indication concernant la classe du mot, une particularité, le temps de conjugaison d'un verbe) 1) Les élèves, d'abord individuellement, puis en binômes émettent des hypothèses pour combler les trous. 2) Les propositions sont toutes collectées au tableau (sans débat ni validation) par le maître. 3) Les élèves réagissent en argumentant pour retenir une orthographe plutôt qu'une autre (justification sémantique, syntaxique ou lexicale). 4) Le livre ou le document dont est extraite la phrase sont utiles pour vérifier et confirmer.
Orthographe générale	**La dictée argumentée (cf.Atelier de négociation graphique)** Un texte est dicté aux élèves. À l'issue de la copie, les élèves peuvent poser des questions à la classe sur l'orthographe d'un mot. La classe (un élève ou plusieurs à la suite : proposition, contre-proposition, …) répond en justifiant l'orthographe proposée. Les élèves échangent les avis puis se décident individuellement sur l'orthographe retenue (par chacun). Le corrigé est dévoilé et les conclusions éventuelles (à propos de problèmes à résoudre et particularités constatées) sont relevées. Quelle que soit la nature de l'activité, sa répétition est une des conditions de l'efficacité de cette modalité de travail. Ces activités, par leur fréquence, visent à construire des attitudes

	intellectuelles de questionnement, de mise en pratique des savoirs acquis, de transfert dans des situations nouvelles. Elles permettent d'éprouver le plaisir de jouer avec la langue.
LEXICALE	
Correspondances phonographiques Correspondances graphophonologiques	**Le serpent** Consignes : (pour une classe de 24 élèves) 3 groupes de 4 élèves écrivent un texte racontant l'histoire d'un serpent avec comme consigne d'écrire le plus possible la lettre "s" sans qu'on entende le son [s]. 3 groupes de 4 élèves écrivent un texte racontant l'histoire d'un serpent avec comme consigne d'écrire le plus possible le phonème [s] sans qu'on voie la lettre "s". Les élèves qui doivent travailler selon la première consigne découvrent l'intérêt fulgurant du pluriel des groupes nominaux, de la 2ème personne du singulier, de la lettre « s » qu'on lit [z] ou qu'on " n'entend pas " Les élèves qui doivent travailler selon la deuxième consigne se passionnent pour les différentes graphies du phonème [s], c'est-à-dire : ç, c, t, x. L'évaluation est simple : il faut que le texte soit cohérent bien sûr, sinon, on compte le nombre de « s » ou le nombre de graphèmes correspondant au phonème [s] et on repère les manquements à la consigne. On voit si la consigne a provoqué des graphies erronées.
Correspondances phonographiques	**La phrase sonore** On pioche un son dans la boite et il s'agit d'écrire la phrase la plus longue possible avec des mots contenant ce son. *Ex : [u] Pouvez-vous voir pousser les choux ?*
Correspondances phonographiques	**La chaîne de la syllabe** Un 1er joueur propose un mot contenant le son [s]. Le 2ème doit dire un mot nouveau contenant la syllabe, le 3ème continue et ainsi de suite. *Ex : savon- salon- pensa- perça…*
Phonologie	**Les mots enchaînés** Le but du jeu est d'enchaîner des mots contenant le son [o]. Le 1er joueur choisit un mot, le 2ème utilise la dernière syllabe et propose un mot avec le même son, etc... *bateau- tomate-*
Phonologie	**Changer un son** L'enseignant écrit un mot au tableau, il faut changer un son sur son ardoise. *Ex : soir/noir/loir/voir…* *doigt/quoi/roi/moi/toit/pois/poids/soie/noix* Prolongement : tordre les mots à la manière de PEF
Alphabet	**L'abécédaire relais** Un élève dit à haute voix un mot qui commence par la lettre « a », le suivant continue en disant à haute voix un mot qui commence par la lettre « b » et ainsi de suite jusqu'à « z ». L'enseignant écrit au tableau les mots au fur et à mesure.
Anagrammes	**Lettres en vrac**

	L'enseignant écrit les lettres d'un mot en désordre sur le tableau. Chaque élève essaie de retrouver le mot dont il s'agit et l'écrit sur l'ardoise. Prolongement : rechercher plusieurs anagrammes pour un mot donné. *Ex : chien/niche/chine ; neige/génie ; carte/trace ; mare/arme/rame ; écran/crâne/ancre ; harpe/phare ; lierre/relier/irréel* cf. Ami-Ami de Rascal (**Ami-Am**i-> miam)
Valeur des lettres	**Les valeurs des lettres (ex : g ou s)** Voici une pioche de mots qui contiennent tous la lettre « g », nous allons tirer un mot au sort, vous devrez chercher la valeur de la lettre « g » puis un autre mot ou le « g » a la même valeur.
Allitération Assonance	**Le texte à saturation** L'écriture d'un texte (ou d'une phrase) « à saturation », c'est-à-dire dans lequel le même son revient constamment, si elle est pratiquée régulièrement s'avère un moyen efficace pour retrouver, employer et installer les orthographes différentes d'un même phonème. Cette écriture à contraintes suppose des aides possibles pour les élèves les plus fragiles (utilisation de dictionnaires, de répertoires à construire). Sont à privilégier les sons à graphies multiples ou problématiques *[o] ; [k] ; [g] ; [s*] ; … L'objectif du travail est la consolidation de la correspondance (non systématique) entre phonème et graphème. • Production Cycle lll *Quatre copains, avec leurs masques de carnaval, animent le quartier de l'aqueduc. Franck, en capitaine, portant une archaïque tunique multicolore et un képi kaki cabossé, danse la mazurka avec Carole, l'archange clinquant ; Chloé en coq à crête colorée, bec cassé crie « cocorico » sur un air de polka ; Luc, clown à casquette, avec un accordéon acquis pour quelques kopecks, fait des claquettes. Quelle cacophonie !*
Allitération Assonance	**Vire langues** - Donnez lui à minuit huit fruits cuits, et si ces fruits cuits lui nuisent, donnez lui à midi huit fruits cuits. - L'oiseau beau et gros, gros et beau, vole au dessus de l'eau, moins loin néanmoins qu'un pingouin malouin. - Si six cents scies scient six cents cigares, six cent six scies scieront six cents six cigares.
Correspondances phonographiques	**Qui est invité ?** Le meneur de jeu choisit une syllabe contenant le son [k] par ex. « *ka* » et il annonce « Pour être invité à mon anniversaire vous devez me faire un cadeau qui contiennent le son [k]. A vous de deviner quelle syllabe et quelle orthographe j'ai choisies. » Les joueurs proposent à tour de rôle un mot. Quand le mot correspond au choix du meneur il est invité. *Ex : carafe* → non, *kayak* → oui. Il faut ensuite deviner la syllabe et son écriture.

Correspondances phonographiques	**Pigeon vole** Un joueur note un son qui s'écrit avec plusieurs lettres sur un papier. Il dit le son et précise la graphie. Puis il dit les mots. Quand le mot correspond à la graphie souhaitée les joueurs se lèvent, sinon, ils restent assis. Celui qui se trompe est éliminé. *Ex : en → entrée, pente, menthe* mais pas *empire, éléphant…*