

1. Introduction et buts
2. Matériel
3. Préparation
4. Propositions d'activités

En demi-classe
Avec toute la classe
Par ateliers avec toute la classe
Avec quelques élèves résistants
Par groupe de 2 à 6 élèves (Rami Conj)



5. Règle du Rami Conj pour les élèves
6. Règle du Rami Conj pour l'enseignant

1. Introduction et buts

Le Rami Conj, comme son nom l'indique, s'inspire du traditionnel jeu de cartes *Rami*. Avec la collection de cartes proposées, de nombreuses applications et utilisations sont possibles pour entraîner la conjugaison avec sa classe, de la 5^e à la 8^e. Le jeu de Rami Conj lui-même représente l'ultime étape de tout un processus d'apprentissage au moyen des cartes proposées.

Les cartes représentent les formes régulières qu'il est possible de construire par le système base+marques et utilisent les verbes à étudier de la 5^e à la 8^e. Echappent à cette construction, et donc au jeu : les 24 formes irrégulières, l'indicatif passé simple et les temps composés.

BUT: par la manipulation des différents éléments qui composent une forme verbale **régulière**, amener les élèves à identifier, puis automatiser et mémoriser l'assemblage des marques et bases pour chaque mode/temps travaillé au cycle 2.

2. Matériel

Matériel nécessaire pour créer l'ensemble du jeu, soit **315 cartes**:

- ✿ 27 feuilles A4 blanches (faces des cartes)
- ✿ 35 feuilles A4 de couleur (dos des cartes)
- ✿ 35 pochettes pour plastifieuse
- ✿ Boîtes de rangement ou enveloppes

La réalisation d'un tel jeu représente un certain investissement en temps et en pochettes pour plastifieuse ! Il permet cependant une grande variété d'utilisations et les élèves ne se lassent pas. Une fois testées et comprises par la classe, les différentes activités peuvent être répétées, modulées et individualisées.

3. Préparation

Imprimer l'ensemble des cartes sur des pages A4 blanches, les découper.

Imprimer autant de cartes « dos » que nécessaire sur des feuilles de couleur.

Coller légèrement d'un simple trait de bâton de colle les cartes blanches au milieu des cartes dos (peut se faire en transparence contre une fenêtre).

Bien que fastidieuse, cette opération d'assemblage des cartes en 2 couches est nécessaire pour éviter que l'écriture n'apparaisse en transparence. Le dos des cartes a été prévu un peu plus grand pour pouvoir plastifier sans que les deux couches ne se séparent après le découpage.

Plastifier les feuilles – couper.


- Astuce : après quelques temps, lorsque les cartes se décollent, on peut les faire passer à nouveau dans la plastifieuse en les mettant dans la pochette de protection cartonnée livrée avec la machine et en réglant la température aussi haute que possible.

Trier les cartes en les rangeant dans des enveloppes ou dans des boîtes, par sorte : bases verbes en -er, bases verbes en ~~er~~, pronoms personnels, marques de l'imparfait, marques du futur, marques de personne, que/qu', Jokers.

Préparer un paquet de cartes en fonction du degré et de ce que l'on souhaite travailler avec les élèves.

4. Propositions d'activités

En demi-classe, assis par terre, en cercle

1. L'enseignant retourne une à une les cartes de la pile. Les élèves annoncent le plus vite possible quel élément est représenté sur la carte (pronom personnel, base, marque de l'imparfait, marque du futur, marque de personne). Le plus rapide gagne la carte. A la fin de la pile, on compte qui en a le plus.
2. L'enseignant dispose en vrac toutes les cartes préparées et demande à chaque élève de composer une forme verbale en variant les exigences :
 - composer n'importe quelle forme verbale de son choix
 - composer une forme verbale utilisant 4 cartes (indicatif imparfait, indicatif futur simple, subjonctif présent)
 - composer une forme verbale utilisant 5 cartes (conditionnel présent)
 - composer une forme verbale à un mode et un temps donnés
 - composer une forme verbale utilisant un joker, savoir quelle carte pourrait remplacer le joker.
3. L'enseignant propose une forme verbale qui contient un ou plusieurs jokers. Qui trouve la/les carte(s) pouvant remplacer les jokers?
4. Trouver une carte qui peut jouer deux rôles différents (ai = marque de l'imparfait et marque de personne, i = marque de l'imparfait et base du verbe aller à l'indicatif futur simple)
5. L'enseignant propose une forme verbale pouvant être agrandie (nous chant ons) et demande qui pourrait glisser une ou plusieurs marque(s) de temps permettant de modifier cette forme sans enlever les éléments du début (nous chant er ons / nous chant i ons)
-  6. Quel élève peut proposer un défi au reste du groupe?
7. A partir d'une forme verbale déposée au centre, changer un des éléments qui la composent. Demander d'effectuer les corrections qui s'imposent (modification de la personne, de la marque de temps => implications)

Tout au long de ces étapes, demander l'approbation/la désapprobation du groupe face aux différentes propositions des élèves et remédier directement aux erreurs.

8. Faire trier les différentes sortes de cartes (et éventuellement les faire ranger).
9. Faire préparer les cartes avant de jouer (de quoi aura-t-on besoin pour jouer avec des verbes en -er à l'indicatif futur simple et à l'indicatif présent?).
10. Glisser une ou deux cartes « intruses » dans cette préparation. Qui peut les retrouver ? En quoi sont-elles des intruses ? (par exemple, des pronoms personnels ou des marques de personne -es quand on travaille l'impératif présent).



Peut déboucher sur une activité de production écrite à mener ensuite en groupe ou de manière individuelle. Cf. activité proposée sur ce sujet: **PRODUCTION D'ECRIT 2**

Avec toute la classe

Disposer des tas de cartes sur les différents groupes de tables.

Proposer les mêmes défis qu'en demi-classe, mais chaque groupe s'organise (qui brandit les cartes, qui valide?) pour remplir la mission. Les deux premières équipes marquent respectivement 2 et 1 point.

11. Trouver et brandir trois pronoms personnels différents.
12. Trouver et brandir trois bases de verbes en -er.
13. Trouver et brandir « toutes » les marques de l'imparfait (idem avec le futur).
14. Préparer ... (comme exemples 2. à 5.)
15. A la fin de l'activité, faire ranger les cartes dans les bonnes boîtes en attribuant à chaque équipe la mission d'aller récupérer partout un élément précis (base, marque de l'imparfait, etc.)

Par ateliers, avec toute la classe

Préparer par groupes de tables les cartes pour un mode/temps déterminé et afficher ce mode/temps (table de l'indicatif présent, table de l'impératif présent, table de l'indicatif imparfait, table du conditionnel présent).

16. Les différents groupes (4 ou 5 élèves par équipe) passent aux différents ateliers et doivent composer le plus de formes verbales dans le mode/temps demandé durant 3 minutes. Faire sonner une minuterie. A la sonnerie, les formes obtenues sont rapidement contrôlées par l'enseignant, validées, et les cartes sont mélangées à nouveau. Chaque groupe passe au prochain atelier. L'équipe qui a le plus de points après les 4 ateliers a gagné.

Avec 2 ou 3 élèves résistants

Utiliser les cartes pour reprendre le b.a.ba :

17. L'enseignant prépare une forme simple et donne les cartes mélangées aux élèves qui essaient de remettre les différents éléments dans l'ordre (par exemple : e, elle, chant / all, vous, ez, ll).
18. Une fois les différentes cartes placées dans l'ordre devant lui, l'élève déplace un jeton sur ses cartes en fonction de ce que l'enseignant « dicte » => Jeton sur la base, jeton sur la marque de personne, jeton sur le pronom personnel, etc.

Par groupe de 2 à 6 élèves, installés à une table

19. Jeu du Rami Conj (voir règles du jeu). Peut se jouer à de nombreuses reprises, en variant le choix de cartes.

5. Règle du Rami Conj pour les élèves

Rami Conj - Règle du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 6

But du jeu: réussir à poser toutes ses cartes en composant des séries.

Une série représente une forme verbale complète. Elle contient de 2 à 5 éléments:

- un pronom personnel (sauf s'il s'agit d'une forme à l'impératif présent)
- une base (toujours)
- une ou plusieurs marques de temps (selon les temps)
- une marque de personne (presque toujours)

! Aucune forme irrégulière ne peut être construite avec ces cartes !

Joker : on a le droit de remplacer n'importe quelle carte par un joker.
Pas plus d'un joker par forme verbale.

Préparation: distribuer 10 cartes par joueur. Chaque joueur tient ses cartes en éventail dans sa main. Le reste des cartes constitue la pioche. La première carte de la pioche est retournée face visible et constitue la défausse.

Début du jeu: le premier joueur pioche une carte. S'il le peut, il pose une forme verbale devant lui. L'ensemble du groupe valide. On a le droit de poser plusieurs séries d'un coup. Ce joueur se débarrasse ensuite d'une carte inutile, face visible, dans la défausse.

Si un joueur ne réussit pas à poser de série lorsque c'est son tour de jeu, il se débarrasse simplement d'une carte inutile après avoir pioché et le tour passe au joueur suivant.

Pioche: si la carte visible sur la défausse est utile au joueur suivant, il a le droit de la prendre au lieu de piocher sur la pile, à la condition qu'il l'utilise tout de suite pour déposer une série sur la table.

Suite du jeu: dès que l'on a posé une série devant soi, on a aussi le droit, à son tour de jeu, de compléter et jouer sur les séries des autres (allonger des formes verbales en modifiant le temps, prendre un joker pour l'utiliser dans une nouvelle série, etc.).

Fin du jeu: pour gagner, il faut avoir posé toutes ses cartes sauf une, la dernière, que l'on jette retournée cette fois-ci, sur la défausse. La partie est terminée.



6. Règle du Rami Conj pour l'enseignant

Cartes : le jeu comprend des cartes *base* avec tous les verbes du cycle 2, des cartes *marque de temps*, des cartes *marque de personne*, des cartes avec les pronoms personnels, 9 cartes jokers, des cartes *que* et *qu'* pour exercer le subjonctif présent.

Il est nécessaire de préparer les cartes au préalable selon ce que l'on souhaite entraîner. Prévoir au moins 100 cartes panachées (un jeu de rami traditionnel en compte 108 avec les jokers).

Exemple de préparation: Pour travailler les verbes au présent, imparfait et futur de l'indicatif (permet automatiquement de travailler le conditionnel présent et l'impératif présent):

30 cartes *base* panachées

24 cartes *pronoms personnels* : 2X **je**, 2X **j'**, 4X **tu**, 2X **il**, 2X **elle**, 4X **nous**, 4X **vous**, 2X **ils**, 2X **elles**

12 cartes *marque de l'imparfait*: 8X **ai** et 4X **i**

12 cartes *marque du futur*: 12X **er** ou 6X **er** + 6X **r**, selon les bases choisies (verbes en -er, ou mix)

36 cartes *marque de personne*: 4X **s**, 2X **t**, 6X **ons**, 6X **ez**, 4X **ent**, 2X **ont**, 2X **ai**, 2X **as**, 2X **a**, 2X **e** ou 1X **e** + 1X **x** selon bases choisies, 2X **es** ou 1X **es** + 1X **x** selon les bases choisies, 2X **e** ou 1X **e** + 1X **t** selon les bases choisies

🟢 Pour les verbes à plusieurs bases, ne pas oublier de placer dans le jeu toutes les cartes nécessaires pour former les modes/temps que l'on souhaite travailler (par exemple *vouloir* = 5 cartes *base* > veu, voul, veul, voud, veuill).

Total : 114 cartes + jokers selon envie (de 1 à 12)

Nombre de joueurs: 2 à 6

But du jeu: dans la même idée que le jeu de rami traditionnel, il faut réussir à poser toutes ses cartes en composant des séries. Une série représente une forme verbale complète. Elle contient de 2 à 5 morphèmes (éléments) :

- un pronom personnel (sauf s'il s'agit d'une forme à l'impératif présent)
- une base (toujours)
- une ou plusieurs marques de temps (selon les temps)
- une marque de personne (presque toujours)

! Aucune forme irrégulière ne peut être construite avec ces cartes !

Joker: on a le droit de remplacer n'importe quelle carte par un joker. Pas plus d'un joker par forme verbale.

Préparation: les cartes (préparées au préalable par l'enseignant selon ce que l'on souhaite entraîner) sont mélangées et distribuées. Chaque joueur reçoit dix cartes qu'il place en éventail dans sa main. Le reste des cartes constitue la pioche. La première carte de la pioche est retournée, face visible et constitue la défausse.

Début du jeu: le premier joueur pioche une carte. S'il le peut, il pose une forme verbale devant lui. L'ensemble du groupe valide. On a le droit de poser plusieurs séries d'un coup. Le premier joueur se débarrasse ensuite d'une carte inutile, face visible, dans la défausse. Si un joueur ne réussit pas à poser de série lorsque c'est son tour de jeu, il se débarrasse simplement d'une carte inutile et le tour passe au joueur suivant.

Pioche: si la carte visible sur la défausse est utile au joueur suivant, il a le droit de la prendre au lieu de piocher sur la pile, à la condition qu'il l'utilise tout de suite pour déposer une série sur la table.

Suite du jeu: dès que l'on a posé une série devant soi, on a aussi le droit, à son tour de jeu, de compléter et jouer sur les séries des autres. C'est là que le jeu révèle pleinement sa facette « jouons avec les formes verbales » : grâce au joker récupéré sur une série déjà posée, le joueur pourra en créer une nouvelle ou en allonger/modifier une autre. Grâce aux quelques cartes qui restent dans son jeu, un joueur pourra peut-être modifier une forme à l'indicatif futur en une forme au conditionnel présent en y ajoutant une marque de l'imparfait, etc.

Fin du jeu: pour gagner, il faut avoir posé toutes ses cartes sauf une, la dernière, que l'on jette retournée cette fois-ci, sur la défausse. La partie est terminée.

Rami Conj



Rami Conj



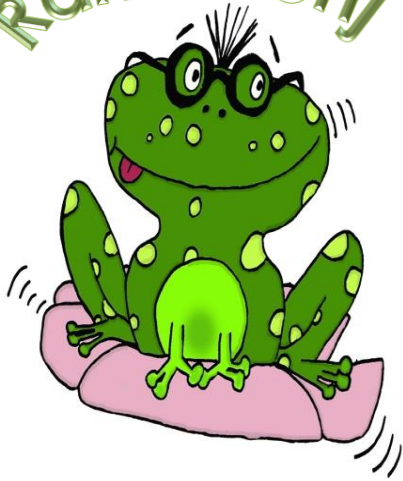
Rami Conj



Rami Conj



Rami Conj



Rami Conj



Rami Conj



Rami Conj



Rami Conj



chant

dessin

brill

chant

dessin

brill

allum

oubli

chant

allum

oubli

chant

parl

décid

dans

parl

décid

dans

trouv

trouv

trouv

trouv

trouv

trouv

trouv

mang

mange

trouv

mang

mange

mange

mang

mang

mange

mang

mang

pel

pel

pel

pel

pel

pel

cherch

commenç

commenc

cherch

commenç

commenc

pèl

pèl

pèl

pèl

pèl

pèl

achèt

achèt

achèt

achèt

achet

achet

pai

pai

pai

pai

pai

pai

pay

pay

pay

pay

pay

pay

donn

donn

donn

donn

donn

donn

aim

aim

aim

aim

aim

aim

pens

pens

pens

pens

pens

pens

coll

achet

vid

coll

achet

vid

fini

fini

fini

fini

finiss

finiss

finiss

finiss

li

li

lis

lis

par

par

cour

cour

cour

cour

di

di

dis

dis

dis

dis

di

nourri

nourriss

di

nourri

nourriss

blanchi

blanchiss

vien

blanchi

blanchiss

vien

part

vi

viv

part

vi

viv

vien

pâli

pâliss

vien

pâli

pâliss

tien

tienn

ten

tien

tienn

ten

ten

tiend

tiend

ten

tiend

tiend

ven

viend

vienn

ven

viend

vienn

doi

doi

dev

doi

doi

dev

doiv

doiv

peuv

doiv

doiv

peuv

peu

veu

veul

peu

veu

veul

voul

parti

pouv

voul

parti

pouv

puiss

sach

fai

puiss

sach

fai

voud

pour

fais

voud

pour

fais

fe

fe

met

fe

fe

met

mett

entend

all

mett

entend

all

fais

mett

voy

fais

mett

voy

voi

ver

dev

voi

ver

dev

doiv

dev

doi

doiv

dev

doi

prend

pren

prenn

prend

pren

prenn

ét

ét

all

ét

ét

all

i	sai	sav
i	sai	sav
sau	sau	sach
sau	sau	sach
di	dis	voi
di	dis	voi
voy	veu	veuill
voy	veu	veuill

je

je

je

je

je

je

je

je

je

je

je

je

tu

tu

tu

tu

tu

tu

tu

tu

tu

tu

tu

tu

il

il

il

il

il

il

il

il

il

il

il

il

elle

elle

elle

elle

elle

elle

nous

nous

nous

nous

nous

nous

nous

nous

nous

nous

nous

nous

VOUS

VOUS

VOUS

VOUS

VOUS

VOUS

VOUS

VOUS

VOUS

VOUS

VOUS

VOUS

ils

ils

ils

ils

ils

ils

ils

ils

ils

ils

ils

ils

elles

elles

elles

elles

elles

elles

elles

tu

tu

elles

tu

tu

j'

j'

j'

j'

j'

j'

e

e

e

e

e

e

es

es

e

es

es

e

ons

ons

ons

ons

ons

ons

ons

ons

ons

ons

ons

ons

ez

ez

ez

ez

ez

ez

ez

ez

ons

ez

ez

ons

ez

ons

ez

ez

ons

ez

ent

ent

ent

ent

ent

ent

ont

ent

ent

ont

ent

ent

s

s

†

S

S

†

s

s

†

S

S

†

s

s

†

S

S

†

s	s	t
S	S	†
as	as	as
as	as	as
as	as	as
as	as	as
a	ez	ez
a	ez	ez

a	ons	ons
a	ons	ons
x	x	x
x	x	x
x	x	a
x	x	a
ai	ai	ai
ai	ai	ai

ai

ai

ai

ai

ai

ai

ai

ai

ai

ai

ai

ai

ai

ai

ai

ai

ai

ai

i

i

i

i

i

i

i	i	i	i
i	i	i	i
ai	ai	ai	ai
ai	ai	ai	ai

r	r	r
r	r	r
r	r	r
r	r	r
r	r	r

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

er

que

que

que

que

que

que

que

que

que

que

que

que

qu'

qu'

qu'

qu'

qu'

qu'

qu'

qu'

qu'

qu'

qu'

qu'

