



MHF - Les jeux CM1 et CM2

Etude de la langue

EAN 13 3133091244088

CODE UGAP

Une boîte de 10 jeux pour :

- un entraînement ludique
- consolider les connaissances
- reprendre les apprentissages en autonomie

Compétence	Jeu
Enrichir le lexique : - Comprendre la formation des mots complexes : par dérivation.	À la dérive
Enrichir le lexique : - Connaitre les notions de synonymie, antonymie.	Mémory
Orthographe grammaticale : - Maîtriser l'accord du verbe avec son sujet. - Mémoriser : le présent, l'imparfait, le futur, le passé composé.	Les cartes du temps
Orthographe grammaticale : - Connaitre les trois groupes de verbes.	Le Basket des verbes
Identifier les constituants d'une phrase simple : - Approfondir la connaissance des trois types de phrases (déclaratives, interrogatives et impératives) et des formes (négative et exclamative).	La Foire aux questions
Identifier les constituants d'une phrase simple : - Approfondir la connaissance des formes de phrases (négative et exclamative).	Négativo
Identifier les constituants d'une phrase simple : - Approfondir la connaissance des trois types de phrases (déclaratives, interrogatives et impératives) et des formes (négative et exclamative).	Impéro
Identifier les constituants d'une phrase simple : - Différencier les compléments : COD, COI, compléments circonstanciels de temps, de lieu et de cause.	L'Inspecteur (Pile/Face)
Identifier les constituants d'une phrase simple : - Identifier les constituants d'une phrase simple et les hiérarchiser. - Approfondir la connaissance du sujet (sujet composé de plusieurs noms ou groupes nominaux, sujet inversé). - Différencier les compléments : COD, COI, compléments circonstanciels de temps, de lieu et de cause. - Identifier l'attribut du sujet.	Les engrenages
- Approfondir la connaissance des trois types de phrases (déclaratives, interrogatives et impératives) et des formes (négative et exclamative).	Le plein de questions
- Remobiliser les acquis en étude de la langue et en oral.	Mine de rien

JEU 1

À la dérive



1 à 4 joueurs

MATÉRIEL

• 54 cartes

BUT DU JEU

- Obtenir le plus de cartes en dérivant des mots.

Compétence

- Dériver un mot (retrouver un mot de la famille mais de classe grammaticale différente).

DÉROULEMENT

- Fabriquer une pioche avec 10 cartes pour un seul joueur, 20 cartes pour deux joueurs, 30 cartes pour trois joueurs, etc.
- Un élève pioche la première carte de la pioche. Il la lit à haute voix.

Exemple : L'élève doit donner l'adjectif masculin correspondant au nom « difficulté ».



Il a 10 secondes pour le faire puis vérifie au dos de la carte.



S'il a juste, il garde la carte, sinon, il la remet dans la pioche.

Le joueur suivant procède de même.

- La partie s'arrête lorsque la pioche est vide. Le gagnant sera celui qui aura le plus de cartes à l'issue de la partie.
- S'il joue seul, il gagne s'il totalise au moins 7 cartes.

VARIANTES

Les élèves prennent une ardoise. La carte est retournée et chacun écrit sur son ardoise la réponse. Les ardoises sont ensuite comparées à la réponse en retournant la carte. Chaque joueur qui a bien répondu, avec la bonne orthographe, marque un point qu'il symbolise sur son ardoise par un trait. Le gagnant sera le ou les premiers à 10 points.

Remarque : Dans la méthode, ce jeu est à destination des CM2.

JEU 2

Les cartes du temps



2 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- 36 cartes verbes (conjugués aux quatre temps).
- 36 cartes sujet.
- Des jetons ou une ardoise pour marquer les points.

BUT DU JEU

- Être le premier à marquer 5 ou 10 points en réalisant des associations sujet-verbe.

Compétence

- Associer un sujet à un verbe conjugué.

DÉROULEMENT

- L'enseignant annonce avec quel(s) temps on joue et rappelle la couleur associée.
- Les cartes « verbe » sont mélangées et chaque élève en prend un nombre donné :



- 5 cartes si on joue avec un seul temps.
 - 4 cartes si on joue avec deux ou trois temps.
 - 3 cartes si on joue avec tous les temps.
- Le reste des cartes « verbe » constituent une pioche.
- Les cartes « sujet » sont mélangées et forment une pioche au centre de la table.



- Un élève retourne une carte « sujet ». Chacun dispose d'une minute pour choisir une carte « verbe » correspondante, s'il en a une. Il la pose face cachée puis chaque joueur retourne sa carte en même temps.
 - C'est l'ensemble des joueurs qui valide chaque réponse. Les élèves qui ont mis une carte juste marquent un point.
 - Toutes les cartes utilisées sont alors défaussées et les joueurs piochent une nouvelle carte « verbe », tandis qu'une nouvelle carte « sujet » est posée sur la table.
- Quand la pioche des cartes « sujet » est épuisée, une nouvelle pioche est constituée avec les cartes défaussées.

- Si aucun joueur ne peut jouer, on tire une nouvelle carte sujet et personne ne marque de point. Un nouveau tour commence.

- Le gagnant est le premier qui marque 5 ou 10 points (choix à annoncer en amont). S'il y a égalité, on refait un tour mais c'est un tour de rapidité. Le premier qui pose prend le point sauf si la réponse qu'il propose est fausse !



VARIANTES

- ➊ 6 cartes « sujet » sont posées côté à côté sur la table. Les élèves jouent en deux binômes qui s'opposent. Chaque binôme pioche 10 cartes « verbe ». Chacun son tour, chaque équipe doit poser une carte « verbe » sous l'une des cartes « sujet ». L'autre équipe valide ou non la réponse. Si c'est faux, elle reprend sa carte et en pioche une autre.

- En cas de blocage, ou si l'équipe le souhaite, elle peut passer son tour et en échange défausser deux cartes « verbe » de sa main pour en prendre deux nouvelles.

L'équipe gagnante est celle qui a posé toutes ses cartes ou celle qui en a posé le plus à la fin du temps imparti.

- ➋ Les élèves peuvent poser plusieurs cartes « verbe » pour un même sujet et donc remporter autant de points que de cartes.



Remarque : pour faciliter la lecture, les élèves peuvent jouer côté à côté plutôt que face à face.

JEU 3

Impéro

2 joueurs ou en équipe

MATÉRIEL

- 32 cartes : le recto comporte des phrases déclaratives et le verso des exemples de réponses possibles (non exhaustif).

DÉROULEMENT

- Les cartes sont disposées face recto visible.
- À tour de rôle, un élève ou une équipe choisit une carte, la lit et formule l'ordre, le conseil, l'interdiction associé(e) à cette phrase.



BUT DU JEU

- Obtenir 5 points en transformant des phrases déclaratives en phrases impératives.

Compétence

- Transformer une phrase déclarative en phrase impérative.

- C'est le binôme (ou l'ensemble des équipes) qui valide ou non la réponse en utilisant le verso de la carte.

- Si la réponse est juste, l'élève (ou son équipe) garde la carte qui représente un point.

- L'objectif est d'atteindre en premier 5 points.

VARIANTES

- ① Jouer des parties à 10 points.

- ② Jouer de façon collaborative à plusieurs : l'équipe doit trouver le maximum de phrases impératives dans un temps donné. On pourra noter ce record pour tenter de le battre à la prochaine partie.

JEU 4

La Foire aux questions



2 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- Plateau de jeu.
- 1 pion par joueur ; 1 dé.
- 80 cartes réparties en 5 catégories : tir aux ballons, pêche aux canards, grande roue, montagnes russes, chamboul'tout.
- Feuille de score.

BUT DU JEU

- Arriver le premier à la fin de la piste en totalisant au moins 15 points.

Compétence

- Poser correctement une question.

DÉROULEMENT

- Les élèves décident du premier joueur qui commence et suivent le sens chronologique pour jouer.
- Faire 5 pioches correspondant aux cinq catégories de cartes avec la réponse visible.



Les joueurs positionnent leur pion sur la case « départ ».

- Le premier joueur lance le dé et avance sur la piste du plateau. Il tire une carte dans la pioche correspondant à sa case (sauf la première du paquet qui est lisible) et le lit ou la montre aux autres joueurs. Il doit alors trouver la question (ou une question) correspondant à la carte. Il a 30 secondes pour le faire.
- La réponse est validée par le groupe, au regard des réponses proposées au verso. Si la réponse est

juste, on ajoute une croix dans la case correspondante sur la feuille de score. Les joueurs suivants jouent alors de la même façon.

- Le gagnant est le premier qui arrive à la fin de la piste en totalisant au moins 15 points.

- Un joueur qui arrive sur la case arrivée sans avoir suffisamment de points doit replacer son pion sur l'un des raccourcis (flèches sur le plateau de jeu).

VARIANTES

- ① Tirer deux cartes au lieu d'une et choisir. Cela évite aux élèves d'être bloqués et augmente leur engagement.

- ② Les joueurs peuvent utiliser les raccourcis pour doubler un adversaire ou accélérer leur avancée sur la piste.

Remarque : il peut être utile de prévoir des supports pour ranger les cartes sans qu'on ne puisse voir ni le recto ni le verso.

JEU 5

Le Basket des verbes



2 joueurs

MATÉRIEL

- Plateau de jeu.
- 78 cartes : recto verbe à l'infinitif – verso : groupe du verbe.
- Feuille de score.

DÉROULEMENT

- Chaque élève se positionne d'un côté du plateau et pioche 12 cartes sans regarder, ni montrer le verso.
- Le jeu démarre en même temps pour les deux joueurs. Il faut qu'ils posent le plus vite possible les 12 cartes, selon leur groupe sur le plateau (zone 1 = 1^{er} groupe, etc.).
- Dès qu'un joueur a terminé, tout s'arrête. Les joueurs vérifient ensemble : une carte bien placée rapporte un point. Une carte mal placée fait perdre un point.
- Les joueurs le notent sur la feuille de score qui reproduit le plateau de jeu (pour se souvenir de l'emplacement des zones de chaque groupe).
- Le gagnant est celui qui a le plus de points.



BUT DU JEU

- Avoir le plus de points à la fin de la partie.

Compétence

- Identifier le groupe d'un verbe.

VARIANTES

- ① À partir de la règle classique, chacun choisit trois cartes et les pose dans la zone adverse, en choisissant de mettre au bon endroit ou de bluffer et de mettre au mauvais endroit.
- Chacun dispose alors de dix secondes pour décider s'il laisse les cartes de l'adversaire là où il les a déposées ou s'il les déplace. Puis chacun retourne pour valider. Chaque carte bien placée est conservée par le joueur. Les autres cartes sont défauçassées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à l'issue de 4 tours.

- ② Jouer à 6 avec trois plateaux : les joueurs s'affrontent en se partageant toutes les cartes et en les repartissant sur le plateau dans un temps limité. On compare ensuite le nombre de cartes justes.

JEU 6

Mémory



2 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- 60 cartes :
 - 30 cartes « synonymes » : deux niveaux de difficulté (18 cartes ♦ et 12 cartes ●).
 - 30 cartes « antonymes » : deux niveaux de difficulté (18 cartes ■ et 12 cartes ▲).

BUT DU JEU

- Obtenir le plus de paires à la fin de la partie.

Compétence

- Identifier le synonyme ou l'antonyme d'un mot.

DÉROULEMENT

- Piocher 16 cartes correspondant à 8 paires de synonymes ou antonymes.
- Étaler les cartes faces cachées sur la table sous la forme d'un quadrillage 4 x 4 ou 3 x 6.



- Un élève retourne deux cartes. Il lit les deux mots et énonce si ce sont des synonymes ou des antonymes.



Si c'est le cas, le joueur remporte la paire. Sinon, les cartes sont remises faces cachées.

- Les joueurs suivants procèdent de même jusqu'à épuisement des cartes.
- Le gagnant est celui qui aura le plus de paires à la fin de la partie.

VARIANTES

- ① Jouer seul, l'objectif étant de trouver toutes les paires.

- ② Jouer avec les 30 cartes, soit un quadrillage de 5 x 6.

Remarque : Dans la méthode, ce jeu est exclusivement proposé en CM1 mais il sera utilisable en CM2 sur les séances de régulation par exemple.

JEU

7

L'Inspecteur : Pile**2 joueurs****MATÉRIEL**

- 24 cartes par niveau (CM1 ou CM2).
- Le recto de la carte s'appelle « l'inspecteur », le verso est le côté « pile » indiquant la correction.

BUT DU JEU

- Marquer dix points en premier.
- Identifier les constituants d'une phrase simple.

**DÉROULEMENT**

- Une pioche est constituée, face « inspecteur » visible.
- Un élève prend la première carte de la pioche, lit la phrase et cherche la question qui doit être posée pour trouver le ou les compléments soulignés. Il a quelques secondes avant de faire sa proposition orale.
- L'autre joueur vérifie la réponse en retournant et en lisant le dos de la carte.
- Si l'il est juste, il marque un point par complément souligné.

**Exemple :**

- Le gagnant est le premier joueur à marquer 10 points.

VARIANTE

- Les élèves peuvent jouer à 4 : binôme contre binôme.
La carte est lue par l'ensemble des élèves et chaque binôme propose sa réponse à l'ardoise.

JEU

7

L'Inspecteur : Face**2 joueurs****MATÉRIEL**

- 24 cartes par niveau (CM1 ou CM2).

BUT DU JEU

- Marquer dix points en premier.
- Identifier et fabriquer les constituants d'une phrase simple.

DÉROULEMENT

- Une pioche est constituée avec l'ensemble des cartes.
- Un élève prend la première carte de la pioche, lit le début de la phrase et la ou les questions auxquelles il faut répondre. Il a quelques secondes avant de faire sa proposition orale.
- L'autre joueur valide ou non.
- Si l'il est juste, il marque un point par complément créé.

Exemple :

Réponse possible : Ma mère a pensé à sa fille après l'avoir déposée à l'école.

VARIANTE

- Les élèves peuvent jouer à 4 : binôme contre binôme.
La carte est lue par l'ensemble des élèves et chaque binôme propose sa réponse à l'ardoise.

JEU

8

Négativo**2 joueurs****MATÉRIEL**

- 24 cartes par niveau (CM1 ou CM2).
- Sur le verso de la carte, une correction est proposée.

BUT DU JEU

- Marquer 5 points collectivement.
- Identifier une correction.

Compétence

- Transformer une phrase positive en phrase négative.

**DÉROULEMENT**

- Une pioche est constituée avec l'ensemble des cartes.
- Les élèves piochent chacun 10 cartes.
- Un élève lit la phrase à haute voix. Il a quelques secondes avant d'enoncer la forme négative de cette phrase. Il lit silencieusement la réponse et annonce s'il a juste ou non.
- Si l'il est trompe, l'autre élève peut faire une proposition et expliquer pourquoi la formulation était inexacte.
- Celui qui a juste gagne la carte.

Exemple :**Correction :****VARIANTES**

- Les élèves peuvent jouer à 4 : binôme contre binôme.
La carte est lue par l'ensemble des élèves et chaque binôme propose sa réponse à l'ardoise.
- Jouer en alternant recto ou verso et donner l'autre forme de phrase.

Remarque : Pour l'enseignant, l'intérêt est de lire oral et écrit : à voix haute ou « mange » parfois certaines négations alors qu'elles sont nécessaires.
La correction écrite permet de bien voir la négation.

JEU

9

Les engrenages**De 1 à 4 joueurs****MATÉRIEL**

- 48 bandes-phrases par niveau (CM1 ou CM2).
- 60 jetons « engrenages » (4 catégories différentes).

BUT DU JEU

- Variable selon la règle choisie.
- Identifier la fonction d'un groupe de mots.

**DÉROULEMENT**

Règle à 1 joueur :
L'élève prend une bande et dispose d'un temps limité pour compléter la bande avec les bons engrenages.

Règle à 2 joueurs :
Une bande est posée entre les deux joueurs.

- **Version 1 :** Chacun pioche alors un jeton et doit le poser le plus vite possible. Celui qui pose en premier et qui a juste marque un point. La partie se déroule sur un temps limité ou au premier à atteindre un score de 10.

- **Version 2 :** Un joueur pioche deux jetons. Il en choisit un qu'il donne à l'autre joueur qui doit alors le placer puis le remplacer par un groupe équivalent (à l'oral). Un point est marqué à chaque réussite.

Règle à 4 joueurs :

- **Version 1 :** On joue de façon collaborative comme pour la règle 1 joueur.
- **Version 2 :** Une bande est posée au centre de la table. Un jeton est tiré au hasard et placé collectivement sur la bande. Puis chaque joueur doit remplacer le groupe correspondant par un autre, en l'écrivant sur son ardoise. Les réponses sont ensuite comparées et validées collectivement, octroyant un point par bonne réponse à chaque élève. La partie s'arrête dès qu'un joueur a 5 points.

Remarque : Des bandes vierges sont disponibles dans les fiches à photocopier et pourront être personnalisées.

**JEU
10****Mine de rien****2 joueurs****MATÉRIEL**

- 1 plateau de jeu.
- 54 cartes questions divisées en 6 catégories : oral / classe / fonction / conjugaison / lexique / accords.
- 24 jetons « gemmes » de 6 couleurs différentes correspondant aux couleurs des catégories de questions.

DÉROULEMENT

- Les élèves décident du premier joueur qui commence et suivent le sens chronologique pour jouer.
- Faire une pioche avec les cartes questions et placer les pions sur la case de départ, à l'entrée de la mine gardée par le monstre.
- Le premier joueur lance le dé et avance sur la piste du plateau dans le sens qu'il veut.
- Il tire une carte et lit la question correspondant à la couleur de la case.
- Les cases « 4 couleurs » permettent de choisir une question parmi les 4 !
- Le joueur dispose de dix secondes avant de proposer sa réponse

**BUT DU JEU**

- Collecter une gemme (pierre précieuse) de chaque catégorie.
- Compétence**
- Réinvestir les compétences du cycle 3 en français.



qu'un autre vérifie au verso de la carte.

- Si l'élève donne la bonne réponse, il gagne une pierre de la même couleur. S'il l'avait déjà, il a le droit de relancer le dé pour tenter sa chance vers une couleur encore non collectée.
- S'il se trompe, il ne gagne rien.
- C'est ensuite au tour du joueur suivant.
- Le gagnant est le premier joueur qui collecte les 6 pierres différentes.



Remarque : Les élèves auront besoin d'une ardoise pour jouer et du livret de leçons pour valider les réponses.

JEU BONUS**Le plein de questions****2 joueurs****MATÉRIEL**

- Plateau de jeu.
- Fiche questions par thème à créer (voir fiches à photocopier).
- Feuille de score.

**DÉROULEMENT**

- Les élèves jouent individuellement ou par équipe (dans ce cas, les élèves se consultent pour donner leur réponse).
- L'enseignant présente les 5 thèmes du jeu et rappelle qu'une case à 5 points cache une question bien plus difficile qu'une case à 1 point.
- À son tour, l'élève choisit une case d'un thème donné. La réponse correspondante est lue par l'enseignant ou un autre élève.
- L'élève dispose d'une dizaine de secondes pour proposer une question correctement construite qui amène à cette réponse.
- La validation est faite par le groupe.

Exemple :

Le thème « violet » est le thème « géométrie ». Lucie choisit la case « 4 ».

BUT DU JEU

- Collecter le maximum de points au cours de la partie.
- Compétence**
- Formuler oralement la question correspondant à une réponse donnée.

L'enseignant lui lit alors la réponse « Des droites perpendiculaires ».

Lucie proposera alors « Comment appelle-t-on des droites qui se croisent en faisant un angle droit ? ». Cette question est juste et validée. Elle gagne les 4 points.

- En cas de validation, le joueur colonne la case correspondante sur sa feuille de score. En cas d'erreur, la case reste disponible, un autre joueur pourra l'utiliser à son tour (ou le même joueur).
- C'est ensuite au joueur suivant de choisir sa case.
- On joue jusqu'à avoir terminé le plateau de jeu.

VARIANTE

On peut dynamiser le jeu en changeant la fin de partie :

- Imposer un temps limite (10 min) et au terme du temps, chacun compte ses points.
- Obtenir en premier 20 points.