

MHF - Les jeux CE1 et CE2

Etude de la langue



EAN 13 3133091244071
CODE UGAP

Compétence	Jeu
Identifier le sujet ou le verbe dans la phrase	Jeu 1 : Il est où ? Jeu 2 : Infinitix
Trouver l'infinitif d'un verbe conjugué	Jeu 2 : Infinitix
Conjuguer un verbe au temps indiqué	Jeu 3 : Conjugotop
Identifier la fonction d'un groupe de mots	Jeu 4 : Les engrenages
Identifier les constituants d'une phrase simple	Jeu 4 : Les engrenages Jeu 5 : L'enquêteur Jeu 6 : L'interrogateur
Identifier et fabriquer les constituants d'une phrase simple	Jeu 6 : L'interrogateur
Transformer une phrase positive en phrase négative	Jeu 7 : Négativo
Reconnaître des mots de la même famille	Jeu 8 : La familia
Participer à des échanges	Jeu 9 : Histoires à gogo Jeu 10 : Le comédien
Produire une histoire à l'oral	Jeu 9 : Histoires à gogo
Utiliser la phrase exclamative Écouter avec attention	Jeu 10 : Le comédien
Identifier le synonyme ou l'antonyme d'un mot	Jeu 11 : Le Mistigri des mots
Formuler correctement des questions	Jeu 12 : Rapido questions

JEU 1

Il est où ?

Dans la méthode, ce jeu est à destination des CE1.

2 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu
- 36 cartes
- Un dé
- Un pion par joueur



DÉROULEMENT

- Les cartes « phrases » sont mélangées et disposées en tas, face cachée (verso).
- Les élèves décident du premier joueur qui commence et suivent le sens horaire pour jouer.
- Chaque joueur lance chacun son tour le dé et avance son pion suivant le nombre obtenu.
- Il existe trois sortes de cases : les cases « verbe » (rouges), « sujet » (bleues) et « choix » (gemme).



- Si le joueur tombe sur une case « verbe », il doit trouver le verbe dans la phrase.

BUT DU JEU

- Être le premier à atteindre la case « Arrivée ».

Compétence

- Identifier le sujet ou le verbe dans la phrase.

- Si le joueur tombe sur une case « sujet », il doit trouver le sujet.
- Si le joueur tombe sur une case « choix », c'est au joueur à droite de choisir s'il faut trouver un sujet ou un verbe.

- Le joueur pioche alors une carte, il la lit. Il indique le sujet ou le verbe selon la case sur laquelle son pion se trouve.
- La réponse est validée par le groupe. Si la réponse est correcte, il reste sur place ; sinon, il recule de deux cases (au maximum jusqu'à la case « Départ »).

- C'est ensuite le tour du joueur suivant.

- Le gagnant est le premier qui atteint la case « Arrivée » (une fois la case franchie, on ne revient pas en arrière).

VARIANTE

- Les élèves peuvent par la suite inventer leurs propres cartes pour renouveler le jeu.

JEU 2

Infinitix

Dans la méthode, ce jeu est à destination des CE2.

3 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- 48 cartes (24 cartes par niveau)
 - Niveau 1 ★ : le verbe est souligné
 - Niveau 2 ★★ : le verbe n'est pas souligné
- Le verso de chaque carte propose la correction.
- Une ardoise par élève

DÉROULEMENT

- Mélanger les cartes « phrases » (soit uniquement les cartes du niveau 1 ou celles du niveau 2 ou celles des deux niveaux).
- Disposer les cartes en tas, face visible (recto).



- Un élève pioche une carte et la lit. Tout le monde prend le temps de la relire.
- Chacun a une dizaine de secondes pour écrire sur l'ardoise l'infinitif du verbe conjugué.
- Les ardoises sont ensuite comparées à la solution (au verso de la carte).



BUT DU JEU

- Être le premier à marquer 10 points en trouvant l'infinitif des verbes conjugués.

Compétences

- Identifier le verbe dans la phrase.
- Trouver l'infinitif d'un verbe conjugué.

- Une bonne réponse rapporte 2 points. Une bonne réponse mal orthographiée (mais juste à l'oral) rapporte 1 point. Les cartes de niveau 2 rapportent 1 point de plus.

- La partie dure jusqu'à ce qu'un joueur gagne 10 points.

VARIANTE

- Possibilité de jouer en équipe en temps limité. Un chronomètre de 3 minutes est lancé. Pendant ce temps, l'équipe essaie de trouver la solution à un maximum de cartes (écrire les réponses sur l'ardoise ou dans le cahier).
- Une bonne réponse rapporte 1 point. Une fois le temps écoulé, les deux équipes comparent leur score.

Remarque : Les cartes « phrases » du jeu ont été conçues pour avoir de multiples usages ; il y a ainsi des phrases à plusieurs temps, de différents types et formes.

JEU 3

Conjugotop

2 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- Un plateau
- 48 cartes « verbes » non conjugués
 - 38 cartes « verbes du 1^{er} groupe »
 - « être » et « avoir »
 - 8 cartes « verbes irréguliers »
- 4 cartes « temps »
- Un dé

DÉROULEMENT

- Les cartes « verbes » et les cartes « temps » sont mélangées et disposées en deux tas distincts à côté du plateau, faces cachées.



- Un premier joueur lance le dé et avance son pion.
- Il pioche une carte « verbe » qu'il conjugue avec le pronom personnel affiché sur la case :
 - soit au temps indiqué par l'enseignant ;
 - soit au temps pioché parmi les cartes temps.
- Il écrit le verbe conjugué sur son ardoise.

- Un pion par joueur
- Une ardoise par élève

BUT DU JEU

- Être le premier à atteindre la case « Arrivée ».

Compétence

- Conjuguer un verbe au temps indiqué.

- C'est l'ensemble des joueurs qui valide la réponse à l'aide du cahier de leçons ou d'un tableau de conjugaison.
- Si la réponse est correcte, il reste sur place ; sinon, il recule de deux cases (au maximum jusqu'à la case « Départ »).

- C'est ensuite le tour du 2^e joueur, etc.

- Le gagnant est le 1^{er} qui atteint la case « Arrivée » et qui parvient à conjuguer trois verbes de suite sans se tromper ! S'il se trompe, il reste sur la case « Arrivée » et devra réessayer au prochain tour.

VARIANTE

- Les élèves peuvent par la suite inventer leurs propres cartes pour renouveler le jeu.

JEU 4

Les engrenages

1 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- 56 bandes-phrases par niveau : 26 au CE1 et 30 au CE2
- 60 jetons « engrenages » (3 catégories différentes)

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 « engrenage » et doit le poser le plus vite possible. Celui qui pose en premier et qui a juste marque un point. Soit la partie se déroule sur un temps limité, soit elle se termine lorsqu'un joueur atteint 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.

BUT DU JEU

- Variable selon la règle choisie.

Compétence

- Identifier la fonction d'un groupe de mots.



Règle à 4 joueurs :

- Version 1 : On joue de façon collaborative comme pour la règle 1 joueur.

- Version 2 (CE2) : 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 1 point par bonne réponse à chaque élève. La partie s'arrête dès qu'un joueur obtient 5 points.

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

JEU 5

L'enquêteur

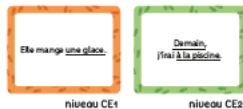
2 joueurs

MATÉRIEL

- 24 cartes par niveau (CE1 ou CE2)
- Le verso propose la correction

DÉROULEMENT

- Une pioche est constituée, face recto visible.



- Le premier joueur prend la première carte de la pioche. Il lit la phrase et cherche le mot interrogatif correspondant au complément souligné. Il a quelques secondes avant de faire sa proposition à l'oral.
- L'autre joueur vérifie la réponse en retournant la carte et en lisant le verso de la carte.

Exemple :



BUT DU JEU

- Être le premier à marquer 10 points.

Compétence

- Identifier les constituants d'une phrase simple.

- Si la réponse est bonne, le joueur marque 1 point et conserve la carte, sinon il remet la carte sous la pioche sans marquer de point.

- Le deuxième joueur pioche une carte à son tour.

- 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.

Remarque : Une affiche d'aide rappelant les questions possibles peut être proposée.

JEU 6

L'interrogateur

Dans la méthode, ce jeu est à destination des CE2.

2 joueurs

MATÉRIEL

- 24 cartes

BUT DU JEU

- Être le premier à marquer 10 points.

Compétence

- Identifier et fabriquer les constituants d'une phrase simple.

DÉROULEMENT

- Une pioche est constituée avec l'ensemble des cartes disposées (face verso) au centre de la table.

- 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.

- S'il a juste, il marque 1 point par complément créé.

Exemple :



Réponse possible : J'ai aperçu ce vieil homme dans le bus.

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

Négativo

2 joueurs

MATÉRIEL

- 24 cartes par niveau (CE1 ou CE2) ; Sur le verso de la carte, une correction est proposée

DÉROULEMENT

- Une pioche est constituée avec l'ensemble des cartes disposées face recto visible.
- Un élève prend la première carte et lit la phrase à haute voix. Il a quelques secondes avant de la transformer en phrase négative.
- L'autre joueur vérifie la réponse en retournant la carte.
- Si la réponse est bonne, le joueur conserve la carte et marque 1 point. Sinon il remet la carte sous la pioche sans marquer de point.

Exemple :



Correction :



BUT DU JEU

- Être le premier à marquer 10 points.

Compétence

- Transformer une phrase positive en phrase négative.

- Le deuxième joueur pioche une carte à son tour.
- Le gagnant est le premier joueur à marquer 10 points.

VARIANTES

- Chaque joueur pioche 10 cartes. Un des joueurs lit la phrase à haute voix. Il a quelques secondes avant d'énoncer la forme négative de cette phrase. Il lit silencieusement la réponse et annonce s'il a juste ou non. S'il s'est trompé, l'autre joueur peut faire une proposition et expliquer pourquoi la formulation était inexacte. Celui qui a juste gagne la carte.

- 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.

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

JEU 10

Le comédien

4 joueurs

MATÉRIEL

- 48 cartes « théâtre »
- 14 cartes « clap »
- Des jetons pour le score

BUT DU JEU

- Être le premier à remporter 10 jetons.

Compétences

- Utiliser la phrase exclamative.
- Participer à des échanges.
- Écouter avec attention.

DÉROULEMENT

- Les cartes « théâtre » et « clap » sont disposées en 2 tas, face cachée.



- Le premier élève prend une carte « théâtre » et lit la phrase dans sa tête. Puis il prend une carte « clap » et la lit en silence.
- Il doit ensuite faire deviner aux autres l'émotion qui est indiquée sur la carte « clap » en jouant la phrase.

Exemple :



- Les autres élèves du groupe doivent deviner l'émotion de la carte « clap ».
- Le premier qui trouve l'émotion, ainsi que l'élève qui s'est exprimé remportent chacun un jeton.

Chaque joueur n'a droit qu'à une seule proposition. Si aucun joueur ne trouve la bonne réponse, personne ne remporte de jeton.

- Le deuxième joueur joue à son tour, etc.
- Le premier qui gagne 10 jetons remporte la partie.

Remarques : Une affiche d'aide rappelant les émotions peut être proposée.

Il peut être intéressant d'enregistrer les productions pour mener un travail spécifique de remédiation.

JEU 8

La familia

2 à 4 joueurs

MATÉRIEL

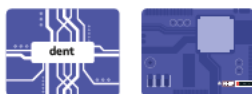
- 50 cartes « famille » bleues claires représentant 10 familles de 5 mots
- 30 cartes « famille » bleues foncées représentant 6 familles de 5 mots (cartes supplémentaires pour le CE2)
- 16 cartes « radical » violettes



Carte « famille » CE1-CE2



Carte « famille » CE2



Carte « radical »

DÉROULEMENT

Règles pour les élèves du CE1 :

- Mélanger les cartes « famille ». Distribuer 5 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes (en tas face cachée) constitue la pioche.

BUT DU JEU

- Être le premier à reconstituer trois familles de mots.

Compétence

- Reconnaître des mots de la même famille.

- Poser une carte « radical » sur la table. Les joueurs doivent alors compléter la famille avec l'une des 5 cartes en main ou se défausser d'une carte.

Exemple :



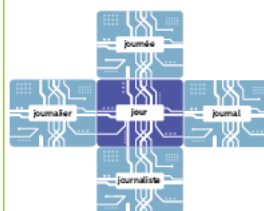
- À chaque tour de jeu :
 - soit le joueur joue une carte « famille » en la posant à côté de la carte radical pour former ou compléter une famille,
 - soit il ne peut pas jouer et se défausse d'une carte de son choix.
- Chaque joueur pioche ensuite une nouvelle carte afin d'en avoir 5 en main.

...

...

- Une famille est complète lorsqu'elle comporte 4 cartes (une carte connectée sur chaque côté).

Exemple :



- Le joueur qui complète en dernier la famille la remporte : il la rassemble et la pose devant lui.

Règles pour les élèves du CE2 :

- Les règles sont les mêmes qu'au CE1 mais la famille de mots (hors radical) doit comporter systématiquement 2 noms, 1 verbe et 1 adjectif. Donc, si un verbe est déjà posé, il ne sera pas possible d'en poser un deuxième.

JEU 9

Histoires à gogo

Plusieurs groupes 2 ou 3 joueurs

MATÉRIEL

- 40 cartes désignant un animal ou un objet ou une action associée à l'animal ou à l'objet
- 16 cartes désignant des lieux
- CE2 : une grille d'évaluation (pour le jury) réalisée par l'enseignant. Les critères de cette grille seront variables : cartes, héros, début, fin, ...



lieu

DÉROULEMENT

- Chaque groupe prend 3 cartes au hasard dans le paquet et regarde les images.
- Les groupes inventent une histoire à l'oral pendant 7 à 10 minutes : choisir un héros, inventer un problème à résoudre, trouver un début et une fin, et inclure les 3 cartes à leur histoire courte.

BUT DU JEU

- Imaginer une histoire et marquer le plus de points.

Compétences

- Participer à des échanges.
- Produire une histoire à l'oral.

Remarque : L'enseignant pourra éventuellement guider les groupes en difficulté.

- À la fin du temps de préparation, constituer un jury de 3 élèves différent pour chaque histoire.
- Le premier groupe raconte son histoire. Les autres élèves écoutent et le jury compte les points.
- Puis constituer un nouveau jury et un deuxième groupe vient raconter son histoire, etc.

Règles pour les élèves du CE1 :

- Les 3 cartes à inclure dans l'histoire sont données au jury. Chaque enfant du jury place l'une d'elles devant lui. Il doit la soulever, la première fois qu'elle est citée, pour valider le point. On additionne les points à la fin.

Règles pour les élèves du CE2 :

- Chaque élève du jury note les points sur sa grille, on additionne les points des 3 grilles.

...

...

Les points seront calculés ainsi : 1 point par carte énoncée et autant de points que de critères définis sur la grille (le début, la fin, le ou les héros), la syntaxe, l'articulation de l'histoire, ...).

VARIANTES

- Imposer une carte « lieu » parmi les cartes à piocher.
- Variation du nombre de cartes piochées.

- Variation du nombre d'élèves par groupe.

- Proposer une grille d'évaluation pour les CE1 également, avec le même système de comptage des points.

Autres utilisations du jeu : Réaliser le même travail avec une production écrite à la suite du travail réalisé à l'oral. Les cartes peuvent être utilisées pour de la production écrite seule.

JEU 11

Le Mistigri des mots

1 à 4 joueurs

MATÉRIEL

- 30 cartes bleues « synonymes » : deux niveaux de difficulté (18 cartes ★ et 12 cartes ★★)
- 30 cartes roses « antonymes » : deux niveaux de difficulté (18 cartes ★ et 12 cartes ★★)
- 2 cartes « Mistigri » (un chat) pour chaque niveau

DÉROULEMENT

- Les cartes « synonymes » ou « antonymes » sont mélangées puis distribuées à tous les joueurs.
- Une fois les cartes distribuées, chaque joueur va appairer ses cartes (une carte mot avec son synonyme/antonyme correspondant). Une fois cela fait, toutes les paires sont enlevées du jeu.



- Le premier joueur commence alors en piochant une carte au hasard dans les cartes du joueur de gauche sans la montrer aux autres joueurs.

BUT DU JEU

- Se débarrasser de toutes ses cartes le plus rapidement possible.

Compétence

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

– Si la carte piochée lui permet de faire une paire avec l'une de ses autres cartes, il enlève la paire de son jeu.

– Si elle ne lui permet pas d'appairer, il garde la carte piochée dans son jeu.

- C'est ensuite au tour du joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les paires aient été formées.

- L'un des joueurs aura alors encore une carte en main : le Mistigri. C'est lui le perdant.



VARIANTE

- On peut jouer au memory avec les cartes : étaler les cartes faces cachées sur la table sous la forme d'un quadrillage 4 x 4.

JEU 12

Rapido questions

3 joueurs ou jeu en équipe

MATÉRIEL

- 24 cartes « photos »
- 8 cartes « questions »

BUT DU JEU

- Marquer le plus de points au terme des 6 tours.

Compétence

- Formuler correctement des questions.

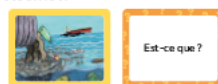
DÉROULEMENT

- Les cartes « photos » et les cartes « questions » sont mélangées puis posées en deux tas distincts face cachée.



- Il y a trois rôles : arbitre, premier joueur et deuxième joueur. Les rôles tournent à chaque tour pour que chacun joue tous les rôles. La partie se déroule en 6 tours.

- Une carte de chaque tas est retournée.



- Chaque joueur prépare la question qu'il va formuler. La question doit répondre aux contraintes suivantes :
- inclure le mot de la question ;
 - inclure un élément de la photo.

- Le 1^{er} joueur énonce sa question. L'arbitre valide ou invalide.
 - Si la question est correcte : le joueur marque un point.
 - Si la question est incorrecte, l'autre joueur prend la main et énonce sa proposition. Il marque alors un point si sa réponse est correcte.

- Les cartes utilisées sont ensuite défaussées et un nouveau tour commence.

Le joueur qui obtient le plus de points au terme des 6 tours de jeu a gagné.

VARIANTES

- Jouer en équipe : il y a alors un arbitre par équipe et les arbitres doivent valider ensemble. Les arbitres changent à chaque tour au sein des équipes.
- Sur une même carte « photo », on pioche deux cartes « questions ». On attribue 1 point pour chaque question correctement posée.
- Chaque joueur écrit une question sur l'ardoise. Un point par question correctement posée et orthographiée est ensuite attribué.