

Grammaire au cycle 3



Le cadavre exquis

But de l'activité : créer « des cadavres exquis » en respectant les règles éditées par les surréalistes eux-mêmes.

Objectifs : s'approprier la notion de groupe dans la phrase et d'accords entre ces groupes.

Déroulement : les élèves sont répartis par groupes de trois. Chaque groupe dispose de bandes de papier en couleur qui représentent soit le groupe sujet, le groupe verbal ou le groupe circonstanciel. Dans chaque groupe, chaque élève doit inventer plusieurs groupes de chaque nature (par exemple 10). Ils peuvent écrire des sujets au pluriel ou au singulier et des groupes verbaux au singulier ou au pluriel. Ensuite, les élèves découvrent les différents groupes obtenus et élaborent des phrases.

Lors de la mise en commun, les groupes présentent leurs productions aux autres élèves qui procéderont à une validation syntaxique et grammaticales.

Ex de productions :

- La vieille sorcière fait la cuisine dans l'eau glacée.
- L'élève qui porte des lunettes s'en va au lever du soleil.
- Les grenouilles vertes s'envolent dans une voiture de course.

Verbes et sujets

But de l'activité : trouver le plus grand nombre de sujets possibles (au moins deux) pour un verbe.

Objectifs : prendre conscience de la relation sujet/verbe, de la relation sémantique entre les mots, des groupes dans la phrase.

Matériel : une pioche de verbes préparée

Déroulement :

Chaque élève tire au sort un verbe et doit lui trouver le plus grand nombre de sujets possible (au moins deux).

La recherche peut se faire par seule ou par binôme.

Les verbes constituant la pioche peuvent être au singulier ou au pluriel, à des personnes différentes et conjugués à des temps différents en fonction du niveau des élèves.

Les élèves peuvent s'aider en utilisant leur tableau de conjugaison.

La phrase relais

But de l'activité : créer collectivement des phrases.

Objectifs : prendre conscience de la relation sujet/verbe, de la relation sémantique entre les mots, des groupes dans la phrase.

Déroulement :

Un élève commence par inventer un sujet (ou un groupe sujet) et le dit à haute voix. On écrit ce sujet au tableau.

Un deuxième élève enchaîne avec un verbe et son complément.

Un troisième termine la phrase. Et ainsi de suite.

Prolongement :

Dictée de phrases produites par les élèves.

Les mots croisés

But de l'activité : constituer un fichier de mots croisés autocorrectifs, disponible en permanence dans la classe.

Objectifs : travailler sur la définition, (relation sujet/verbe pour des grilles en particulier)

Matériel : quelques grilles de mots croisés toutes faites : on en trouve dans des journaux d'enfants, des magazines...Des grilles vierges sont également disponibles sur des sites comme www.cruciverbiste.com

Une boîte pouvant se transformer en fichier facilement consultable

Des fiches bristol quadrillées, à dimension, de deux couleurs différentes : une couleur pour chaque grille avec les définitions, une couleur pour les solutions.

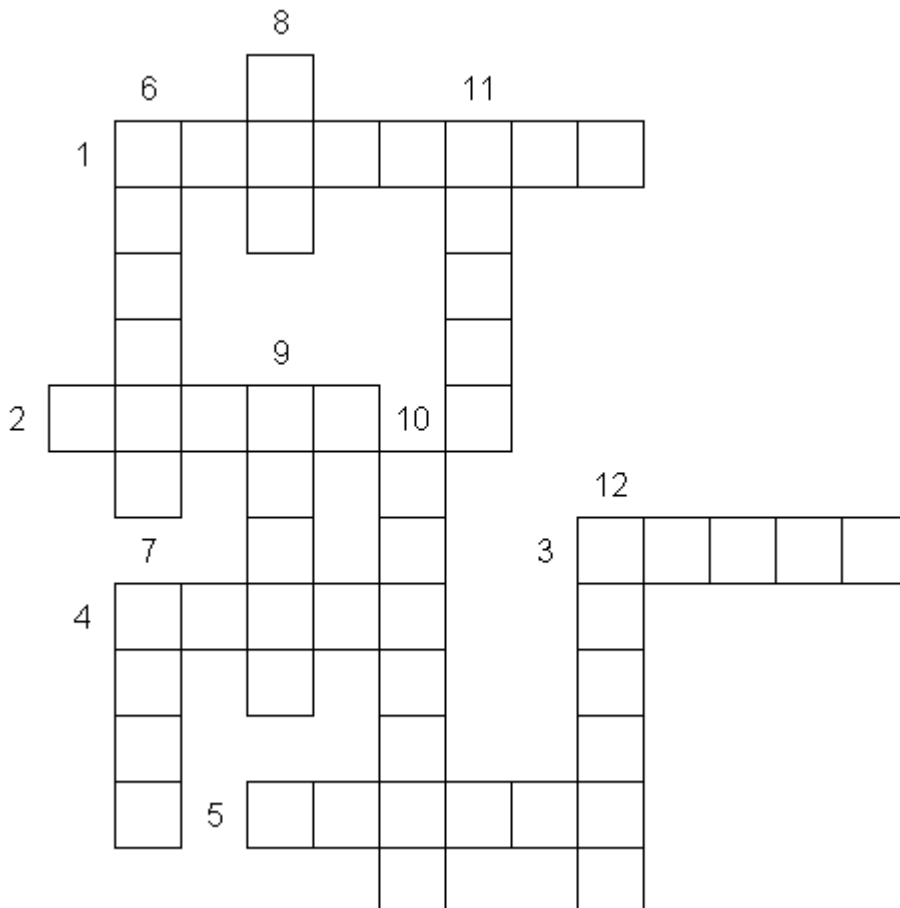
Déroulement :

Première étape : remplir des grilles de mots croisés pour s'en approprier le fonctionnement.

Les grilles de mots croisés que l'on va élaborer pour travailler la relation sujet verbe proposerons de rechercher des verbes conjugués à une personne en particulier.

Les élèves s'appuieront sur leur tableau de conjugaison pour réaliser les grilles.

- 1. Dormir à la 2^{ème} personne du sing.
- 11. rater à la 2^{ème} pers du sing.
- 8 . aller au futur à la 3^{ème} personne du sing.



La dictée flash

But de l'activité : consiste à pratiquer la dictée de façon quotidienne et à réinvestir les notions travaillées. C'est un moment dynamique de réflexion et de partage : il dure entre 10 et 15 minutes. Seuls quelques objets d'étude sont présentés. Cette activité permet de dédramatiser la dictée.

Objectifs : automatiser des règles orthographiques.

Les dictées : il s'agit d'un écrit court (une phrase ou deux) qui permettent de réinvestir des savoirs et des savoirs faire orthographiques.

Déroulement : la dictée se déroule en quatre phases successives :

- La découverte de la ou des phrases

L'enseignant lit le texte affiché au tableau aux élèves. Le texte est mémorisé par le groupe.

- L'appropriation

Mise en évidence des difficultés orthographiques et effacement progressif du texte.

- La restitution

Sur le cahier du jour ou le cahier de brouillon ou même l'ardoise.

Ecriture à l'identique avec dictée par l'enseignant

Ecriture du texte à l'identique de mémoire ;

Ecriture du texte transformé (du sing. au plur. et vive versa) avec ou sans dictée du maître ; dans ce dernier cas, une consigne de réécriture est proposée aux élèves ; ex. *Ce soir, Julien est arrivé par le train.* Réécris le texte en remplaçant Julien par les parents.

- La vérification

Elle peut être collective, autocorrective ou croisée entre les élèves.

Exemple de déroulement en CE2

Le texte : *Les sept nains habitent dans une petite maison. Ils ont une vieille auto.*

L'enseignant lit le texte écrit au tableau, le fait répéter, vérifie la connaissance de l'orthographe des mots courants par les élèves (nains – auto...)

Il met en évidence la relation entre le sujet pluriel et le verbe au pluriel : terminaison en NT.

Il fait remarquer le mot vieille et sa particularité du IEI et l'accord avec voiture.

Il peut effacer certains mots et les faire écrire sur l'ardoise en verbalisant la règle.

Puis, pendant que les élèves réalisent la dictée sur leur cahier, un élève écrit les phrases sur le revers du tableau.

Correction.

La phrase du jour

Une phrase se travaille sur deux jours au moins.

Jour 1 : dictée de phrase et repérage du verbe, du nom et GN sujet ; puis analyse des accords et des difficultés orthographiques. Mise en place d'un questionnement systématique.

Jour 2 : Reprise de la phrase avec des manipulations : le jeu du message. Exemples de transformations : temps, sujet, personne, genre, nombre...)

Quelques exemples de messages :

- Ajoute un adj. dans le GNS

- Remplace le sujet par « la petite fille »
- Change le temps du verbe
-

Jour 3 et jour 4 : la phrase est reprise avec une difficulté nouvelle.

Quelques exemples de phrases :

- Le lion chasse les zèbres dans la savane.
- Trois lions observent un boa sur un arbre.
- Le magicien et le célèbre acrobate entrent sur la piste.
- Mon frère et moi applaudissons les jongleurs qui lancent des balles.
- ...

Jeu de cartes « Je fais des phrases »

Se joue par groupe de 6. Les groupes de la classe sont en compétition.

But de l'activité :

Créer des phrases à partir de verbes et de groupes nominaux et/ou de pronoms.

Objectif :

Conjuguer les verbes à un temps donné, réaliser les accords sujet/verbe.

Matériel :

10 cartes verbes à l'infinitif pour chaque groupe
 10 cartes groupes nominaux et/ou pronom sujet pour chaque groupe
 4 cartes temps des verbes pour chaque groupe
 6 tableaux (cf ci-dessous)

Déroulement :

Un premier élève pioche une carte de chaque catégorie. Il dit la phrase qu'il produit. Le groupe valide. Ensuite l'élève écrit la phrase dans le tableau. Pendant ce temps, un deuxième joueur tire ses cartes, fait sa phrase, et l'écrit dans le tableau. Les 6 phrases écrites dans le tableau, l'enseignant valide.

1 point est attribué par phrase juste. On compare les scores de chaque groupe.

Infinitif pioché	GN / Pronom piochés	Phrases

Variables :

difficulté des verbes (groupe, régularité)

temps

syntaxe des phrases (ajouter des compléments de phrases, des compléments de verbes, inverser l'ordre sujet/verbe, donner deux verbes pour phrases complexes).

Prolongement :

Les phrases peuvent être corrigées par les camarades après qu'elles aient été écrites.

Le loto (d'après le loto morphosyntaxique Fabienne Vernet)

Se joue par groupe homogène de 3.

But de l'activité :

Remplir le plus rapidement possible le texte à trous du groupe.

Objectif :

Distinguer les homophones verbe/nom.

Reconnaître la bonne forme conjuguée et le bon pronom sujet

Matériel par groupe de 3 :

Un carton avec un texte (cf annexe 1)

Des étiquettes (annexe 2)

Déroulement :

Chaque groupe dispose du texte à trous (posé à l'envers sur le bureau) et de toutes les étiquettes (posées à l'endroit sur le bureau). Au signal, les élèves retournent le carton du texte. Ils doivent trouver le plus rapidement possible l'emplacement des étiquettes dans le texte.

Le premier groupe qui a rempli son texte sans erreur, a gagné.

La validation se fait par l'enseignant.

Variables :

La longueur du texte et donc le nombre d'étiquettes à placer au bon endroit.

Le temps laissé à chaque groupe peut varier selon la composition du groupe.

L'image (annexe 1) qui peut être donnée pour faciliter la compréhension.

Prolongement :

Dicter tout ou partie du texte. Ne compter les erreurs que sur les verbes et sujets.

Les phrases à reconstituer

Se joue par groupe de 2 ou 3.

But de l'activité :

Reconstituer des phrases à partir d'un jeu d'étiquettes.

Objectif :

Retrouver la structure syntaxique de la phrase.

Prélever des indices grammaticaux.

Matériel par groupe de 3 :

Des étiquettes de plusieurs phrases mélangées. (annexe 4)

Déroulement :

Chaque groupe dispose des étiquettes. Il faut reconstituer le plus rapidement possible les phrases.

Le premier groupe qui a reconstitué les phrases sans erreur, a gagné.
La validation se fait par l'enseignant.

Variables :

Le nombre de phrases à reconstituer.
Imposer une contrainte temporelle.
Donner des étiquettes de phrases complexes.

Les incollables

Se joue par 2.

But de l'activité :

Fabriquer des phrases correctes à partir de verbes, pronoms sujets et temps.

Objectif :

Conjuguer les verbes à un temps donné, réaliser les accords sujet/verbe.

Matériel :

30 cartes. Sur chacune d'elles, sont écrits : des verbes à l'infinitif, des pronoms sujets et des temps.
Au bas de la carte, la forme verbale pour correction.

Déroulement :

Le premier élève tire une carte. Il lit les indications portées sur cette carte.
L'autre élève écrit la forme verbale correcte sur son ardoise.
Le premier élève valide avec la correction écrite sur sa carte.
Ensuite on change de rôle.

Variables :

Sur la carte peut être écrite la forme verbale conjuguée. Retrouver le verbe, le pronom sujet et le temps. Même démarche (ardoise/validation)
Varier les pronoms, le temps du verbe.

Prolongement :

Les formes verbales peuvent être classées dans un tableau (groupe du verbe, sujet singulier ou pluriel, terminaisons des verbes).

Ils vont ensemble

Se joue collectivement.

But de l'activité :

Trouver le groupe sujet qui va avec le verbe conjugué.

Objectif :

Mettre en relation un sujet et un verbe.

Matériel :

Des feuilles de papier ½ format A5 (une par élève).
Une boîte de pioche.

Déroulement :

Les élèves ou/et le maître écrivent une forme verbale sur le papier. Les papiers sont déposés dans

la boîte de pioche.

Chaque élève tire au sort un des papiers. Il lit à ses camarades la forme verbale écrite sur le papier. Il cherche un sujet qui va avec cette forme verbale sans utiliser les pronoms de conjugaison. La classe et le maître valident.

Variables :

Les temps des formes verbales.
Les verbes (réguliers/irréguliers).

Euh ou é

Par le groupe des professeurs de français de L'Alliance Française de Kaohsiung

Se joue par groupe de 3 à 4 élèves

Objectifs pédagogiques :

- savoir distinguer l'opposition de sons entre le [ø] et le [e] dans les terminaisons des verbes du premier groupe au présent de l'indicatif.

Matériel

1 dé « pronoms sujets » (je, tu, il, vous, ils, infinitif), autant de jeux (cf annexe 5)
5 cartes « terminaison » autant que de joueurs (cf annexe 6)
1 jeu de 20 cartes « radical » (au minimum), par groupe. (cf annexes 7 et 8)

Déroulement

Dans chaque groupe, chaque élève a les 5 cartes terminaisons en main, cachées des autres joueurs.

Les cartes « radical » sont disposées en pioche, face cachée.

Le premier joueur devient arbitre et retourne une carte « radical » de la pioche et la pose de façon à ce que tous les joueurs la voient.

Le même joueur jette le dé, un pronom sujet apparaît. Les joueurs le regardent.

Le premier qui arrive à poser la bonne terminaison, avec une de ses cartes, sur la carte « radical », gagne la carte « radical » et la garde avec lui.

Le joueur ayant gagné le tour devient arbitre pour le tour suivant.

Le jeu est fini quand toutes les cartes ont été jouées.

Les joueurs font le total de leurs points qui apparaissent sur leurs cartes.

Matrices du jeu : www.ateliers-alea.com

Crédits images : <http://tell.fill.purdue.edu/JapanProj/FLClipart/Verbs.html>

Annexe 1

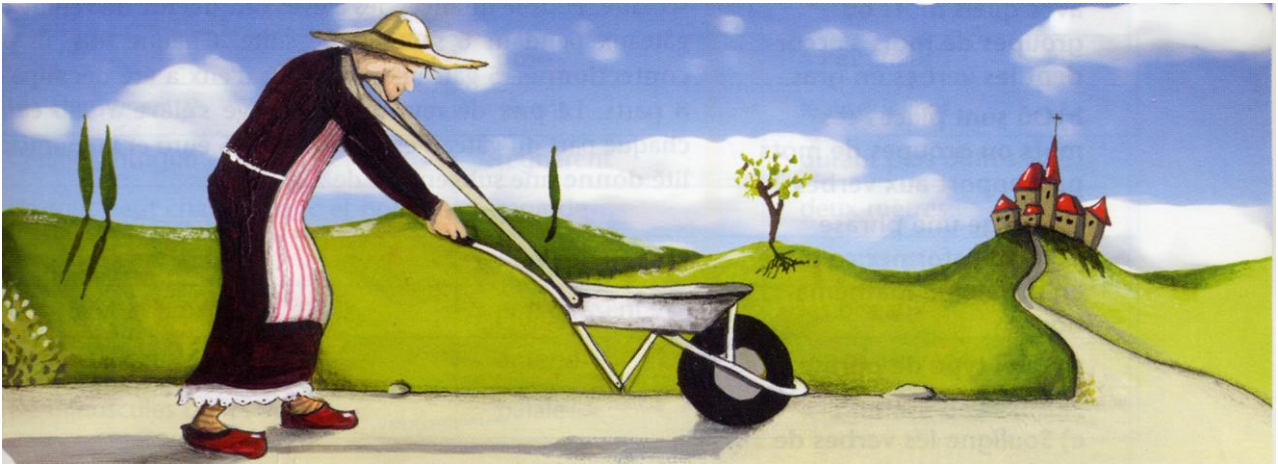
Grand-mère s'en..... au marché, poussant sa brouette dont la sangle, passée sur son cou maigre, lui fait baisser la tête. titube sous le poids. Les bosses du chemin et les pierres la Elle vers la ville sans s'arrêter.

Le sixième matin, quand sort de la maison, avons déjà arrosé le jardin. Nous lui des mains les seaux lourds de la nourriture des cochons, conduisons ses chèvres au bord de la rivière, nous l'aidons à charger sa brouette. Quand elle du marché, sommes en train de scier du bois.

Au repas, Grand-mère :

« Vous avez tout compris, le toit et la nourriture, faut les mériter. »

Texte extrait de Littéo CM2 chez Magnard



Annexe 2

va

vont

Elles

Elle

déséquilibrent

déséquilibre

déséquilibres

marchent

marches

marche

marchez

elle

elles

vous

nous

elle

reviens

revient

revenons

elle ils nous

disent dit dis

avez avons avait

il ils

Annexe 3 (correction)

Grand-mère s'en **va** au marché, poussant sa brouette dont la sangle, passée sur son cou maigre, lui fait baisser la tête. **Elle** titube sous le poids. Les bosses du chemin et les pierres la **déséquilibrent**. Elle **marche** vers la ville sans s'arrêter.

Le sixième matin, quand **elle** sort de la maison, **nous** avons déjà arrosé le jardin. Nous lui **prenons** des mains les seaux lourds de la nourriture des cochons, **nous** conduisons ses chèvres au bord de la rivière, nous l'aidons à charger sa brouette. Quand elle **revient** du marché, **nous** sommes en train de scier du bois.

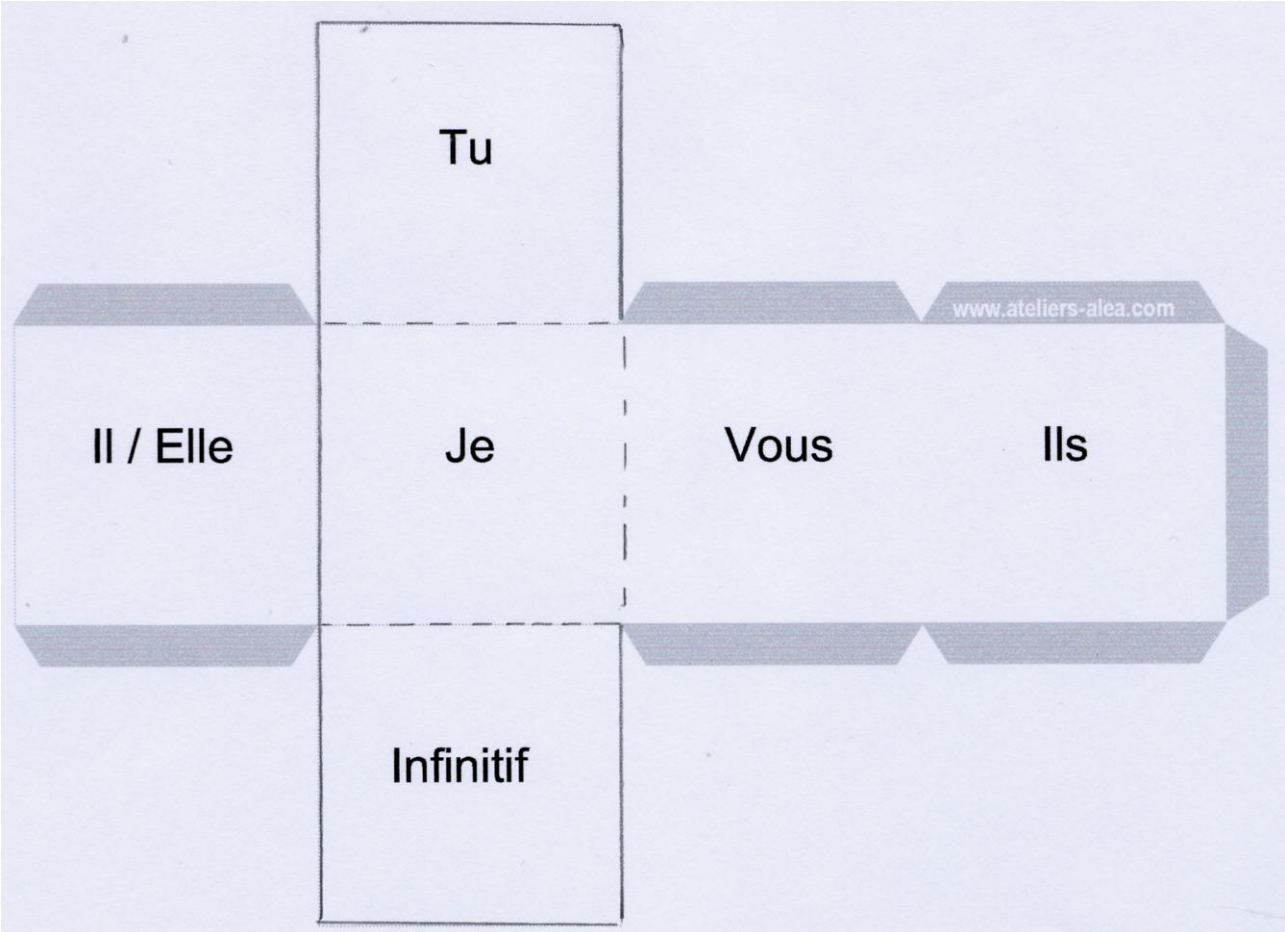
Au repas, Grand-mère **dit** :

« Vous avez tout compris, le toit et la nourriture, **il** faut les mériter. »

Annexe 4

Le nombre de phrases à reconstituer peut varier.
Les étiquettes sont à découper à l'avance.

L'	enfant	mange	un	gâteau.
Les	enfants	mangent	un	gâteau.
Les	enfants	mangent	des	gâteaux.
L'	enfant	mange	des	gâteaux.
Les	enfants	le	mangent.	
L'	enfant	le	mange.	
L'	enfant	les	mange.	
Les	enfants	les	mangent.	















Annexe 6
Cartes à découper à l'avance.

CARTES TERMINAISON : une série de 5 cartes par joueur

-e	-es	-ez	-ent
-er	-e	-es	-ez
-ent	-er	-e	-es
-ez	-ent	-er	-e
-es	-ez	-ent	-er
-e	-es	-ez	-ent
-er			

Annexe 7

Cartes à découper à l'avance.

1pt 	2pts 	1pt 	2pts 
dans -	regard -	écout -	téléphon -
1pt 	2pts 	1pt 	1pt 
jou -	rencontr -	pleur -	chant -
2pts 	1pt 	1pt 	1pt 
achet -	mang -	demand -	nag -

Annexe 8
Cartes à découper à l'avance.

<p>2pts</p>  <p>répar -</p>	<p>1pt</p>  <p>lav -</p>	<p>1pt</p>  <p>pouss -</p>	<p>1pt</p>  <p>march-</p>
<p>3pts</p>  <p>se présent -</p>	<p>3pts</p>  <p>se mari -</p>	<p>3pts</p>  <p>se promen -</p>	<p>3pts</p>  <p>s'aim -</p>
<p>3pts</p>  <p>se lev -</p>	<p>3pts</p>  <p>se lav -</p>	<p>3pts</p>  <p>s'appel -</p>	<p>3pts</p>  <p>se réveill -</p>