

Contenu d'un sachet : 25 pièces

3 noms, 3 déterminants, 3 adjectifs, 3 pronoms, 3 verbes

2 prépositions, 2 adverbes, 2 conjonctions, 2 déterminants prépositionnels

1 interjection, 1 pronom adverbial

Nom : 

Déterminant : 

Adjectif : 

Préposition : 

Déterminant/Préposition : 

Pronom : 

Verbe : 

Adverbe : 

Conjonction : 

Interjection : 

Pronom/Adverbe : 

Quelques idées d'exercices, quelques indications rapides

Les enseignants sont suffisamment créatifs pour trouver des jeux répondant aux besoins de leurs élèves. Les jeux ci-dessous fournissent toutefois des pistes dont il est possible de s'inspirer¹.

Tous ces jeux peuvent être abordés individuellement ou par équipes de deux ou de trois.

Parce qu'ils associent en permanence manipulation et réflexion, ces jeux doivent à tout moment faire sens pour tous les élèves et les aider à mieux maîtriser les notions abordées.

¹ Échange de pratiques : d'autres jeux pédagogiquement pertinents seront sans doute trouvés et expérimentés. Les auteurs pourraient éventuellement en informer les autres praticiens de la « Grammaire en Couleurs » via la plateforme du site UEPD qui y est dédiée.

1. Le jeu de la reconnaissance

Reconnaitre/déterminer la nature des mots composant un groupe de mots ou une phrase donnés, oralement ou par écrit. Représenter ce groupe ou cette phrase par des rectangles colorés alignés de gauche à droite, dans le sens de la lecture. Ce jeu peut être couplé avec celui des coupures (voir plus bas).

une descente longue et dangereuse



Julie rentre du Mexique.



Les pluies diluviennes ont subitement gonflé les rivières qui ont débordé.



2. Le jeu de la créativité

Trouver le plus possible de groupes de mots ou de phrases correspondant à une structure colorée donnée. Fabriquer la structure, trouver le plus possible d'exemples en un temps donné, les écrire :

[jaune + bleu + violet + vert + violet + noir + violet]

de tout petits chatons gris et blancs,

de très longs sentiers pentus et tortueux, etc.

[orange + orange + jaune + vert + rouge + jaune + vert]

Regardez danser les flammes dans la cheminée.

Ayez terminé votre travail avant la récréation, etc.

3. Le jeu de l'élagage

Représenter une phrase donnée, puis y supprimer lorsque c'est possible les mots ou groupes de mots qui peuvent l'être : le faire progressivement ou d'un coup pour parvenir à la phrase minimale faisant sens. Prendre conscience que les suppressions ne peuvent s'effectuer souvent que par groupes de 2 mots, ou de 3 mots, etc.

Chaque matin, vers dix heures, Alfredo le facteur distribue le courrier dans mon quartier.

Chaque matin, Alfredo le facteur distribue le courrier dans mon quartier. (3 mots en moins)

Alfredo le facteur distribue le courrier dans mon quartier. (2 mots en moins)

Alfredo le facteur distribue le courrier. (3 mots en moins)

Alfredo distribue le courrier. (2 mots en moins)

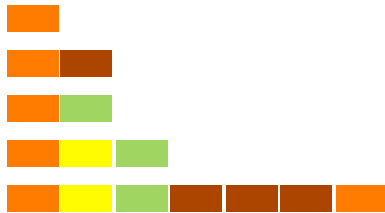
Le facteur distribue le courrier. (1 mot en moins)

4. Le jeu du chargement

Il s'agit d'enrichir un énoncé minimal imposé au départ.

4.1. **À partir d'une structure colorée donnée.** Par exemple, avec orange seul pris comme point de départ:

*Regardez. Regardez-moi. Regardez-vous ? Regardez Annie. Vous regardez bien !
Regardez la carte. Regardez l'itinéraire que je vous montre.*



4.2. **À partir d'un énoncé minimal donné :** le représenter, l'enrichir progressivement, représenter les structures successivement trouvées.

Le chat miaule.

Parfois, le chat miaule.

Le chat de Jean miaule.

Le chat noir miaule.

Le chat miaule sur le mur.

Sur le mur, le chat miaule.

Dans la cour, le chat miaule rarement.

Le chat de Jean miaule souvent.

Le chat que Jean a adopté miaule souvent, etc.

5. Le jeu des coupures dans la phrase

Une phrase suffisamment longue est donnée par écrit.

La lire et la représenter en ménageant des coupures correspondant à une lecture courante satisfaisante pour tous.

La secrétaire de mairie distribue gratuitement un plan de la ville.



Lire conformément à ses propres coupures, à son propre ressenti. Discuter dans le groupe des différentes solutions possibles en même temps que des coupures impossibles. On peut jouer aussi à donner de telles successions inacceptables et les

lire. On peut encore mettre en évidence sur la table les coupures longues et les plus courtes, les coupures indispensables et les facultatives, etc.

6. Le jeu des substitutions

Représenter un énoncé donné. En substituer un ou plusieurs éléments sans en changer la structure colorée, en ayant cependant le droit de changer les catégories grammaticales (genre, nombre, personne, mode, temps, etc.)

Les chiens jouent.



Son chien joue. Certains chiens jouent. Certains chiens mordent. Ce chien mord. Quel chien aboie ? Deux chiens jouaient. Quelques chiens dorment, etc.

7. Le jeu des permutations

Représenter un énoncé donné, en déterminer les coupures, puis essayer de changer de place certains éléments ou groupes d'éléments.

En hiver, le matin, lorsque la nuit a été froide, la route de montagne glisse fréquemment.



8. Le jeu de la représentation

Une phrase ayant été donnée et sa structure colorée ayant été déterminée, représenter les mots et groupes de mots qui peuvent l'être par des mots marron. Dans le cas où plusieurs constituants de la phrase peuvent être pronominalisés, il est possible de ne pronominaliser que l'un d'entre eux à la fois.

Hier, l'infirmière a soigné mon frère. → Hier, elle l'a soigné. → Hier, l'infirmière l'a soigné. → Hier, elle a soigné mon frère.



*Les journalistes communiquent rapidement les dernières nouvelles à leur rédaction.
→ Ils les lui communiquent rapidement.*



9. Le jeu des jonctions (prépositions et conjonctions)

Représenter dans l'ordre les groupes de mots donnés, puis ajouter un mot ou plusieurs mots pour que tous ensemble ils forment une phrase française.

la voiture / son père/ est rapide → La voiture de son père est rapide.



les journaux / parlent / la tempête → Les journaux parlent de la tempête.



les étudiants / se rendent / l'université / les transports publics → Les étudiants se rendent l'université par les transports publics.



La route glisse. Il neige. → La route glisse quand il neige (lorsqu'-s'- dès qu'- au moment où, etc.)



Anne va se promener. Le soleil brille. Elle a le temps. → Anne va se promener quand le soleil brille et si elle a le temps.



Jules a pris une douche. Il s'est habillé. Il a pris son petit déjeuner. → Jules a pris une douche puis il s'est habillé et il a pris son petit déjeuner.



10. **Le jeu des jonctions** (pronoms relatifs)

Enchâsser une phrase dans une autre.

Représenter les deux phrases. Déplacer, dans la seconde, les mots déjà présents dans la première. Remplacer ces mots par un mot permettant de relier les deux phrases.

Prendre conscience de manière précise de la transformation relative.

J'ai lu le livre. Le livre était sur ton bureau. → J'ai lu le livre qui était sur ton bureau.



J'ai lu le livre. Tu m'avais offert ce livre. → J'ai lu le livre que tu m'avais offert.



Procéder ensuite en sens inverse pour passer d'une phrase avec relative aux deux phrases d'origine : dés-enchâsser.

Julie a acheté la raquette dont je lui avais parlé. → Julie a acheté la raquette. Je lui avais parlé de la raquette. (Je lui avais parlé de cette raquette. Je lui en avais parlé.)



CONTENU D'UN SACHET : AFFICHAGE POUR RANGEMENT

