

Jeu Rami Conj

Le nom et les règles du jeu ont été prises sur : **Info RPN.ch** : [lot de ressources CONJUGAISON](#) au cycle 2. Les documents y sont téléchargeables en cliquant sur le lien.

Je me suis contentée de modifier les cartes de jeu afin de regrouper les marques de personnes et les marques de temps en une seule terminaison et de faire quelques ajouts.

J'ai utilisé la police *Harry Potter*.

J'ai donc simplement copié-collé la présentation qui suit en l'adaptant au matériel que je propose.

1. Introduction et buts
2. Matériel
3. 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)
4. Règle du Rami Conj pour les élèves
5. 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 5P à la 8P. 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 + terminaison et utilisent les verbes à étudier de la 5P à la 8P. Echappent à cette construction, et donc au jeu : les 24 formes irrégulières des verbes être, avoir, faire, dire, aller et les temps composés.

Pour vous donner une idée des bases et des terminaisons utilisées. Voici un tableau récapitulatif (qui ne comprend ni le subjonctif, ni le passé-simple).

Mode	indicatif				conditionnel	impératif						
Temps	présent				imparfait	futur simple		présent	présent			
	verbes en -er + ouvrir	pouvoir vouloir valoir	verbes en : - endre (rendre, prendre, entendre) - mettre	tous les autres verbes		verbes en -er	tous les autres verbes	verbes en -er	tous les autres verbes	verbes en -er + savoir + ouvrir	tous les autres verbes	
Personnes	je	e	x	s	s	ais	erai	rai	erais	rais		
	tu	es	x	s	s	ais	eras	ras	erais	rais	e	s
	il, elle, on	e	t	Ø	t	ait	era	ra	erait	rait		
	nous	ons				ions	erons	rons	erions	rions	ons	
	vous	ez				iez	erez	rez	eriez	riez	ez	
	ils, elles	ent				aient	eront	ront	eraien †	raient		

BUT : amener les élèves à identifier, puis automatiser et mémoriser l'assemblage bases et terminaisons pour chaque mode/temps travaillé au cycle 2.

2. Matériel

- cartes des bases de tous les verbes au programme à tous les temps simples
- cartes des terminaisons des verbes à tous les temps simples
- cartes des pronoms (on pourrait envisager de créer des cartes GN)
- cartes des temps (indicatif présent, futur, imparfait et passé-simple, conditionnel présent, impératif présent et subjonctif présent)
- cartes *que /qu'* pour le subjonctif
- cartes jokers version Harry Potter
- supports de cartes à emboîter.
- J'aurais souhaité créer des cartes « infinitif » mais je n'ai pas eu le temps.

Etant donnée la quantité de matériel et afin d'en faciliter le tri et la gestion, chaque carte a un symbole correspondant au degré où la forme verbale est introduite à l'écrit dans le PER.

-  5P
-  6P
-  7P
-  8P
-  9^e

3. 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 de conjugaison, base, terminaison, temps de conjugaison). 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 d'assembler des cartes de différentes manières :
 - assembler 2 (forme verbale), 3 (pronom / temps, forme verbale), 4 cartes (pronom, temps, base, terminaison) de son choix.
 - composer une forme verbale à temps donné.
3. L'enseignant propose une forme verbale qui contient un ou plusieurs jokers. Qui trouve la/les carte(s) pouvant remplacer les jokers ?
4. A partir d'un pronom et d'une forme verbale déposée au centre, changer un des éléments qui la composent. Demander d'effectuer les corrections qui s'imposent.
5. Faire trier les différentes sortes de cartes (et éventuellement les faire ranger).
6. 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 ?).
7. Glisser une ou deux cartes « intruses » dans cette préparation. Qui peut les retrouver ? En quoi sont-elles des intruses ? (par exemple, des pronoms de conjugaison ou des terminaisons –es quand on travaille l'impératif présent).

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.

1. Trouver et brandir trois pronoms de conjugaison différents.
2. Trouver et brandir trois bases de verbes en –er.
3. Trouver et brandir « toutes » les terminaisons de l'imparfait, etc...
4. 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).

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 :

1. L'enseignant prépare une forme simple et donne les cartes mélangées aux élèves qui essayent de remettre les différents éléments dans l'ordre.
2. 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 terminaison, jeton sur le pronom de conjugaison, etc.

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

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

4. Règle du Rami Conj

Cartes : le jeu comprend des cartes **base** avec tous les verbes du cycle 2, des cartes **terminaisons**, des cartes avec les **pronoms** de conjugaison, des cartes **jokers**, des cartes **mode/temps** 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).

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 4 éléments :

- un pronom de conjugaison (sauf s'il s'agit d'une forme à l'impératif présent)
- une base (toujours)
- une terminaison (toujours)
- une carte mode /temps (facultative) → permet de se débarrasser de plus de cartes en une fois.

! 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 : Chaque joueur reçoit 2 supports de cartes et 10 cartes qu'il dépose sur ses supports de manière à ce que les autres joueurs ne les voient pas. Le reste des cartes constitue la pioche rassemblée dans une boîte. Une carte est retournée face visible pour marquer l'emplacement de la défausse. Une autre boîte, vide, permettra de recueillir au fur et à mesure les cartes défaussées de manière à ce qu'il n'en reste toujours qu'une à l'emplacement de la défausse.

Début du jeu : le premier joueur pioche une carte. S'il le peut, il pose une série 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 suivant.

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. Sinon, il prend la carte qui est sur la défausse et la met dans la boîte destinée à recueillir les cartes défaussées. Il pioche ensuite une carte dans la pioche et pose une série devant lui, s'il le peut. Il se débarrasse ensuite d'une carte, face visible, dans la défausse et ainsi de suite.

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 (ajouter le mode/temps, prendre un joker en le remplaçant par la carte nécessaire, 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.