

Français

LES *DOMINOS* DE LA *JOURNÉE*



LES DOMINOS DE LA JOURNÉE

Quiconque a quelque expérience d'enseignement du français langue étrangère sait que l'apprentissage des conjugaisons et l'emploi des temps et des modes est souvent mal vécu par les élèves. C'est en pensant à eux que les Éditions ELI ont conçu ce jeu simple, attrayant et efficace qui leur permettra de jongler avec les conjugaisons. Et de mémoriser sans peine, verbes, personnes, temps et modes.

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Les dominos de la journée se composent de 48 plaquettes doubles : à gauche, l'illustration d'une situation habituelle dans l'emploi du temps quotidien d'une famille française ; à droite, la description écrite d'une situation tout aussi habituelle (mais différente) sous la forme d'une phrase simple dont le verbe a été volontairement laissé à l'infinitif. Seule la plaquette de **début de jeu** présente une correspondance entre l'illustration, à gauche -un réveil qui sonne-, et la phrase décrivant la situation, à droite -«*Le réveil (sonner)*». À partir de cette plaquette inaugurale, et suivant les règles des dominos classiques, les élèves devront reconstituer la journée de la famille Brun en associant les situations illustrées des différentes fiches à leurs descriptions écrites (et vice versa), et en conjuguant en même temps (modes, temps et personnes) les verbes fournis à l'infinitif.

La liste des actions

1. (sonner) il sonne - il a sonné - il sonnera
2. (se réveiller) ils se réveillent - ils se sont réveillés - ils se réveilleront
3. (se lever) il se lève - il s'est levé - il se lèvera
4. (se coiffer) elle se coiffe - elle s'est coiffée - elle se coiffera

5. (se raser) il se rase - il s'est rasé - il se rasera
6. (se laver les dents) elle se lave - elle s'est lavé - elle se lavera
7. (s'habiller) elle s'habille - elle s'est habillée - elle s'habillera
8. (se laver) elle se lave - elle s'est lavé - elle se lavera
9. (sortir) elle sort - elle a sorti - elle sortira
10. (préparer) ils préparent - ils ont préparé - ils prépareront
11. (déjeuner) ils déjeunent - ils ont déjeuné - ils déjeuneront
12. (manger) il mange - il a mangé - il mangera
13. (boire) elle boit - elle a bu - elle boira
14. (ouvrir) il ouvre - il a ouvert - il ouvrira
15. (sortir) ils sortent - ils sont sortis - ils sortiront
16. (attendre) elle attend - elle a attendu - elle attendra
17. (monter) elle monte - elle est montée - elle montera
18. (aller) il va - il est allé - il ira
19. (partir) elle part - elle est partie - elle partira
20. (se garer) elle se gare - elle s'est garée - elle se garera
21. (dire au revoir) il dit - il a dit - il dira
22. (aller) il va - il est allé - il ira
23. (travailler) elle travaille - elle a travaillé - elle travaillera
24. (descendre) elle descend - elle est descendue - elle descendra
25. (rentrer) elle rentre - elle est rentrée - elle rentrera
26. (écouter) elle écoute - elle a écouté - elle écoutera
27. (regarder) il regarde - il a regardé - il regardera
28. (faire) ils font - ils ont fait - ils feront
29. (faire) elle fait - elle a fait - elle fera
30. (faire) il fait - il a fait - il fera
31. (courir) elle court - elle a couru - elle courra
32. (jouer) il joue - il a joué - il jouera
33. (jouer) ils jouent - ils ont joué - ils joueront
34. (s'amuser) ils s'amuse - ils se sont amusés - ils s'amuseront
35. (faire) elle fait - elle a fait - elle fera
36. (mettre) il met - il a mis - il mettra
37. (parler) il parle - il a parlé - il parlera
38. (rire) il rit - il a ri - il rira
39. (donner à manger) elle donne - elle a donné - elle donnera
40. (fermer) il ferme - il a fermé - il fermera
41. (prendre) elle prend - elle a pris - elle prendra
42. (écrire) elle écrit - elle a écrit - elle écrira
43. (téléphoner) il téléphone - il a téléphoné - il téléphonera
44. (se déshabiller) il se déshabille - il s'est déshabillé - il se déshabillera
45. (lire) elle lit - elle a lu - elle lira
46. (éteindre) il éteint - il a éteint - il éteindra
47. (dormir) ils dorment - ils ont dormi - ils dormiront
48. (sonner) il sonne - il a sonné - il sonnera

COMMENT UTILISER LE JEU

À la maison, entre amis, **Les dominos de la journée** sont un passe-temps agréable et utile. En classe, ils permettent à l'enseignant d'accélérer, dans la convivialité, l'apprentissage et la mémorisation des structures verbales au présent, au passé et au futur: la particularité du verbe de chaque phrase laissé à l'infinitif autorise une triple démarche au niveau de la conjugaison. L'enseignant, meneur de jeu, peut en effet modifier la consigne au fur et à mesure qu'il avance dans son programme, et choisir :
-Le présent : «*C'est lundi matin, allons voir ce qui se passe chez les Brun ...*»

Dans ce cas, après avoir posé sur son bureau la plaquette de départ, il ajoutera :

«*Il est 7 heures, le réveil **sonne***», invitant ainsi les élèves à poursuivre le jeu au temps par lui indiqué ;

-Le passé : «*Hier, chez les Brun, comme tous les lundis...le réveil **a sonné** à 7 heures...*» ;

-Le futur : «*Que se passera-t-il demain chez les Brun ? ... Le réveil **sonnera** à 7 heures... etc.*»

JEUX ET ACTIVITÉS

Ci-dessous quelques suggestions de jeux et d'activités pouvant être réalisées en classe avec **Les dominos de la journée**.

DOMINOS

Mélangez les plaquettes et distribuez-les aux élèves. Le détenteur de la plaquette qui a l'illustration correspondant à sa description écrite (le réveil qui sonne, accompagné de la phrase: «*Le réveil (sonner)*»), la dépose sur le bureau en conjugant le verbe de la phrase aux temps et mode indiqués par l'enseignant. C'est alors au tour de son voisin de droite qui, s'il possède l'une des deux plaquettes pouvant être associées soit par l'illustration soit par le texte à la première, viendra la

déposer sur le bureau. Sinon, il passe son tour à son voisin de droite qui pourra associer ou passer lui aussi son tour. Et ainsi de suite jusqu'à épuisement de toutes les plaquettes, le gagnant étant celui qui se sera défait le premier des siennes.

Dans le cadre d'une partie de dominos en classe, l'enseignant aura soin de contrôler chaque conjugaison proposée (personne, temps, mode) avant d'attribuer éventuellement un point par forme verbale correctement conjuguée. À la maison, entre amis, un « arbitre » pourrait être chargé de contrôler les conjugaisons déclinées par les joueurs. Après consultation du tableau, pages 2 et 3, il attribuera un point par verbe correctement conjugué, tandis qu'en cas d'erreur, le joueur 'fauteur' sera pénalisé et devra prendre une plaquette du jeu de chacun de ses adversaires.

MÉMOIRE VISUELLE

Après avoir divisé la classe en deux équipes, disposez toutes les plaquettes bien à plat sur le bureau. Laissez quelques minutes aux élèves pour qu'ils puissent mémoriser les illustrations ; puis retournez les plaquettes et posez une série de questions ciblées en invitant chaque équipe à répondre par écrit : *Qui se lave les dents ? Qui boit du jus d'orange ? Qui écoute de la musique ? Qui fait la queue au supermarché ? ...* Attribuez un point par bonne réponse et deux points par bonne réponse correctement transcrite (c'est-à-dire, dont le verbe de la phrase a été correctement conjugué).

SI ...

Après avoir divisé la classe en deux équipes, choisissez deux plaquettes se prêtant à la formulation d'une hypothèse - celle au réveil qui sonne, par exemple, associée à celle où Monsieur et Madame Brun se réveillent-, montrez-les aux deux équipes en les invitant à exprimer à leur égard une hypothèse : *Si le réveil **sonnait**, Monsieur et Madame Brun **se réveilleraient**.* Poursuivez avec d'autres combinaisons de plaquettes en variant le cas échéant les temps et les modes.

Variante : suppositions improbables, plus ou moins absurdes.

La classe divisée en deux équipes, proposez aux concurrents un certain nombre de suppositions décalées de la réalité :

Que se passerait-il si Monsieur Brun se rasait avec la brosse à cheveux ?

Que se passerait-il si Thomas buvait dix verres de jus d'orange ?

Que se passerait-il si Julie donnait le dîner à son chien ?

Et invitez-les à fournir une réponse autant que possible plausible.

D'ABORD, APRÈS, ENSUITE, PUIS, ENFIN

Jeu séquentiel dont l'objectif est de familiariser les apprenants avec les adverbes de temps : *d'abord, après, ensuite, puis, enfin...*

Choisissez quelques plaquettes et disposez-les sur votre bureau. Invitez ensuite les élèves à tour de rôle à rendre compte dans un ordre logique des illustrations sélectionnées :

Élève 1 *Le matin le réveil sonne à 7 heures.*

Élève 2 *D'abord, monsieur et madame Brun se réveillent.*

Élève 3 *Puis, ils se lèvent.*

Élève 4 *Ensuite, ils déjeunent.*

Élève 5 *Après le petit-déjeuner, ils se lavent.*

Élève 6 *Puis ils s'habillent.*

Élève 7 *Enfin, ils sortent pour aller travailler.*

À un second niveau de difficulté, chaque élève devra redire toute la séquence avant de rendre compte de l'illustration qu'il aura lui-même choisie :

Élève 1 *Le matin le réveil sonne à 7 heures...*

Élève 2 *Le matin le réveil sonne à 7 heures. D'abord, Monsieur et Madame Brun se réveillent...*

Élève 3 *Le matin le réveil sonne à 7 heures. D'abord, Monsieur et Madame Brun se réveillent. Puis, ils se lèvent...*

Etc.

LES PERROQUETS

Ce jeu consiste à faire répéter en chœur aux élèves une série d'affirmations que vous énoncerez à partir des illustrations ou des textes de plusieurs plaquettes préalablement sélectionnées. Si vous «mentez», les élèves (auxquels vous montrerez chaque fois la plaquette correspondant à votre affirmation) devront vous corriger et rétablir la vérité.

Selon que vous ferez travailler la classe sur le sens ou la forme vous favoriserez soit l'acquisition du vocabulaire :

Exemple :

*Madame Brun **mange** des gâteaux secs (Faux)*

——> *Madame Brun **boit** du jus d'orange*

(substitution du verbe 'manger' par le verbe 'boire') ;

soit une assimilation des différents temps et modes :

Exemple : *Hier Julie ***écoute** de la musique (Faux)*

——> *Hier, Julie **a écouté** de la musique.*

LES MIMES

Les scènes illustrées et les textes des **dominos de la journée** se prêtent évidemment à de nombreuses activités de dramatisation, individuelles ou en groupes.

Un exemple :

Après avoir divisé la classe en groupes de deux élèves, faites choisir à chaque groupe quatre ou cinq plaquettes en séquence dont les scènes illustrées ou les textes (au choix) devront être mimés devant la classe.

Après quoi, invitez les «spectateurs» à raconter le mime auquel ils ont assisté. Procédez de même jusqu'à ce que tous les groupes aient représenté leur «spectacle».

En conclusion, **Les dominos de la journée** est un jeu créatif, ouvert à de nombreuses formes d'utilisation. Comme d'ailleurs l'approche plurielle, qu'ils proposent. Votre expérience professionnelle, la préparation et le niveau de vos élèves vous guideront, par-delà nos suggestions d'emploi, dans le choix des activités les plus appropriées à votre classe. Créatifs, mais également inventifs, **Les dominos de la journée** sont davantage qu'un jeu pour apprendre, ils sont aussi une leçon de tous les jours qui se conjugue à tous les temps. Sauf à ceux de l'ennui !