

Avec le concours de :



## Jeu pour apprendre le français « *Duel de verbes* »

Réalisatrices : **KUO Mei-Hung**, professeur de français taïwanaise  
**LIU Hsiu-Chin**, secrétaire de l'A.F. de Kaoshiung

sous la direction de **Bruno Jactat**, responsable du développement pédagogique du CIEL Bretagne

### Objectifs pédagogiques :

- savoir conjuguer des verbes irréguliers au présent de l'indicatif.

**Niveau** : Débutants CECR A1, A1+

**Nombre de joueurs** : 6 à 60

**Durée** : 5 à 10 minutes.

**Lieu** : en classe autour d'une petite table

**Support pédagogique** : par groupe, 1 dé (de pronoms personnels) et 16 cartes.

### Séquence du jeu :

Avant le jeu : faire réviser les verbes à mémoriser au temps indiqué de l'indicatif. Il faut savoir les conjuguer oralement et correctement.

Après le jeu : demandez aux étudiants quels sont les verbes qui leur ont posé des difficultés pendant le jeu. Renforcez les structures les moins familiarisées !

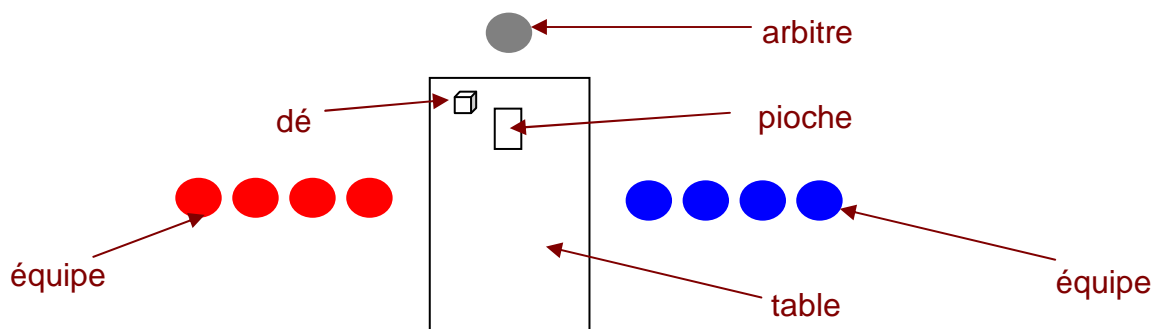
### Règles du jeu :

#### a. Préparation :

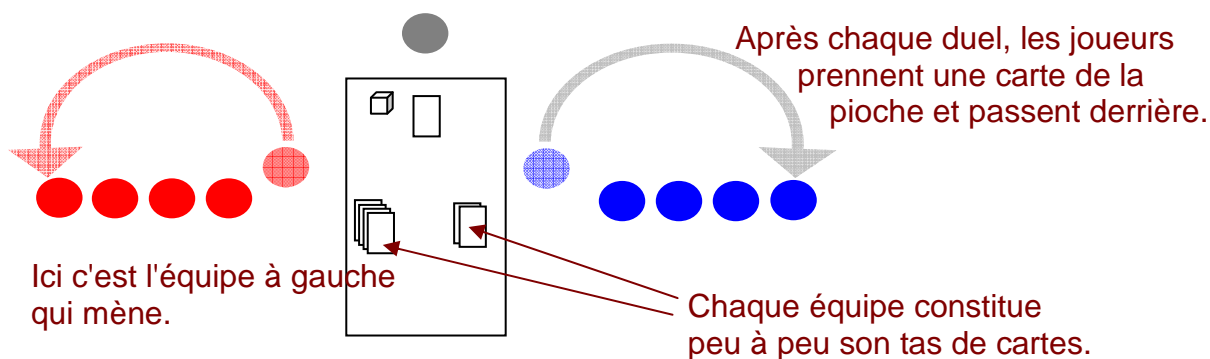
- 1) dans votre classe, constituez des groupes de 6 à 10 joueurs. Chaque groupe crée deux équipes, maximum 5 personnes par équipe (on peut indifféremment avoir une équipe de 4 personnes et une autre équipe de 5).
- 2) Chaque équipe s'aligne en rang d'oignon de chaque côté d'une table.
- 3) Faites une pioche de 16 cartes face cachée et posez-les sur la table. Posez le dé à côté.

#### b. Déroulement :

- 1) Dans chaque groupe, les étudiants de chaque équipe se mettent en ligne pour le duel.



- 2) Le premier joueur de chaque équipe prend chacun une carte de la pioche sans la montrer à l'équipe adverse, puis tourne le dos à la table pour faire face à sa propre équipe.
- 3) Chaque joueur tient la carte du verbe sur son front, verbe visible pour son équipe.
- 4) L'arbitre lance le dé et compte jusqu'au trois.
- 5) A trois, les deux joueurs se retournent d'un bond face à face en tenant la carte toujours sur leur front avec les deux mains. Ils doivent conjuguer le plus rapidement possible oralement le verbe de l'adversaire en utilisant le pronom personnel apparaissant sur le dé. L'arbitre peut, après avoir dit 1, 2, 3, tout de suite annoncer le pronom personnel qui apparaît sur le dé.
- 6) Celui qui conjugue le verbe le plus vite et correctement gagne cette manche.
- 7) Le joueur qui a perdu pose la carte sur le côté de la table du gagnant. Le gagnant de la manche pose aussi sa propre carte sur son côté.
- 8) Le duel fini, chaque joueur prend une nouvelle carte de la pioche et va se placer à l'arrière de son équipe en laissant sa place devant la table aux deux prochains joueurs qui entament pareillement un duel et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pioche.



### c. **L'équipe gagnante :**

Une fois toutes les cartes de la pioche jouées, on compte le nombre de cartes. C'est l'équipe qui possède le plus de cartes qui gagne le jeu.

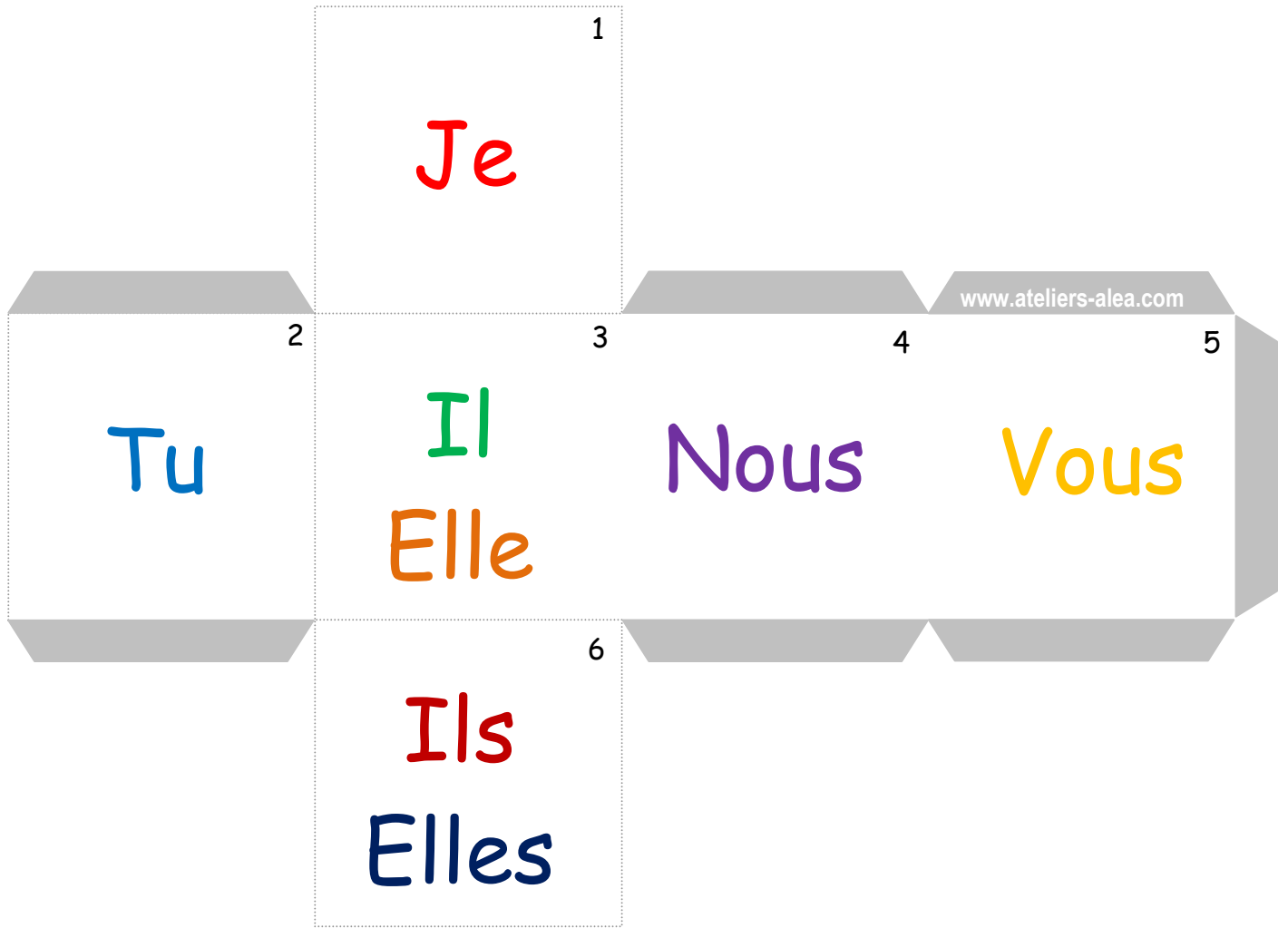
**Attention!** Si un joueur ne pose pas correctement la carte sur son front pour que l'adversaire la voit facilement, l'arbitre peut décider que le joueur perd automatiquement la manche.

### 10. Options :

Vous pouvez adapter le niveau et l'objectif pédagogique en utilisant d'autres temps à conjuguer. Par exemple :

- savoir conjuguer les verbes au futur simple de l'indicatif
- savoir conjuguer les verbes au passé composé, à l'imparfait, au plus-que-parfait de l'indicatif, etc. pour les niveaux CECR A2 ou B1

Note : vous pouvez aussi créer vos propres cartes de verbes ou faire une sélection des verbes que vous désirez faire travailler.



avoir

comprendre

être

savoir

faire

pouvoir

lire

aimer

aller

venir

descendre

s'appeler

s'asseoir

vouloir

entendre

dire

croire

apprendre

mettre

ouvrir

dire

devoir

partir

dormir

finir

écrire

sortir

choisir

voir

boire

se réveiller

prendre

conduire

connaître

répondre

offrir

envoyer

s'ennuyer

servir

perdre

courir

manger

vendre

nettoyer

payer

attendre

ouvrir

étudier

pouvoir

dire

sortir

s'inscrire

réagir

mettre

sentir

voyager

amener

voir

avoir

être

vouloir

vivre

entrer

cueillir