

FICHE DIDACTIQUE



Le « Umots »

DELFOURD Lucas - VIRARAGAVEN Ludmila
 2016 – 2017

Domaine : Français - Conjugaison

Cycle (ou classe) : Cycle 3

1. Naissance de l'outil : son histoire.....	2
2. Situation dans l'apprentissage.....	2
3. Compétences visées (Socle commun et programmes 2015).....	2
4. Objectifs poursuivis.....	2
Photo de l'outil.....	3
5. Description de l'outil.....	3
6. Règles d'utilisation.....	4
7. Analyse - Variables didactiques – Prolongements.....	4

1. Naissance de l'outil : son histoire.

Ayant joué au UNO dans le cadre d'une classe de neige, Lucas a eu l'idée d'adapter ce jeu unique qui plait énormément aux enfants. En effet, cela a pu les occuper pendant des heures de voyage en train sans qu'ils s'en lassent. Après concertation avec Ludmila, un travail sur la conjugaison et le Sujet a été décidé puisqu'on s'est rendu compte qu'en adaptant les cartes, cet outil pourrait être utilisé en travail personnalisé observé pendant le dernier stage.

2. Situation dans l'apprentissage

Cet outil est destiné en particulier au travail personnalisé mais peut-être utilisé également lors d'ateliers. On ne peut l'utiliser qu'à plusieurs avec un minimum de deux élèves. Cela permet d'appliquer les règles de conjugaison et d'accords entre le verbe et son sujet dans un cadre compétitif puisque le but reste la victoire de la partie. L'avantage d'utiliser cet outil au cours du travail personnalisé est que cela permet aux élèves de se contrôler entre eux en parfaite autonomie puisqu'ils doivent vérifier que les cartes jouées par l'adversaire peuvent bien l'être avant de jouer leur tour. Il y a donc un travail personnel au moment de son propre tour de carte mais également un travail fait sur le choix de cartes de ses adversaires.

3. Compétences visées (Socle commun et programmes 2015)

Comprendre le fonctionnement de la langue :

- Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit
- Maîtriser la forme des mots en lien avec la syntaxe
- Observer le fonctionnement du verbe et l'orthographe

4. Objectifs poursuivis

Les objectifs poursuivis s'appliquant à cet outil didactique qui vise à être utilisé lors du Travail personnalisé ou en atelier sont :

Appliquer des règles complexes de conjugaison à une utilisation concrète

- Travailler en groupe et justifier ses choix, propositions au sein d'un collectif
- Identifier les liens entre le sujet et son verbe
- Identifier les liens entre le verbe et le temps utilisé

Photo de l'outil



5. Description de l'outil

Cet outil se compose de 90 cartes divisées en 5 couleurs et donc 5 catégories rangées dans une boîte bleue accompagnées des règles d'utilisation :

- les sujets : violet
- l'infinitif : rouge
- le présent : bleu
- l'imparfait : vert
- le futur : jaune

A l'intérieur de ces catégories se trouvent :

- - 9 verbes différents : finir, jeter, grandir, manger, compter, exprimer, avoir, aller et le verbe naître qui pourra être ajouté en fonction du niveau des élèves en lien avec le programme :
- Mémorisation des verbes fréquents (*être, avoir, aller, faire, dire, prendre, pouvoir, voir, devoir, vouloir*) et des verbes dont l'infinitif est en -er à l'imparfait, au futur, au présent, au présent du mode conditionnel, à l'impératif et aux 3èmes personnes du passé simple.
- - 9 sujets pour le Violet les composent.
- Pour un confort d'utilisation, nous doublerons chacune de ces cartes.

Cet outil contient également 38 cartes spéciales qui permettent de rendre la partie plus vivante et ludique lors de l'utilisation par les élèves.

Faisant parties de ces cartes, 8 sont des cartes spéciales permettant de changer de couleur.

Nous avons donc une quantité totale de 128 cartes.

6. Règles d'utilisation

Cet outil s'utilise de 2 à 6 joueurs.

Chaque participant démarre avec 8 cartes en mains. Le reste est la pioche et servira lorsqu'un élève ne peut pas jouer les cartes qu'il a dans son jeu.

On retourne ensuite une carte de la pioche qui servira de carte de démarrage.

L'élève à la gauche du distributeur commencera.

Les cartes qu'un élève peut jouer doivent être :

- soit de la même couleur (et donc les verbes conjugués au même temps pourront être joués les uns sur les autres)
- soit des cartes ayant un verbe conjugué à la même personne (que ce soit un pronom ou un groupe nominal sujet)
- soit des cartes ayant le même verbe figurant dessus (même si le temps utilisé est différent)

A propos des cartes spéciales, il en existe 5 différentes :

- le « +4 » : qui oblige le joueur suivant à piocher 4 nouvelles cartes et permet à celui qui l'a joué de choisir un nouveau type de carte à jouer (celui qui pioche les 4 cartes saute son tour)
- le « changement de couleur » qui permet à celui qui le joue de choisir un nouveau type de carte à jouer pour le joueur suivant
- le « changement de sens » : qui inverse le sens du jeu
- le « passe ton tour » : le joueur suivant saute son tour
- le « +2 » : le joueur suivant pioche deux cartes et saute son tour sauf s'il a lui-même un « +2 » en mains qu'il peut jouer pour se protéger; le joueur suivant piochera donc 4 cartes (2+2=4)

Lorsqu'il reste une seule carte en main à un participant, ce dernier doit dire à voix haute : « UMOTS » et s'il oublie de le dire, ses adversaires pourront dire « contre UMOTS » et le premier devra piocher deux cartes supplémentaires.

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un élève ayant des cartes en mains.

S'ils le veulent, les élèves pourront compter les points en fonction du nombre de joueurs : 0 point pour le vainqueur, 1 point pour le second etc. A la fin, celui ayant obtenu le moins de point aura gagné.

7. Analyse - Variables didactiques – Prolongements

Il est possible de varier les niveaux de difficulté et le nombre de cartes (diviser le jeu par 2) de l'outil en fonction de l'évolution des progrès des élèves. Par exemple remplacer les verbes existant par des verbes ou des temps plus difficiles à conjuguer aux élèves maîtrisant l'outil initialement proposé (exemple : des verbes pronominaux, le passé simple...) Nous pouvons aussi remplacer les temps simples initialement utilisés par les temps composés où les terminaisons seront plus déterminantes.

On peut regrouper également des élèves selon leur niveau (en mettant un élève plus en difficulté

avec des élèves d'un niveau supérieur afin qu'ils puissent expliquer les règles de conjugaison au premier).

De plus, nous pouvons diminuer le nombre de cartes du jeu ce qui réduira dans le même temps le nombre de possibilités et de choix que l'élève aura au moment de son tour de carte.

Pour finir, il est possible de proposer au préalable, d'autres outils plus accessibles ou utilisables individuellement (puisque notre outils ne peut pas être manipulé seul) aux élèves, permettant de travailler la conjugaison afin que le « Umots » soit fluide lors de la pratique.

