



Des rituels et des jeux pour consolider les apprentissages en grammaire, orthographe, conjugaison



Rituels en grammaire

Les chaînes d'accord

Une phrase est écrite au tableau sans aucun accord.

1- Les élèves copient en bleu la phrase en espaçant bien les mots

2- Ils réalisent les accords manquants (au crayon à papier ou avec une autre couleur)

3- Ils classent les mots de la phrase dans le tableau donné

4- Correction collective :

- Les GN sont corrigés : Déterminants + noms + compléments du nom
- Les verbes : indiquer le verbe conjugué, son infinitif.
- Le sujet du verbe est identifié. On le remplace par un pronom personnel. On donne la terminaison du verbe.

La phrase du jour (EDUSCOL)

Elle peut s'envisager à tout moment de la journée, à partir d'un vécu de classe (séances, visites, bilan de la journée, « quoi de neuf ? »...).

La phrase du jour est d'abord construite oralement, collectivement, en classe. Les élèves écrivent tous la même phrase, après débat. La phrase est écrite individuellement.

La mise en commun aboutit à la phrase institutionnelle. Cette activité d'écriture permet à chacun de rechercher avec ses acquis et ceux de ses pairs.

Au CP, l'enseignant privilégiera dans un premier temps la dictée à l'adulte. Puis, selon les progrès des élèves, l'enseignant assurera un étayage renforcé, pour aller vers une production autonome, en utilisant les outils à disposition et en réinvestissant progressivement toutes les notions orthographiques et grammaticales étudiées.

Dico hasard

Un élève ouvre son dictionnaire au hasard. Il lit à haute voix le premier nom de la page. Toute la classe cherche les déterminants qui pourraient accompagner ce nom.

Boule neige (les compléments du nom)

Un premier joueur choisit le nom d'un objet ou d'un animal (nom commun). Exemple: tableau.

Le deuxième ajoute un déterminant pour compléter le nom. Exemple: un tableau.

Le suivant rajoute un adjectif ou un autre nom. Exemple: un tableau noir.

Et ainsi de suite... La partie se termine quand un joueur ne trouve plus de mot pour compléter le groupe.

Retrouve les pronoms

Avant de commencer, chaque joueur prépare une phrase avec un sujet, un verbe et un ou plusieurs compléments d'objet. Exemple : L'employé du musée vend des billets d'entrée aux visiteurs.

Le premier joueur énonce sa phrase que le second doit reformuler en remplaçant le ou les groupes nominaux sujet ou complément par le pronom personnel correspondant. Exemple : Il les leur vend.

Puis c'est à son tour de proposer une phrase. Pour chaque réponse exacte, un point est marqué.

Cadavre exquis

Le premier élève trouve un GNS, le second un verbe ; le troisième un complément. On déplie... et on a un « cadavre exquis », c'est-à-dire une phrase bizarre, drôle, étonnante ou poétique...

Jeu du Tabou: produire des GN (simples et complexes) se substituant aux mots « Tabou »

Le jeu consiste à faire deviner un mot sans avoir le droit de prononcer des mots donnés dans une liste : « Comment ferez vous deviner à votre équipe le mot BUT, sans dire les mots FOOTBALL, BALLON, JOUEUR et MATCH?

Vous pourriez dire "dans un sport collectif, on le marque pour donner un point à son équipe... »

On peut également imaginer une variante **« anti-tabou »** : contrairement à la règle initiale, tous les mots de la liste doivent être utilisés pour définir le mot:

élève	enfant – école – apprendre
canard	animal – nager – coin-coin
pomme	fruit – pommier
chapeau	tête – froid – chaud - protéger
tambour	instrument– baguettes – fanfare – musique

Devinettes :

Qui a pu le dire ? : Niveau 1 : Je suis belle. Niveau 2 : Je suis jolie. Niveau 3 : Je suis tombée de mon vélo.

- Le maître écrit une phrase au tableau. Il fait trois propositions :
 - o A : Pierre
 - o B : Louise
 - o C : le boucher
- Les enfants répondent sur l'ardoise et justifient oralement leur choix.
- Le maître organise un échange pour pointer les indices.

Qui suis-je ?

- Bleue le jour, noire la nuit ... je suis la mer ou le ciel ?
- Je suis rouge, je suis belle, tu peux me cueillir ... je suis le coquelicot ou la fraise ?
- ...

Le parcours de phrases

qui	as	pris	mes	casquettes	?
il	a	volé	ma	allumette	.

Ecrire sur l'ardoise, une phrase correcte au niveau du sens, de l'orthographe et de la ponctuation. Justifier les choix (échange dirigé par le maître).

Rallye des « ent » (Ref Antoine Fetet)

Objectif : identifier les verbes, les noms, les adjectifs, les adverbes

4 affiches au tableau : noms communs/adverbes / adjectifs / verbes 3^{ème} pp « ent » /

Construire oralement des phrases passant par ses 4 affiches (ordre non imposé) et les lire. Préciser la nécessité de mettre un « S » aux noms et adjectifs à l'écrit.

Noms communs	adjectifs	verbes	adverbes
Client	Content	Marchent	Brusquement
abolement	Différent	Regardent	Rapidement
Craquement	Impatient	Attendent	Méchamment
Hurlement	Imprudent	Résonnent	Lentement
Document	Récent	Rampent	Poliment
serpent....	Violent ...	grondent	calmement

Jeu du portrait du mot (ref Sautot-Lepoivre-Duc)

Objectif : repérer nature, genre et nombre, temps, infinitif (en fonction des mots choisis)

-Tirer une carte décrivant le mot à trouver, le meneur de jeu lit la carte mais ne dit rien.

-Le meneur de jeu doit faire trouver le mot en le décrivant -nature, genre, nombre, temps : « c'est le verbe marcher au futur à la deuxième personne du singulier. »

Le gagnant est celui qui trouve le plus rapidement. 1 point par bonne réponse.

Jeux de mots « polissons » (Ref Antoine Fetet)

Objectif : identifier les verbes et les noms

A partir d'une liste de verbes, trouver les noms homonymes (en ons) et trouver des jeux de mots.

Poivrer	Nous poivrons nos poivrons
----------------	----------------------------

Boucher	Nous bouchons nos bouchons
Cocher ,gazer, jeter, étaler, griller, hérissier, lier, poisser, mentir, rayer, bouffer, couper....	

Jeu des poupées (ref Sautot-Lepoivre-Duc)

Objectif : travailler sur le groupe nominal et ses extensions

CE2 : comprendre la fonction de ses éléments. Manipuler l'adjectif et le complément du nom.

CM1 : Manipuler la proposition relative

CM2 : Comprendre la notion de groupe nominal : adjectif qualificatif épithète, le complément de nom, la proposition relative comme enrichissement du nom.

Dans un premier temps, décrire des objets pour les faire reconnaître aux autres. Ensuite, identifier les outils langagiers qui permettent de devenir performant à ce jeu.

Un tableau est donné à chaque élève (6 cases avec 6 images de poupées ou autre personnage.....varier les objets à décrire, les 6 sont dans la même catégorie)

Règle du jeu : Un élève décrit un personnage, le premier qui a trouvé a gagné.

Variantes : Décrire avec le moins de mots possibles / Décrire en faisant la plus longue phrase possible / en utilisant 3 adjectifs / en faisant 3 phrases

Le baccalauréat

Objectif : s'approprier la notion de nature des mots et enrichir le lexique

Tirer une lettre de l'alphabet et compléter les colonnes : verbes/ adjectifs/noms communs/noms propres/Commençant par la lettre tirée.

De cause à effet (ref Sautot-Lepoivre-Duc)

Objectif:

-Comprendre la distinction entre phrase simple et phrase complexe

Un jeu de cartes

Il pleut	Le chien de ma grand-mère aboie.	Le voisin appelle la police.	La police patrouille dans le quartier.	Ma grand-mère crie.
----------	----------------------------------	------------------------------	--	---------------------

Un joueur tire 2 cartes. Le jeu consiste à les associer avec un « petit mot » qui relie les deux propositions : quand, parce que, pourtant, bien que, avant, lorsque, qui, que...

Si la phrase a du sens, l'élève gagne. Si elle n'en a pas, il perd. Pour valider ou invalider la phrase, la classe imagine des contextes où la phrase complexe est sémantiquement interprétable. Contexte plus ou moins évident.

Activité interprétative, les phrases peuvent être loufoques mais cohérentes

Les petits mots ne sont pas donnés dans le jeu, les premiers sont initiés par l'enseignant, les autres viendront progressivement enrichir le corpus.

La collection aidera les élèves à construire la classe des mots de liaison : conjonctions de coordination, adverbes et locutions adverbiales exprimant le lieu, le temps, la cause, la conséquence.

Ce rituel est répété pendant plusieurs semaines à raison de 2 ou 3 séances de 10 minutes dans la semaine.

Au hasard dans le dictionnaire

Un élève ouvre son dictionnaire au hasard. Il lit à haute voix le premier nom de la page. Toute la classe cherche les déterminants qui pourraient accompagner ce nom.

Autour de moi

Un élève regarde autour de lui dans la classe. Il montre des objets et dit leur nom avec à chaque fois un déterminant différent. Ex. : une fenêtre, les rideaux, son cartable, cette affiche...

Devinettes

Avec ton voisin ou ta voisine, choisissez quelque chose que vous allez désigner par un mot au pluriel. Cherchez ensuite des adjectifs qui peuvent en parler, et allez les écrire au tableau. Les autres élèves doivent deviner ce que vous avez choisi.

Ex. : hauts ou bas, blancs ou gris (les nuages)

Puis, faire une phrase en utilisant tous les mots proposés.

Devinez le portrait !

Un joueur tiré au sort choisit un portrait. Il fait la description du personnage aux autres élèves en utilisant des groupes nominaux enrichis. Le joueur qui trouve le bon portrait choisit à son tour un personnage.

Boule de neige

Un premier joueur choisit le nom d'un objet ou d'un animal (nom commun). Exemple: tableau. Le deuxième ajoute un déterminant pour compléter le nom.

Exemple: un tableau. Le suivant rajoute un adjectif ou un autre nom.

Exemple: un tableau noir. Et ainsi de suite... La partie se termine quand un joueur ne trouve plus de mot pour compléter le groupe.

Ce joueur est alors éliminé

Phrase boule de neige

On choisit une phrase courte.

Un premier élève trouve un mot (ou un groupe de mots) pour l'enrichir, un deuxième élève ajoute encore quelque chose et ainsi de suite.

Ex.: Un crocodile s'approche. Un grand crocodile s'approche. Un grand crocodile vert s'approche.

Puis, on transforme la phrase, en remplaçant le nom du sujet par un nom du genre opposé.

Une girafe s'approche. Une grande girafe s'approche....

Objet mystère

Un joueur cache un objet. Chacun leur tour, les autres doivent deviner de quoi il s'agit en posant des questions.

Mais attention, les joueurs ne pourront pas donner de noms d'objets sans avoir ajouté un adjectif qualificatif.

Exemple : Est-ce que cet objet est dur, gros, chaud ? Le premier qui trouve a gagné. C'est alors à lui de cacher un objet.

Substitutions

Matériel : chaque joueur prépare une étiquette sur laquelle il écrit un nom enrichi par un adjectif qualificatif, une proposition relative ou un groupe nominal.

Règle : un premier joueur tire une étiquette. Exemple : Le chat bleu. Il doit indiquer la nature du mot ou groupe de mots qui complète le nom pour marquer un point.

Exemple : bleu, adjectif qualificatif

Son voisin doit remplacer l'adjectif qualificatif par une proposition relative.

Exemple : Le chat qui était bleu.

Le troisième doit remplacer la proposition relative par un groupe nominal.

Exemple : Le chat au pelage bleu.

Chacun marque à son tour si la réponse est correcte.

Géographie relative

La classe choisit un thème.

Exemple : les pays.

Chaque équipe de quatre joueurs prépare une devinette en employant trois propositions relatives avec trois pronoms relatifs différents.

Exemple : C'est un pays qui a une frontière commune avec la France, où l'on parle quatre langues, qu'apprécient les amateurs de ski (Réponse : la Suisse.)

Chaque équipe lit sa devinette à tour de rôle. La première équipe qui trouve marque un point.

Retrouve les pronoms !

Avant de commencer, chaque élève prépare une phrase avec un sujet, un verbe et un complément d'objet.

Un joueur propose sa phrase.

Exemple : Une princesse aimait la soupe.

Le suivant doit compléter la phrase en remplaçant le ou les groupes nominaux sujet ou complément par le pronom personnel correspondant.

Exemple : Elle l'aimait.

Puis c'est à son tour de proposer une phrase. Pour chaque réponse exacte, un point est marqué.

Pigeon vole

Un joueur fait une proposition associant une personne, un animal ou un objet à un verbe.

Exemple : pigeon - vole.

Si sa proposition est exacte, les autres joueurs lèvent le bras ; si elle est fautive, ils ne doivent pas bouger. Ceux qui se trompent sont éliminés. Le dernier en jeu devient l'animateur.

Qui est-ce qui ?

Le joueur pose à son voisin une question sur le modèle suivant : Qui est-ce qui entre dans la classe ?

Son voisin doit alors répondre à la question en encadrant le sujet par : C'est... qui ou Ce sont... qui. **Exemple : C'est la maîtresse qui entre dans la classe (la maîtresse est le sujet).**

Puis il doit identifier le verbe de la question.

Le premier joueur doit ensuite indiquer la nature du sujet (la maîtresse est un groupe nominal). Après quoi, les joueurs échangent les rôles. On marque un point par réponse juste.

Deplacements

Chaque joueur prépare une étiquette sur laquelle il écrit une phrase avec un sujet et un groupe verbal. **Exemple : Une princesse vivait en haut d'une tour.**

Un joueur lit sa phrase. Le suivant doit déplacer le sujet en l'inversant avec le verbe.

Exemple : En haut d'une tour vivait une princesse.

Le troisième déplace le sujet en l'éloignant du verbe.

Exemple : Une princesse, autrefois, vivait en haut d'une tour.

Le suivant recommence avec une nouvelle phrase.

Rituels conjugaison

10 ateliers pour reconnaître les verbes (ref Renée Léon, *Enseigner la grammaire et le vocabulaire à l'école*)

1-Mime : un enfant mime un verbe, ses camarades devinent et écrivent son infinitif sur l'ardoise.

2-Ce que j'aime faire : Chacun exprime ce qu'il aime faire / sait faire/ fait, sous la forme d'un infinitif

3-Les verbes qui me viennent à l'esprit : Dire ou écrire les verbes qui viennent à l'esprit en regardant une image appropriée. C'est-à-dire avec des personnages en action (BD, publicité, illustration d'album...)

4-Verbe mystère : deviner un verbe caché en dix questions

5-Au hasard du dictionnaire : relever tous les verbes sur une page de dictionnaire prise au hasard.

6-Le verbe et sa définition : Lire à haute voix une définition d'un verbe (dictionnaire), trouver le verbe qui correspond à cette définition.

7-Le petit bac des verbes : trouver le plus de verbes possible commençant par une lettre de l'alphabet tirée au sort.

8-L'abécédaire relais des verbes : un premier élève dit à haute voix un verbe qui commence par un a, le suivant par un b, etc..

9-Fabriquer des néologismes : des mots qui n'existent pas pour traduire une expression du français

10-Trier des infinitifs : à partir d'un ensemble d'infinitifs donnés aux élèves.

Jacques a dit....

Objectif : distinguer l'infinitif de l'impératif

Exécuter la consigne quand elle est donnée à l'impératif

« Jacques a dit de se lever » / « Jacques a dit , levez-vous. »

Quoi de neuf ? (GS à CM2)

Objectif : Situer des actions dans le temps

Pour faire de ce rituel un moment de travail linguistique, introduire une contrainte :

-Raconter le week end d'un autre (du je à il)

-Raconter son week end comme si on était en train de le vivre

-Raconter comme si on allait le faire la semaine prochaine

Devinettes (Ref Antoine Fetet)

Objectif : Utiliser un pronom de la conjugaison

Ecrire une devinette sur un animal (ou personnage) en utilisant le pronom il/elle ou ils/elles (consigne à préciser) et en piochant dans la liste de verbes donnés par l'enseignant. Activité individuelle ou en binôme.

Exemple :

Utiliser le pronom elles et piocher dans la liste de verbes suivants : habiter – butiner- donner- piquer-se déplacer-

Elles habitent dans une ruche. Elles butinent le pollen des fleurs- elles piquent-

Qui sont-elles ?

Vrai/faux

Objectif : automatiser des procédures, mémoriser des connaissances

En utilisant comme support les affichages didactiques de la classe , répondre sur son ardoise par vrai ou faux à des questions posées par le maître (ou par un élève).

Exemples :

-Tous les verbes ont les mêmes terminaisons du futur ?

-Le passé composé utilise toujours l'auxiliaire avoir ?

Dialogue de sourds

Objectif : Travailler la concordance des temps.

Assembler deux propositions d'une phrase complexe produites par des joueurs répondant à une consigne précise :

si + condition / alors ...

Quand ... / alors ...

La conjugaison selon PEF (ref, Pef, *l'ivre de français*, Folio cadet, Gallimard) : **jeu oral ou jeu d'écriture**

« Je roule, tu roules, il roule, nous roulons, vous roulez, ils n'ont plus d'essence.

Je fume, tu fumes, il fume, nous toussons, vous toussiez, ils toussent, ils s'arrêtent de fumer »

Importance du choix du verbe support à l'activité. Exemples :

je mangeIls n'ont plus faim

Je marche....Ils ont mal aux pieds

Je dors....ils ronflent, ils rêvent

La ligne du temps (GS à CM2)

Objectifs :

-**Situer des actions dans le temps**

-**Comprendre les concepts de passé, présent, futur**

Explorer les différentes positions du racontage puis passer à une analyse des textes produits (plus particulièrement verbes et connecteurs de temps). Ce rituel est un pont entre l'oral et la grammaire.

Consigne : *Raconte comme si tu étais*

Matériel :

Une ligne du temps

Des étiquettes raconteurs (avec la bulle)

Des étiquettes actions (phrases ou photos)

3 actions chronologiques avec un rapport de cause à effet. Les faits se racontent les uns par rapport aux autres. Mais la manière de raconter peut changer. Les 3 faits sont à raconter d'abord de manière isolée.

Ex : finale coupe du monde de foot 2006

Materazzi insulte Zidane + image	Zidane frappe Materazzi de la tête + image	L'arbitre expulse Zidane du terrain + image
-------------------------------------	---	--



Pour faire apparaître des variables, introduire :

- Le lanceur de l'histoire : Il était une fois un joueur de foot.....Il paraît que Materazzi aurait.....
- Morale de l'histoire : Quel drame pour la France !
- Raconter comme si tu étais Zidane
- Raconter comme une légende très ancienne (Materazzi avait insulté Zidane)
- Raconter comme un journaliste qui commente le match.

Ce support utilisé dans une première séance rituelle servira de base pour l'étude d'un corpus et des analyses de phrases et groupes syntaxiques.

Rituels Orthographe

Logorallye

Ecrire une phrase composée d'un minimum de mots (nombre à définir) dans lesquels une lettre imposée doit apparaître (possibilité de proposer 2 lettres au choix).

Exemple : écrire une phrase de 10 mots minimum , comportant 5 fois la lettre « p ».

Lipogramme

Produire ou transformer une phrase en évitant une lettre interdite.

Pangramme

Produire ou transformer une phrase en utilisant une liste de lettres imposées

Texte à saturation

Un texte (ou une phrase) dans lequel le même son revient constamment, permet d'employer et installer les orthographes différentes d'un même phonème.

Cette écriture à contrainte suppose des aides pour les élèves en difficulté : dictionnaires, répertoires...

Privilégier les sons à graphies multiples ou problématiques [o] [k] [g] [s]....

Exemple :

Ecrire une phrase en utilisant (nombre de mots à déterminer) : copain, mazurka, carnaval , masque, tunique, accordéon, claquette, archaïque, acquis, képi, kaki, clown, cabossé, polka, quartier.

Le parcours de phrases

Sur l'ardoise, écrire une phrase correcte au niveau du sens, de l'orthographe et de la ponctuation

→

Qui	as	pris	mes	casquette	?
Ils	a	voler	ma	allumette	.

Situations problèmes Orthographe

Phrase mystère

Objectif : prendre des indices pour reconstituer une phrase correcte (orthographe, syntaxe et sens)

Phrase ou texte à trous (connus car déjà entendus).

Chaque mot manquant est remplacé par des points (correspondant au nombre de lettres du mot)

Des indices peuvent être ajoutés (particularité, classe du mot, temps de la conjugaison...)

1-Les élèves, individuellement, puis en binômes, émettent des hypothèses pour combler les trous.

2-Propositions collectées au tableau (sans débat, ni validation) par le maître.

3-Argumentation des élèves pour retenir une orthographe (justification sémantique, syntaxique ou lexicale)

4-Vérification dans le livre ou document source.

La phrase évolutive ou phrase du jour : 10mn deux fois par jour

Lundi matin « Le petit singe tombe »

Lundi après-midi « Les petits singes tombent »

Mardi matin « Les petits singes sont tombés »

Mardi après-midi « Les petits singes sont tombés entre les branches »

Jeudi matin « Les petits singes sont tombés entre les grandes branches »

Jeudi après-midi « Les petits singes sont tombés entre les grandes branches glissantes »

Vendredi matin « Les petits singes sont tombés entre les grandes branches glissantes des grands arbres »

Vendredi après-midi « Les petits singes sont tombés entre les grandes branches glissantes des grands arbres glissants »

Dictée négociée (ou dialoguée)

Dictée un texte court portant sur des notions déjà abordées afin que les élèves aient des éléments de comparaison et d'argumentation.

Exemple *Les fillettes sont venues à l'opéra. Elles ont écouté un trombone à coulisse.*

Ecriture individuelle sur le cahier d'essais.

Mise en commun (petits groupes)

Repérer les mots écrits différemment.

Echanger. Vérifier les hypothèses (cahiers outils, dictionnaires, manuels....)

S'accorder et écrire le texte commun sur une affiche.

Afficher toutes les productions et les comparer.

Validation collective avec les apports du maître. Le maître écrit le texte correct.

La phrase du jour (dès le CE1)

Objectif : Mettre en place des stratégies orthographiques

Rituel court. Une phrase courte est dictée. Les élèves écrivent. Le questionnement a lieu après l'écriture.

- Dictée la phrase entière
- Ecrire la phrase et ne pas écrire le verbe (imposer ou ne pas imposer de temps)
- Dictée traditionnelle ou dictée négociée, dans tous les cas les propositions sont toutes argumentées.
- Tableau à compléter

Remplissez les cases vides en mettant un seul mot par case ou en laissant une case vide.

		joué			
		jouent			
		jouons			

Le mot qui change

1 Tous les élèves ont le même texte de départ *Le petit garçon cherche son vélo*

- 2 Chaque élève choisit un mot, le change et l'écrit en dessous
....*petits*.....
- 3 Echanger les feuilles et réécrire la phrase en respectant le mot qui a changé.

Enigmes

« Je suis tombée de mon vélo. »	Qui a pu le dire ? A-Pierre B-Louise C-le boucher
Cachée derrière le hangar, je les avais vus ranger la clé du cadenas sous le garde-boue de la roulotte. (texte A. Fetet)	« Je » est-il un garçon ou une fille ? Le mot « les » représente-t-il des garçons ou des filles ?
Claude, Dominique et Camille sont en vacances. Un après-midi, Claude, Dominique et Camille sont partis en bateau. Camille et Dominique sont assis et rament mais Dominique et Claude sont distraites par des oiseaux qui passent tout près du bateau. Dominique s'est soulevée pour mieux regarder. Le bateau s'est mis à bouger dangereusement et Camille est énervé contre ses camarades. (texte A. Fetet)	Qui est une fille ? Qui est un garçon ?

La classe à Vefa : <http://laclasseavefa.canalblog.com/archives/2013/01/16/26167563.html>

- Uno conjugaison : <https://drive.google.com/file/d/0Bz5lqxOQ7y6sVWpac0FDZjYyckE/view>
- Jack et le haricot magique : <https://docs.google.com/file/d/0Bz5lqxOQ7y6sRjY3bUFiM0YyZTA/edit>

Jeux des 7 familles grammaire et conjugaison : <http://www.loustics.eu/jeux-de-7-familles-grammaire-conjugaison-a5318089>

Grammaire mystère : <http://boutdegomme.fr/grammaire-mystere-cycle-3-a46350637>

Grammaire rapide : <http://boutdegomme.fr/grammaire-rapide-cycle-3-a46202693>

La phrase du jour : <http://cenicienta.fr/cm-francais-rituel-la-phrase-du-jour-grammaire/>

[Les roues de conjugaison : http://allycole.eklablog.com/les-roues-de-conjugaison-a115264146](http://allycole.eklablog.com/les-roues-de-conjugaison-a115264146)

160 activités ludiques en grammaire : <http://www.ia29.ac-rennes.fr/jahia/webdav/site/ia29/users/pfrique/public/160%20Activit%C3%A9s%20Ludiques%20Grammaire%202012.pdf>