

# DOMINOS de la journée

Salut,  
je suis Mamie Pétronille !  
Sais-tu que je suis  
le personnage des sympathiques  
**Lectures progressives ELI** ?  
Viens découvrir mes fantastiques  
aventures sur le site  
[www.eligradedreaders.com](http://www.eligradedreaders.com) !





## Objectifs du jeu

Apprendre les verbes et savoir les conjuguer selon les situations est une étape importante et parfois difficile durant l'apprentissage de la langue française. C'est pourquoi ELI a élaboré un jeu très simple et extrêmement efficace, en mesure d'aider les apprenants ayant un **niveau A2-B1** à bien s'orienter dans le système verbal.

En jouant avec les **Dominos de la journée** on apprend à utiliser les différentes formes verbales de façon simple et amusante.

## Matériel

C'est un jeu de domino de 48 pièces. Chaque pièce présente, à gauche, l'image relative à une situation et à droite, la description avec un verbe à l'infinitif. La pièce initiale est celle qui présente à gauche le réveil qui sonne et, à droite, la phrase « Mamie Pétronille (*se réveiller*) ».

À partir de cette pièce et en suivant le mécanisme du jeu de domino habituel, les joueurs doivent associer la situation illustrée à la description correspondante, conjuguer le verbe au temps indiqué par l'enseignant ou le leader, en choisissant entre le passé composé, le présent ou le futur, pour reconstruire la journée de Mamie Pétronille.

## Actions présentées et conjugaisons : Mamie Pétronille...

- 1 (*se réveiller*) s'est réveillée, se réveille, se réveillera.
- 2 (*se lever*) s'est levée, se lève, se lèvera.
- 3 (*prendre*) a pris, prend, prendra.
- 4 (*se laver*) s'est lavée, se lave, se lavera.
- 5 (*se sécher*) s'est séché, se sèche, se séchera (les cheveux).
- 6 (*se coiffer*) s'est coiffée, se coiffe, se coiffa.
- 7 (*s'habiller*) s'est habillée, s'habille, s'habillera.
- 8 (*mettre*) a mis, met, mettra.
- 9 (*prendre*) a pris, prend, prendra.
- 10 (*boire*) a bu, boit, boira.
- 11 (*prendre*) a pris, prend, prendra.





- 12 (*ouvrir*) a ouvert, ouvre, ouvrira.
- 13 (*sortir*) est sortie, sort, sortira.
- 14 (*marcher*) a marché, marche, marchera.
- 15 (*s'asseoir*) s'est assise, s'assoit/s'assied, s'assiéra/s'assoira.
- 16 (*parler*) a parlé, parle, parlera.
- 17 (*courir*) a couru, court, courra.
- 18 (*faire*) a fait, fait, fera.
- 19 (*faire*) a fait, fait, fera.
- 20 (*attendre*) a attendu, attend, attendra.
- 21 (*monter*) est montée, monte, montera.
- 22 (*descendre*) est descendue, descend, descendra.
- 23 (*rencontrer*) a rencontré, rencontre, rencontrera.
- 24 (*faire*) a fait, fait, fera.
- 25 (*payer*) a payé, paie, paiera.
- 26 (*rentrer*) est rentrée, rentre, rentrera.
- 27 (*téléphoner*) a téléphoné, téléphone, téléphonera.
- 28 (*envoyer*) a envoyé, envoie, enverra.
- 29 (*écrire*) a écrit, écrit, écrira.
- 30 (*faire*) a fait, fait, fera.
- 31 (*écouter*) a écouté, écoute, écoutera.
- 32 (*regarder*) a regardé, regarde, regardera.
- 33 (*nettoyer*) a nettoyé, nettoie, nettoiera.
- 34 (*cuisiner*) a cuisiné, cuisine, cuisinera.
- 35 (*souhaiter*) a souhaité, souhaite, souhaitera.
- 36 (*manger*) a mangé, mange, mangera.
- 37 (*rire*) a ri, rit, rira.
- 38 (*danser*) a dansé, danse, dansera.
- 39 (*jouer*) a joué, joue, jouera.
- 40 (*chanter*) a chanté, chante, chantera.
- 41 (*serrer*) a serré, serre, serrera.
- 42 (*saluer*) a salué, salue, saluera.
- 43 (*se déshabiller*) s'est déshabillée, se déshabille, se déshabillera.
- 44 (*lire*) a lu, lit, lira.
- 45 (*enlever*) a enlevé, enlève, enlèvera.
- 46 (*éteindre*) a éteint, éteint, éteindra.
- 47 (*dormir*) a dormi, dort, dormira.
- 48 (*sonner*) a sonné, sonne, sonnera.





## Règles du jeu

Le jeu **Domino de la journée** est un passetemps agréable pour s'amuser à la maison entre amis et, utilisé à l'école, il devient pour l'enseignant un précieux instrument didactique pour apprendre et réviser les structures liées aux temps verbaux.

La particularité de ce jeu de domino est le verbe à l'infinitif écrit entre parenthèses que les apprenants doivent conjuguer d'après les indications fournies par l'enseignant ou par le leader au début de la partie.

Si, par exemple, l'enseignant veut faire utiliser le présent de l'indicatif, avant de donner le départ il doit dire : « C'est lundi matin, que se passe-t-il chez Mamie Pétronille ? »

Ensuite, en posant au milieu de la table le domino initial, il ajoute : « Il est huit heures, Mamie Pétronille se réveille ».

Si par contre il veut faire utiliser le passé composé, il peut lancer le départ en disant : « La journée d'hier a été très mouvementée pour Mamie Pétronille ! »

Ensuite, en posant au milieu de la table le domino initial il ajoute : « Le réveil a sonné à huit heures ».

Si par contre il veut faire utiliser le futur de l'indicatif, il commence en disant : « Qu'est-ce que Mamie Pétronille fera demain ? Le réveil sonnera à huit heures... »

## Jeux et activités didactiques

*Voilà quelques suggestions pour créer d'amusants jeux didactiques, utiles pour vérifier l'apprentissage des apprenants et leur transmettre de simples structures linguistiques.*

### Domino

Plusieurs joueurs individuels ou équipes peuvent participer au jeu. L'enseignant ou le leader mélange et distribue les dominos aux joueurs.

Le joueur qui possède le domino avec le réveil qui sonne





et la phrase « Mamie Pétronille (*se réveiller*) » commence la partie. Après avoir conjugué le verbe, en respectant les indications fournies par l'enseignant ou le leader, le joueur pose le domino sur la table.

C'est maintenant au joueur qui se trouve à sa gauche de jouer et pour le faire, il doit avoir le domino où Mamie Pétronille se réveille. Dans le cas contraire, il doit dire : « Je passe ».

Le joueur qui se trouve à sa gauche en fait autant, jusqu'à ce que l'on arrive au joueur qui le possède. Chaque fois qu'un domino est posé sur la table, le joueur doit prononcer la phrase en conjuguant le verbe au temps indiqué.

Si on joue en classe, l'enseignant vérifie que le verbe est bien conjugué et attribue éventuellement un point pour chaque verbe conjugué correctement.

Si par contre on joue à la maison entre amis, on doit nommer un leader. Le leader vérifie l'exactitude de la phrase en consultant la liste des actions et des verbes aux pages 2 et 3 de ce livret explicatif. Pour chaque phrase bien formulée, le joueur gagne un point.

Si elle est mal formulée, le joueur doit payer un gage en prenant un domino à chacun des joueurs.

Pour gagner, il faut avoir posé tous ses dominos.

## Jeu de mémoire

L'enseignant, ou le leader, forme deux équipes et pose sur la table quelques dominos pour chaque équipe. Il laisse ensuite le temps aux joueurs d'observer les dominos quelques minutes pour les mémoriser. Après quoi il couvre les dominos et pose des questions :

« Qu'est-ce que Mamie Pétronille (a fait - fait - fera) ? »

Les joueurs doivent répondre à la question par écrit, sur une feuille préparée au préalable. Chaque phrase correcte vaut un point. Pour gagner la partie il faut totaliser le plus de points.





## Faisons une hypothèse

L'enseignant forme deux équipes, puis choisit deux dominos appropriés pour formuler des hypothèses, par exemple le domino du réveil qui sonne et celui où Mamie Pétronille se réveille.

Les deux équipes devront ensuite écrire trois phrases hypothétiques : la première réalisable ayant une valeur de vérité constante, la deuxième réalisable dans le futur et la troisième difficilement réalisable :

- « Si le réveil sonne, Mamie Pétronille se réveille »
- « Si le réveil sonne, Mamie Pétronille se réveillera »
- « Si le réveil sonnait, Mamie Pétronille se réveillerait »

## Pour compliquer le jeu, l'enseignant peut introduire l'hypothèse non réalisée.

*(Jeu conseillé pour un niveau B1-B2)*

L'enseignant forme deux équipes et propose aux apprenants des hypothèses peu probables. Chaque équipe doit écrire des réponses probables.

L'enseignant peut demander d'utiliser l'une des formes hypothétiques :

- « Que se passe-t-il / se passera-t-il si Mamie Pétronille ne porte pas un casque pour faire du skateboard ? »
- « Que se passerait-il si Mamie Pétronille buvait dix cafés au petit-déjeuner ? »
- « Qu'est-ce qui se serait passé si Mamie Pétronille avait envoyé un courriel à la mauvaise personne ? »

## Avant, ensuite, après

L'objectif de ce jeu est de faire utiliser aux apprenants les adverbes de temps : *avant, ensuite, après, enfin, après quoi...*

L'enseignant choisit quelques dominos et les met sur la table, puis il invite les apprenants à choisir un domino et





à commencer à raconter une histoire : « Le matin le réveil sonne à 8 heures ».

Le suivant choisit un autre domino et poursuit en disant : « Ensuite Mamie Pétronille se lève », et ainsi de suite à tour de rôle : « Après, elle prend son petit-déjeuner » ; « Enfin, elle sort de chez elle ». Bien entendu, il peut y avoir plusieurs dominos sur la table, la séquence sera plus longue s'il y a plus d'actions.

## Les perroquets

Pour jouer, les apprenants doivent répéter tout ce que l'enseignant ou le leader dit, comme des perroquets, mais seulement si les affirmations sont vraies.

L'enseignant dit une phrase en montrant l'image d'un domino. Si cette phrase est exacte les apprenants la répètent, si elle est fausse ils doivent la corriger. L'enseignant peut décider de focaliser leur attention non seulement sur l'association image-action, mais aussi sur le temps verbal. En montrant en effet le domino où Mamie Pétronille boit du café l'enseignant affirme : « Mamie Pétronille mange des biscuits ». Les joueurs corrigeront la phrase d'un point de vue lexical : « Non, Mamie Pétronille boit du café ».

Ou bien, en montrant le domino où Mamie Pétronille écoute de la musique, l'enseignant affirme : « Hier, Mamie Pétronille écoute de la musique », les apprenants devront corriger en disant : « Hier, Mamie Pétronille a écouté de la musique ».

## Le mime

L'enseignant invite les apprenants à se mettre deux par deux. Chacun leur tour, ces couples d'apprenants choisissent 4 ou 5 dominos de façon à avoir les actions en séquence. Un couple mime sa séquence et les autres couples, après



avoir observé la scène, doivent lever le doigt pour pouvoir en premier raconter la séquence. Le couple qui raconte la scène correctement choisit les dominos que leurs camarades doivent mimer.

### Autre proposition : Mime individuel

Chacun leur tour, les apprenants choisissent un domino et miment l'action à leurs camarades. Celui qui devine choisit un autre domino à mimer et ainsi de suite.

*Bien entendu, il ne s'agit que de quelques suggestions d'activités à faire avec le jeu **Dominos de la journée**. Les enseignants peuvent l'exploiter au mieux, selon le niveau linguistique de la classe et les objectifs à atteindre. En se basant sur leur expérience, ils pourront l'enrichir et le compléter avec d'autres activités, pour aider et stimuler les apprenants dans l'approche du français.*

**CECR:**  
Cadre  
Européen  
Commun de  
Référence

A1	Débutant
A2	Élémentaire
B1	Intermédiaire
B2	Intermédiaire supérieur
C1	Avancé
C2	Maîtrise

## Dominos de la journée

de Joy Olivier

© 2018 ELI s.r.l.  
B.P 6 – 62019 Recanati – Italie  
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851  
[www.elionline.com](http://www.elionline.com)

Version française : Dominique Guillemant

Direction artistique : Letizia Pigni

Rédaction : Gigliola Capodaglio

Illustrations : Gustavo Mazali

Responsable de production : Francesco Capitano

Conception graphique et mise en page : Studio Cornell

Imprimé en Italie par Tecnostampa Pigni Group Printing Division - Loreto-Trevis

ISBN 978-88-536-2585-4

Toute reproduction totale ou partielle de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, est formellement interdite – même pour un usage didactique ou personnel – sans autorisation des auteurs et des éditeurs.