

Pourquoi ? Parce que...

Type d'activité

Jeu de dominos

Objectifs

Exercer le plus-que-parfait et revoir l'imparfait

Modalité

Groupes de deux ou trois

Matériel

Un jeu par groupes

Durée

10 à 15 minutes



© fotolia/pzAxe

Déroulement

Poser le domino « Il ne pouvait plus marcher » pour ouvrir le jeu. Chaque joueur reçoit ensuite 7 dominos, les autres sont face cachée sur la table et forment la pioche.

Il s'agit de placer côte à côte deux dominos qui vont ensemble : dans ce cas trouver une relation de cause (partie gauche du domino) à effet (partie droite) en formulant une phrase complexe (principale + subordonnée), par exemple :

DÉPART	Il ne pouvait plus marcher	←	faire une grande randonnée	ne pas savoir où dormir
---------------	----------------------------	---	----------------------------	-------------------------

→ *Il ne pouvait plus marcher parce qu'il avait fait une grande randonnée.*

(Préciser que la principale dans ce cas se trouve toujours à l'imparfait, la subordonnée (qui donne la cause) au plus-que-parfait. Le choix de la personne du verbe (*je, tu... ils*) est libre.)

Si un joueur n'a pas le domino qui convient, il pioche dans le talon. Si le domino pioché convient, il le pose tout de suite. Sinon, c'est au tour du joueur suivant d'essayer de compléter la phrase.

Le joueur qui, le premier, a posé tous ses dominos gagne. Si personne ne parvient à se débarrasser de tous ses dominos, le gagnant est celui à qui il en reste le moins.

Remarque

Selon la créativité des groupes, les réponses seront plus ou moins originales. Il est possible d'autoriser les phrases absurdes (genre cadavre exquis).



DÉPART	Il ne pouvait plus marcher. Pourquoi ?	faire une longue randonnée	ne pas savoir où dormir
ne pas trouver d'hôtel	se peser tous les matins	décider de maigrir	nager dans le bonheur
rencontrer l'homme de sa vie	être malade comme un chien	déguster un plat de champignons	être de mauvaise humeur
se disputer avec sa femme	avoir une extinction de voix	crier trop fort	savoir déjà tout
lire tous ses mails	râler et s'énerver	perdre ses lunettes	faire un régime
prendre du poids	avoir des courbatures	travailler dans le jardin	rire et sauter partout
réussir ses examens	avoir envie de vomir	manger trois plaques de chocolat	ne pas pouvoir rentrer
laisser ses clés à l'intérieur	être enroué/e	faire un karaoké	connaître déjà la nouvelle
parler aux voisins dans l'escalier	être aux anges	gagner au loto	ne plus pouvoir parler
attraper une angine	avoir des crampes d'estomac	boire trop de café	ne plus rentrer dans son jean
grossir de cinq kilos	avoir mal au dos	porter des cartons de déménagement	être déjà au courant
écouter la radio au petit-déjeuner	attendre devant la porte	oublier son numéro de code	être triste

