

# FRANÇAIS - Imparfait de l'indicatif

| <b>Domaine</b> : Conjugaison |       | <b>Durée</b> : 45'<br>+ 20' PdT | <b>Objectif(s)</b> :<br>★ Mémoriser les règles de formation et les terminaisons des temps simples (imparfait).<br>★ Conjuguer les verbes à l'imparfait.<br>★ identifier les verbes conjugués à l'imparfait.   |   |
|------------------------------|-------|---------------------------------|---|---|
| <b>Niveau</b> : CE2          |       |                                 |   |   |
| Déroulement                  | Durée | Organisation                    | Consignes / Tâches  | Matériel                                  |
| Étape 1                      | 5'    | Individuel                      | <p><u>Petit problème</u></p>  | <p><u>Texte</u><br/>Cahier du jour</p>    |
| Étape 2                      | 10'   | Collectif                       | <p><u>Découverte</u></p> <p><i>*Le moment de l'action est-il situé dans le passé, le présent ou le futur? (le moment de l'action se situe dans le passé).</i></p> <p><i>*Souligne les sujets et remplace-les par un pronom personnel quand ils ne le sont pas. (j'étais - j'allais - maman/elle emmenait - elle venait - les bébés/ils devaient - la journée/elle finissait - papa/il me récupérait - je lui sautais - nous étions)</i></p> <p><i>*Essaie de remplir le tableau de conjugaison suivant en utilisant les verbes que tu viens de trouver.</i></p> | <p><u>Tableau</u><br/>Cahier du jour</p>  |
|                              | 10'   | Collectif                       | <p>--&gt; les terminaisons de l'imparfait de l'indicatif sont identiques pour tous les groupes: on ajoute au radical du verbe -ais, -ais, -ait, -ions, -iez, -aient.</p>  |   |
| Étape 3                      | 15'   | Collectif                       | <p><u>Manipulations et recherches</u></p> <p><i>*Jeu "Il était une fois...": les joueurs s'assoient en cercle et désignent un meneur de jeu/ Celui-ci commence à raconter une histoire qu'il invente puis s'arrête brusquement. Son voisin doit inventer la suite. AU signal du meneur de jeu, le joueur s'arrête et le suivant continue l'histoire, et ainsi de suite. On peut alors inventer les histoires les plus farfelues, mais toujours à l'imparfait.</i></p>   | <p><u>Exercice</u><br/>Cahier du jour</p> |
|                              | 5'    | Individuel                      | <p><i>*Petit test: fiche exercice</i></p>   |   |
| Étape 4                      | 20'   | Individuel                      | <p><u>Exercices de systématisation</u><br/>(Cf Plan de travail)</p>   | <p>PdT</p>                                |