

Le futur simple



<https://view.genial.ly/5ebcfc48e87b0e0d2560a960>

Objectifs

Faire observer la régularité de la conjugaison du futur :

- marque spécifique du temps = -r
- les terminaisons : -ai, -as, -a, (av)ons, (av)ez, -ont ; empruntées à l'auxiliaire avoir au présent, elles sont identiques pour tous les verbes

Scénario

Un message a été envoyé depuis l'espace. Il est composé de symboles que Max ne parvient pas à déchiffrer.

Les élèves sont invités à chercher des indices pour l'aider !

Organisation

- Travail individuel en ligne.

Les élèves vont partir virtuellement dans l'espace, rencontré Max, un jeune garçon. Ils partiront à la chasse aux indices dans l'espace.

Ils auront accès à un extrait d'une vidéo des fondamentaux et auront 4 énigmes à résoudre.

La présentation de ce travail peut se faire en présentiel ainsi qu'à distance en visio (avec le guide de partage d'écran (voir le guide :

<http://blogs17.ac-poitiers.fr/circo-lrouest/?p=1982>) ou bien avec une capture vidéo (<http://blogs17.ac-poitiers.fr/circo-lrouest/?p=1934>)

Outils pour organiser le travail en visioconférence :

- le [guide pour la gestion des prises de parole](#) en classe virtuelle.

La classe virtuelle du Cned permet de faire collaborer les élèves si l'enseignant autorise des droits en écritures (une barre d'outils dessin apparaît)

- le [guide pour faire collaborer les élèves en classe virtuelle](#)

- **Questionnement** à l'aide d'un quiz : proposition d'un questionnaire à dupliquer et modifiable (à venir)

Cela permet d'avoir un retour sur les observations des élèves et d'organiser des groupes en fonction des objectifs.

- **Échange collectif et manipulation (classe entière ou par groupes/ateliers)**

En présentiel ou à distance pour les élèves entièrement à distance (pour organiser une classe virtuelle : ecole.cned.fr)

Revenir sur le jeu afin d'observer les éléments de régularité de la conjugaison du futur.

Voir les [pistes d'activités](#) liées à la vidéo des fondamentaux [Le futur](#).

A l'oral puis à l'écrit : rechercher la base d'un verbe, associer pronom/verbe conjugué, relever des verbes au futur dans un texte, changer la personne et/ou le nombre ...

- **Structuration** : en présentiel ou à distance

Flash cards : montrer un verbe conjugué, les élèves écrivent (ou disent) sur l'ardoise :- quel est ce verbe en donnant son infinitif ; - à quel temps il est conjugué ; - à quelle personne. Changer le temps d'un texte, différencier base et terminaison ...

Pour les élèves à distance : utilisation possibles d'applications tels que [Quizlet](#) (flashcards) et la [QuiZinière](#) (exercices en ligne à corriger), contacter l'ERUN de circonscription.

Accueil : présentation de la mission



Les élèves rencontrent Max qui leur explique qu'il a reçu un message venu de l'espace.

En cliquant sur l'œil on peut découvrir ce message :



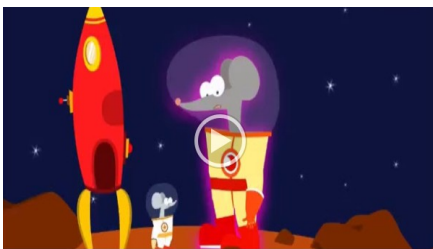
Il a donc 4 symboles à décoder...

Pour partir à la recherche des indices, il faudra cliquer sur la fusée.

Recherche d'indices



Les élèves partent à la recherche d'indices, en trouvant les éléments interactifs de la page. Sur certaines planètes, un personnage leur indique qu'il faut chercher ailleurs.



L'arrivée de la montre de Max attire le regard. En cliquant dessus, les élèves pourront visionner un extrait d'une vidéo des fondamentaux sur le futur.



La télécommande spatiale amènent les élèves à la saisie finale.



Cette planète propose un jeu d'association pronom/verbe conjugué. Il permettra d'obtenir l'information suivante : le 3ème symbole correspond à VIOLET



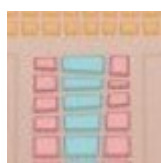
En cliquant sur la fusée, les élèves pénètrent dans la cabine de pilotage



En cliquant sur cette planète, les élèves pourront la découvrir.

Escape Game : Mission Futur !

Cabine de pilotage



En cliquant sur les boutons centraux, les élèves accèdent à un jeu de questions type millionnaire :

Ils doivent trouver la bonne forme conjuguée des verbes proposés.

La résolution de cette énigme permet d'accéder à l'information suivante : le 2ème symbole correspond à VERT



En cliquant sur les boutons du pilote de droite, les élèves accèdent à un jeu dans lequel ils doivent conjuguer un verbe au futur.

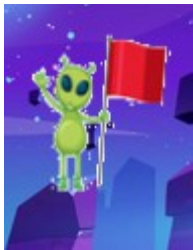
La résolution de cette énigme permet d'accéder à l'information suivante : Le 1er symbole correspond à JAUNE



Le bouton EXIT permet de redescendre de la fusée.

Escape Game : Mission Futur !

Nouvelle planète



En cliquant sur le personnage, les élèves ont un indice :
Utilise la tablette à rayon laser pour trouver la terminaison du
verbe danser, conjugué au futur à la 3ème personne du pluriel :
Ils danser _____



En cliquant sur la solution trouvée, ils obtiendront le message
suivant :
Bravo ! Ils danseront
Le 4ème symbole correspond à : GRIS



En cliquant sur la fusée, les élèves retrouveront la planète
initiale où se trouvent Max.

Escape Game : Mission Futur !

Saisir le codage



Si la réponse est oui, les élèves vont saisir les réponses une par une :



Le bon message :



Cela permet d'aborder par la suite les conjugaison au futur de verbes irréguliers tels que le verbe être.

Les élèves peuvent accéder à la vidéo entière des fondamentaux.