

Jeu pour renforcer l'utilisation des prépositions

« tap-grille »

Ateliers
alea

Ateliers
alea

Jeu réalisé par **Kerstin Bäumer**
sous la direction de **Bruno Jactat**, concepteur de jeux sur www.ateliers-alea.com

Objectif pédagogique : Utilisation des prépositions de lieu et de moyen dans une phrase.

Niveau : A2

Nombre de joueurs : pour des groupes de 2, 3 ou 4 joueurs. Pour des grands groupes: faire des équipes de deux à quatre joueurs.

Durée du jeu : environ 5 minutes de jeu et 5 à 10 minutes de vérification selon le nombre de joueurs.

Lieu : Salle de classe, chaque groupe joue autour d'une table

Support pédagogique : grille et cartes illustrées



Séquence pédagogique : employer ce jeu après avoir vu certaines utilisations des prépositions de lieu et des prépositions employées avec les moyens de transport.

Règles du jeu :

- 1- préparation** :
- Faire des groupes de 2 à 4 joueurs.
 - Distribuer 1 grille par joueur et placez toutes les cartes au milieu de la table.

2- déroulement :

- un joueur donne le top-chrono.
- tous les joueurs doivent prendre des cartes en même temps et les placer sur leur propre grille.
- Le but du jeu est de placer 2 cartes sur la rangée de 4 carrés en face de chaque verbe : une carte de lieu et une carte de moyen.
- chaque carte doit correspondre verticalement à une bonne préposition.
- le premier joueur ayant réussi à placer 2 cartes par ligne horizontale crie « top-bingo ! » (soit 8 rangées X 2 = 16 cartes)
- tous les joueurs arrêtent de prendre des cartes.
- Le joueur ayant d'abord fini doit maintenant lire chaque ligne et en faire une phrase, avec le verbe, deux prépositions et les deux images posées sur cette ligne.
- les autres joueurs écoutent pour vérifier que cette phrase est bien cohérente (grammaticalement et réaliste).
- si une image est mal employée, le joueur doit la remettre au milieu de la table avec les autres cartes.

	dans	à	chez	en
être				

Exemple de phrase correcte :
« Je suis dans un bus à Paris »

- 3- gagnants** :
- Le vainqueur est celui qui remporte le plus de cartes.

NOTE POUR IMPRIMER. Imprimer 1 tableau par joueur. Imprimer un jeu de cartes illustrées par groupe de joueurs. Si vous constituez 6 groupes de 3 joueurs, imprimer 18 tableaux et 6 fois les cartes. Vous pouvez demander aux élèves de découper le jeu comme devoir la première fois que vous imprimez ce jeu.

Toutes les images utilisées pour ce jeu sont gratuites et libres de droits d'auteur.

	dans	à	chez	en
être				
aller				
habiter				
se promener				
se déplacer				
travailler				
se rendre				
rester				



Source des images : <http://www.freeschoolclipart.com>

www.ateliers-alea.com