

Avec le concours de :



## Jeu pour apprendre le français « Jeu du Tapis »

Réalisateurs : **Ahmed Jabione**, professeur de français, Agadir, Maroc  
**Zineb Bassir**, professeur de français, Agadir, Maroc

sous la direction de **Bruno Jactat**, concepteur de jeux sur [www.ateliers-alea.com](http://www.ateliers-alea.com)

### **Objectifs pédagogiques :**

- Utilisation des verbes usuels au présent de l'indicatif
- Formulation de phrases simples avec des verbes étudiés en cours

**Niveau :** Débutants CECR A1

**Nombre de joueurs :** une douzaine de joueurs divisé en 2 équipes

**Durée :** 20 minutes.

**Lieu :** en classe, parterre ou dans la cour

**Support pédagogique :** tapis de feuilles A4 illustrées (vous aurez à fournir en plus, un gros jeton par équipe)

### **Séquence du jeu :**

Avant le jeu : faire réviser les verbes qui pourraient être utilisés pour ce jeu : voler, manger, écrire, mettre, regarder, avoir, être, lire, jouer, tenir, donner, .....

Après le jeu : demandez aux étudiants d'écrire autant de phrases dont ils se souviennent

### **Règles du jeu :**

#### **a. Préparation :**

- 1) disposez les feuilles A4 à plat parterre de manière à former une mosaïque de 3 feuilles de côté et 4 de l'autre.
- 2) Divisez la classe en deux équipes et donnez un gros jeton à chaque équipe.
- 3) Les deux équipes se placent des deux côtés opposés du tapis en se mettant en rang. Les lignes de départ sont équidistantes de 3m du tapis.
- 4) On procède au tirage au sort pour connaître l'équipe qui va commencer.

#### **b. Déroulement :**

- 1) Les joueurs (un de chaque équipe et à tour de rôle) lancent le jeton sur le tapis (précisément sur une image). Si le jeton est tombé entre les images, c'est l'équipe adverse qui décidera quelle image sera utilisée.
- 2) Le joueur formule une phrase en utilisant l'image avec un verbe usuel acquis au présent de l'indicatif.
- 3) L'équipe adverse (travail de groupe) découvre les fautes morphosyntaxiques et phonétiques commises et les corrige (sous la vigilance du pof) après avoir attribué la note. (correction collective)
- 4) Si un joueur ne commet pas d'erreur l'équipe adverse lui octroie 10 points.
- 5) Les fautes doivent être sanctionnées en retranchant 3 points pour les fautes de conjugaison au présent de l'indicatif et 2 points pour les autres fautes.
- 6) Un élève de l'équipe adverse annonce la note gagnée à l'équipe qui vient de jouer.(après correction)

- 7) Les points sont consignés au tableau ou sur un papier à cet effet par le même élève  
8) Le prof reste vigilant et n'intervient qu'en tant qu'arbitre en cas de litige. Il n'est qu'un facilitateur.

c. **L'équipe gagnante** est celle qui accumule le plus de points.

- 9) Le prof doit surveiller le total des points attribués et responsabilise les apprenants.

**Exemple de disposition du tapis :**

























