

Avec le concours de :



Jeu pour renforcer l'emploi des prépositions de lieu « Où suis-je ? Où vais-je ? »



Réalisatrices : **Aziza GHOUGH** et **Fatima ZALIM**, professeurs de français, Agadir, Maroc
sous la direction de **Bruno Jactat**, concepteur de jeux chez Ateliers-alea

Objectifs pédagogiques : Savoir formuler une phrase à l'oral en utilisant les prépositions de lieux: à la, à l', au, en.

Niveau : A1, public enfants. Classes de primaire.

Nombre de joueurs : de 3 à 5 joueurs par groupe

Durée du jeu : entre 5 à 10mn

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

Support pédagogique : sacs contenant les étiquettes de prépositions + cartes avec des images de lieux.

Séquence pédagogique :

Avant : Acquisition de la notion des lieux, au tableau en utilisant « être » ou « aller ».

Après : Application directe, par un exercice écrit, visant la production de phrases contenant les prépositions de lieux.

Règles du jeu :

1- préparation :

- Former sur la table 2 pioches :
 - les cartes des lieux faces cachées.
 - les cartes prépositions faces cachées.
- Faire des groupes de 3 ou 5 joueurs.
- Suggérer à chaque groupe de choisir un arbitre.

2- déroulement :

2.1 La première manche :

- L'arbitre retourne autant de cartes illustrées qu'il y a de joueurs.
- Ensuite, chaque joueur tire une carte préposition de la pioche et la garde en main.
- le premier joueur qui commence est celui assis à la droite de l'arbitre.
- Il doit associer la préposition qu'il a en main avec une des cartes de lieu au choix.
- Ce joueur formule une phrase avec « être » ou « aller ».
- L'arbitre du groupe vérifie si la phrase est correcte. Si oui, le joueur conserve la carte illustrée. Sinon, la carte illustrée reste sur la table.
- chaque joueur, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, va chacun à son tour utiliser sa carte préposition pour formuler une phrase simple avec « être » ou « aller » en utilisant sa carte préposition et une carte illustrée restante sur la table. S'il ne peut pas faire de phrase (la préposition ne convient pas avec cette carte) alors il passe son tour.
- une fois que chaque joueur à eu une chance de faire une phrase, les joueurs remettent leurs cartes préposition sous la pioche prépositions, et l'arbitre met les cartes illustrées restantes (s'il y en a) sous la pioche des cartes illustrées.

2.2 les manches suivantes :

- revenir à 2.1.
- cette fois-ci c'est le dernier joueur qui a joué dans la manche précédente qui commence la nouvelle manche.
- il y a autant de manches qu'il reste de cartes illustrées à gagner.
- il se peut que lors d'une dernière manche, il y ait moins de cartes que de joueurs. Les joueurs jouent comme d'habitude et jusqu'au dernier joueur s'il reste une ou plusieurs cartes non prises par les joueurs précédents.

3- gagnants :

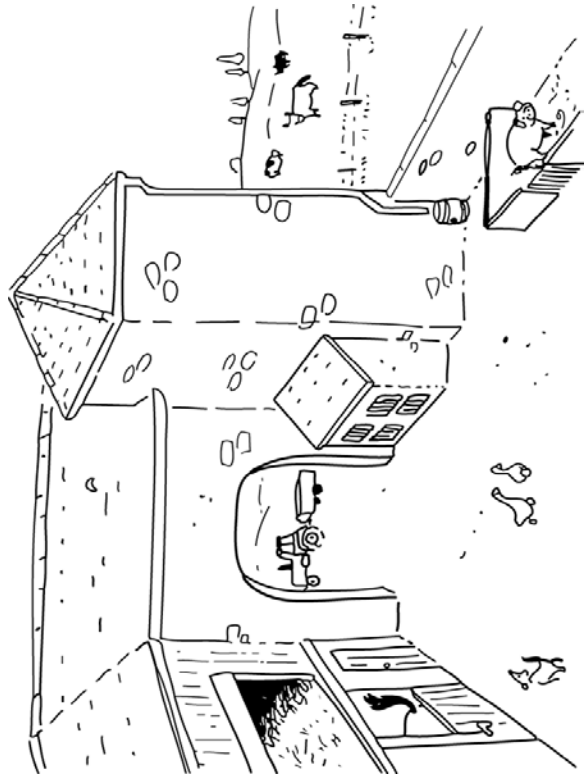
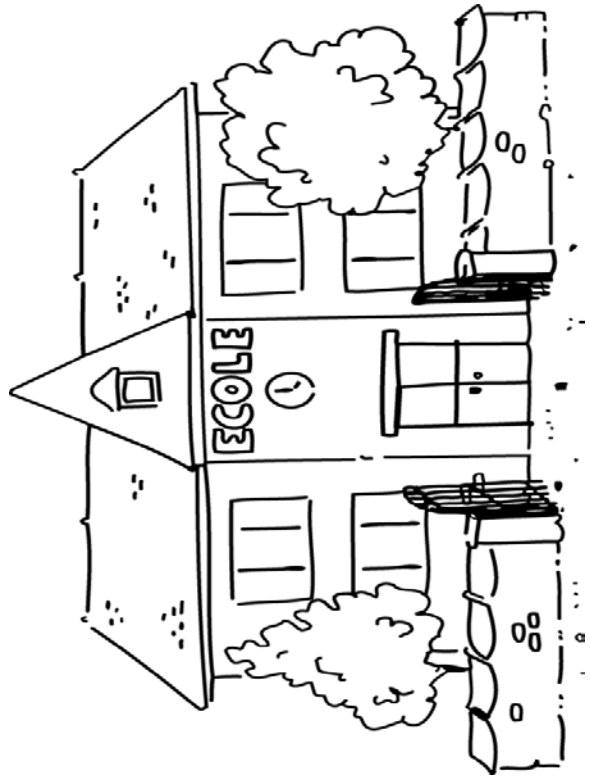
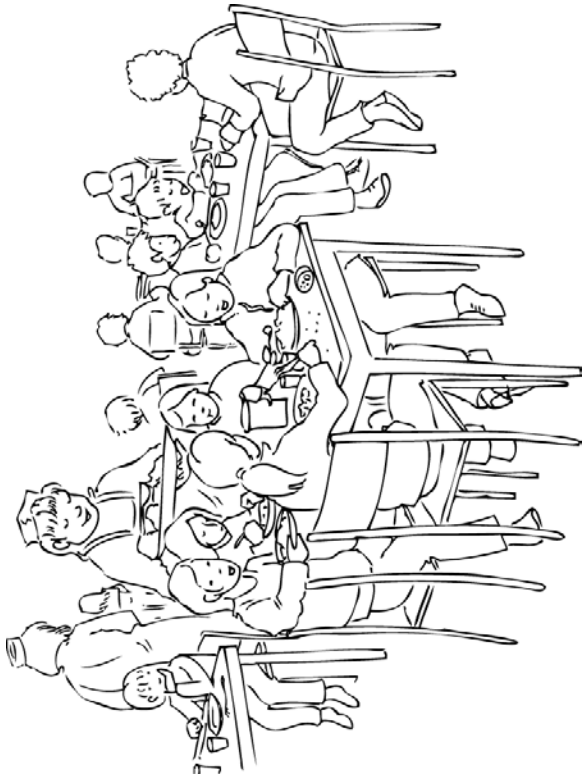
- Le vainqueur du groupe est celui qui gagne le plus de cartes illustrées.
- A la fin, on compare les vainqueurs de chaque groupe pour déterminer le grand gagnant : c'est celui qui a amassé le plus de cartes parmi les vainqueurs.

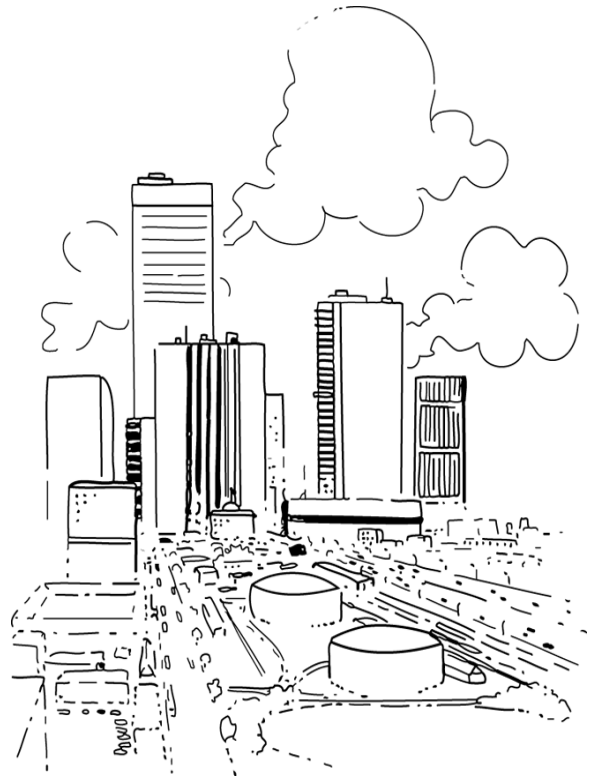
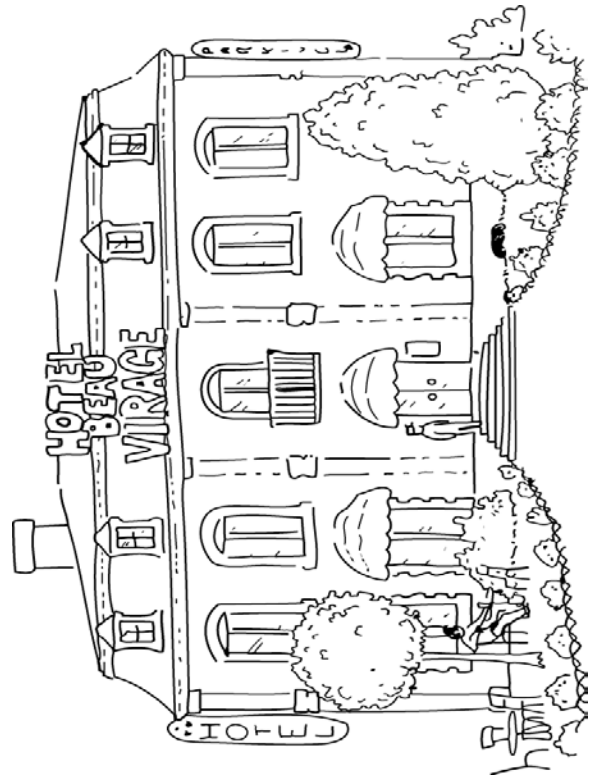
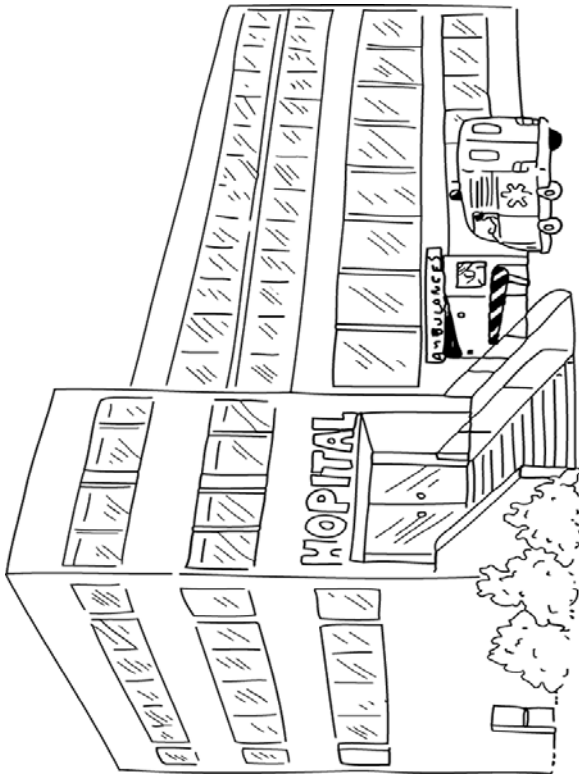
NOTE POUR IMPRIMER.

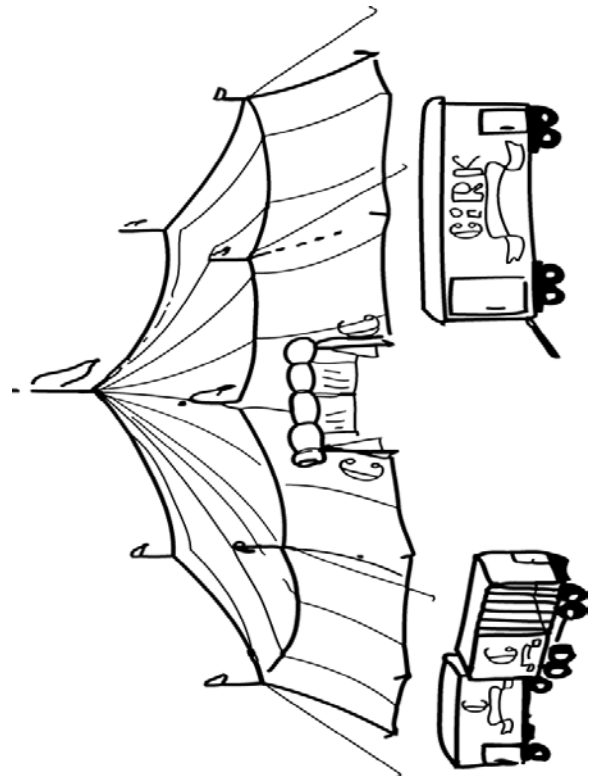
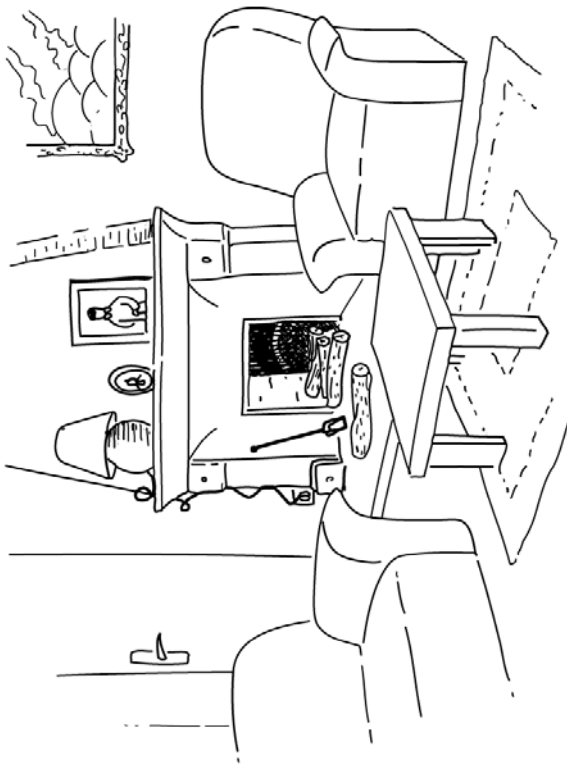
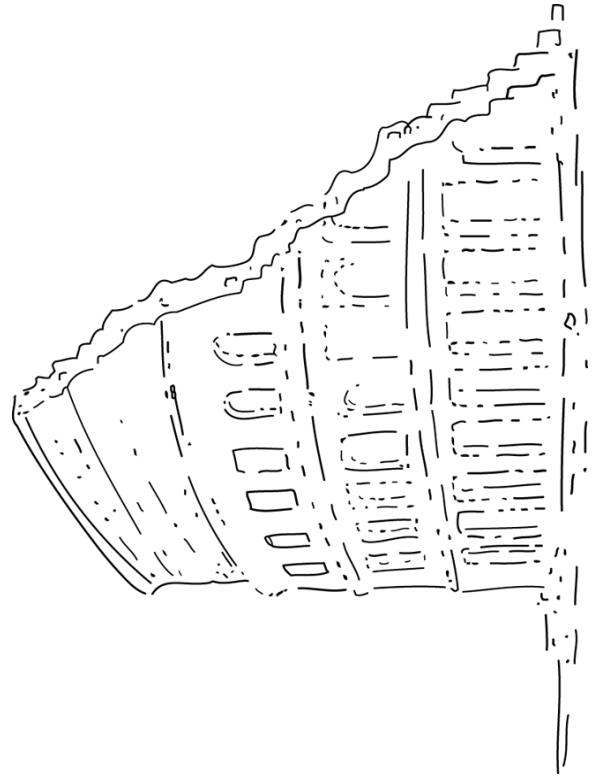
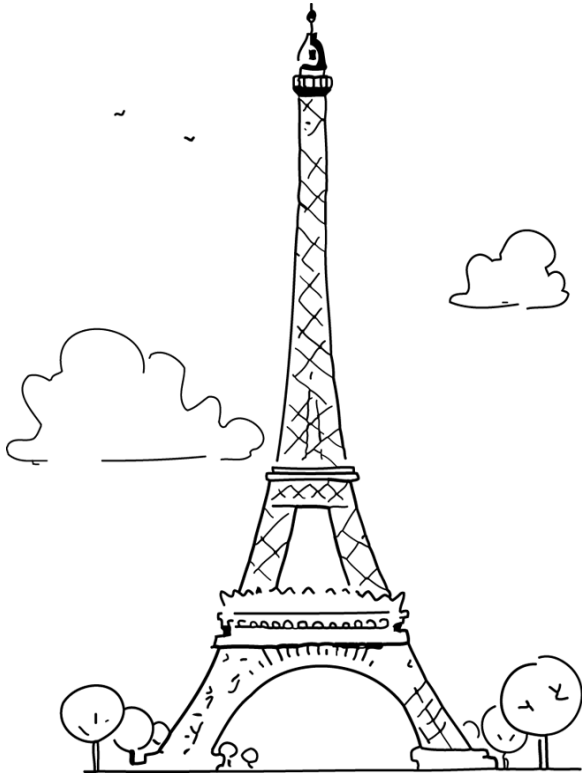
Les pages 3 à 7 comportent 16 cartes illustrées et 40 cartes prépositions. Imprimer ces pages sur du papier bristol autant de fois que vous avez besoin de constituer de groupes.

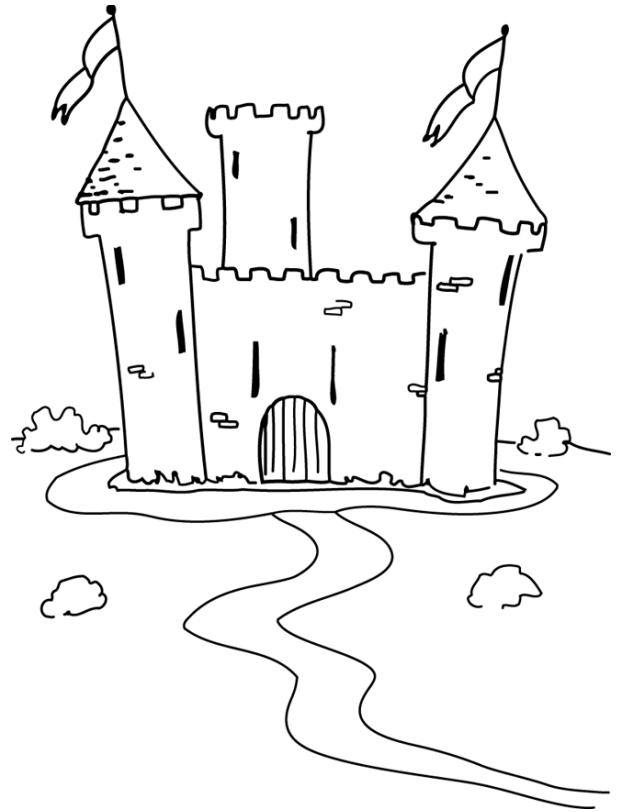
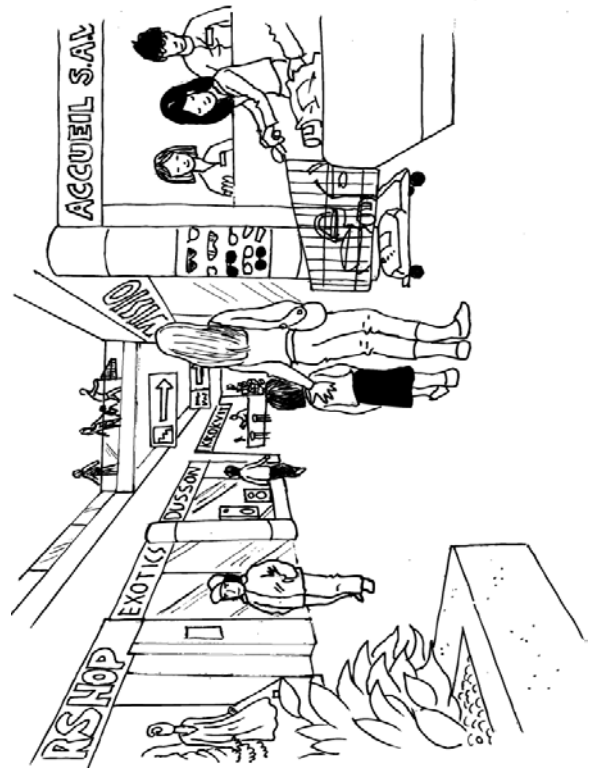
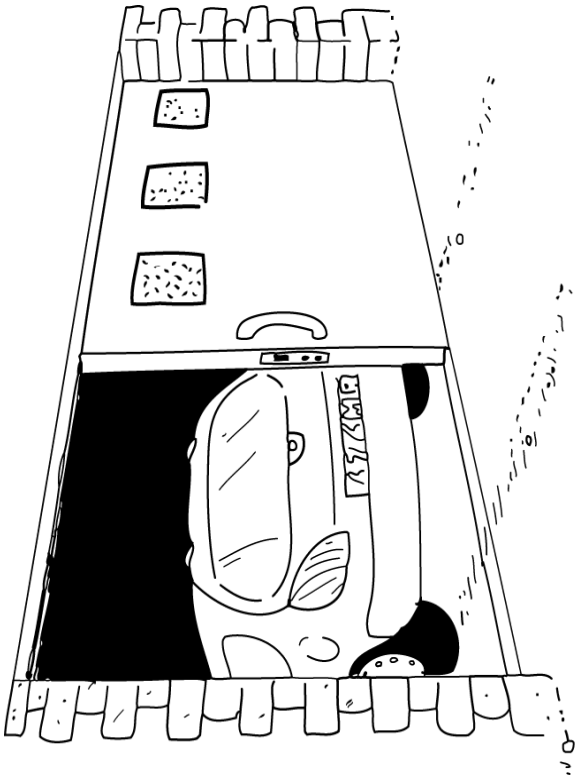
Vous pouvez demander aux élèves de découper le jeu comme devoir à la maison, la première fois que vous imprimez ce jeu et distribuez les planches

Toutes les images utilisées pour ce jeu sont gratuites et libres de droits d'auteur.
Source des images : <http://www.freeschoolclipart.com/>









à la	en	au	à l'	à
à la	en	au	à l'	à
à la	en	au	à l'	à
à la	en	au	à l'	à
à la	en	au	à l'	à
à la	en	au	à l'	à
à la	en	au	à l'	à
à la	en	au	à l'	à
à la	en	au	à l'	à