

Les prépositions de lieu



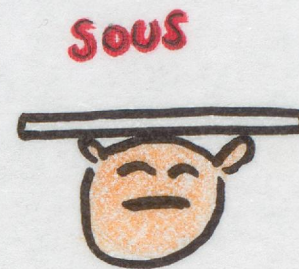
devant



derrière



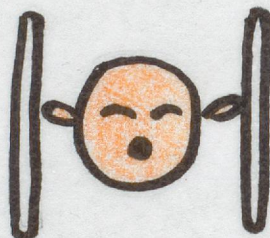
sur



sous



à droite



entre



à gauche



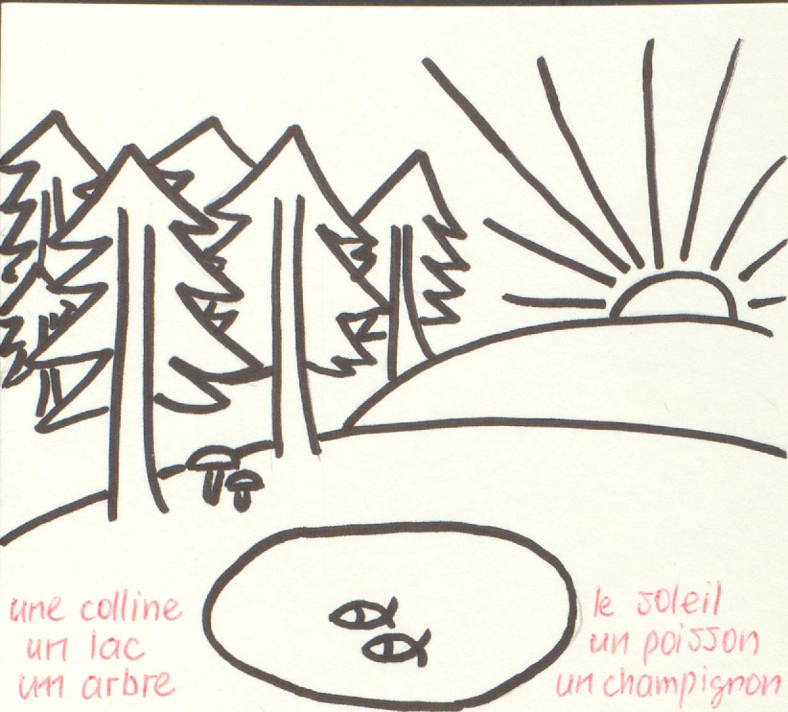
dans



au-dessus

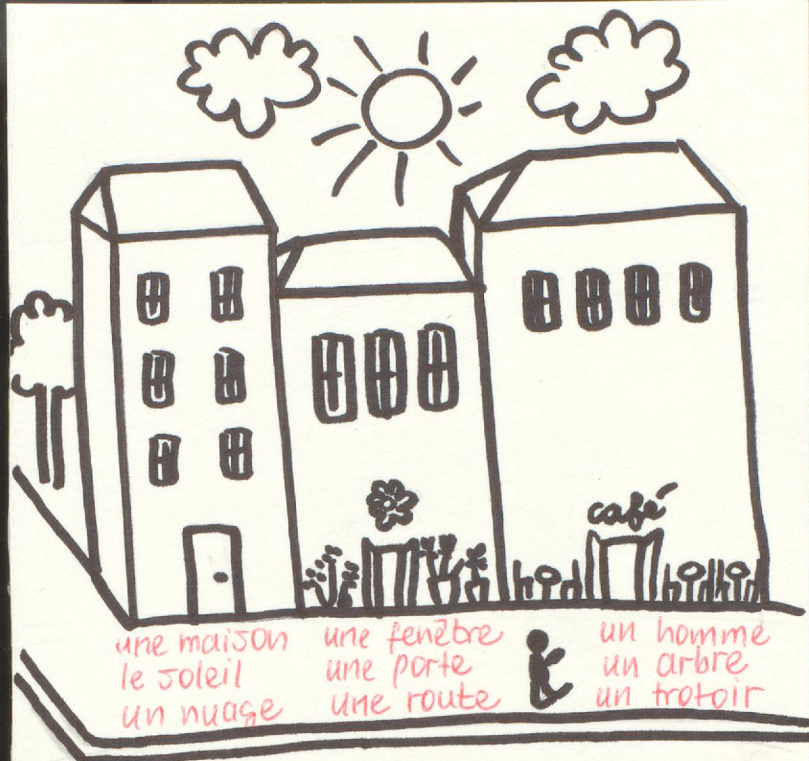
en-dessous





une colline
un lac
un arbre

le soleil
un poisson
un champignon

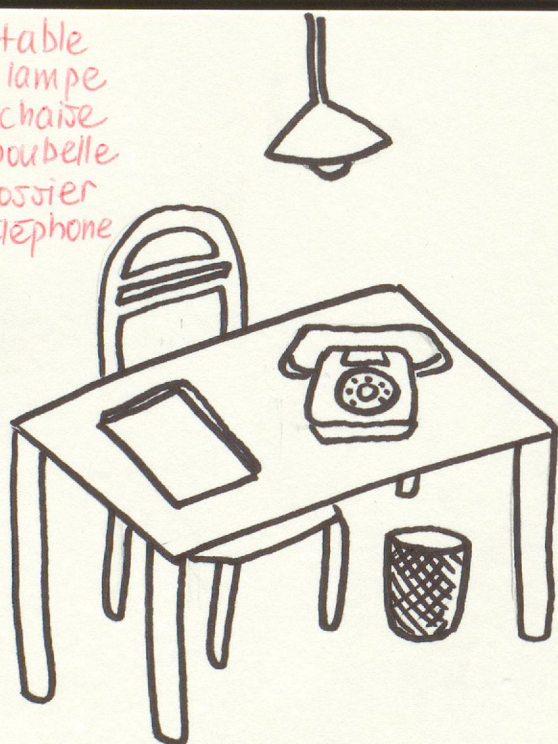


une maison
le soleil
un nuage

une fenêtre
une porte
une route

un homme
un arbre
un trottoir

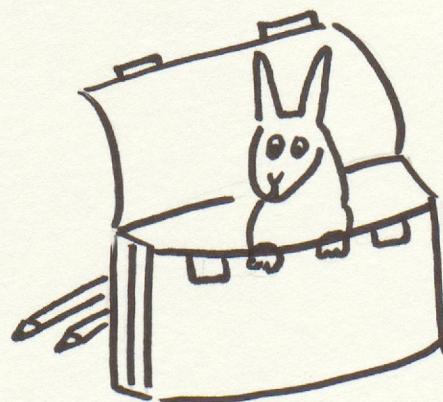
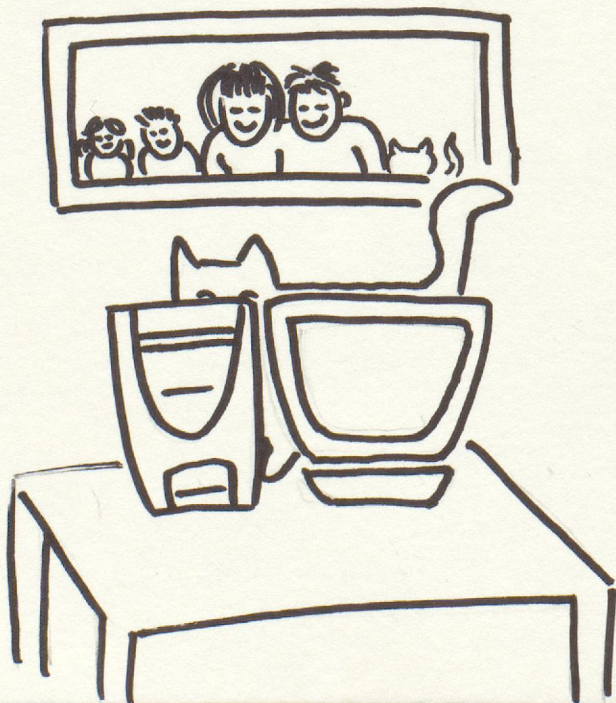
une table
une lampe
une chaise
une poubelle
un dossier
un téléphone



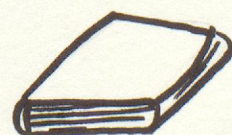
une bibliothèque
un livre
une balle
une chaussure
un chat



un ordinateur, un écran, une photo, un chat



une cartable
un lapin
un crayon
un livre

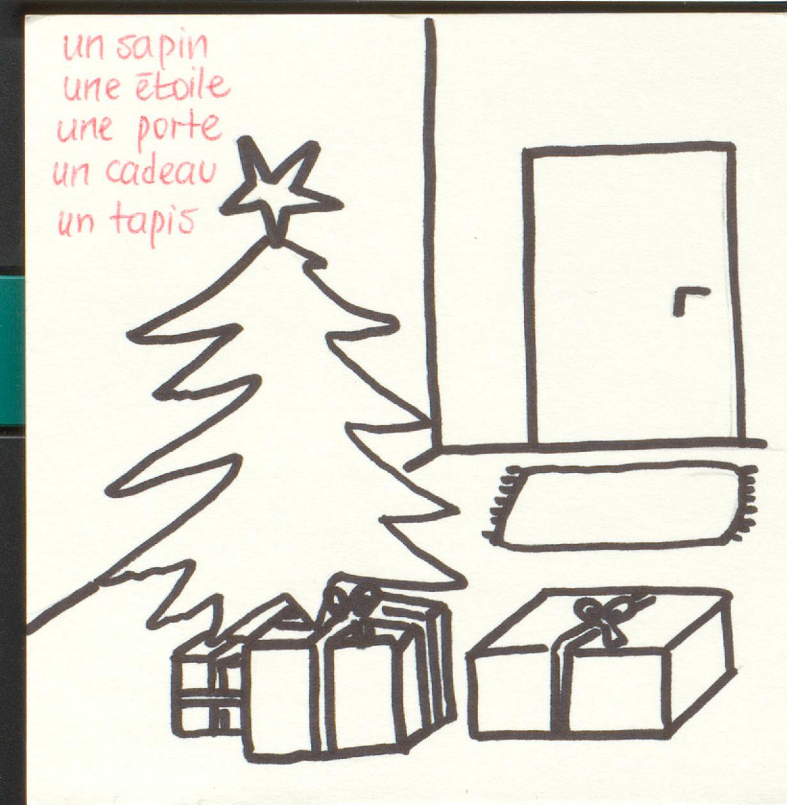




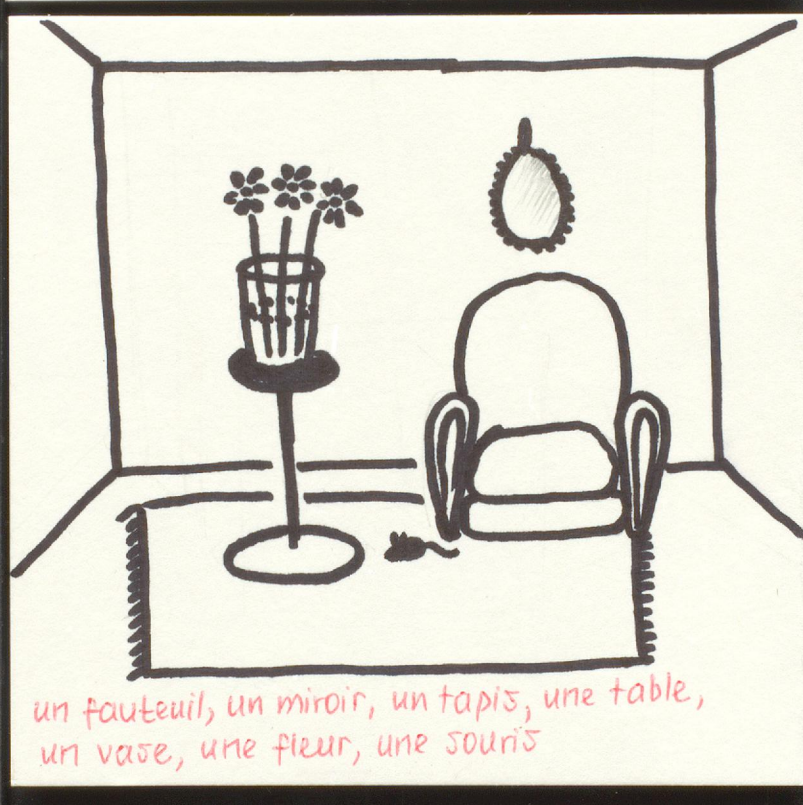
une table
une chaise
une fenêtre
un rideau
une assiette
un vase
une fleur



une vache
une souris
un escargot
un oiseau



un sapin
une étoile
une porte
un cadeau
un tapis



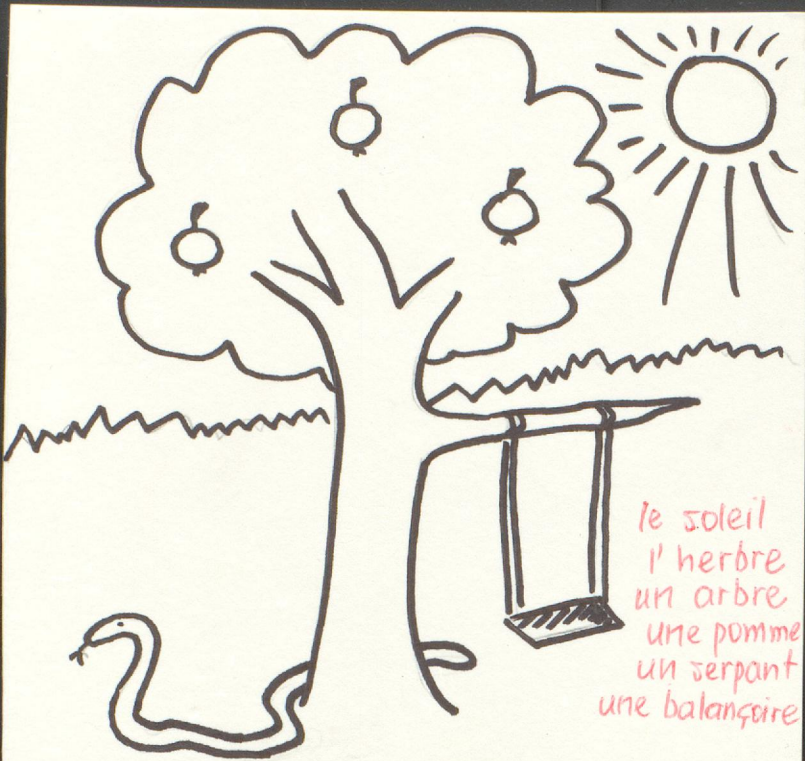
un fauteuil, un miroir, un tapis, une table,
un vase, une fleur, une souris



un crayon
une chaise
une montre
une fenêtre
un livre
une plante
un chat



un bébé, une armoire,
un tapis
une plante
un chat
un collier



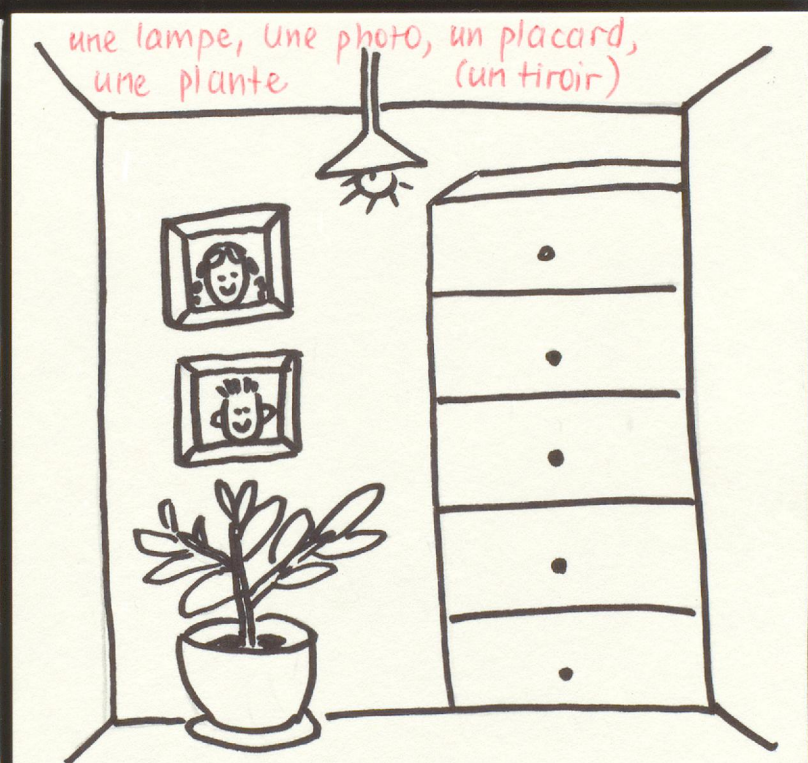
le soleil
l'herbe
un arbre
une pomme
un serpent
une balançoire



un bateau (une voile,
la mer
un marin)
un poisson
une plante
une pieuvre
du sable



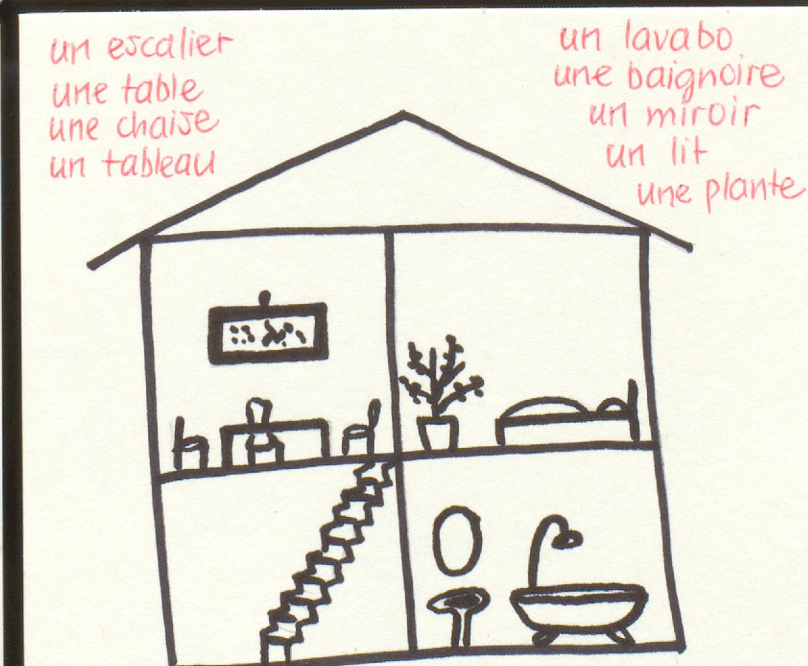
une cuisinière
une machine à laver
une casserole
un linge, un tapis
une lampe
un chat



une lampe, une photo, un placard,
une plante
(un tiroir)

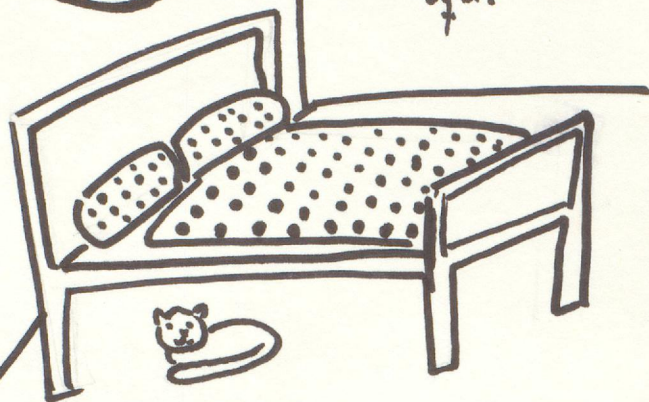
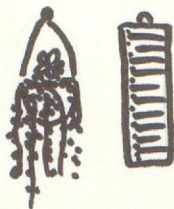
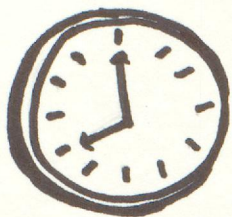


une lune, une étoile
une colline, un arbre
un chemin, un vélo
une église



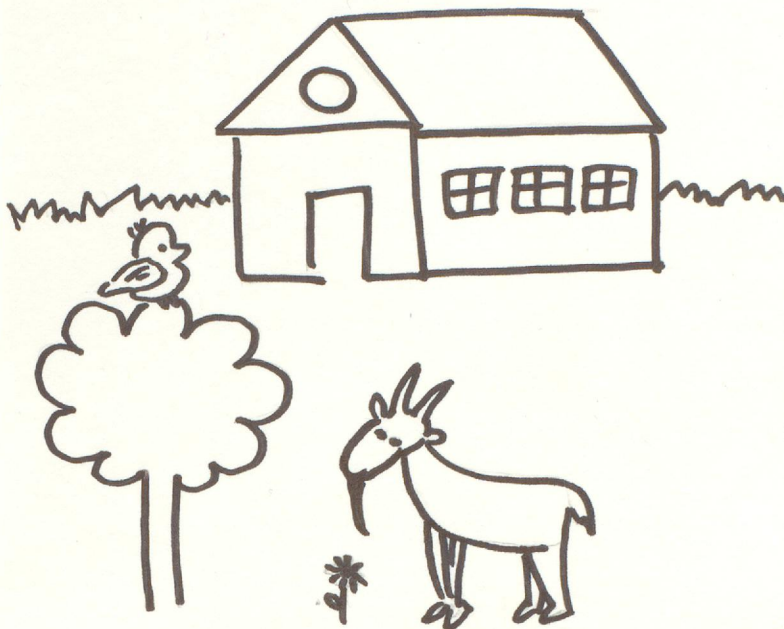
un escalier
une table
une chaise
un tableau

un lavabo
une baignoire
un miroir
un lit
une plante



un lit, un coussin, une couette, un chat,
une montre, une fleur, un calendrier

une maison, une porte, une fenêtre, un toit,
un arbre, un oiseau, une chèvre, une fleur



Règles du jeu « Dessine-moi un... »

Matériel

Le matériel nécessaire pour le déroulement du jeu est (à part des cartes avec les dessins et de la fiche de soutien) un stylo et un papier pour chaque élève. Si nous avons un tableau et un feutre à notre disposition, on peut également s'en servir.

But du jeu

Le but du jeu consiste à dessiner le mieux possible une image d'après la description. Quant au but pédagogique du jeu, celui se veut de permettre la révision du vocabulaire des prépositions de lieu.

Nombre de joueurs

Le nombre minimal des joueurs est deux, le nombre maximale ne se limite pas à un nombre précis, le jeu est faisable dans de grandes classes de langue (c'est-à-dire vers 30 élèves).

Situation initiale

Les joueurs préparent le papier et le stylo sur la table devant eux, les cartes avec les dessins sont posées sur la table du professeur du côté « sans dessin ».

Déroulement du jeu

Un élève choisi vient piocher une carte, il regarde attentivement l'image qui est dessus, puis, il essaie de la décrire à ses camarades de classes. Ceux-ci dessinent cette image en même temps que l'élève la décrit. L'élève se sert des prépositions de lieu pour indiquer l'emplacement des éléments sur l'image. Si un élève dessinant a des doutes par rapport à l'image, il peut poser des questions à celui qui la décrit. Variante du jeu : un élève dessine l'image également sur le tableau devant les autres (ceux-ci dessinent toujours sur le papier). A la fin, l'élève qui décrivait l'image la montre aux autres, les élèves comparent leur représentation avec celle au départ. On peut discuter des éléments qui n'étaient pas clairs pour les élèves.