

# L'ÎLE aux PRÉPOSITIONS



# L'ÎLE AUX PRÉPOSITIONS

## NIVEAU

Le jeu **L'île aux prépositions** est un jeu qui s'adresse aux apprenants qui ont atteint le niveau linguistique A1 du Cadre Commun Européen de Référence. L'enseignant pourra adapter le déroulement du jeu au niveau de son groupe ou de sa classe, en optant pour l'utilisation des prépositions proposées, en décidant d'en introduire de nouvelles ou en choisissant telle ou telle activité à l'intérieur de ce livret explicatif.

## OBJECTIFS LINGUISTIQUES

- Enrichir le bagage lexical de l'apprenant à travers la présentation de personnages et d'objets représentés sur **l'île aux prépositions** par le biais d'illustrations amusantes et stimulantes.
- Comprendre et formuler des phrases avec des prépositions de lieu.
- Développer la capacité d'associer correctement les prépositions de lieu aux articles définis et contractés.

## MATÉRIEL

Le jeu **L'île aux prépositions** est composé de:

- Un poster avec des illustrations amusantes et détaillées. Le bateau de pirate est ancré sur **l'île aux prépositions** et en observant les différents personnages il est possible de formuler des phrases qui requièrent l'usage d'une préposition bien précise.
- Un jeu de 66 cartes dont 58 avec les illustrations et les phrases et 8 avec les prépositions.
- 60 doublons qui symbolisent le trésor à trouver.



## RÈGLES DU JEU

Il est possible de jouer en équipe. Les joueurs s'assoient autour du poster et l'observent.

Chacun leur tour, ils pêchent une carte dans le jeu de cartes des illustrations. Les cartes illustrées présentent chaque personnage du poster et la phase en décrit la position. Cette phrase doit être complétée avec la bonne préposition. Le joueur doit reconnaître le personnage, lire la phase à voix haute en utilisant la préposition correcte. Pour chaque phrase correcte le joueur gagne un doublon. Le vainqueur est le joueur ou l'équipe qui réussit à accumuler le plus grand nombre de doublons.

*Les cartes contenant les prépositions sont placées sous le poster :*



**devant**



**derrière**



**à côté de/du**



**entre**



**sous**



**sur**



**dans**



**au-dessus du/de**



## JEUX ET ACTIVITÉS DIDACTIQUES

Nous proposons ci-dessous des jeux et des activités supplémentaires que l'enseignant pourra varier et adapter au niveau linguistique de son groupe ou de sa classe.

### HUIT PAR HUIT

Formez huit groupes en classe ou faites jouer huit élèves à la fois. Priez-les de s'asseoir en rond. Attribuez à chaque groupe ou apprenant une carte avec une préposition qui doit rester retournée sur la table. Au début du jeu, les joueurs pourront découvrir la carte, lire la préposition – sans la prononcer à voix haute – et la retourner de nouveau sur la table, puis ils écriront sur une feuille toutes les phrases qu'ils réussiront à formuler, en utilisant la prépositions à disposition. Ils auront une minute pour le faire. Une fois la minute écoulée, ils passeront la carte au joueur voisin ou à l'équipe voisine. Chaque joueur passera sa carte à son voisin et en recevra une à son tour. Les joueurs auront une minute pour lire cette nouvelle préposition et pour écrire d'autres phrases. Le jeu se poursuivra jusqu'à ce que les huit prépositions auront été utilisées. On lira ensuite les phrases et on attribuera un score à chaque joueur/équipe qui recevra un doublon par phrase. L'enseignant pourra utiliser les billets de banque photocopiables qui sont au bout de ce livret, et payer par chèque ou en doublons.

### CHASSE AU TRÉSOR

Mettez les doublons dans un coffret ou simplement dans une boîte, ce sera le trésor caché à découvrir.

Répartez dans la classe des morceaux de papier avec des indices, et donnez des indications aux joueurs afin qu'ils trouvent le premier, qui conduira au deuxième, et ainsi de suite jusqu'au trésor.

Exemple :

*Pour trouver le premier indice tu dois aller **devant** le tableau.*

Sur le morceau de papier devant le tableau (qui pourrait être par terre) on lira : *Cherche le deuxième indice **derrière** la porte...*

*Cherche le troisième indice **sur** le pupitre d'Aurélien... Cherche le quatrième indice **sous** le bureau du prof...*

*Cherche le cinquième indice **entre** la chaise de Sophie et celle d'Angélique... Cherche le sixième indice **sur** la fenêtre (on pourrait le coller sur la fenêtre)...*

*Cherche le septième indice **à côté de** l'armoire... Le trésor est **dans** la corbeille !*



# SOLUTIONS



PAULETTE  
est **dans**  
le bateau.



MOMO  
est **entre**  
deux sacs.



BLANCHE  
est **à côté**  
du puits.



TITINE  
est **dans**  
l'escalier.



BABY  
est **dans**  
le tonneau.



JOJO  
est **dans**  
le puits.



CYRIL  
est **dans**  
le sac à dos.



ROBERT  
est **dans**  
la caisse.



GEORGE  
est **derrière**  
la barque.



ROGER  
est **au-dessus**  
du requin.



YOYO  
est **à côté**  
du canon.



FÉLIX  
est **entre**  
deux requins.



LUCIE  
est **entre**  
deux buissons.



JIM  
est **au-dessus**  
du gouvernail.



TOM  
est **à côté**  
du gouvernail.



VÉRO  
est **sous**  
le parasol.



JEAN  
est **entre**  
deux récifs.



YVAN  
est **devant**  
la palissade.



**BEN**  
est **sur**  
le rocher.



**ÉLOI**  
est **dans**  
la grotte.



**JULES**  
est **sous**  
le drapeau.



**SOPHIE**  
est **derrière**  
la porte.



**ANNIE**  
est **sur**  
la tour.



**ROSE**  
est **sur**  
le balcon.



**TOCK**  
est **sous**  
le balcon.



**TED**  
est **sur**  
le tremplin.



**BELLE**  
est **à côté**  
de Garcia.



**GARCIA**  
est **à côté**  
de Belle.



**BOULE**  
est **derrière**  
la lanterne.



**BLAS**  
est **derrière**  
la palissade.



**ALBERT**  
est **devant**  
la pancarte.



**KARL**  
est **au-dessus**  
du palmier.



**FRANCK**  
est **sous**  
l'échelle.



**LÉON**  
est **devant**  
le canon.



**FRISCO**  
est **devant**  
la porte.



**PACO**  
est **sous**  
la barque.



**BILL**  
est **sous**  
la falaise.



**DORMEUR**  
est **sous**  
la lanterne.



**FLICK**  
est **sous**  
le toboggan.



**BLOB**  
est **entre**  
deux sabots.



**MIN**  
est **derrière**  
la marmite.



**FIDEL**  
est **devant**  
la marmite.



**BOBO**  
est **sous**  
la voile.



**GERONIMO**  
est **derrière**  
le mur.



**PÉCOS**  
est **devant**  
l'âne.



**GIL**  
est **derrière**  
les barreaux.



**TICO**  
est **sur**  
les cages.



**COQUIN**  
est **dans**  
les cages.



**LOUIS**  
est **entre**  
deux palmiers.



**BIDULE**  
est **dans**  
la tour.



**PAQUITO**  
est **sur**  
le toboggan.



**BART**  
est **derrière**  
le canon.



**RIFF**  
est **derrière**  
le drapeau.



**ANIBAL**  
est **sur**  
l'échelle.



**MICRO**  
est **entre**  
deux tortues.



**JACK**  
est **au-dessus**  
du parasol.



**BIG**  
est **entre**  
deux colonnes.



**PÉPÉ**  
est **dans**  
la chambre d'hôtel.



V09670 - Istruzioni - (95172 F)

L'île aux propositions de Joy Olivier  
© 2012 ELI s.r.l.  
B.P. 6 – 62019 Recanati – Italie  
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851  
[www.elionline.com](http://www.elionline.com)

Version française : Dominique Guillemant  
Direction artistique : Letizia Pigni  
Rédaction ELI : Maria Cristina Izzo  
Responsable de Production : Francesco Capitano  
Conception graphique : Giorgio Di Vita  
Imprimé en Italie par Tecnostampa – Recanati  
ISBN 978-88-536-1363-9

Toute reproduction totale ou partielle de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, photocopie, photographie ou autre, est formellement interdite – même pour un usage didactique ou personnel – sans autorisation des auteurs et des éditeurs.