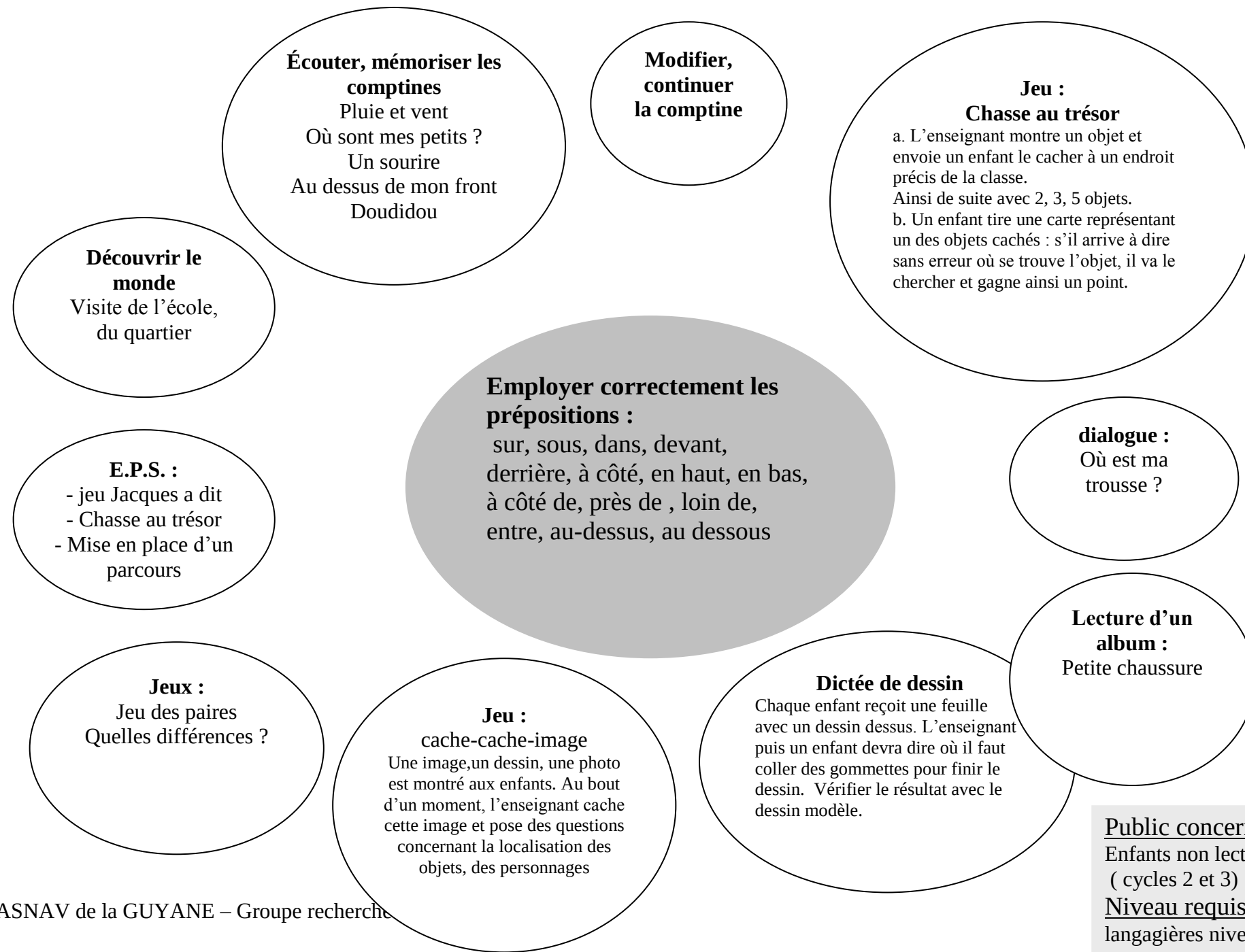


Améliorer ses compétences linguistiques : les prépositions de lieu



Public concerné :

Enfants non lecteurs – 5 à 8 ans
(cycles 2 et 3)

Niveau requis : compétences
langagières niveau seuil

Améliorer ses compétences linguistiques : les prépositions de lieu

	IMPREGNATION	EXPRESSION
comptines	Écouter, mémoriser les comptines, les jeux de doigt	Les répéter, les interpréter. Les continuer, les prolonger, en inventer d'autres à la manière de.
jeu : chasse au trésor	Comprendre la consigne de l'enseignant et aller cacher l'objet au bon endroit.	Dire correctement où est caché l'objet représenté par l'image tirée au sort.
album	écouter le récit de l'album	Faire semblant de lire l'album Dicté à l'enseignant un récit à la manière de « Qui fait peur ? » : par exemple : « Qui fait rire ? »
dialogue	écouter, mémoriser le dialogue	jouer le dialogue le modifier
jeu : dictée de dessins	Comprendre et exécuter la consigne.	Vérifier ensuite sur l'image.
jeu cache-cache images	observer l'image. Ecouter la description faite par l'enseignant.	Répondre correctement aux questions. Vérifier ensuite sur l'image.
jeu de kim	écouter, comprendre, mémoriser l'énoncé associé à chaque carte.	Énoncer correctement la phrase associée à la carte cachée.
jeu des paires		Demander la carte voulue en employant correctement l'énoncé associé à cette carte.
jeu : Quelles différences ?		Découvrir et expliquer les 3 différences qui existent entre les 2 photos. prolongement : demander aux enfants de réaliser 2 dessins légèrement différents. Reprendre le jeu avec les dessins ainsi réalisés.

TRANSFERT	
Découvrir le monde	visite de l'école, du quartier, du marché. Prise de photos. Description de ces photos.
E.P.S.	Jacques a dit est un jeu qui se joue à plusieurs : un maître de jeu, et plusieurs joueurs. Le maître de jeu annonce des ordres faisant souvent référence aux parties du corps (par exemple, mettez les mains sur la tête, mettez-vous dans le cerceau, etc.). Les joueurs ne doivent exécuter les actions que lorsque l'ordre est précédé de l'introduction : Jacques a dit....

Comptines

Pluie et vent	Où sont mes petits?
Plic ! Ploc ! La pluie tombe sur le toit	« Où sont mes poussins ? » crie le colibri.
Plic !Ploc ! La pluie tombe dans les bois !	« Ils ne sont pas sous le manguier » crie le fourmilier
Hou !Hou ! Le vent souffle sous la porte	« Ils ne sont pas dans la rue » crie la tortue
Hou !Hou ! Le vent prend les feuilles mortes	« Ils ne sont pas sur le banc » crie le caïman
Madame la pluie, restez dehors ! Monsieur le vent, soufflez moins fort !	« Ils ne sont pas derrière le lit » crie le kikiwi « Ne faites pas tant de bruit, ils sont ici, dans leur nid » dit la souris.
Un sourire	Au dessus de mon front
Derrière la barrière Il y a un jardin	Au dessus de mon front Il y a le plafond
Au milieu du jardin Il y a une maison	Par-dessus le plafond Le grenier de la maison
Dans cette maison Il y a un escalier	Au dessus du grenier Le toit de la maison
En haut de cet escalier Il y a une porte	Et tout autour Quatre grands murs
derrière cette porte Il y a une chambre	Avec des fenêtres Pour voir à travers
Dans cette chambre Il y a un petit lit	Avec des portes Pour qu'on sorte
Dans ce petit lit Il y a un enfant qui fait un sourire A sa maman !	Et sous mes pieds Il y a le plancher dessous le plancher La cave et le garage

Comptines

A Saint-Laurent	Qu'y a-t-il dedans ?
A Saint-Laurent, il y a une rue. Dans cette rue, il y a une maison. Dans cette maison, il y a un escalier. En haut de cet escalier, il y a une chambre. Dans cette chambre, il y a une table. Sous cette table, il y a un tapis. Sur ce tapis, il y a une cage. dans cette cage, il y a un nid. Dans ce nid, il y a un œuf. Dans cet œuf, il y a un oiseau. L'oiseau renversa l'œuf. L'œuf renversa le nid. le nid renversa la cage. La cage renversa le tapis. Le tapis renversa la table. La table renversa la chambre. La chambre renversa l'escalier. L'escalier renversa la maison. La maison renversa la rue. La rue renversa la ville de Saint-Laurent.	Il passe une voiture, qu'y a-t-il dedans ? - Un panier. Qu'y a-t-il dans le panier ? - De la paille. Qu'y a-t-il dans la paille ? - Une poule. Qu'y a-t-il sous la poule ? - Un œuf. Qu'y a-t-il dans l'œuf ? - Le blanc. Qu'y a-t-il dans le blanc ? - Le jaune. Qu'y a-t-il dans le jaune ? - Une aiguille. Qu'y a-t-il dans l'aiguille ? - Un trou. Qu'y a-t-il dans le trou ? - Une grosse bête qui court après toi.
Doudidou	
La table est dans la classe. Doudidou, doudida (bis) Et sous la table, il y a une chaise. Et sous la table, il y a une chaise. La chaise est sous la table. La table est dans la classe. Et sur la chaise, il y a moi, Et sur la chaise, il y a moi. Je suis sur la chaise. La chaise est sous la table. La table est dans la classe.	

Dialogue

Moni	- Où as-tu caché ma trousse, Isabel ?
Isabel	- Cherche, Marco, cherche-la !
Moni	- Elle est dans ton cartable ?
Isabel	- Non, c'est froid ! C'est froid !
Moni	- Elle est derrière la porte ?
Isabel	- Non, c'est très très très froid !
Moni	- Sur l'armoire !
Isabel	- Non, mais ça se réchauffe !
Moni	- Elle est dans le panier ?
Isabel	- Bravo ! Tu as gagné !
Moni	- Chipie ! Chipie ! Chipie !

JEU : Chasse au trésor

a. L'enseignant montre un objet et envoie un enfant le cacher à un endroit précis de la classe. Ainsi de suite avec 2, 3, 5 objets.

b. Un enfant tire une carte représentant un des objets cachés : s'il arrive à dire sans erreur où se trouve l'objet, il va le chercher et gagne ainsi un point.

Par exemple :

1. « Va poser cette **règle** sur la table derrière le tableau bleu. »
2. « Va poser ces **ciseaux** dans le placard sous l'évier, porte de droite »
3. « Va poser ce **stylo** sur la table en bois, à gauche du petit panier. »
4. « Va poser ce **crayon de mine** sur l'étagère, dans la caisse verte. »
5. « Va poser ce **feutre** dans l'entrée, sous le paillason. »
6. « Va poser ce **livre** à droite du bureau, sous le parapluie. »
7. « Va poser ce **pot de colle** sous l'évier, dans le trou sous le placard»
8. « Va poser ce **classeur** derrière le bureau, sur ma chaise. »
9. « Va poser cette **gomme** sur le bureau, derrière la gourde. »
10. « Va poser cette **éponge** par terre à droite de l'évier ».

Améliorer ses compétences linguistiques : les prépositions de lieu



LE JEU DES PAIRES

But du jeu : Rassembler le plus de paires possibles

Matériel : de 6 à 10 paires de cartes avec un dessin correspondant à l'énoncé voulu.

Démarche et règle :

L'enseignant présente les cartes et les désigne oralement : l'oiseau est dans la cage, Moni est sur la toupie, l'ocelot est à côté du frigo, ...

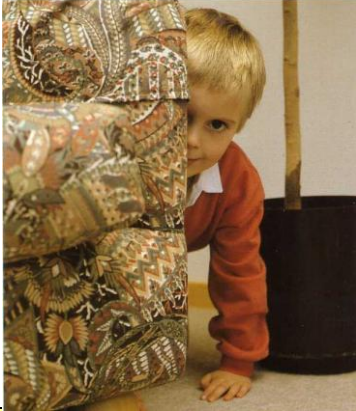
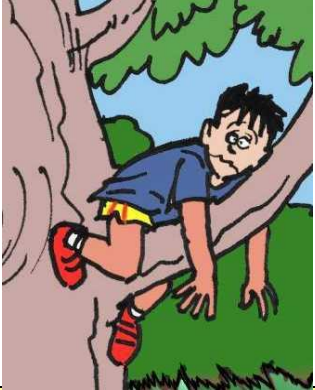
Elle explique que 2 cartes identiques forment une paire.

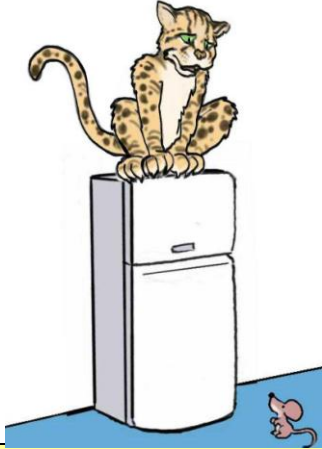
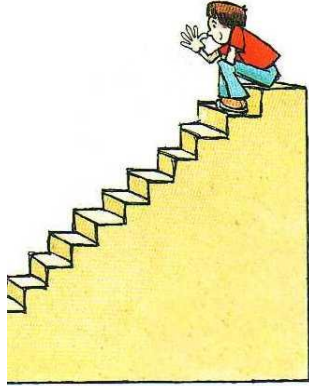
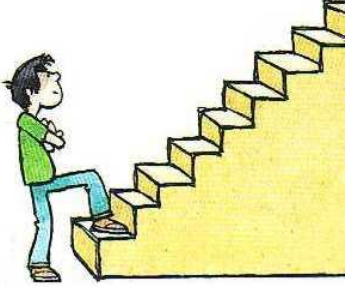
Dans les premières parties, les cartes sont posées sur la table, visibles par tous.

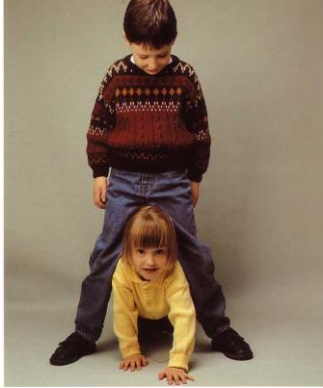
Pour en avoir 2 pareilles, chaque joueur, l'un après l'autre, doit demander à celui qui l'a, la carte qui lui manque et ceci sans la montrer du doigt, afin qu'il s'exprime oralement.

Au début, l'enseignant aide les enfants et formule la phrase correcte : « Je voudrais le bébé qui est dans le hamac ». Elle rectifie les phrases incorrectes en les reformulant. Le gagnant est celui qui a constitué le plus grand nombre de paires.

Variante à mettre en place quand tous les enfants ont bien compris la règle du jeu : chaque joueur cache ses cartes.

LOCALISER	LOCALISER	LOCALISER	LOCALISER
			
L'oiseau est dans la cage.	Moni est sur la toupie.	L'ocelot est à côté du frigo.	L'ocelot est dans le frigo.
LOCALISER	LOCALISER	LOCALISER	LOCALISER
			
le bébé est dans le hamac.	Le garçon est derrière le canapé.	Le caïman est sous la voiture.	Le garçon est sur la branche.

LOCALISER	LOCALISER	LOCALISER	LOCALISER
			
Les chiffons sont sous la boîte rouge.	L'ocelot est sur le frigo.	Le garçon est sous le pont.	Le garçon est en haut de l'escalier.
LOCALISER	LOCALISER	LOCALISER	LOCALISER
			
Le garçon est en bas de l'escalier.	Ils sont dans la pirogue.	Le garçon a mis une craie sur son nez.	Le garagiste est sous la voiture.

LOCALISER	LOCALISER	LOCALISER	LOCALISER
			
Le garçon passe par-dessus le mur.	La fille passe entre les jambes du garçon.	La voiture tourne à droite.	La voiture tourne à gauche.
LOCALISER	LOCALISER	LOCALISER	LOCALISER
			
Le garçon passe par-dessus le mur.	Les tableaux sont au-dessus de la table.	La maman est entre ses enfants.	Les deux enfants sont face à face.

QUELLES DIFFÉRENCES ?

Objectifs langagiers :

expliquer, justifier et localiser

Objectifs linguistiques :

Employer correctement les locutions : sur, sous, derrière, par-dessus, en haut, en bas, à gauche.

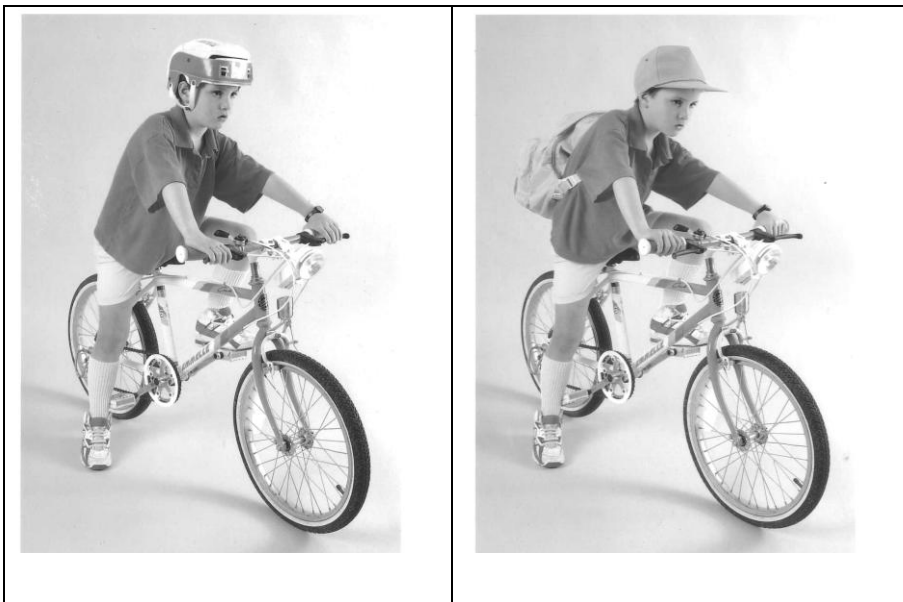
Matériel : boîte - jeu « Quelles différences ? », disponible au CASNAV

But du jeu :

Découvrir et expliquer les 3 différences qui existent entre les 2 photos.

Les différences sont de plusieurs ordres :

- un objet manque sur une des photos.
- un objet est remplacé par un autre.
- Un objet est positionné différemment.
- Un objet est identique, à part la couleur.
- Les objets sont de tailles différentes ou leur nombre est différent.

**Prolongement :**

Demander aux enfants de réaliser 2 dessins légèrement différents.

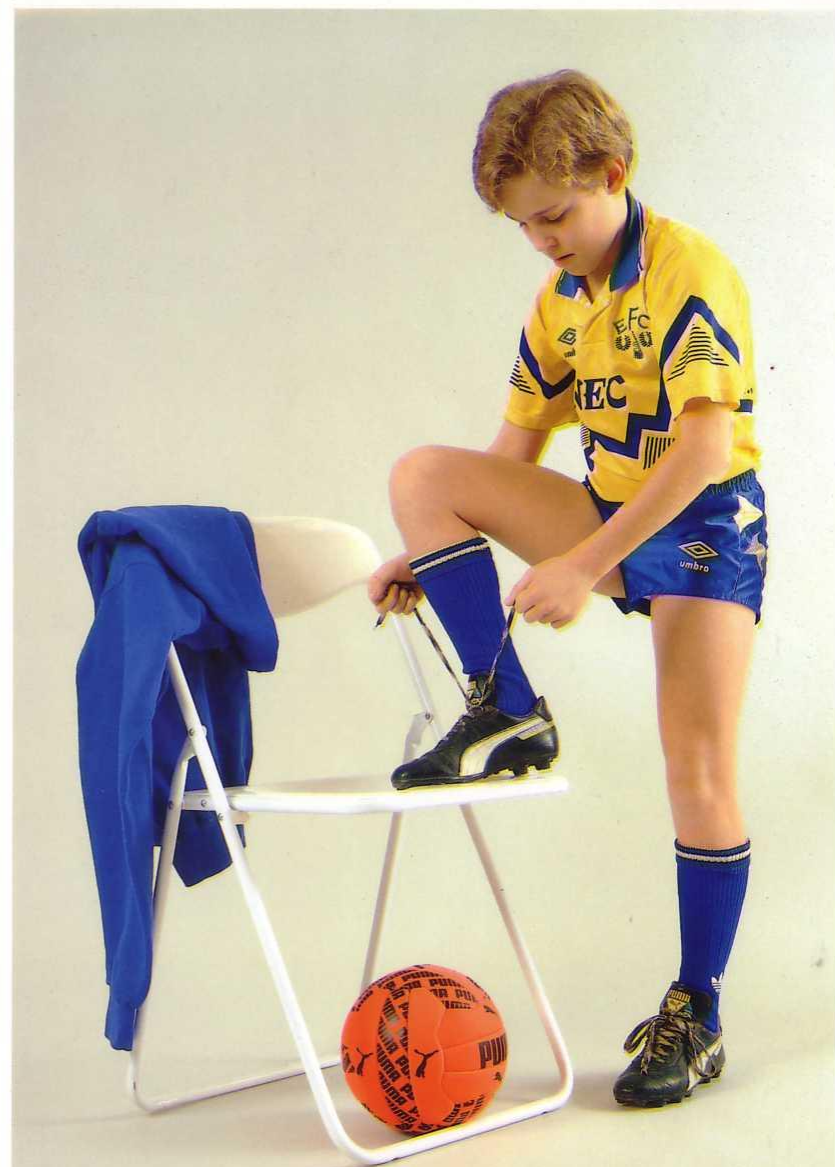
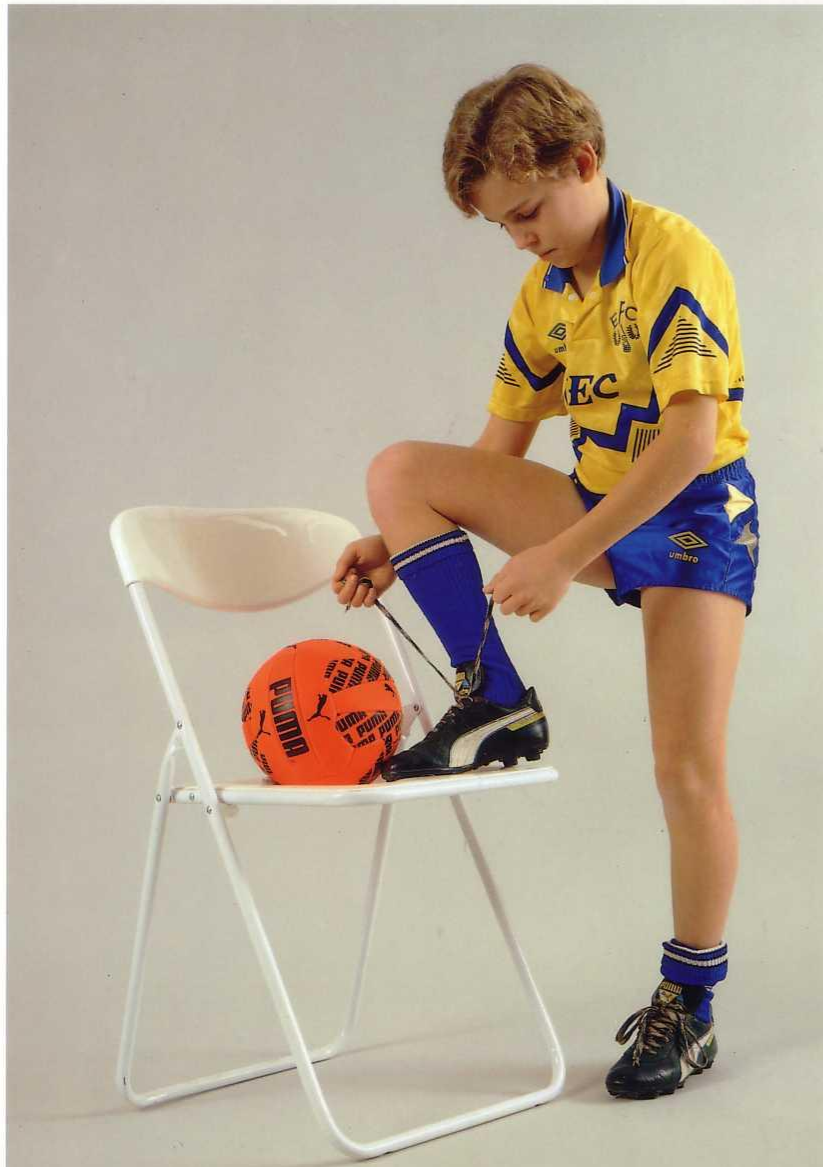
Recommencer le jeu avec les dessins ainsi réalisés.

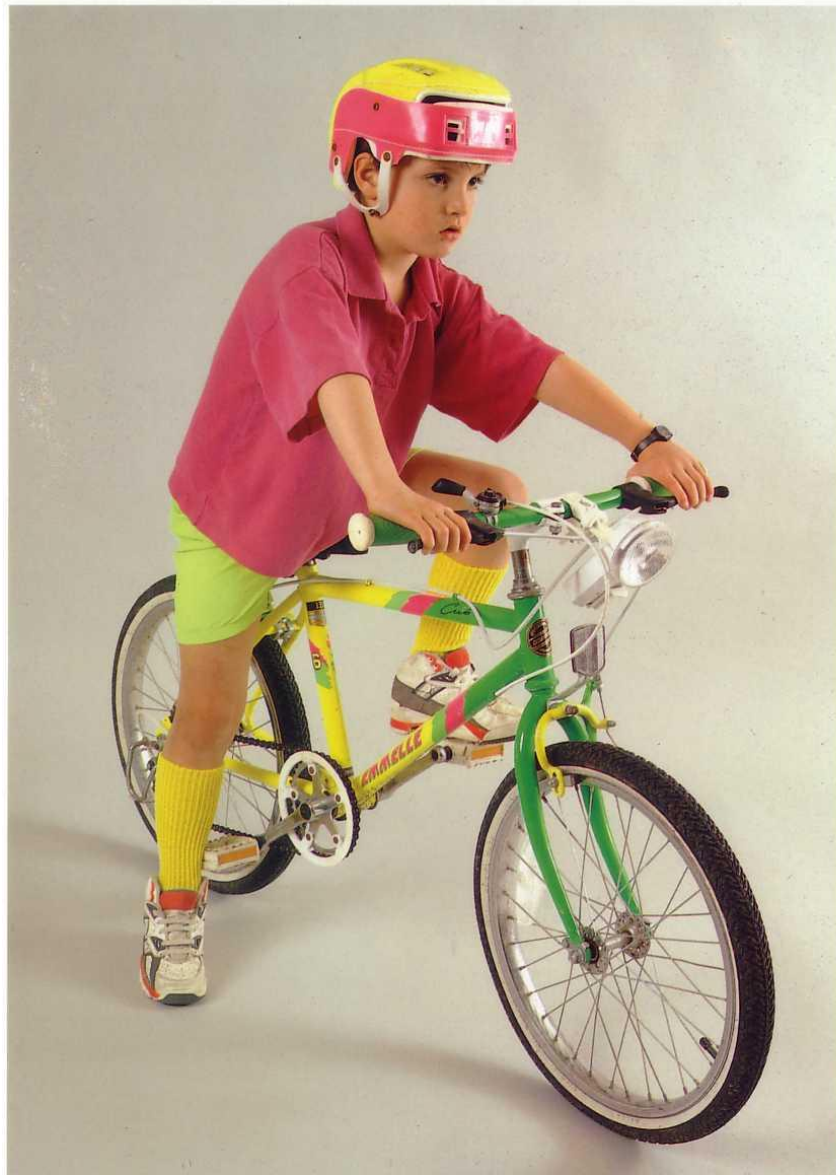


Améliorer ses compétences linguistiques : les prépositions de lieu



Améliorer ses compétences linguistiques : les prépositions de lieu





Améliorer ses compétences linguistiques : les prépositions de lieu

