

Fiche gamifiée — « à » vs « de » (prépositions)

Objectif : maîtriser le choix entre **à** et **de** en contexte réel. Jouez, gagnez des points, débloquez des badges, affrontez le « Boss des Prépositions » et suivez votre progression.

0) Règles du jeu

- **Points (XP)** : +2 par bonne réponse / +1 si corrigé après indice / -1 par hésitation > 20s.
 - **Combo** : 3 bonnes d'affilée = +2 bonus ; 5 = +5 bonus.
 - **Badges** : *Sprinteur* (exos 1-10 < 4 min), *Gramma-ninja* (aucune faute niveau 3), *Sensei* (100% Boss + Défis experts).
 - **Jokers** (max 3) : *Indice*, *Exemple*, *Rappel règle* (coût 1 point chacun).
 - **Matériel** : stylo de couleur pour vos corrections ; chronomètre.
-

1) Warm-up (Niveau 1 — Réflexes)

Consigne : complétez par **à** ou **de**. Visez 90% en ≤ 3 minutes.

1. Il a réussi ___ convaincre le jury.
2. Nous hésitons ___ lancer la campagne.
3. Elle a oublié ___ joindre le devis.
4. C'est facile ___ dire, plus dur ___ faire.
5. Ils viennent ___ clore l'audit.
6. Merci ___ avoir répondu.
7. Il tient ___ préserver la qualité.
8. On parle ___ risques cachés.
9. Parlez-en ___ la cheffe de projet.
10. Cette clé sert ___ resserrer l'écrou ; servez-vous ___ la clé dynamométrique.

Mini-barème : 0-6 → 0★ | 7-8 → 1★ | 9 → 2★ | 10 → 3★ (+2 XP combo si sans joker)

2) Quêtes ciblées (Niveau 2 — Thématiques)

2.1 Fonction vs Contenu

Rappel flash : *verre à vin* (usage) ≠ *verre de vin* (contenu).

Complétez :

1) salle ___ manger ; verre ___ eau ; carte ___ puce ; boîte ___ chocolats ; politique ___ qualité ; moteur ___ essence.

Bonus : justifiez en 3 mots (usage / contenu / appartenance / matière...).

2.2 Verbes « à » vs « de »

Reliez chaque verbe à sa préposition puis créez 1 phrase : - **à** : aider, apprendre, arriver (réussir), chercher, commencer, continuer, se mettre, tenir

- **de** : accepter, arrêter, éviter, essayer, oublier, permettre, promettre, proposer

Défi 60s : inventez une phrase regroupant 2 verbes « à » et 2 verbes « de ».

2.3 Parler/penser/manquer/servir/jouer

Choisissez la bonne construction et justifiez :

- parler __ quelqu'un / parler __ quelque chose
 - penser __ (rappel) / penser __ (opinion)
 - manquer __ quelqu'un / manquer __ quelque chose
 - servir __ ouvrir / se servir __ l'outil
 - jouer __ tennis / jouer __ guitare
-

3) Scénarios (Niveau 3 — Mise en situation)

Consigne : réécrivez en choisissant **à/de** ; soulignez l'indice sémantique (usage/destinataire vs contenu/provenance...).

1. Nous avons tout __ gagner __ formaliser trois messages clés.
2. Le service est ouvert __ 8h __ 18h ; fermetures __ partir __ lundi.
3. Je me souviens __ vous avoir écrit ; pensez __ vérifier les pièces.
4. Elle parle __ budget directement __ Karim.
5. On a changé __ outil ; changeons __ méthode aussi.
6. Il rêve __ lancer une gamme et parvient __ convaincre le comité.

Critères : justesse (2), justification (1), fluidité (1).

Objectif : ≥ 8/10 sans joker → Badge *Grammar-ninja*.

4) Boss Fight — « Le Minotaure des Prépositions » (Niveau 4)

Format : 8 items à choix rapide, 20 secondes par item.

- A. C'est important __ sécuriser ; c'est simple __ expliquer avec un schéma.
- B. Il serait prudent __ reporter ; on a beaucoup __ questions après l'audit.
- C. Je tiens __ te remercier ; j'ai besoin __ ton avis.
- D. Il a joué __ la loterie puis __ la batterie toute la nuit.
- E. Que penses-tu __ cette stratégie ? Tu pensais __ ces risques ?
- F. Merci __ être venus ; heureux __ vous accueillir.
- G. Elle arrive __ tout faire seule ; elle risque __ s'épuiser.
- H. Ce dossier est __ Samir ; ils reviennent __ Rabat demain.

Score : 14–16 XP = Victoire / 10–13 = Victoire de justesse / < 10 = Revanche.

5) Défis Experts (Niveau 5)

- 1) Transformez 5 « *Il est + adj + de* » en « *C'est + adj + à* » en gardant le sens.
- 2) Rédigez un paragraphe (80–120 mots) intégrant au moins : 3 verbes + **à** + inf., 3 verbes + **de** + inf., 1 paire piégeuse (penser/manquer/parler/servir/jouer), et 2 couples fonction/contenu.

Barème : Pertinence (4), Variété (3), Correction (3).

Badge : *Sensei* si $\geq 9/10$.

6) Streak & Progression

- **Calendrier de série** (cochez ♥ si séance < 10 min) :

L	M	M	J	V	S	D
♥						

- **Tableau de bord perso** :

Niveau	Score	Temps	Jokers	Badge
1				
2				
3				
4				
5				

7) Banque d'indices (à utiliser avec parcimonie)

- **Usage / Destinataire** → **à** : *machine à laver, écrire à Nour.*
 - **Contenu / Origine / Appartenance** → **de** : *boîte de vis, revenir de Fès, le stylo de Lina.*
 - **Adjectifs** : *Il est + adj + de / C'est + adj + **à* (aptitude/potentiel).
 - **Verbes « à »** : *aider, apprendre, arriver, chercher, commencer, continuer, se mettre, tenir...*
 - **Verbes « de »** : *accepter, arrêter, éviter, essayer, oublier, permettre, promettre, proposer...*
 - **Paires piégeuses** : *penser à/de, parler à/de, manquer à/de, servir à / se servir de, jouer à/de**.*
-

8) Corrections rapides (enseignant / auto-correction)

Solutions clés (sans développements) : - Warm-up 1–10 → **à, à, de, à/à, de, d', à, de, à, à/de** - Quêtes 2.1 (ordre proposé) → **à, d', à, de, de, à**
- Scénarios (ex. possibles) → 1 **à / à** ; 2 **de / à / à partir de** ; 3 **de / à** ; 4 **de / à** ; 5 **d' / le** ; 6 **de / à** - Boss A–H → **de / à ; de / de ; à / de ; à / de ; de / à ; d' / de ; à / de ; à / de**

Pour tout point litigieux, justifiez par la **règle** (usage/destinataire vs contenu/provenance) ou par la **régence** du verbe/adjectif.

9) Fiche imprimable & variantes

- Version **A4 « contrôle »** : sans indices, chronométrage à 6 min (N1–N3).
 - Version **A4 « atelier »** : avec banques d'indices et espace de justification.
 - Variante **classe entière** : quiz oral rapide (mains levées), puis *Boss Fight* en équipes.
-

_{© 2025 — fiche pédagogique gamifiée. Pour usage éducatif. Proposition de pied de page : leccoursgratuit.com.}