



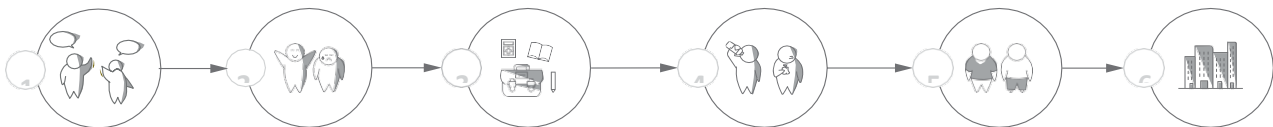
Matériel pédagogique et activités pratiques



Intégration linguistique

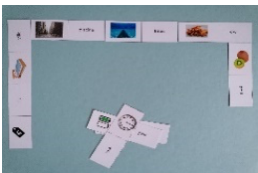
Communication et instruction de base
en langue française

Module 1 : Domino



a i o l m r e é v y u ou n j f s c ç h ch g b d z o u t p ph au eau

Activité ludique

Domino 	
Niveau :	Tous niveaux
Durée de l'activité :	10 minutes
Effectif :	Individuel ou en groupes de 2 à 3 personnes.
Compétences langagières sollicitées :	Lecture.
Matériel :	Un set de cartes-domino par personne ou par groupe. Timer.
Objectifs pédagogiques :	Lire les mots Nommer les images. Revoir le vocabulaire. Comprendre les consignes. Respecter les règles du jeu.
Types d'activités :	Manipuler les cartes. Organiser son espace de travail. Reconnaître et nommer les images. Lire et mémoriser les mots.
Savoirs linguistiques sollicités :	Vocabulaire à l'oral.

Déroulement et règles du jeu	
Variante 1 1 à 3 joueurs	<p>1. Les joueurs étalent toutes les cartes-domino face visible sur la table.</p> <p>2. Ils associent les images aux syllabes/mots en forme de serpent ou d'escalier en commençant par une carte jaune et en terminant par la deuxième carte jaune.</p> <p>Remarque : les deux cartes jaunes ne doivent pas nécessairement se rejoindre.</p>
Différenciation	Les joueurs en difficulté peuvent regarder dans le module.
Variante 2 2 à 3 joueurs	<p>1. Le formateur place une ou deux cartes jaunes face visible sur la table selon le nombre de joueurs.</p> <p>2. Il distribue ensuite le même nombre de cartes à chaque joueur. Les joueurs doivent cacher leurs cartes aux autres joueurs.</p> <p>3. Le formateur désigne le joueur qui commence.</p> <p>4. Le joueur cherche dans son set une carte correspondant à une des cartes sur la table et la pose à l'une ou l'autre extrémités de la chaîne.</p> <p>5. Il nomme l'image et lit le mot.</p> <p>6. C'est au tour du joueur suivant de jouer (dans le sens de l'aiguille).</p> <p>7. Celui qui pose en premier toutes ses cartes a gagné.</p> <p>Remarque : Le joueur qui n'a pas de carte-domino correspondante, passe son tour.</p>
Différenciation	<p>Si un des joueurs n'arrive pas à dénommer l'image ou à lire le mot, un autre joueur peut lui donner une indication (lecture labiale, première lettre ou syllabe, ...).</p> <p>Si aucun joueur n'arrive à dénommer l'image ou à lire le mot, ils peuvent regarder dans le module.</p>