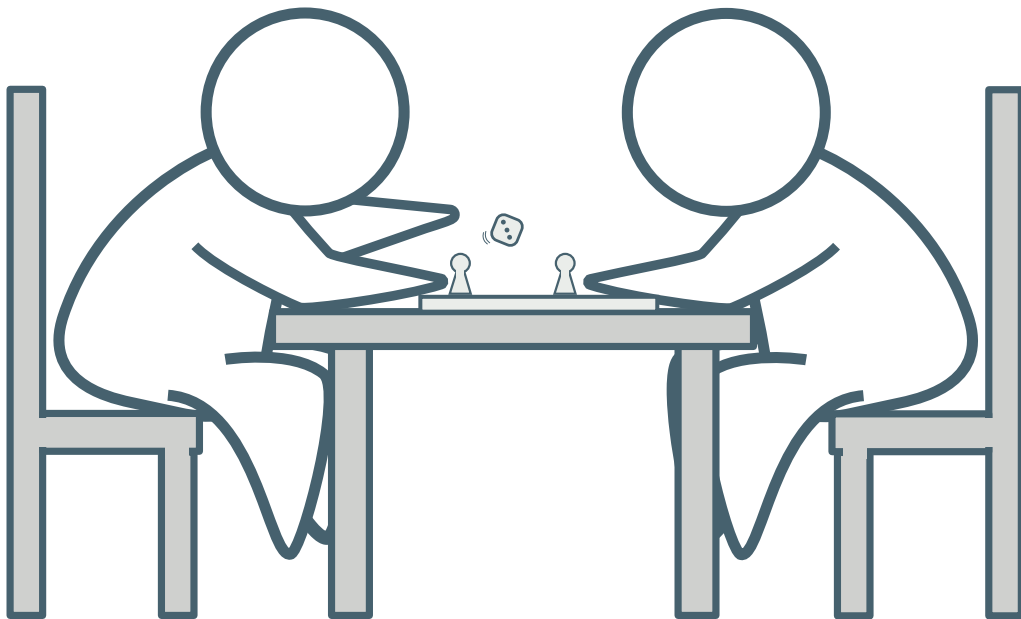




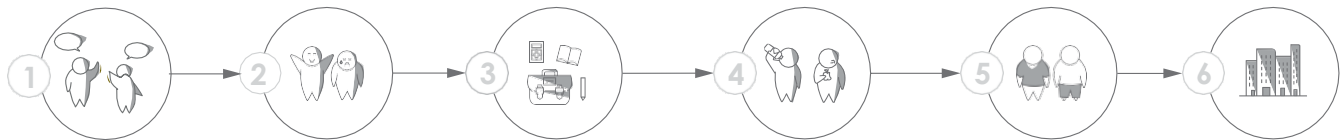
# Matériel pédagogique et activités pratiques



## Intégration linguistique


Communication et instruction de base  
en langue française

### Module 1 : J'ai ... qui a ... ?



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

<b>J'ai...qui a...?</b> 	
Niveau :	Tous niveaux
Durée de l'activité :	15 minutes
Effectif :	Toute la classe (minimum 4 joueurs)
Compétences langagières sollicitées :	Production orale
Matériel :	30 cartes imagées
Objectifs pédagogiques :	Nommer les images. Mémoriser et répéter les phrases du jeu en respectant l'intonation interrogative ou affirmative. Interagir dans un groupe. Attendre son tour de parole.
Type d'activité :	Entraîner les structures phrastiques du jeu. Mémoriser le lexique. Manipuler les cartes.
Savoirs linguistiques sollicités :	Vocabulaire à l'oral.
Étapes préliminaires au jeu :	Revoir le lexique avant de commencer l'activité. Faire répéter chaque apprenant les nouvelles structures phrastiques du jeu. Expliquer les règles du jeu .

<p>Déroulement et règles du jeu</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le formateur distribue les cartes.</li> <li>2. Le formateur garde une carte pour commencer le jeu. Il doit dire ce qu'il possède: « j'ai ... » en nommant l'image, mise en évidence <b>en haut</b> de la carte.</li> <li>3. Le formateur demande à la classe: « qui a ...? » en nommant la petite image située <b>en bas</b> de la carte.</li> <li>4. Les joueurs doivent uniquement regarder les images se trouvant <b>en haut</b> de la carte pour répondre.</li> </ol> <p>Le joueur qui possède la même image que celle demandée doit répondre : « j'ai ..... » et demande à son tour en nommant l'image qui se trouve <b>en bas</b> de la carte: « qui a ...? » .</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Il n'y a pas de gagnant, le jeu est fini quand il n'y a plus de cartes à nommer.</li> </ol>
<p>Différenciation</p>	<p>Si personne ne réagit à la question posée, le joueur montre l'image demandée à la classe.</p>
<p>Remarques</p>	<p>Idéalement, chaque joueur reçoit le même nombre de cartes.</p> <p>Dans une première phase, le formateur observe le déroulement du jeu et procède à des ajustements, si nécessaire ( réexpliquer les règles du jeu, ...).</p> <p>Les joueurs n'ont pas le droit de souffler la réponse aux autres joueurs, mais le formateur peut permettre à l'apprenant en difficulté de se faire aider par les autres apprenants grâce à la lecture labiale ou en prononçant la première lettre ou syllabe du mot.</p>