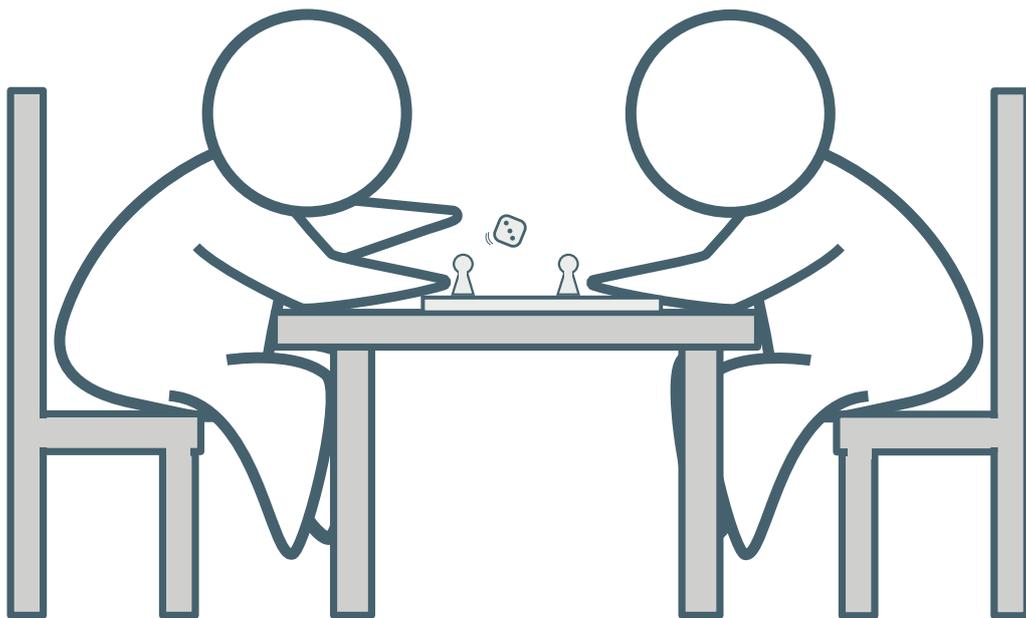




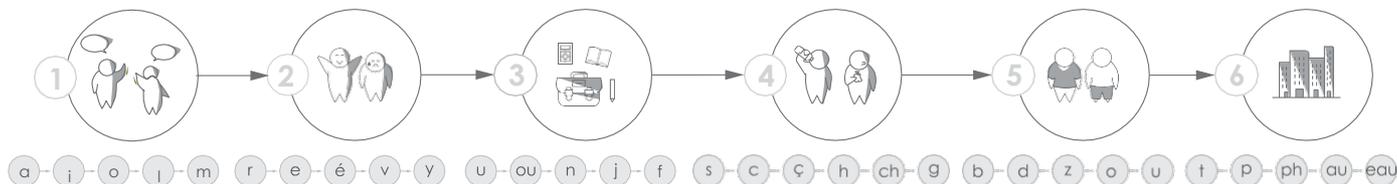
Matériel pédagogique et activités pratiques



Intégration linguistique

Communication et instruction de base
en langue française

Module 1 : Jeu de dés



Activité ludique

Jeu de dés à double entrée



Niveau :	Tous niveaux
Durée de l'activité :	20 minutes
Effectif :	Groupes de 2 à 4 joueurs.
Compétences langagières sollicitées :	Compréhension et production orale.
Matériel :	1 planche de jeu par groupe (format DIN A3) 1 dé blanc et un dé bleu par groupe
Objectifs pédagogiques :	Comprendre un tableau à double entrée. Compter. Nommer les chiffres. Revoir le vocabulaire. Comprendre et respecter les consignes. Nommer les images.
Types d'activités :	Comprendre un tableau à double entrée. Répéter et mémoriser le vocabulaire.
Savoirs linguistiques sollicités :	Vocabulaire

Étape préliminaire	<p>Un joueur nomme un objet/une image et un autre joueur devra donner sa position en plaçant les dés : blanc sur blanc et bleu sur bleu.</p> <p>Il répète le mot et nomme les chiffres des dés.</p> <p>Cette étape permet aux joueurs de comprendre le principe d'un tableau à double entrée.</p>
Déroulement	<p>Le formateur désigne le joueur qui commence.</p> <p>Le joueur lance les 2 dés et les place selon leur couleur : blanc sur blanc (rangées), bleu sur bleu (colonnes).</p> <p>Il cherche la case et nomme l'image.</p> <p>Différenciation : Si le joueur n'arrive pas à dénommer l'image, un autre joueur peut lui donner une indication (première lettre ou syllabe, lecture labiale, ...).</p> <p>Si aucun joueur n'arrive à dénommer l'image, ils peuvent regarder dans le module.</p> <p>Remarque : il est important de faire nommer le dé blanc avant le dé bleu afin que les apprenants s'habituent à lire de gauche à droite.</p>

