



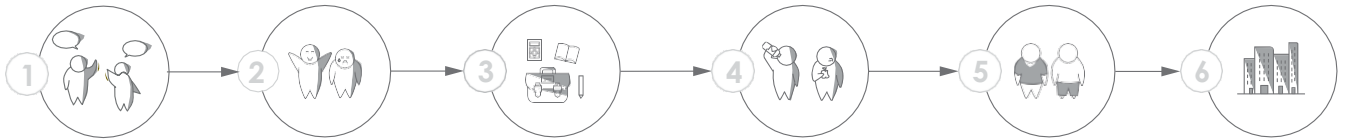
Matériel pédagogique et activités pratiques



Intégration linguistique

Communication et instruction de base
en langue française

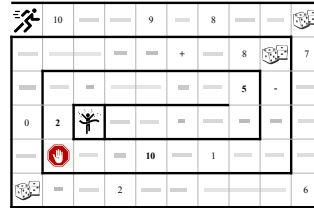
Module 1 : Jeu de l'oie (nombres)



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

Jeu de l'oie (nombres)



Niveau :	Tous niveaux
Durée de l'activité :	20 minutes
Effectif :	À partir de 2 joueurs
Compétences langagières sollicitées :	Production orale
Matériel :	Matrice plastifiée de 35 cases, un dé et des pions de couleurs différentes (un pion par joueur).
Objectifs pédagogiques :	Lire les nombres. s'entraîner au calcul mental. Utiliser les formules de politesse.
Type d'activité :	Répéter et mémoriser les nombres. Automatiser les calculs simples. Manipuler un dé et un pion.
Savoirs linguistiques sollicités :	Vocabulaire des nombres à l'oral.

Étapes préliminaires au jeu :	Revoir le lexique avant de commencer l'activité. Expliquer les règles du jeu. Former les groupes. Adapter le jeu selon la progression des apprenants.
Déroulement et règles du jeu. De 2 à 4 joueurs	<ol style="list-style-type: none"> 1. Choisir un pion. 2. Lancer le dé et avancer le pion suivant le chiffre obtenu. 3. Lire les nombres ou lire et résoudre l'opération de calcul. 4. Passer son tour, si on n'y arrive pas. 5. Le premier arrivé a gagné.
Pour les moins avancés, proposer deux niveaux de différenciation :	
Différenciation 1	Différencier à l'étape 3 : Le lanceur de dé se contente de donner la solution sans lire l'opération mathématique.
Différenciation 2	Différencier à l'étape 3 : Le lanceur de dé se contente de lire l'opération mathématique sans donner la solution.
Remarques	<p>Introduire une phase de découverte. Ensuite, observer le déroulement du jeu et procéder à des ajustements si nécessaire (rééquilibrer les groupes, répondre à des questions, réexpliquer les règles du jeu...).</p> <p>Le formateur est libre de choisir les réponses que les apprenants doivent produire.</p> <p>Le formateur peut mettre l'accent sur les règles du jeu en rajoutant que les joueurs n'ont pas le droit de souffler les mots.</p> <p>En revanche, ils peuvent donner une indication (mouvement des lèvres, première lettre ou syllabe du mot, proposer différentes possibilités...).</p>



10

$2 + 5 = ?$

$10 - 3 = ?$

9

$1 - 1 = ?$

8

$4 + 4 = ?$

$6 - 1 = ?$



$1 + 1 = ?$

$5 - 3 = ?$

$10 - ? = 3$

Deux

Zéro

+

$9 + 1 = ?$

8



7

Quatre

$6 - ? = 5$

Six

$9 - 9 = ?$

$1 + 1 = ?$

Sept

$7 - ? = 5$

5

-

$5 + 5 = ?$

0

2



$6 + 3 = ?$

$2 - 2 = ?$

Un

$3 + 3 = ?$

Huit

Neuf

$6 - 4 = ?$

$4 + ? = 6$



$8 - 5 = ?$

Cinq

10

$2 + 2 = ?$

1

$4 - ? = 1$

$5 - 0 = ?$

$5 - 5 = ?$

Dix

$2 + 1 = ?$

2

$7 + ? = 9$

Trois

$10 - 3 = ?$

$7 - 5 = ?$

$4 + 4 = ?$

6

