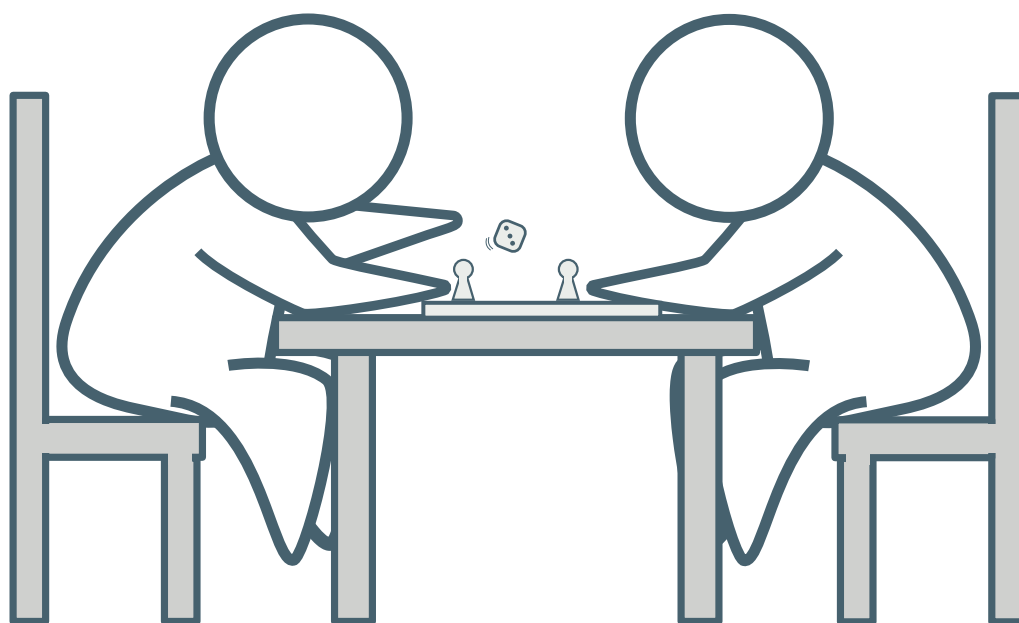




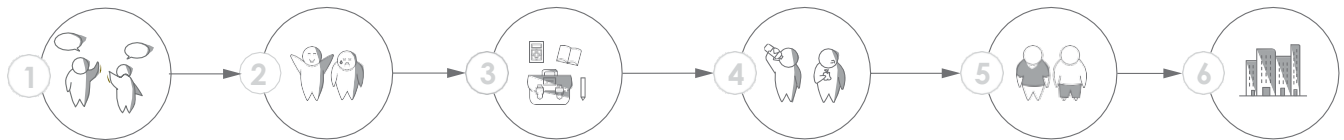
Matériel pédagogique et activités pratiques



Intégration linguistique

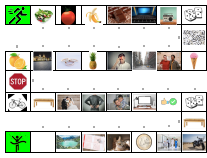
Communication et instruction de base
en langue française

Module 1 : Jeu de l'oie



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 	
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 :	Nommer les images. Respecter les règles du jeu. Utiliser les formules de politesse.
Type d'activité :	Répéter et mémoriser le lexique. Manipuler un dé et un pion.
Savoirs linguistiques sollicités :	Vocabulaire 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.

<p>Déroulement et règles du jeu.</p> <p>De 2 à 4 joueurs</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Choisir un pion. 2. Lancer le dé et avancer le pion suivant le chiffre obtenu. 3. Nommer l'image sur la case. 4. Passer son tour, si on ne connaît pas le mot. 5. Le premier arrivé a gagné.
<p>Pour les plus avancés, proposer deux niveaux de différenciation :</p>	
<p>Différenciation 1</p> <p>Niveau intermédiaire</p>	<p>Différencier à l'étape 3 :</p> <p>Les joueurs qui ne lancent pas le dé, posent la question : Qu'est-ce que c'est ? Le joueur répond par : C'est un.../C'est une... .</p>
<p>Différenciation 2</p> <p>Niveau avancé</p>	<p>Différencier à l'étape 3 :</p> <p>Le lanceur de dé doit dire 2 phrases. S'il s'arrête sur un ananas, il dit : C'est un ananas. J'aime l'ananas.</p>
<p>Remarques</p>	<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 la réponse aux autres joueurs.</p> <p>En revanche, ils peuvent donner une indication (lecture labiale, mime, première lettre ou syllabe du mot, proposer différentes possibilités...).</p>

