



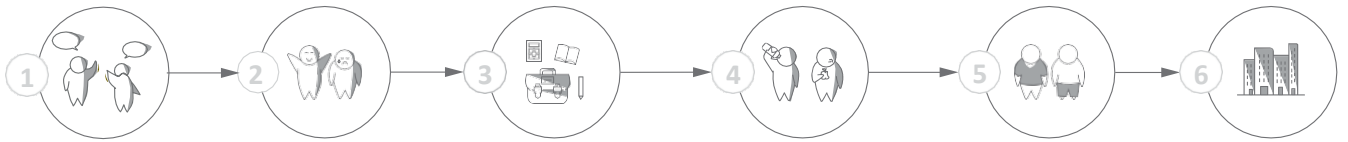
# Matériel pédagogique et activités pratiques



## Intégration linguistique

Communication et instruction de base  
en langue française

### Module 2 : 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

<b>Domino</b> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: flex; align-items: center;"> <span>une rose</span> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: flex; align-items: center;"> <span>un miroir</span> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: flex; align-items: center;"> <span>un radio</span> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: flex; align-items: center;"> <span>un rat</span> </div> </div>	
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
Objectifs pédagogiques	Lire les mots. Nommer les images. Revoir le vocabulaire. Comprendre les consignes. Respecter les règles du jeu.
Type d'activité	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

