



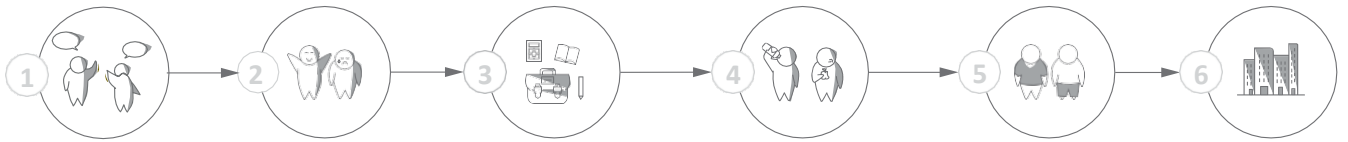
Matériel pédagogique et activités pratiques



Intégration linguistique





Communication et instruction de base
en langue française

Module 3 : 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

Domino		 une roue  une douche  un cou  un poulet
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	

Déroulement	
<p>Variante 1 1 à 3 joueurs</p> <p>Différenciation</p>	<p>1. Les joueurs étalent toutes les cartes-domino face visible sur la table.</p> <p>2. Ils associent les images aux syllabes/mots en forme de serpent ou d'escalier en commençant par une carte jaune et en terminant par la deuxième carte jaune.</p> <p>Remarque : les deux cartes jaunes ne doivent pas nécessairement se rejoindre.</p> <p>Les joueurs en difficulté peuvent regarder dans le module.</p>
<p>Variante 2 2 à 3 joueurs</p> <p>Différenciation</p>	<p>1. Le formateur place une ou deux cartes jaunes, face visible, sur la table, selon le nombre de joueurs.</p> <p>2. Il distribue ensuite le même nombre de cartes à chaque joueur. Les joueurs doivent cacher leurs cartes aux autres joueurs.</p> <p>3. Le formateur désigne le joueur qui commence.</p> <p>4. Le joueur cherche dans son set une carte correspondant à une des cartes sur la table et la pose à l'une ou l'autre extrémités de la chaîne.</p> <p>5. Il nomme l'image et lit le mot.</p> <p>6. C'est au tour du joueur suivant de jouer (dans le sens de l'aiguille).</p> <p>7. Celui qui pose en premier toutes ses cartes, a gagné.</p> <p>Remarque : Le joueur qui n'a pas de carte-domino correspondante, passe son tour.</p> <p>Si un des joueurs n'arrive pas à dénommer l'image ou à lire le mot, un autre joueur peut lui donner une indication (lecture labiale, première lettre ou syllabe, ...).</p> <p>Si aucun joueur n'arrive à dénommer l'image ou à lire le mot, ils peuvent regarder dans le module.</p>