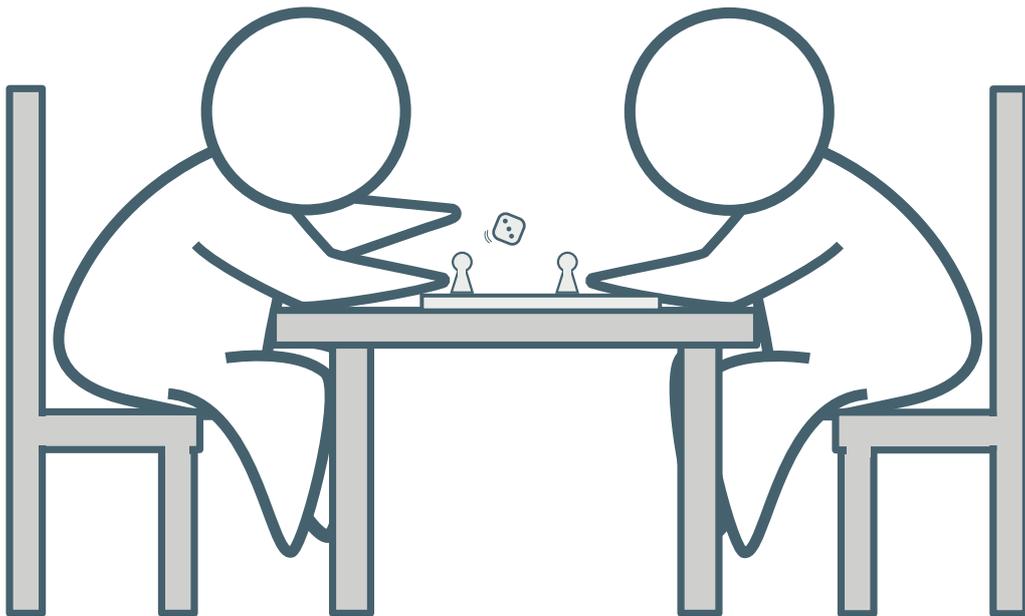




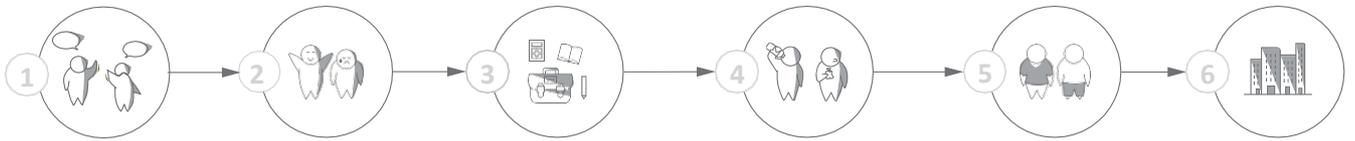
Matériel pédagogique et activités pratiques



Intégration linguistique

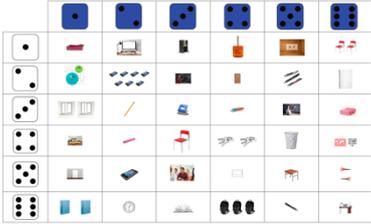
Communication et instruction de base
en langue française

Module 3 : Jeu de dés



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

<p>Jeu de dés à double entrée - classe</p> 	
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. Revoir le vocabulaire. Comprendre et respecter les consignes. Nommer les images avec l'article indéfini correspondant.
Type d'activité	Comprendre un tableau à double entrée. Répéter et mémoriser le vocabulaire.
Savoirs linguistiques sollicités	Vocabulaire à l'oral

Étapes préliminaires	<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, il dit « c'est un/une... » ou « ce sont des... » et nomme l'image.</p>
Différenciation	<p>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>
Remarque	<p>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>