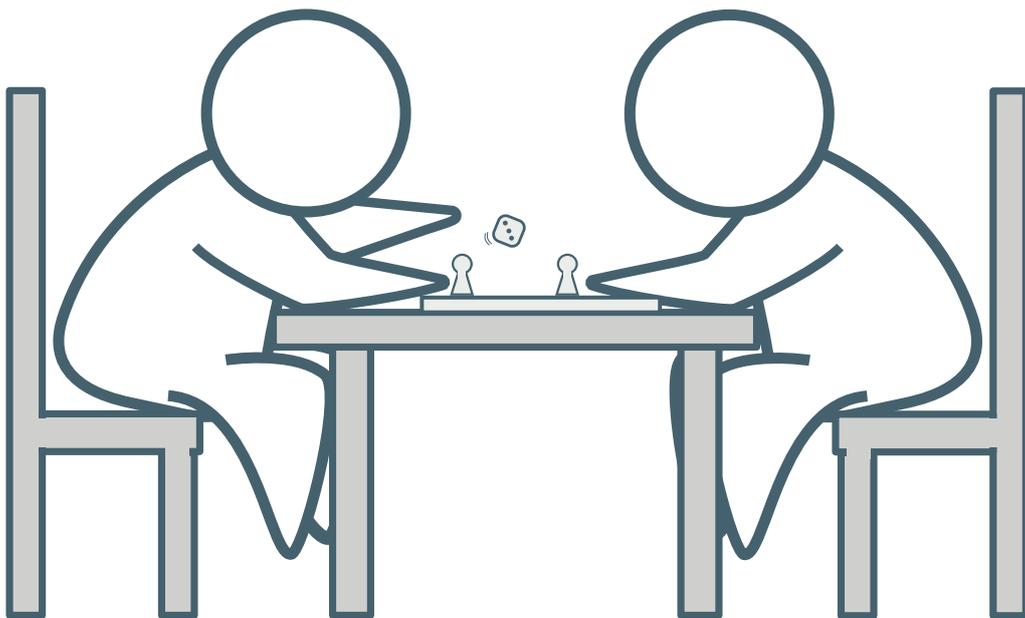




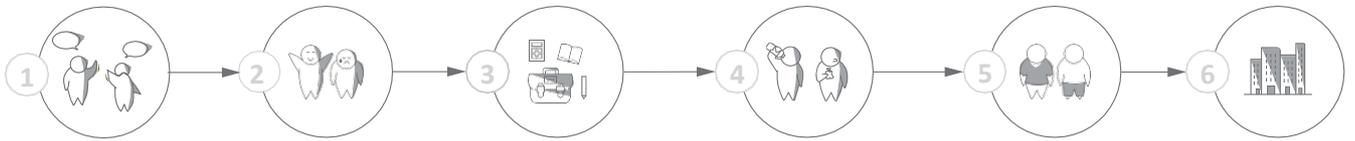
Matériel pédagogique et activités pratiques



Intégration linguistique

Communication et instruction de base
en langue française

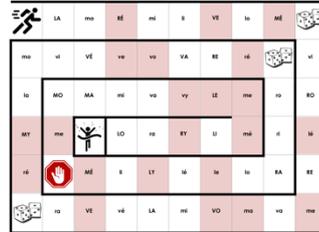
Module 2 : Jeu de l'oie



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 syllabes (modules 1 et 2)



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	Déchiffrer et lire les syllabes. Respecter les règles du jeu. Utiliser les formules de politesse.
Type d'activité	Répéter et mémoriser les sons. Manipuler un dé et un pion.
Savoirs linguistiques sollicités	Syllabes à l'oral
Étapes préliminaires	Revoir les sons avant de commencer l'activité. Expliquer les règles du jeu. Former les groupes. Adapter le jeu selon la progression des apprenants.

<p>Déroulement</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. Lire la syllabe sur la case. 4. Passer son tour, si on ne connaît pas la syllabe. 5. Le premier arrivé a gagné.
<p>Pour les plus avancés, proposer deux niveaux de différenciation.</p>	
<p>Différenciation 1</p>	<p>Différencier à l'étape 3 :</p> <p>Le joueur qui lance le dé doit trouver un mot avec la syllabe prononcée, seulement si le pion se trouve sur une case blanche.</p>
<p>Différenciation 2</p>	<p>Différencier à l'étape 3 :</p> <p>Le lanceur de dé doit trouver un mot avec la syllabe prononcée. Il doit ensuite, formuler une phrase avec le mot trouvé.</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 le fait que les joueurs ne doivent pas souffler les réponses.</p> <p>Par contre, ils peuvent donner une indication (lecture labiale, mime, première lettre ou syllabe du mot, proposer différentes possibilités...).</p>