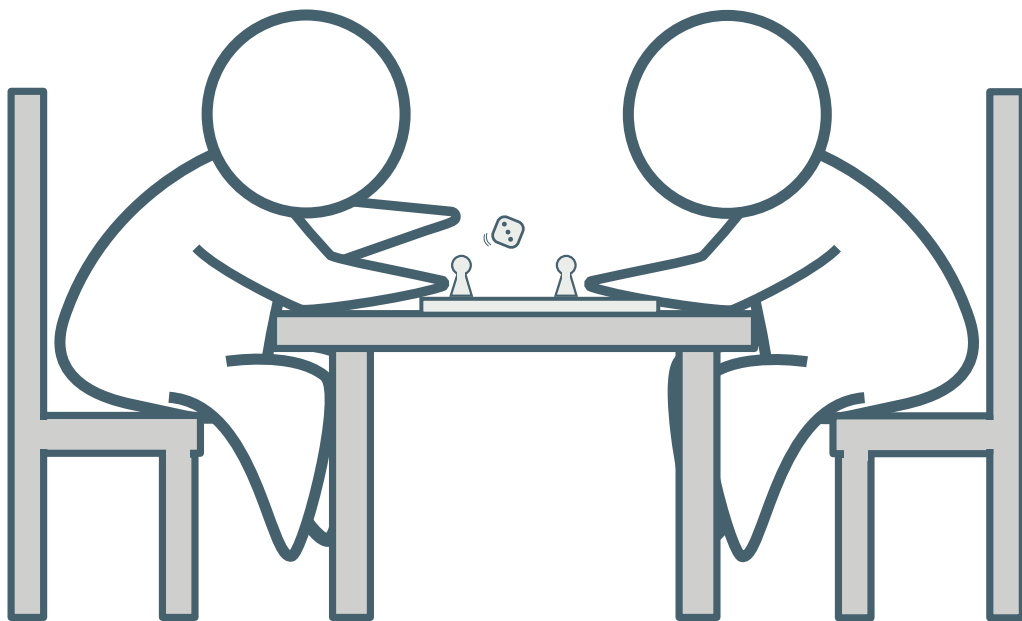




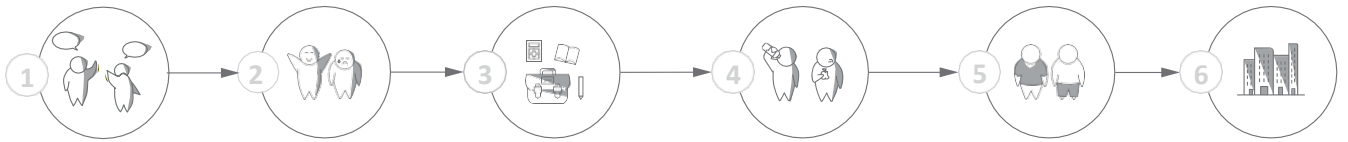
Matériel pédagogique et activités pratiques



Intégration linguistique

Communication et instruction de base
en langue française

Module 2 : Mémo-images



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 mémo-images | |
| Niveau | Tous niveaux |
| Durée de l'activité | 10 minutes |
| Effectif | De 2 à 4 joueurs |
| Compétences langagières sollicitées | Production orale |
| Matériel | <p>3 matrices plastifiées avec un tableau de 9 cases chacune :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tableau 1 avec 9 images. - Tableau 2 avec 3 images et 6 cases vides à compléter. - Tableau 3 avec 9 cases vides à compléter. <p>Un set de 9 cartes-images et 3 cartes-images supplémentaires (valise, mosquée, église). Un minuteur ou un sablier.</p> |
| Objectifs pédagogiques | <p>Entraîner et stimuler la mémoire. Manipuler les cartes. Respecter les règles du jeu. Utiliser les formules de politesse.</p> |
| Type d'activité | <p>Nommer et mémoriser les images. Mémoriser l'emplacement des images dans un tableau. Placer les cartes-images dans les cases du tableau.</p> |
| Savoirs linguistiques sollicités | Vocabulaire à l'oral |

| | |
|--|--|
| Étapes préliminaires | Revoir le vocabulaire avant de commencer l'activité. Expliquer les règles du jeu. Former les groupes de 2 à 4 joueurs. Adapter le jeu selon la progression des apprenants. |
| Déroulement Tableaux 1 et 2 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Le premier joueur du groupe nomme les images du tableau 1. 2. S'il ne connaît pas les réponses il passe son tour. 3. S'il nomme correctement les images du tableau, il dispose de 30 secondes pour mémoriser leur emplacement. <p>Le formateur lui donne les 6 cartes-images requises pour compléter le tableau 2 sans regarder le tableau 1.</p> <p>Le joueur dispose d'1 minute pour compléter les cases vides du tableau 2 en respectant l'emplacement des images mémorisées au tableau 1.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. S'il remplit correctement le tableau dans le délai, il a gagné et c'est au joueur suivant de jouer. 5. S'il ne réussit pas, il peut tenter sa chance une deuxième fois après que les autres joueurs ont terminé de jouer. |
| Pour les plus avancés, proposer deux niveaux de différenciation. | |
| Différenciation 1 Tableaux 1 et 2 | Différencier à l'étape 5 : Le joueur reçoit un set de cartes dont le nombre est supérieur aux cases à compléter du tableau 2. Il doit éliminer les cartes intruses et les placer ensuite au bon endroit. Il dispose d'un délai d'1 minute. |
| Différenciation 2 Tableaux 1 et 3 | Différencier à l'étape 5 : Le joueur reçoit un set de 9 cartes. Le joueur dispose d'1 minute pour compléter toutes les cases du tableau 3 en respectant l'emplacement des mots mémorisés au tableau 1. |

| | |
|---|--|
| <p>Différenciation 3</p> <p>Tableaux 1 et 3</p> | <p>Différencier à l'étape 5 :</p> <p>Le joueur reçoit un set de cartes dont le nombre est supérieur aux cases à compléter du tableau 3.</p> <p>Il doit éliminer les cartes intruses et les placer ensuite au bon endroit. Il dispose d'un délai d'1 minute.</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>Pour désigner qui commence le jeu en premier, le formateur peut se baser sur l'âge d ces joueurs ou bien sur l'ordre alphabétique des prénoms.</p> <p>Le formateur peut mettre l'accent sur les règles du jeu en précisant que les joueurs n'ont pas le droit de souffler la réponse ou d'indiquer l'emplacement des cartes aux autres joueurs.</p> <p>Par contre, ils peuvent donner d'autres indications (la lecture labiale, le mime, la première lettre de la syllabe, ou proposer différentes possibilités...).</p> |