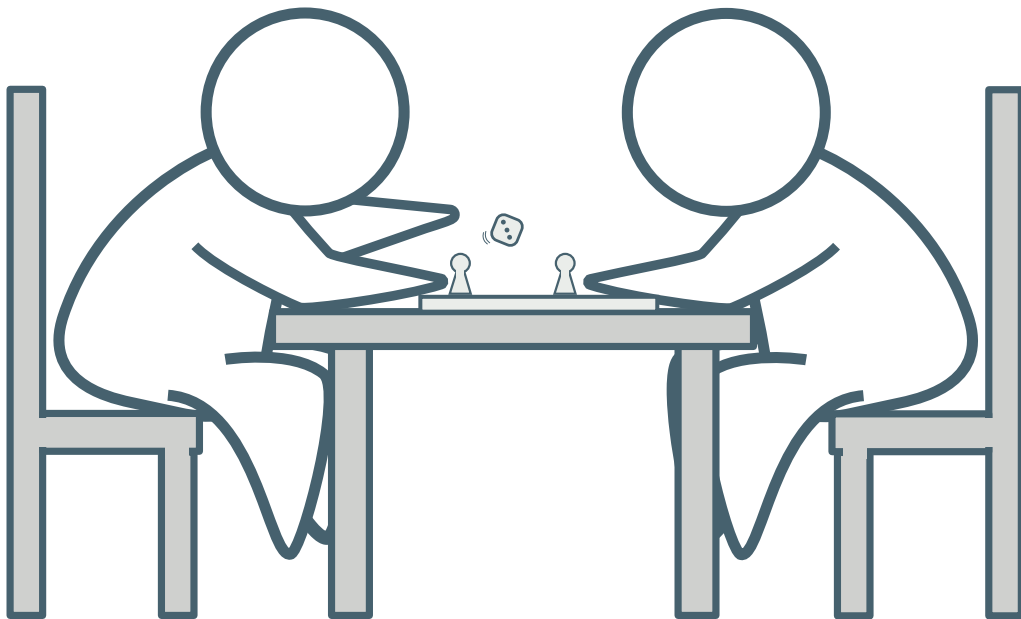




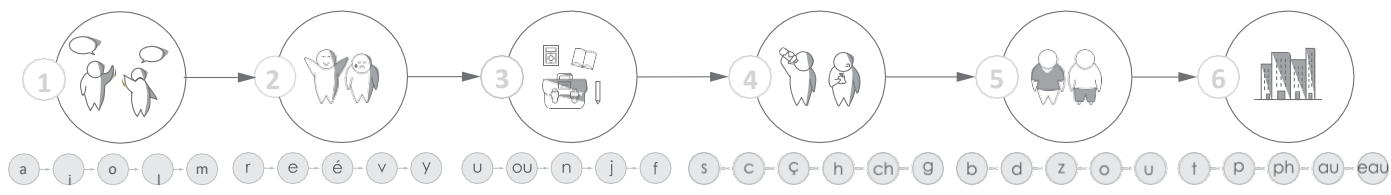
Matériel pédagogique et activités pratiques



Intégration linguistique

Communication et instruction de base
en langue française

Module 4 : Couleurs-catégories



Activité ludique

Couleurs-catégories	
Niveau	Tous niveaux
Durée de l'activité	20 minutes
Effectif	Équipes de 3 à 4 joueurs
Compétences langagières sollicitées	Lecture Compréhension et production orales
Matériel	sets de cartes-description (blanches) sets de cartes-nom (jaunes) planches-images planches-contrôle pastilles chronomètre
Objectifs pédagogiques	Lire, comprendre et associer les phrases aux images (variantes 1 et 2). Écouter, comprendre et associer les phrases aux images (variantes 2 et 3).
Type d'activité	S'entraîner à la compréhension et à la lecture des phrases. Manipuler les cartes.
Savoirs linguistiques sollicités	Vocabulaire à l'oral

Étapes préliminaires	Revoir le vocabulaire. Expliquer les règles du jeu.
Déroulement	
Variante 1	<p>Chaque équipe reçoit une planche de jeu, un set de cartes-description et un set de cartes-nom.</p> <p>Le formateur lance la partie et les équipes posent toutes les cartes sur les images correspondantes, c-à-d une carte-description et une carte-nom par image.</p> <p>L'équipe qui pose toutes les cartes, en premier, le signale. A ce moment, les autres équipes doivent arrêter de jouer. Chaque équipe corrige ensuite la planche d'une équipe adverse, à l'aide de la planche-contrôle.</p> <p>Elle place une pastille sur les cases dont les réponses sont erronées. (Il ne faut ni retirer les réponses ni les déplacer).</p> <p>Le formateur vérifie et comptabilise les points. Chaque case correcte (2 cartes) vaut un point. L'équipe, qui marque le plus de points, gagne.</p>
Différenciation	<p>Aux équipes en difficultés, le formateur peut proposer de séparer les cartes blanches et les cartes jaunes en deux tas, avant de commencer.</p>
Variante 2	<p>Chaque équipe reçoit une planche de jeu, un set de cartes-description et/ou un set de cartes-nom.</p> <p>Le formateur lance le jeu en déclenchant le chrono (il est libre de décider du temps octroyé).</p> <p>Les équipes posent, dans le temps donné, un maximum de cartes sur les images correspondantes (c-à-d une carte-description et/ou une carte-nom par image).</p> <p>La partie se termine à la fin du chrono.</p> <p>Le formateur compte les cartes correctement placées.</p> <p>L'équipe qui en a le plus, gagne la partie.</p>

Variante 3	<p>Chaque équipe reçoit une planche-images.</p> <p>Le formateur pioche une carte-description et la lit à voix haute, au maximum 3 fois.</p> <p>Les membres de chaque équipe se concertent entre eux pour se mettre d'accord sur les réponses à donner.</p> <p>Un joueur de l'équipe A (désigné par l'équipe) donne le numéro et le nom de l'animal ou de l'objet correspondant à la description entendue :</p> <p>« C'est le numéro... . C'est un »</p> <p>Si le numéro et le nom sont corrects, l'équipe reçoit la carte.</p> <p>Si une ou les deux réponses ne sont pas correctes, dès le premier coup, le formateur donne le droit de réponse à l'équipe B, sans préciser laquelle des deux propositions de l'équipe A était fausse.</p> <p>Si l'équipe B répond correctement, elle reçoit la carte.</p> <p>En cas d'erreur, c'est au tour de l'équipe C de répondre et ainsi de suite.</p> <p>Un tour se termine dès qu'une équipe donne les réponses correctes et reçoit la carte.</p> <p>Les cartes gagnées sont à placer face cachée à côté de la planche.</p> <p>Le jeu s'arrête quand toutes les cartes sont jouées.</p> <p>L'équipe, qui en a le plus, gagne la partie.</p>
Remarques	<p>Pour cette variante, le nombre de tours doit être divisible par le nombre d'équipes (trois équipes : 6 ou 9 tours ; quatre équipes : 8, 12 ou 16 tours).</p> <p>L'équipe A commence au 1er tour, l'équipe B au 2e tour, l'équipe C au 3e tour et ainsi de suite.</p> <p>Ainsi, on donne à chaque équipe l'occasion de répondre en premier, le même nombre de fois.</p> <p>Si une équipe ne respecte pas son tour, même si la réponse est correcte, elle ne reçoit pas la carte.</p> <p>Le formateur ne commente pas la réponse et attend celle de l'équipe à qui est le tour.</p>

Variante 4	<p>Chaque équipe reçoit une planche-images et un set de cartes-nom.</p> <p>Le formateur pioche une carte-description et la lit à voix haute, au maximum 3 fois ! (A préciser avant le lancement du jeu.)</p> <p>Au même moment, les membres de chaque équipe se concertent entre eux pour trouver la bonne carte-nom et la placent face cachée, à côté de la planche.</p> <p>A tour de rôle, les équipes retournent la carte choisie et la lisent à voix haute.</p> <p>Les équipes, qui ont trouvé la bonne réponse, reçoivent un point que le formateur note au tableau.</p> <p>La partie se termine lorsque toutes les cartes sont jouées ou lorsqu'une équipe atteint un certain nombre de points (défini en début de partie par le formateur).</p>
------------	--