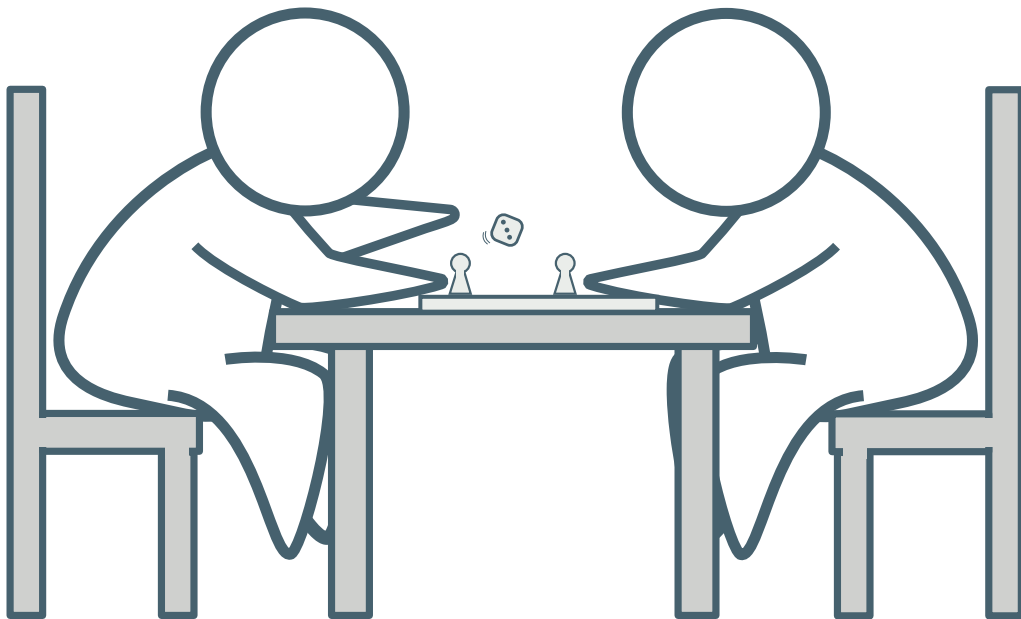




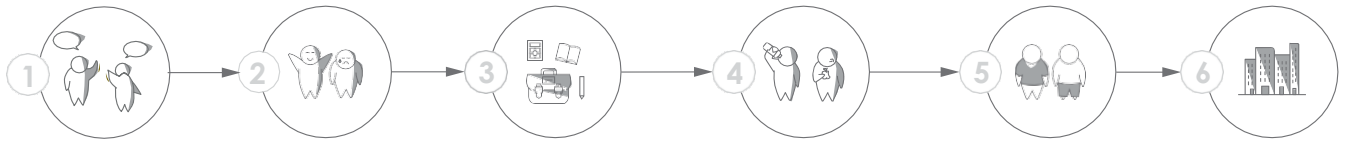
Matériel pédagogique et activités pratiques



Intégration linguistique

Communication et instruction de base
en langue française

Module 4 : J'aime ... qui aime ... ?



a o 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>J'aime...Qui aime... ?</p>	
<p>Niveau</p>	<p>Tous niveaux</p>
<p>Durée de l'activité</p>	<p>15 minutes</p>
<p>Effectif</p>	<p>Toute la classe (minimum 4 joueurs)</p>
<p>Compétences langagières sollicitées</p>	<p>Production orale</p>
<p>Matériel</p>	<p>16 cartes imagées</p>
<p>Objectifs pédagogiques</p>	<p>Nommer les images. Reconnaître le genre des noms : masculin (le, l') et féminin (la, l'). Prononcer correctement l'article masculin et l'article féminin. Mémoriser et répéter les phrases du jeu en respectant l'intonation interrogative ou déclarative. Interagir dans un groupe. Attendre son tour de parole.</p>
<p>Type d'activité</p>	<p>Entraîner les structures de la phrase à l'oral. Mémoriser le lexique. Manipuler les cartes.</p>
<p>Savoirs linguistiques sollicités</p>	<p>Vocabulaire à l'oral</p>

Étapes préliminaires au jeu	<p>Revoir le lexique avant de commencer l'activité.</p> <p>Faire répéter chaque apprenant les nouvelles structures de la phrase du jeu.</p> <p>Expliquer les règles du jeu.</p>
Déroulement	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le formateur distribue les cartes. 2. Le formateur garde une carte pour commencer le jeu. Il doit dire ce qu'il aime : « J'aime ... » en nommant l'image, mise en évidence en haut de la carte. 3. Le formateur demande à la classe : « Qui aime ... ? » en nommant la petite image située en bas de la carte. 4. Les joueurs doivent uniquement regarder les images se trouvant en haut de la carte pour répondre. <p>Le joueur qui possède la même image que celle demandée doit répondre : « J'aime ... » et demande à son tour, en nommant l'image qui se trouve en bas de la carte : « Qui aime ... ? » .</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Il n'y a pas de gagnant, le jeu est fini quand il n'y a plus de cartes à nommer.
Différenciation	<p>Si personne ne réagit à la question posée, le joueur montre l'image demandée à la classe.</p>
Remarques	<p>Idéalement, chaque joueur reçoit le même nombre de cartes.</p> <p>Dans une première phase, le formateur observe le déroulement du jeu et procède à des ajustements, si nécessaire (réexpliquer les règles du jeu, ...).</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, première lettre ou syllabe du mot, proposer différentes possibilités...).</p>