



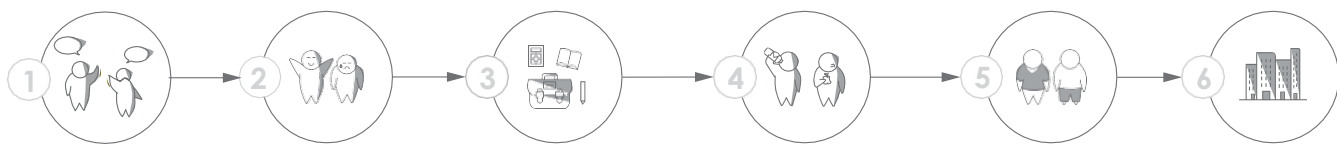
# Matériel pédagogique et activités pratiques



## Intégration linguistique



Communication et instruction de base  
en langue française

### Module 4 : Jeu de l'effet Stroop



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 \_ f \_ p \_ ph \_ au \_ eau

## Activité ludique

|  |   |
|--|---|
| <p><b>Jeu de l'effet Stroop</b></p>        | <p style="text-align: center;"> <b>Jeu de l'effet Stroop A</b><br/>  </p> <p style="text-align: center;"> <b>Jeu de l'effet Stroop C</b><br/>  </p> |
| <p>Niveau</p>                              | <p>Tous niveaux</p>   |
| <p>Durée de l'activité</p>                 | <p>15 minutes</p>   |
| <p>Effectif</p>                            | <p>Groupes de deux personnes</p>  |
| <p>Compétences langagières sollicitées</p> | <p>Production orale</p>   |
| <p>Matériel</p>                            | <p>3 tableaux :<br/>           Tableau A (couleurs)<br/>           Tableau B (mots imprimés en noir et blanc)<br/>           Tableau C (mots imprimés en couleur)<br/>           Un chrono</p>  |
| <p>Objectifs pédagogiques</p>              | <p>Nommer rapidement les couleurs d'un maximum de rectangles.<br/>           Lire le plus vite possible et à voix haute un maximum de mots.<br/>           Lire le plus vite possible et à voix haute un maximum de mots en ignorant la couleur d'impression.</p>   |
| <p>Type d'activité</p>                     | <p>Mémoriser le nom des couleurs.<br/>           Stimuler et entraîner la mémoire.<br/>           Automatiser la lecture.<br/>           Travailler la prononciation.</p>   |

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| Savoirs linguistiques sollicités | Vocabulaire à l'oral.  |
| Étapes préliminaires             | Revoir le lexique avant de commencer l'activité.<br>Faire répéter chaque joueur les adjectifs de couleurs<br>Expliquer les règles du jeu.  |
| Déroulement et règles du jeu     |  |
| Étape 1                          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le formateur distribue le <b>tableau A</b> des couleurs (un tableau par groupe de deux).</li> <li>2. Les joueurs disposent de 5 minutes pour s'entraîner.</li> <li>3. À tour de rôle, les joueurs disposent de 45 secondes pour nommer à voix haute le maximum de couleurs en les prononçant correctement et en suivant les lignes.</li> <li>4. Le joueur qui attend son tour vérifie si son binôme n'a pas commis d'erreurs.</li> <li>6. Le joueur qui nomme correctement le plus de couleurs gagne la partie et peut passer à l'étape suivante.</li> </ol> |
| Étape 2                          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chaque groupe de deux joueurs reçoit le <b>tableau B</b> des mots imprimés en noir et blanc.</li> <li>2. Ils disposent de 5 minutes pour s'entraîner.</li> <li>3. À tour de rôle, les joueurs disposent de 45 secondes pour lire à voix haute le maximum de mots en les prononçant correctement et en suivant les lignes.</li> <li>4. Le joueur qui attend son tour vérifie si son binôme n'a pas commis d'erreurs.</li> <li>5. Le joueur qui lit correctement le plus de mots gagne la partie et peut passer à l'étape suivante.</li> </ol>                 |

|  |   |
|--|---|
| <p>Étape 3</p>                                 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chaque groupe de deux joueurs reçoit le <b>tableau C</b> des mots imprimés en couleurs différentes.</li> <li>2. Ils disposent de 5 minutes pour s'entraîner.</li> <li>3. À tour de rôle, les joueurs disposent de 45 secondes pour lire à voix haute le maximum de mots, en les prononçant correctement et en suivant les lignes.</li> <li>4. Les joueurs ne doivent pas tenir compte de la couleur de l'encre avec laquelle est écrit le mot.</li> <li>5. Le joueur qui attend son tour vérifie si son binôme n'a pas commis d'erreurs.</li> <li>6. Le joueur qui lit correctement le plus de mots gagne la partie.</li> </ol> |
| <p>Différenciation 1<br/>(Tableaux 1 ou 2)</p> | <p>Il est recommandé de suivre la progression du jeu en commençant par le tableau A et d'enchaîner par la suite avec les tableaux B et C, si le joueur réussit l'épreuve sans difficulté. Dans le cas où le joueur rencontre des difficultés, il répète le même tableau.</p>  |
| <p>Différenciation 2<br/>(Tableau 3)</p>       | <p>Dans les deux premiers tableaux, le jeu se base sur un processus de reconnaissance des couleurs et de lecture des mots uniquement.</p> <p>Dans le troisième tableau, c'est la partie du jeu où se produit l'interférence. Le formateur peut alors accorder aux joueurs un peu plus de temps, s'il remarque que ces derniers peinent à faire l'exercice.</p>  |