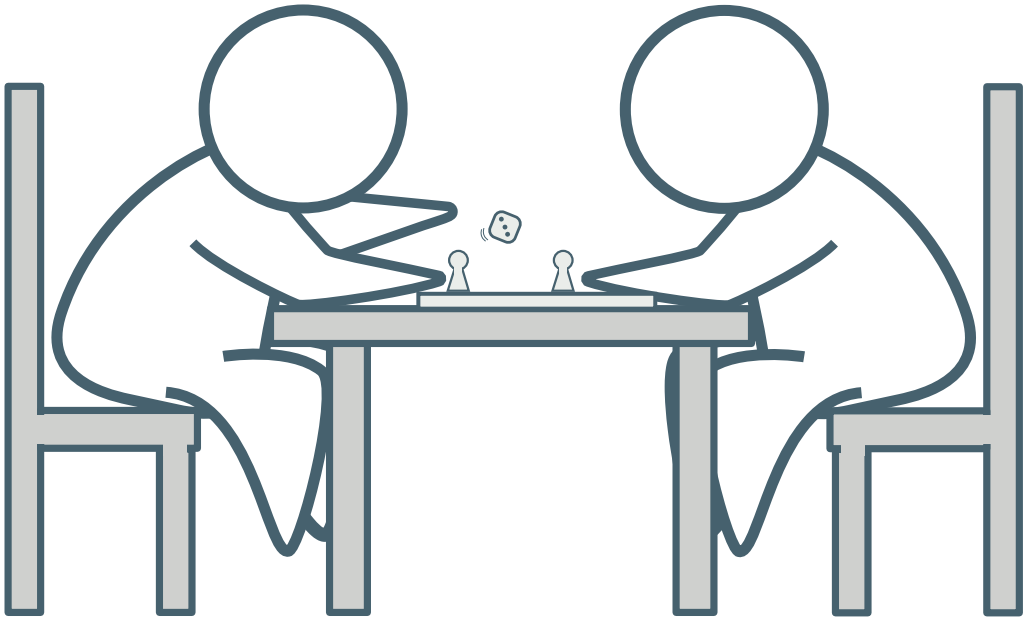
LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse

Service de la formation des adultes

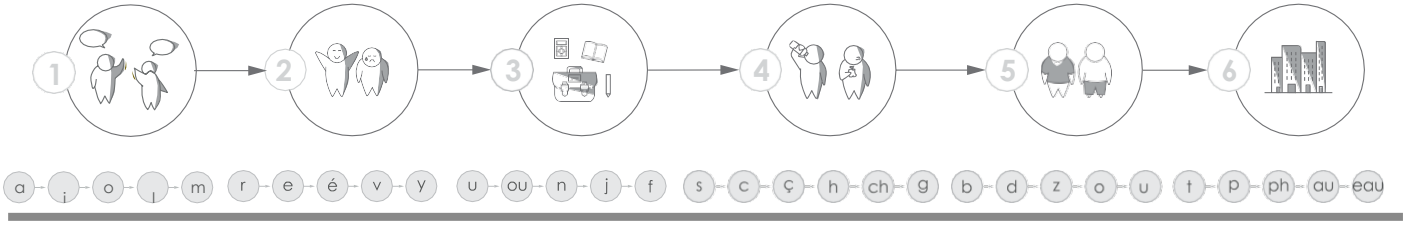
Matériel pédagogique et activités pratiques



Intégration linguistique

Communication et instruction de base en langue française

Module 4 : Dans le caddie, il y a...



Activité ludique

Dans le caddie, il y a …	
Niveau	Tous les niveaux
Durée de l'activité	15 minutes minimum
Effectif	Toute la classe
Compétences langagières sollicitées	Vocabulaire à l'oral
Matériel	Cartes imagées des aliments (pour la variante 3 uniquement)
Objectifs pédagogiques	Entrainer ses capacités d'écoute et d'attention. Mémoriser et énumérer une liste de mots à l'oral. Mémoriser et s'approprier des phrases entendues de manière répétée. Apprendre à patienter tout en restant concentré. Respecter les règles de jeu.
Type d'activité	Écouter attentivement. Répéter et mémoriser le lexique. Reproduire à l'oral les noms des objets énumérés et les phrases prédéfinies.
Savoirs linguistiques sollicités	Vocabulaire à l'oral

Étapes préliminaires	Revoir le vocabulaire des aliments. Expliquer les règles du jeu. Expliquer l'ordre de prise de parole. (Il est recommandé de jouer à tour de rôle en suivant l'ordre selon lequel les apprenants sont assis.) Écrire au tableau les phrases prédéfinies qui sont à répéter à chaque tour. Fixer des règles moins strictes lors du premier tour afin de s'assurer que la base du jeu soit comprise par tout le monde. Expliquer que les joueurs en difficultés peuvent bénéficier d'une aide, mais **uniquement du formateur** (lecture labiale, ébauche du mot, …).
Déroulement	
Variante 1	A tour de rôle, les joueurs prononcent les deux mêmes phrases en les complétant de noms d'aliments. **1er joueur** : *« Je mets (aliment de son choix : p.ex. un ananas) dans le caddie.* *Dans le caddie, il y a un ananas. »* **2e joueur :** *« Je mets (aliment de son choix : p.ex. une pomme) dans le caddie.* *Dans le caddie, il y a un ananas **et** une pomme. »* **3e joueur et suivants :** *« Je mets (aliment de son choix : p.ex. un poulet) dans le caddie.* *Dans le caddie, il y a un ananas, une pomme **et** un poulet. »* Les joueurs complètent la 2e phrase avec les aliments des autres joueurs (toujours dans le même ordre) et en dernier (après le **et**) l'aliment qu'ils ont choisi eux-mêmes. **Sont éliminés au fur et à mesure les joueurs qui :** - ne se rendent pas compte que c'est à leur tour de jouer. - choisissent un aliment déjà ajouté. - ne respectent pas l'ordre de l'énumération (la 1re proposition compte !). - ne lisent pas (correctement) les deux phrases.

	- donnent un indice (souffler le mot, mimer, …) au joueur à qui est le tour. - parlent, dans leur langue ou en français, alors que ce n'est pas à eux de jouer. Le **gagnant** est celui qui reste après que tous les autres joueurs ont été éliminés.
Différenciation	Le formateur peut aider les joueurs en difficulté en suivant du doigt les phrases du tableau. Il peut également les aider en leur donnant une ébauche du mot (1re lettre ou syllabe), lors de l'énumération des aliments.
Remarques	À ce stade, il est trop difficile de demander aux apprenants d'utiliser les bons articles. Le formateur peut le faire en répétant chaque aliment avec l'article correspondant. Cette répétition par le formateur permet en même temps de s'assurer que tous les joueurs aient bien entendu et/ou compris ce qui vient d'être énuméré. Quand les règles sont bien connues, on peut changer l'ordre d'intervention des joueurs (celui qui vient de jouer désigne le suivant) afin de soutenir l'attention.
Variante 2	Le déroulement est le même que pour la variante 1, mais le formateur écrit au fur et à mesure et sous forme de liste, la première lettre des aliments précédés de leur article indéfini.
Variante 3 (avec cartes imagées des aliments)	Toutes les cartes sont posées, face visible, sur une table. Le déroulement du jeu est le même que pour la variante 1, mais les joueurs choisissent la carte « aliment » qu'ils veulent ajouter au caddie. Les joueurs gardent leur(s) carte(s) en main de façon qu'elle(s) soi(en)t visible(s) pour tout le groupe. Pour cela, il est recommandé que les joueurs se placent en forme de U ou de cercle.
Remarques	Le formateur décide si toutes les règles d'élimination sont appliquées ou seulement certaines. Il peut décider également, dans un premier temps, de donner un avertissement et n'éliminer le joueur qu'à la 2e erreur.