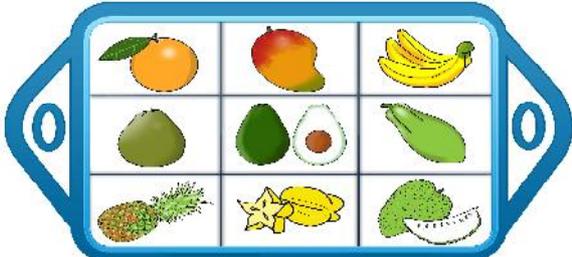
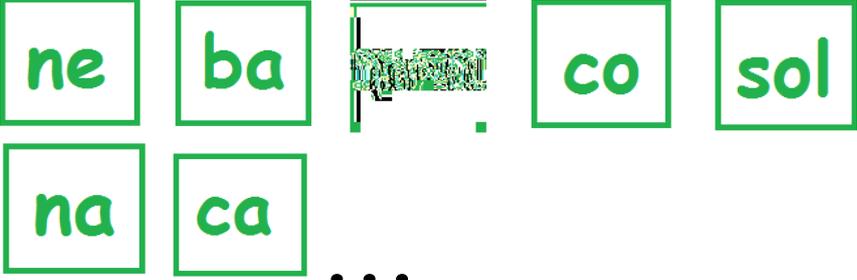


L'ordre dans ma boutique

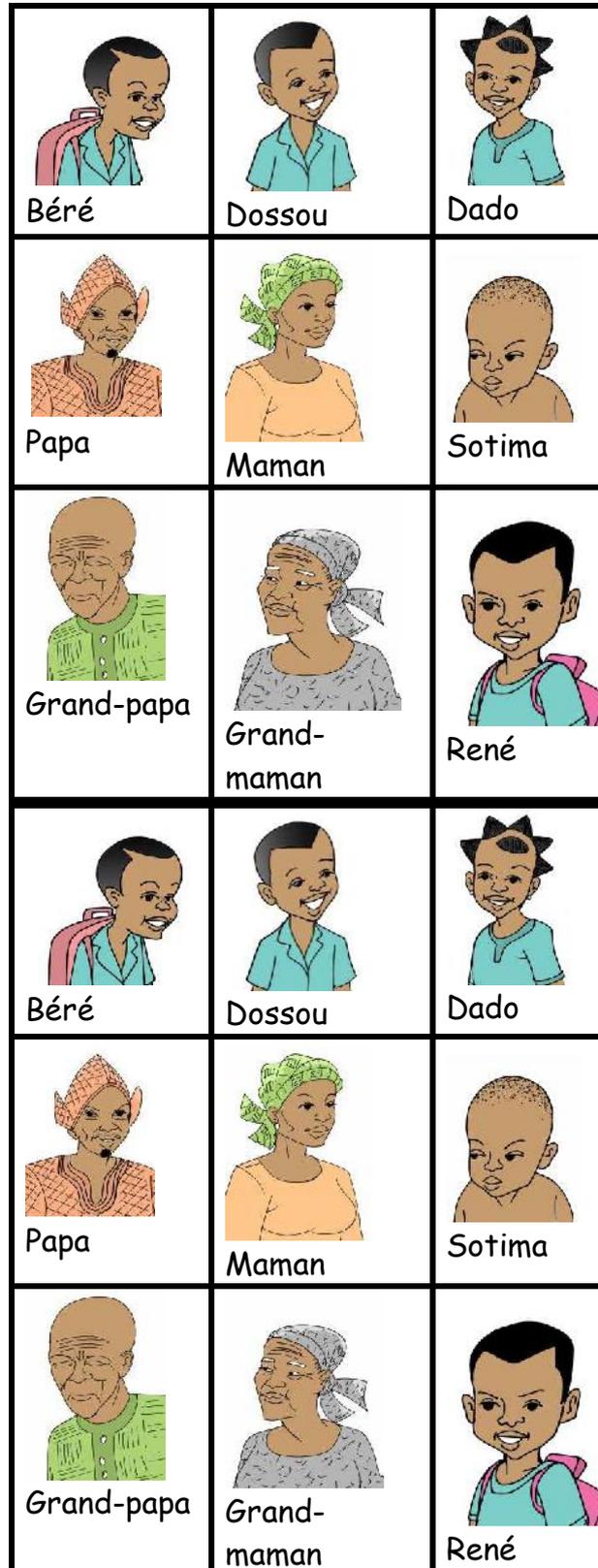
Technique d'exécution :

Champ de formation	Français
Classe	CI/CP-CE1
Utilité	-Renforcer les capacités de l'apprenant à nommer les objets et à retrouver les syllabes pour reconstituer le nom correspondant
Formule d'utilisation	On joue par groupes de 3 ou 4
Matériel	<p>a)- Affichage mural portant les images et le nom écrit en petits caractères Ex :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Thème: Alimentation</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>THÈME: ENVIRONNEMENT</p>  </div> </div> <p>b)- Une plaquette/groupe contenant 6-9 boites d'images d'objets de la classe/ de la maison/ du verger...etc. Ex :</p> <div style="text-align: center;"> <p>THÈME: FRUITS/VERGER</p>  <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> <p>Orange Mangue Banane Goyave Avocat Papaye Ananas Carambole Corossol</p> </div> </div> <p>c)- Des carton-Syllabes sous forme de cartes de jeu sur lequel sont écrites les syllabes des noms de tous les objets de la plaquette Ex :</p>

	
Précautions	<ul style="list-style-type: none"> - Tenir compte du niveau des apprenants dans le choix des objets/mots clés - Choisir des mots de 2 à 3 syllabes qui correspondent aux éléments lexicaux et syntaxiques contenu dans le programme comme Alimentation (CI), Corps humain/Environnement technique (CP), Famille/ Village ou Quartier de ville (CE1),
Déroulement	<p><u>Pour les débutants</u> (Se joue avec une plaquette)</p> <ul style="list-style-type: none"> - La plaquette est déposée devant tous les joueurs - Les cartes de syllabes sont mélangées et distribuées entre tous les joueurs - Chaque joueur retourne ses cartes - Un joueur nomme l'objet d'une première image et chacun recherche les cartes-syllabes pour reconstituer le mot - Un joueur va vérifier la graphie correcte du mot - Chaque carton-syllabe déposé donne droit à un point - le joueur ayant gagné la manche précédente nomme l'objet suivant - Le joueur ayant obtenu le plus de points a gagné la partie <p><u>Pour les avancés</u> (Se joue sans plaquette)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les cartes sont mélangées et partagées également entre tous les joueurs - Un joueur nomme l'objet d'une première image et chacun recherche les cartes-syllabes pour reconstituer le mot - Le joueur qui aura à son niveau un carton-syllabe le dépose sur la table - Chaque carton-syllabe déposé donne droit à un point - Le joueur à sa droite nomme l'objet suivant et ainsi de suite - Le joueur ayant obtenu le plus de points a gagné la partie - Au cas où un joueur se trompe et dépose un carton-syllabe qui n'est pas le bon, il perd le point. - En cas de doute ou de mésentente autour d'un mot, un joueur va vers l'affichage mural vérifier la graphie correcte du mot
Quelques stratégies	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir les images en fonction du niveau des apprenants - Bien expliquer les règles du jeu

Adaptation

Apprentissage des mots globaux en lectures découverte au CI et CP
Ex. Les noms des personnages du manuel au CI comme Béré, Dado, Sotima, Dossou, Papa, Maman... etc. peuvent être découpés en syllabes. Les élèves reconstituent les mots à partir des syllabes.



Reproduire la maquette avec les images des personnages du manuel.