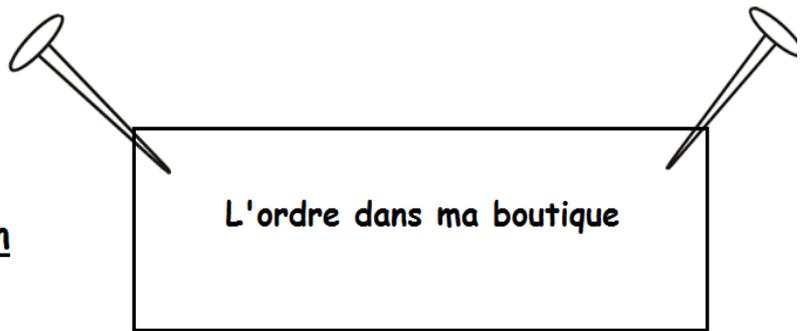
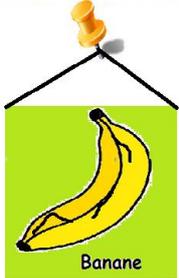
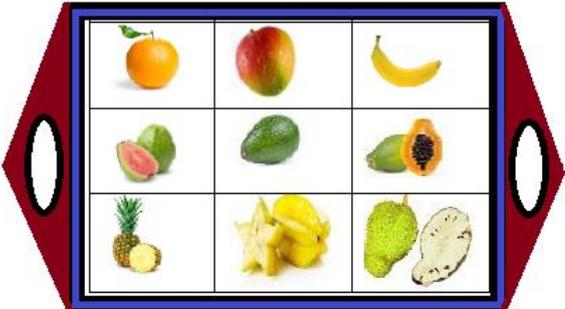
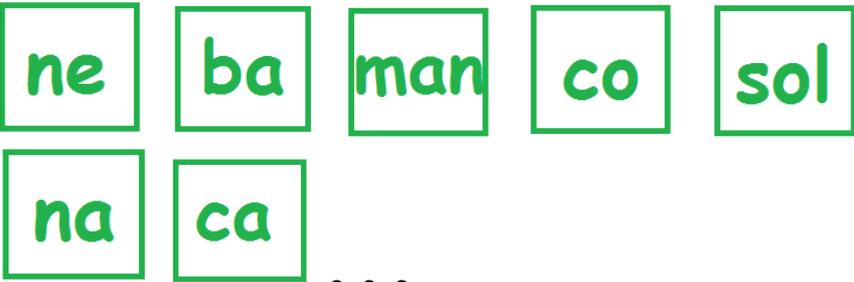


## Technique d'exécution



<b>Champ de formation</b>	Français
<b>Classe</b>	CI/CP-CE1
<b>Utilité</b>	-Renforcer les capacités de l'apprenant à nommer les objets et à retrouver les syllabes pour reconstituer le nom correspondant
<b>Formule d'utilisation</b>	On joue à 3 ou à 4 par groupe
<b>Matériel</b>	<p>a)- Affichage mural portant les images et le nom écrit en petits caractères Ex :</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"><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.</p> <p>Ex :</p> <div style="text-align: center;"><p>Thème: Fruits/Verger</p></div> <p>c)- Des carton-Syllabes sous forme de cartes de jeu sur lequel sont</p>

	<p>écrites les syllabes des noms de tous les objets de la plaquette Ex :</p>  <p>The image shows two rows of syllable cards. The first row contains five cards with the syllables 'ne', 'ba', 'man', 'co', and 'sol'. The second row contains two cards with 'na' and 'ca', followed by three dots indicating more cards.</p>
<b>Précautions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tenir compte du niveau des apprenants dans le choix des objets/mots clés</li> <li>- 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),</li> </ul>
<b>Déroulement</b>	<p><b><u>Pour les débutants</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La plaquette est déposée devant tous les joueurs</li> <li>- Les cartes de syllabes sont mélangées et distribuées entre tous les joueurs</li> <li>- Chaque joueur retourne ses cartes</li> <li>- Un joueur nomme l'objet d'une première image et chacun recherche les cartes-syllabes pour reconstituer le mot</li> <li>- Un joueur va vérifier la graphie correcte du mot</li> <li>- Chaque carton-syllabe déposé donne droit à un point</li> <li>- le joueur ayant gagné la manche précédente nomme l'objet suivant</li> <li>- Le joueur ayant obtenu le plus de points a gagné la partie</li> </ul>
<b>Quelques stratégies</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir les images en fonction du niveau des apprenants</li> <li>- Bien expliquer les règles du jeu</li> </ul>
<b>Adaptation</b>	<p><b><u>Pour les avancés</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les cartes sont mélangées et partagées également entre tous les joueurs</li> <li>- Un joueur nomme l'objet d'une première image et chacun recherche les cartes-syllabes pour reconstituer le mot</li> <li>- Le joueur qui aura à son niveau un carton-syllabe le dépose sur la table</li> <li>- Chaque carton-syllabe déposé donne droit à un point</li> <li>- Le joueur à sa droite nomme l'objet suivant et ainsi de suite</li> <li>- Le joueur ayant obtenu le plus de points a gagné la partie</li> </ul> <p>NB :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Au cas où un joueur se trompe et dépose un carton-syllabe qui n'est pas le bon, il perd le point.</li> <li>- <b>En cas de doute ou de mésentente autour d'un mot, un joueur</b></li> </ul>

	va vers l'affichage mural vérifier la graphie correcte du mot
--	---