

Titre du jeu : La gara al dettato

<i>Description du jeu</i>	<p style="text-align: center;">Courir en adaptant son déplacement Connaître, dire et mémoriser les mots (ICI lexique des animaux)</p>
<i>Matériel et mise en place</i>	<ul style="list-style-type: none"> . Une étiquette des animaux et des nombres accrochée au mur par équipe . une fiche réponse par équipe pour écrire au C3 . une fiche réponse et des étiquettes nombres à coller avec de la pâte à fixe au C2 . des équipes
<i>Règlement du jeu</i>	<p>Les équipes sont placées loin les unes des autres. Au signal, un élève court, va voir une image, revient et dit le mot et le nombre au scribeur de l'équipe. Si l'élève ne connaît pas le mot, c'est au suivant de le trouver. Ecrire les mots (C3) ou coller les nombres (C2) le plus rapidement L'équipe gagnante est celle qui a écrit tous les mots</p>
<i>Consignes en langues</i>	<p>“Quando sentite la campanella, numero uno corre, guarda il disegno, torna e dice la parola e il numero a quello che deve scriverlo.”</p> <ul style="list-style-type: none"> . “La squadra che vince è quella che ha scritto tutti i numeri per prima (C2).” . “La squadra che vince è quella che ha scritto tutte le parole per prima(C3).
<i>Remarques</i>	<p>Lexique des animaux et nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - gatto, lionne, zebra, cane, coccodrillo, rana, elefante, giraffa (C2) - gatto, scimmia, lionne, zebra, cane, cavallo, coccodrillo, elefante, giraffa, serpente, gallina, coniglio, pulcinello (C3)

Fin de partie

Variantes :

- Varier les parcours
- Varier le nombre de mots suivant le niveau des élèves
- Décompter les fautes d'orthographe (C3)
- Lire des mots au lieu de voir des images et écrire le bon nombre en face de l'animal.