



“La gara al dettato”

- Courir en adaptant son déplacement
- Connaître, dire et mémoriser les mots

Dispositif matériel	But, critères de réussite	Dérroulement	Langue	Instructions
<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 . des équipes 	<ul style="list-style-type: none"> . Ecrire les mots (C3) ou coller les nombres (C2) le plus rapidement . L'équipe gagnante est celle qui a écrit tous les mots 	<ul style="list-style-type: none"> . 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 scripteur de l'équipe . Si l'élève ne connaît pas le mot, c'est au suivant de le trouver. 	<ul style="list-style-type: none"> . voc. des animaux et nombres : - gatto, lionne, zebra, cane, cocodrillo, rana, elefante, giraffa (C2) - gatto, scimmia, lionne, zebra, cane, cavallo, coccodrillo, elefante, giraffa, serpente, gallina, coniglio, pulcinello (C3) 	<ul style="list-style-type: none"> . "Quando sentite la campanella, numero uno corre, guarda il disegno, torna e dice la parola e il numero a quello che deve scriverlo." . "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)."
<p style="text-align: center;">Variables didactiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier les parcours - Varier le nombre de mots suivant le niveau des élèves - Décompter les fautes d'orthographe (C3) - Lire des mots (wordcards) au lieu de voir des images et écrire le bon nombre en face de l'animal. 				