

objectif(s) LINGUISTIQUE(S)	objectif(s) DE DÉVELOPPEMENT
Revoir le nom des animaux	- Reconnaître les syllabes et l'accentuation des mots en anglais - Deviner des mots incomplets
VOCABULAIRE	MATÉRIEL NéCESSAIRE
- La liste des 30 animaux ci-dessous - Le vocabulaire du jeu « Battleship » (voir ci-dessous)	Un classeur ou tout objet qui empêche les joueurs de voir la grille de l'autre.

Préparation :

- Imprimez 2 grilles parmi celles proposées ci-dessous (5x5 ou 7x7). Imprimez également la liste des noms d'animaux.
- Posez une séparation pour qu'aucun des 2 joueurs ne puisse voir la grille de l'autre (un classeur par exemple).

1) Demandez à votre enfant de noter les lettres de A à E pour les colonnes et les chiffres de 1 à 5 pour les lignes sur les 2 grilles. Faites de même.

« Write down the letters from A to E on top of each columns and numbers from 1 to 5 in front of each line. »

2) Vous et votre enfant allez choisir 5 animaux dans la liste ci-dessous. la première étape consiste à découper les mots en syllabes (aidez-vous de la liste ci-jointe, mais ne la donnez pas à votre enfant). Par exemple : El – e – phant (3) ou Dog (1). Ensuite placez chaque syllabe dans la grille de manière consécutive à l'horizontal, à la verticale ou en oblique.

« Choose 5 animals from the list » « first, break each word down into syllables » « Then, write them down in the grid. You can't separate the syllables in the grid »

3) Jouez selon les règles du « Touché-coulé » : chaque joueur donne les coordonnées d'une case et note un X lorsqu'il manque son coup et la syllabe du mot lorsqu'il touche. Quand un joueur touche, l'autre joueur doit épeler la syllabe et il peut essayer de deviner le mot complet. S'il le devine, cela donne le droit de rejouer. Le jeu se termine quand un joueur a trouvé l'ensemble des mots de l'autre joueur.



« The goal is to find out all of the other player's words » « Each player tells a letter and a number from the grid » « If there is a syllable at the coordinates you gave, then you can try to guess the name of the animal » « you need to spell every letter of the syllable »

« Battleship » = « Touché-coulé », « Hit ! » = « touché ! », « you sunk my ship ! » = « coulé ! », « missed ! » = « raté ! »

Conseils:

- Lorsque vous faites cette activité pour la première fois, utilisez la grille de 5x5 et choisissez les animaux les plus connus.
- Si, lorsque vous épeler la syllabe, votre enfant ne trouve pas le mot ou ne comprend pas, demandez-lui d'écrire chaque lettre sur une feuille pour l'aider.
- L'objectif de ce jeu est de reconnaître les syllabes d'un mot et de reconnaître l'accentuation d'un mot afin d'affiner sa prononciation. Faites répéter un maximum à votre enfant les mots qu'il découvre dans la grille.
- Aidez-vous d'un dictionnaire en ligne avec prononciation britannique (à Bilingual School nous avons fait le choix d'utiliser l'anglais britannique) si nécessaire. Par exemple le [Cambridge Dictionary](#).
- Quand le jeu devient trop facile pour votre enfant, vous pouvez le refaire en découpant les mots en lettres plutôt qu'en syllabes ou vous pouvez utiliser d'autres animaux ou du vocabulaire d'un thème différent.

Voici la liste d'animaux que votre enfant a déjà vu en classe avec la séparation des syllabes. La syllabe en gras est celle où se trouve l'accentuation du mot :

R oost - er (2)	H am - ster (2)
V i - per (2)	D on - key (2)
Shark (1)	Whale (1)
M eer - kats (2)	J el - ly - fish (3)
O c - to - pus (3)	Sheep (1)
H edge - hog (2)	C a - mel (2)
Deer (1)	R ab - bit (2)
Goat (1)	L ion (1)
C hee - tah (2)	Gi - r affe (2)
Cat (1)	Bear (1)
E l - e - phant (3)	P ar - rot (2)
Co - y o - te (3)	Pig (1)
S cor - pi - on (3)	Rac - c oon (2)
S quir - rel (2)	S tar - fish (2)
Dog (1)	T i - ger (2)

List of animals

Rooster	Hamster
Viper	Donkey
Shark	Whale
Meerkats	Jellyfish
Octopus	Sheep
Hedgehog	Camel
Deer	Rabbit
Goat	Lion
Chee - tah	Giraffe
Cat	Bear
Elephant	Parrot
Coyote	Pig
Scorpion	Raccoon
Squirrel	Starfish
Dog	Tiger

Battleship

My opponent's grid

My grid

