



Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes (+ CD-Rom)

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes (+ CD-Rom)

Mireille Kuhl-Aubertin

Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes (+ CD-Rom) Mireille Kuhl-Aubertin

En accord avec les programmes, qui situent la maîtrise de la langue française au coeur des apprentissages de la maternelle, cet ouvrage combine habilement l'initiation à la grammaire et le jeu, excellent vecteur d'échanges oraux. Il propose 25 situations concrètes de communication et d'échange, motivantes et diversifiées, qui utilisent l'image comme élément déclencheur de langage. Conçues à partir de jeux de cartes illustrés (jeu des paires, lotos, portraits et images séquentielles), ces situations ont chacune un objectif langagier précis et s'inscrivent dans une progression établie de manière à augmenter au fur et à mesure la difficulté des productions langagières. Les élèves sont ainsi amenés à dépasser le stade de l'énoncé simple pour comprendre, produire et s'approprier des énoncés et des structures syntaxiques plus complexes, mettant en jeu des subordonnées, des marqueurs de temps et de logique...

 [Télécharger Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes \(+ ...pdf](#)

 [Lire en ligne Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes \(...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes (+ CD-Rom) Mireille Kuhl-Aubertin

151 pages

Présentation de l'éditeur

En accord avec les programmes, qui situent la maîtrise de la langue française au cœur des apprentissages de la maternelle, cet ouvrage combine habilement l'initiation à la grammaire et le jeu, excellent vecteur d'échanges oraux. Il propose 25 situations concrètes de communication et d'échange, motivantes et diversifiées, qui utilisent l'image comme élément déclencheur de langage. Conçues à partir de jeux de cartes illustrés (jeu des paires, lotos, portraits et images séquentielles), ces situations ont chacune un objectif langagier précis et s'inscrivent dans une progression établie de manière à augmenter au fur et à mesure la difficulté des productions langagières. Les élèves sont ainsi amenés à dépasser le stade de l'énoncé simple pour comprendre, produire et s'approprier des énoncés et des structures syntaxiques plus complexes, mettant en jeu des subordonnées, des marqueurs de temps et de logique... Le CD-Rom contient une application avec toutes les ressources couleur nécessaires à la mise en œuvre des jeux : plus de 250 cartes à jouer ; 16 grilles de lotos (4 grilles de 4 cases pour les PS, 6 grilles de 6 cases pour les MS, 6 grilles de 8 cases pour les GS) ; un jeu des 7 familles (28 cartes en tout) ; 4 séries d'images séquentielles (24 cartes en tout). Elle permet également de personnaliser ces ressources : colorier les cartes à sa guise à partir d'une vaste palette de couleurs ; créer ses propres lotos à partir de grilles vierges de 4, 6 et 8 cases et de l'ensemble des cartes proposées. Présentation de l'éditeur

En accord avec les programmes, qui situent la maîtrise de la langue française au cœur des apprentissages de la maternelle, cet ouvrage combine habilement l'initiation à la grammaire et le jeu, excellent vecteur d'échanges oraux.

Il propose **25 situations concrètes de communication et d'échange**, motivantes et diversifiées, qui utilisent l'image comme élément déclencheur de langage. Conçues à partir de jeux de cartes illustrés (jeu des paires, lotos, portraits et images séquentielles), ces situations ont chacune un objectif langagier précis et s'inscrivent dans une progression établie de manière à augmenter au fur et à mesure la difficulté des productions langagières.

Les élèves sont ainsi amenés à dépasser le stade de l'énoncé simple pour comprendre, produire et s'approprier des énoncés et des structures syntaxiques plus complexes, mettant en jeu des subordonnées, des marqueurs de temps et de logique...

Le **CD-Rom** contient une **application** avec toutes les ressources couleur nécessaires à la mise en œuvre des jeux :

plus de **250 cartes à jouer**,

16 grilles de lotos (4 grilles de 4 cases pour les PS, 6 grilles de 6 cases pour les MS, 6 grilles de 8 cases pour les GS),

un jeu des 7 familles (28 cartes en tout),

4 séries d'images séquentielles (24 cartes en tout).

Cette application permet également de personnaliser ces ressources :

colorier les cartes à sa guise à partir d'une vaste palette de couleurs,
créer ses propres lotos à partir de grilles vierges de 4, 6 et 8 cases et de l'ensemble des cartes proposées.

CONFIGURATIONS MINIMALES REQUISES

PC : Windows XP, Vista, 7, 8-64 bits - Processeur Intel® Pentium® 4 à 2,33 GHz ou équivalent XP, 7 : 1 Go RAM - Vista, 8-64bits : 2 Go RAM - Résolution d'écran : 1024x768, couleurs : 32 bits - 128 Mo de mémoire graphique recommandée - Espace disque requis : 50 Mo - Lecteur de CD-Rom

MAC : Apple MacOS 10.5, 10.6, 10.7 - Processeur Intel Core™ Duo – 1,33 GHz - 2 Go RAM - Résolution d'écran : 1024 x 768, couleurs : 32 bits - 128 Mo de mémoire graphique recommandée - Espace disque requis : 50 Mo - Lecteur de CD-Rom -

Les fonctions d'impression proposées dans l'application nécessitent que l'ordinateur soit connecté à une imprimante.

L'ouverture des fichiers " pdf " générés par l'application requiert la présence d'un logiciel adapté. Par exemple : Adobe® Reader® – [http://get.adobe.com/fr/reader/Biographie de l'auteur](http://get.adobe.com/fr/reader/Biographie%20de%20l'auteur)

Mireille Kuhl-Aubertin a été enseignante maître-formateur en maternelle durant de nombreuses années dans l'Est de la France.

Download and Read Online Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes (+ CD-Rom) Mireille Kuhl-Aubertin #KEDHVP8TWIM

Lire Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes (+ CD-Rom) par Mireille Kuhl-Aubertin pour ebook en ligne Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes (+ CD-Rom) par Mireille Kuhl-Aubertin
Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes (+ CD-Rom) par Mireille Kuhl-Aubertin à lire en ligne. Online Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes (+ CD-Rom) par Mireille Kuhl-Aubertin ebook Téléchargement PDF Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes (+ CD-Rom) par Mireille Kuhl-Aubertin Doc Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes (+ CD-Rom) par Mireille Kuhl-Aubertin Mobipocket Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes (+ CD-Rom) par Mireille Kuhl-Aubertin EPub
KEDHVP8TWIMKEDHVP8TWIMKEDHVP8TWIM