



À PROPOS DE « TALKING DICE »

Talking Dice est un moyen original et ludique pour enseigner les langues quel que soit l'âge et le niveau. Parce que le vocabulaire est représenté par des images, les dés peuvent être utilisés pour enseigner n'importe quelle langue, maternelle ou étrangère, de façons variées.

Talking Dice est utilisé par des milliers de professeurs de langues, professeurs des écoles et orthophonistes de par le monde. L'association du visuel et de la pratique orale facilite le processus d'apprentissage et la mémorisation à long terme.

Talking Dice s'adapte aisément à vos cours, nécessitant très peu de préparation et d'intervention de la part du professeur. Nulle autre ressource d'apprentissage des langues n'a de telles qualités Visuelles, Auditives ou Kinesthésiques (VAK).



L'élève peut lancer soit un seul dé soit plusieurs dés de thèmes différents pour générer des phrases, pratiquer la grammaire ou la langue en général. L'utilisation de Talking Dice est incroyablement variée et flexible; par exemple, les dés peuvent être utilisés pour:

- les langues étrangères à tout âge et niveau
- le français langue maternelle en école primaire
- les élèves avec des besoins éducatifs particuliers
- la thérapie orthophonique



SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS

VOCABULAIRE

Le joueur lance un dé et dit le mot/la phrase correspondant à l'image. Cet exercice simple est idéal pour l'assimilation du vocabulaire. Pour rendre l'exercice plus compétitif, utilisez en plus un dé ordinaire. À chaque réponse correcte, le joueur gagne le nombre de point indiqué sur le dé.

CONSTRUCTION DE PHRASES

Les joueurs lancent deux ou plusieurs dés et construisent des phrases correspondant aux images: « Quand il pleut, je joue à l'ordinateur », « Je porte un tee-shirt quand je joue au tennis », etc.

GRAMMAIRE

Les joueurs lancent un ou plusieurs dés et construisent des phrases en utilisant différents temps: « Quand il fait beau, je joue au badminton », « S'il s'arrêtait de pleuvoir, je jouerais au football », etc.

HISTOIRES À INVENTER

Partagez la classe en groupes. Chaque joueur au sein de chaque groupe a un dé et les joueurs doivent inventer une histoire ensemble. Les joueurs lancent leur dé tour à tour et construisent l'histoire au fur et à mesure. L'histoire peut ensuite faire l'objet d'une présentation orale ou écrite.

JEUX DE MÉMOIRE

En petits groupes, les joueurs lancent plusieurs dés de thèmes différents et observent les images pendant 20 secondes. On cache ensuite les dés; les joueurs doivent se rappeler du plus grand nombre de mots possibles.

JEUX DE RÔLE

Les joueurs lancent plusieurs dés de thèmes différents. Ils doivent inventer une histoire ou une scénette en incluant le vocabulaire des dés jetés. Le niveau de langue est adaptable: en limitant le nombre de dés et donc le vocabulaire nécessaire, l'exercice peut être à la portée de tous.