

# Tableau des mots essentiels

+

## Tableau thématique:

### Football



BONJOU



AU  
REVOIR



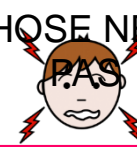
J'AI  
QUELQUE  
CHOSE



J'AI UNE  
QUESTION  
?



QUELQUE  
CHOSE NE VA  
PAS



JE VEUX ALLER  
AUX TOILETTES



QUOI  
??



OÙ ?  
?



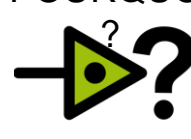
DIRE?  
?



QUAND ?



POURQUOI



NON



MOI / JE



JE VEUX



FAIRE



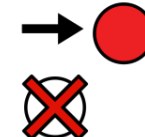
AIDE



BIEN / BON



AUTRE



TOI / TU



ALLER



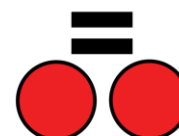
OUVRI



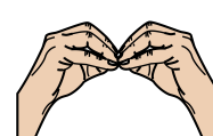
AIMER



ÉGAL



PLUS



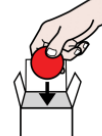
LUI / IL



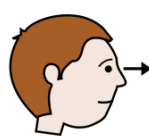
METTRE



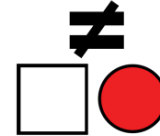
GARDER



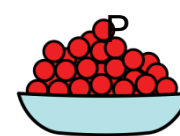
VOIR



DIFFÉRENT



BEAUCOU



ELLE



POUVOIR



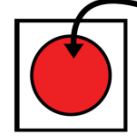
PRENDRE



DONNER



DANS



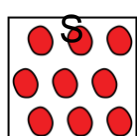
APRÈS



EST



TOUS/TOUTE



FINIR



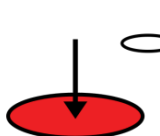
STOP



DESSUS /  
SUR



ICI



NOUS



REGARDE



RÉJOUIR



GAGNER



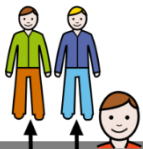
NERVEUX



FATIGUÉ



EUX / ILS



SUPPORT



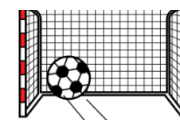
TIRER



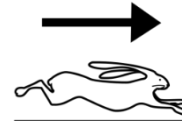
PERDRE



BUT !



RAPIDE



ÁRBITRE



JUGE DE  
TOUCHE



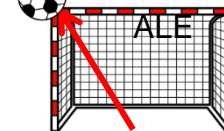
SIFFLER



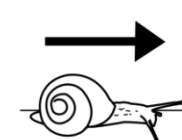
TERRAIN



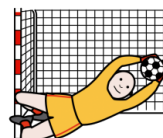
TRANSVERS



LENT



GARDIEN



JOUER



ATTAQUER



CARTON  
JAUNE



CORNER



FAIBLE



ÉQUIPE



EXPULSION



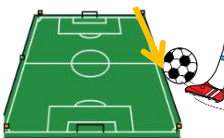
VOLER



CARTON  
ROUGE



TOUCHE



FORT



JOUEUR



ENTRER



COURIR



FAUTE



PENALTY



PRÈS DE



ENTRENAD



SALIR



ESPERAR



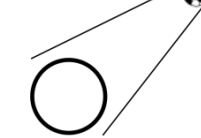
BALÓN



SAQUE DE  
PUERTA



LEJOS



NOUS

REGARD  
ER

TORC  
ER

GAGN  
ER

NERVEU  
X

FATIGUÉ

ILS

TOURN  
ER

TIRER

PERD  
RE

BUT

RAPID  
E

ARBITR  
E

JUGE DE  
TOUCHE

SIFFL  
ER

TERRAI  
N

COIN

LENTEMEN  
T

GARDIE  
N

JOUE  
R

ATTAQUE  
R

CARTON  
JAUNE

CORNE  
R

DELGAD  
O

EQUIP  
E

EXPULS  
ER

VOLE  
R

CARTO  
N

TOUCH  
E

FORT

JOUEU  
R

ENTRE  
R

COURI  
R

ROUGE  
FAUT  
E

PENAL  
TY

PRÈS  
DE

ENTR  
ENAD

SALIR

ESPER  
AR

BALÓ  
N

SAQUE  
DE  
PUERT

LEJOS

## C'est le MONDIAL !

Con él vienen muchas nuevas oportunidades para aprender y enseñar el uso del vocabulario esencial y accesorios de una manera significativa y relevante.

Voici deux techniques pour vous aider à vous souvenir :

### **Modélisation**

**Vous écrivez les symboles au tableau tout en disant le mot.**

**Exemple : Regardons le match ! L'arbitre a donné un carton jaune**

### **Enseignement descriptif**

**Si un mot auquel vous pensez n'est pas disponible, servez vous des mots disponibles pour poursuivre la communication.**

**Exemple : au lieu de "C'était un geste sensationnel", dites "Le joueur a très bien tiré".**

Quelques phrases que vous pouvez apprendre :

### **Commentaires**

Ce joueur est bon !  
Coup de pied puissant.  
Expulsion  
L'entraîneur est nerveux  
Il est fatigué.  
Il était trop près.  
A l'intérieur de la zone.  
Il a attaqué rapidement !

### **Décrire les événements**

Faute / penalty / coup de pied au but  
Le gardien de but a attrapé le ballon  
Balle dehors. Juste !  
L'arbitre a donné un carton jaune.  
Le juge de touche a donné un corner  
Balle sur la barre transversale.  
Il a attendu trop longtemps. Le joueur a volé la balle.  
Allons à la séance de tirs au but.

### **Questions et réponses**

Que s'est-il passé ?  
Où était le ballon ? Corner ?  
Qui l'a manqué (nom)  
Pourquoi l'arbitre a-t-il sifflé ? Le temps est écoulé.  
Qui va entrer ? Un autre joueur  
Quand est-ce que ça se termine ?  
Après cette balle.



# MOTS ESSENTIELS ET THEMATIQUES DE LA COUPE DU MONDE



MATERIAIS  
ADAPTADOS FABI

ARASAAC

comunic@TEA

Alternativa  
Inclusiva

MATERIAIS  
ADAPTADOS FABI  
FABIANI MALHEIROS EGERS

ARASAAC

comunic@TEA

Alternativa  
Inclusiva

