

Registro de la clase · Piraton fuit la Terre

Intentos de cada prueba del juego en la 1.ª y la 2.ª partida · se completa con el pasaporte de doblones del alumno

Curso: ..... Fechas: .....

N.º	Alumno/a	En classe bien: ≤ 15 intentos		Les nombres 0-10 bien: ≤ 15 intentos		Nombres et couleurs bien: ≤ 18 intentos		Des mots français bien: ≤ 15 intentos		Animaux bien: ≤ 22 intentos		Doblones (… / 5)	Observaciones
		1.ª	2.ª	1.ª	2.ª	1.ª	2.ª	1.ª	2.ª	1.ª	2.ª		
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													
21													
22													
23													
24													
25													

Cómo se usa. Anota los intentos que cuenta el juego en cada prueba: primero en la 1.ª partida (con pistas) y, días después, en la 2.ª (sin pistas). Si un alumno supera el límite, el juego le lleva al final malo: es una pista para repasar ese bloque, no un suspenso.

Qué mirar. 1) ¿Baja el número de intentos de la 1.ª a la 2.ª partida? Eso es aprendizaje. 2) ¿Hay una prueba difícil para muchos? Repasa ese contenido con su ficha del cuaderno. 3) Compara con la autoevaluación del alumno (caritas del pasaporte): ¿se ve como tú lo ves?

Pruebas y fichas. En classe → 04, 07 · Nombres 0-10 → 05, 06 · Nombres et couleurs → 08, 09 · Des mots français → 10 · Animaux → 11, 12.