



Le cadeau



MISE EN SITUATION

Séance 1

Matériel nécessaire : papier cadeau, images pour la Mise en route, les deux planches en double, fiche n°1 - cf. ANNEXES, des ciseaux, de la colle.

Préparation : imprimer les deux images en couleur et emballer la première dans du papier cadeau, imprimer les deux planches deux fois, couper les vignettes d'un exemplaire, écrire au dos de chaque vignette son numéro, reproduire au tableau le schéma (cf. ci-dessous) et y placer les vignettes 6 et 9, photocopier la fiche n°1 pour chaque élève, préparer les ciseaux et la colle.

Déroulement :

Activité 1

Modalité : regroupement

Compétences communicatives : produire des phrases simples à l'oral

Compétence transversale : faire des inférences

Objectif : susciter l'intérêt pour le document, présenter les personnages

- I. Regrouper les élèves, montrer - de façon théâtrale - le « cadeau » et annoncer :
J'ai un cadeau pour vous, aujourd'hui. A votre avis, qu'est-ce que c'est ?

Laisser les élèves émettre des hypothèses y compris en langue maternelle, les reformuler dans ce cas en français. Valider ou non en répétant à chaque fois « cadeau » :

Non, ce n'est pas le cadeau. / Oui, c'est le cadeau.

Puis proposer d'ouvrir le cadeau : ***On ouvre le cadeau ?*** le faire ouvrir par un(e) élève et constater qu'il s'agit d'une image.

MISE EN SITUATION

2. Afficher l'image. Présenter les personnages et les montrer au fur et à mesure :

**Voici Jacinthe, ses parents et une domestique. Et Jacinthe reçoit... un cadeau !
Encore un cadeau ! A votre avis, qu'est-ce que c'est ?**

Suivre la même démarche.

Finalement montrer la vignette en entier et demander aux élèves d'identifier le personnage : **Qui est-ce ? Vous le reconnaissez ? ***

Réponse attendue : **C'est Petit Poilu.**

* Petit Poilu est connu grâce à la séquence « Le matin chez Petit Poilu » dont l'une des planches précède les deux planches qui servent de support ici.

Activité 2

Modalité : regroupement

Compétences communicatives : écouter

Objectif : annoncer aux élèves ce que l'on attend d'eux

Annoncer que cette image va avec d'autres images d'une BD de Petit Poilu, que l'on va regarder ensemble toutes les images et que l'objectif est de produire à son tour une BD !



COMPRÉHENSION GLOBALE

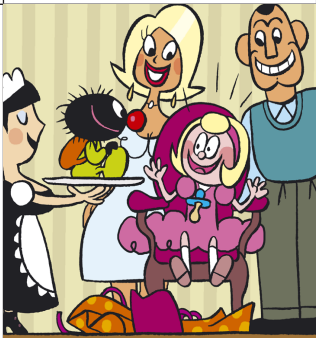
Activité 1

Modalité : en sous-groupe puis en plénière

Compétences communicatives : production orale interactive

Objectif : Décrire très simplement une image, deviner et faire deviner un bon numéro.

Schéma à recopier au tableau

1	2	7	8
3	4		10
5		11	12



COMPRÉHENSION GLOBALE

Décrire simplement les deux vignettes : **Regardez l'image 6. La domestique met Petit Poilu sur plateau. L'image 9, Jacinthe voit Petit Poilu. Elle est très contente.**

Former 10 groupes d'élèves et distribuer au hasard les 10 vignettes restantes. Dans un premier temps, chaque groupe décrit (simplement et avec ses moyens) son image afin que la classe devine le bon numéro. Le groupe guide la classe en indiquant si le numéro est inférieur ou supérieur.

Donner la consigne : **Le groupe dit ce qu'il voit sur l'image. Les autres devinent le numéro de l'image. Le groupe dit « le plus grand » ou « plus petit » pour aider les autres à trouver le bon numéro.**

Donner un exemple : **Voici un exemple :**

Le groupe dit : « Il y a Petit Poilu et la domestique. Elle prend un cadeau. »

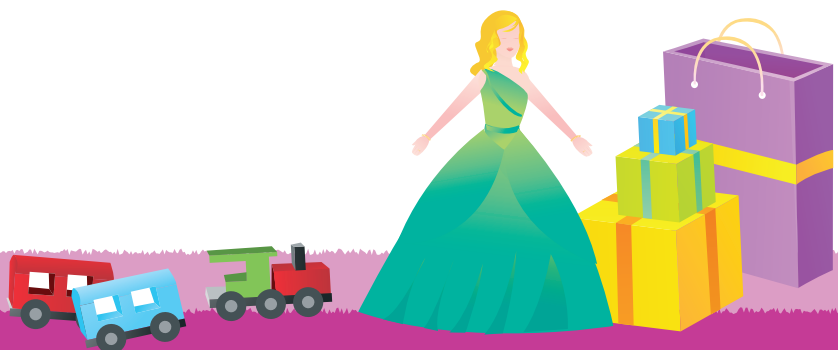
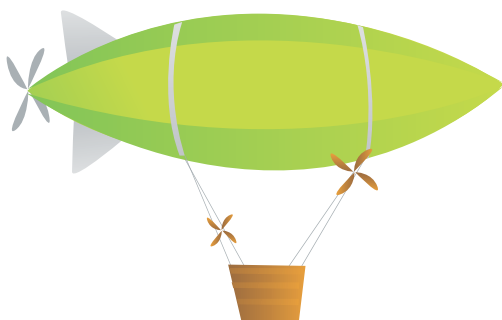
La classe dit : « C'est l'image 11 ? »

Le groupe répond : « Non, plus petit » ou « Non, plus grand » ou « Oui, bravo ! »

S'assurer que la consigne est comprise en la faisant éventuellement reformuler en langue maternelle par un élève.

Laisser quelques minutes aux sous-groupes pour observer leur image. Passer parmi les groupes et les soutenir pour décrire l'image. Puis un à un les groupes décrivent leur image et font trouver la place de l'image.

Quand toutes les images sont correctement placées, vérifier avec les planches originales et féliciter la classe.



COMPRÉHENSION GLOBALE

Activité 2

Modalité : plénière

Compétences communicatives : compréhension de l'écrit

Compétence transversale : comprendre une suite d'images

Écrire (ou projeter) au tableau et lire les titres suivants :

- a. L'anniversaire de Petit Poilu
- b. Petit Poilu joue
- c. Le cadeau de Jacinthe
- d. Jacinthe ne veut pas de cadeaux.

Donner la consigne : Voici des titres. Lequel est correct ? Demander à plusieurs élèves une réponse et la faire valider par la classe.

Réponse attendue : **c**

Activité 3

Modalité : en binôme

Compétence communicative : compréhension de l'écrit

Objectif : remettre des phrases dans l'ordre.

Distribuer la fiche n°1, demander aux élèves de couper les phrases et de les mettre dans l'ordre de l'histoire. Passer dans les rangs pour valider.

Corriger en demandant à plusieurs élèves à tour de rôle de lire une phrase et faire valider l'ordre par la classe. Puis faire coller les phrases dans l'ordre dans le cahier ou sur une feuille.

Correction : **e, a, d, c, b**



Séance 2

Matériel nécessaire : Jeu de Memory, fiche n°2 - cf. ANNEXES, des crayons de couleur

Préparation : imprimer et découper le jeu de Memory (prévoir 1 jeu pour 4 ou 5 élèves), photocopier la fiche n°2 pour chaque élève

Déroulement :

Activité 1

Modalité : regroupement

Compétence communicative : compréhension de l'oral

Objectif : restituer l'histoire de Jacinthe et du Petit Poilu

Donner la consigne : **Je vais dire des phrases. Écoutez et dites « vrai » ou « faux ».**
Dire les phrases suivantes, laisser les élèves réagir et valider la bonne réponse.

items	réponse attendue
a. Aujourd'hui, Jacinthe reçoit des cadeaux.	vrai
b. Jacinthe reçoit beaucoup de cadeaux. Elle est très contente.	faux
c. Jacinthe aime beaucoup la voiture.	faux
d. La domestique apporte Petit Poilu sur un plateau.	vrai
e. Jacinthe ne veut pas de Petit Poilu.	faux
f. Jacinthe adore Petit Poilu.	vrai



COMPRÉHENSION DÉTAILLÉE

Activité 2

Modalité : en sous-groupe de 4 à 5 élèves

Compétence communicative : compréhension de l'écrit

Objectif : faire associer une phrase à une image

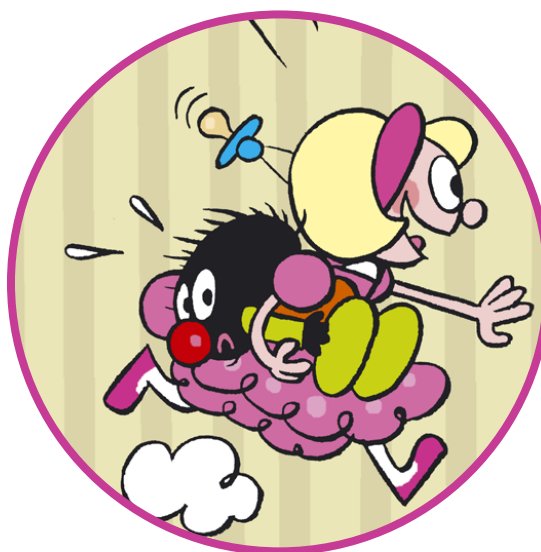
Former des sous-groupes et distribuer les cartes du jeu de Memory. Rappeler les règles de ce jeu (Retourner les cartes pour trouver les deux cartes qui vont ensemble) et les expressions utiles pour jouer :

A mon tour / A moi, A ton tour / A toi.

J'ai gagné / perdu. Tu as gagné / perdu.

Bravo !

Rappeler également que le jeu se déroule dans le calme et en français ! Laisser les élèves observer les cartes puis les laisser jouer. Passer dans les rangs et veiller au respect de règles, soutenir et valoriser l'emploi du français.



Activité 3

Modalité : plénière puis individuelle

Compétence communicative : compréhension de l'oral, compréhension de l'écrit

Objectif : faire associer un personnage à ses paroles

1. Répartir la classe en 4 groupes et attribuer à chaque groupe un rôle :

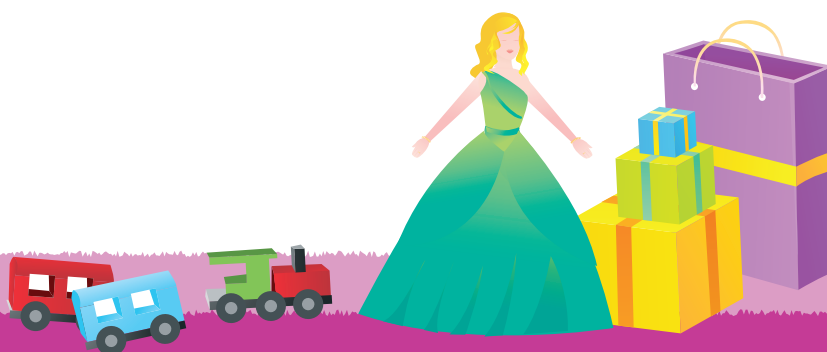
Petit Poilu, Jacinthe, la domestique, les parents

Donner la consigne : **Je vais dire des phrases. Écoutez. Si votre personnage dit la phrase, levez la main.** Donner d'abord l'exemple. Puis dire les phrases suivantes, valider les réponses rapidement.

items	réponse attendue
Exemple : Bonjour, je suis Petit Poilu.	Petit Poilu
a. Non, je ne veux pas de voiture ! C'est nul !	Jacinthe
b. Allez, viens sur mon plateau.	la domestique
c. Regarde, ma chérie. Elle est super, la voiture.	les parents
d. Enfin ! Notre fille aime un cadeau. C'est génial !	les parents
e. Oh, je ne suis pas une peluche, moi !	Petit Poilu
f. Mademoiselle, voici Monsieur Petit Poilu pour vous.	la domestique
g. Je veux ça. C'est à moi !	Petit Poilu

2. Distribuer la fiche n°2. Lire la consigne et les items. Puis laisser les élèves répondre individuellement. Corriger en demandant à tour de rôle une réponse à des élèves différents. Faire valider par la classe.

Correction : **a. Petit Poilu, b. Jacinthe, c. la domestique, d. les parents, e. Petit Poilu**



Séance 3

Matériel nécessaire : fiches n°3, 4 et 5- cf. ANNEXES

Préparation : photocopier les fiche n°3, 4 et 5 pour chaque élève

Déroulement :

Activité 1

Modalité : individuelle

Compétences communicatives : compétence lexicale

Objectif : identifier des jouets

Distribuer la fiche n°3. Lire la consigne et les items. Laisser le temps aux élèves de compléter. Pour corriger, demander à plusieurs élèves à tour de rôle d'écrire une réponse au tableau. La faire valider par la classe.

Correction : (dans l'ordre des aiguilles d'une montre) **une voiture, un déguisement, un robot, une guitare, un roller, une peluche, une console, un vélo, un super héros**

Activité 2

Modalité : individuel

Compétences communicatives : compétence lexicale

Compétence transversale : mémoriser des mots rapidement

Objectif : fixer le lexique des jouets

Donner la consigne en faisant des gestes. Puis laisser du temps pour mémoriser les mots de la fiche n°3. Interroger - dans la bonne humeur ! et sans les stresser - plusieurs élèves et faire valider les réponses par la classe. Féliciter chaque élève qui essaie de faire l'exercice.



ÉTUDE DE LA LANGUE

consigne	gestes
Regardez l'image et les mots.	Montrer successivement la fiche n°3 et son oeil
Apprenez les mots	Montrer sa tête
Dans trois minutes	Montrer sa montre et trois doigts
vous retournez la feuille	retourner la fiche
et vous dites tous les mots !	dire quelques mots : une voiture, un déguisement...

Activité 3

Modalité : plénière

Compétences communicatives : compétence lexicale

Compétence transversale : mémoriser des mots rapidement

Objectif : fixer le lexique des jouets

Proposer un jeu de Kim oral : répéter la liste des jouets mais en omettre un que les élèves doivent identifier et nommer. Donner la consigne : **Je vais dire la liste des mots. Mais attention, je vais oublier un mot. Vous dites quel mot j'ai oublié.** Donner l'exemple.

liste	mot absent
Exemple : une voiture, un déguisement, un robot, une guitare, un roller, une peluche, une console, un super héros	un vélo
a. une voiture, un robot, une guitare, un roller, une peluche, une console, un vélo, un super héros	un déguisement
b. une voiture, un déguisement, un robot, un roller, une peluche, une console, un vélo, un super héros	une guitare
c. une voiture, un déguisement, une guitare, un roller, une peluche, une console, un vélo, un super héros	un robot

Veiller à ce que le jeu se déroule dans la bonne humeur. Valider et valoriser les bonnes réponses. Si les élèves apprécient ce jeu, les laisser à leur tour proposer une liste à leur camarade.



ÉTUDE DE LA LANGUE

Activité 4

Modalité : individuelle

Compétence communicative : compétence grammaticale

Objectif : fixer la structure ne ... pas de

Distribuer la fiche n°4. Lire la consigne et les items. Laisser le temps aux élèves de faire les transformations.

Pour corriger, demander à plusieurs élèves à tour de rôle d'écrire une réponse au tableau. La faire valider par la classe.

Correction :

a. Jacinthe ne veut pas de robot.

b. Jacinthe ne veut pas de console.

c. Jacinthe ne veut pas de guitare.

d. Jacinthe ne veut pas de vélo.

Activité 5

Modalité : individuelle

Compétence communicative : compétence lexicale

Objectif : permettre de savoir exprimer la satisfaction ou l'insatisfaction

Distribuer la fiche n°5. Lire la consigne et les items. Laisser le temps aux élèves de dessiner les émoticons.

Pour corriger, dessiner deux émoticons au tableau et demander à un(e) élève de montrer le bon émoticon pour chaque item.

Correction : a. 😊 , b. ☹️ , c. 😊 , d. 😊 , e. ☹️



Séance 4

Matériel nécessaire : feuilles blanches format A4, crayons de couleur, la fiche de préparation

Préparation : réunir le matériel nécessaire

Production finale attendue : **créer et présenter simplement une bande dessinée de 4 à 6 images avec la contrainte - un personnage reçoit un cadeau qu'il aime ou qu'il n'aime pas.**

Déroulement :

Création de la BD

Modalité : au choix : en binôme

Compétence communicative : production écrite, production orale

Compétences transversales : travailler en équipe, soigner une production

Objectif : faire créer une BD très simple et la présenter

Annoncer aux élèves qu'ils doivent créer une bande dessinée et la présenter à la classe.

Les contraintes sont les suivantes :

- Il y a entre 4 et 5 images.
- Les personnages parlent dans des bulles.
- Un personnage reçoit un cadeau. Il exprime sa satisfaction ou son insatisfaction.

Guider la constitution des binômes puis distribuer la fiche de préparation, la lire et l'expliquer. Préciser que la fiche sert aussi à créer la BD qu'à la présenter ensuite aux camarades.

Laisser les élèves compléter la fiche et la valider. Établir **avec les élèves**, les critères d'évaluation de la BD et de sa présentation.

Critères suggérés : respect des contraintes, soin apporté au dessin, pertinence des bulles, respect des règles d'orthographe, clarté de la présentation.

Puis distribuer une feuille de brouillon et une feuille blanche et laissez le temps suffisant aux élèves pour réaliser avec soin la BD.

Les observer et les soutenir.



PRODUCTION FINALE

Séance 5

Matériel nécessaire : la fiche bilingue pour l'auto-évaluation

Préparation : traduire, mettre en page et photocopier la fiche pour l'auto-évaluation

Modalité : au choix : en binôme

Compétence communicative : production écrite, production orale

Compétences transversales : travailler en équipe, soigner une production

Objectif : faire créer une BD très simple et la présenter

Présentation orale des BDs

Montrer un exemple de présentation de BD à l'aide de la fiche de présentation :

Le titre de notre BD est « La voiture ». Il y a quatre personnages : Jacinthe, les parents de Jacinthe et Arthur, le frère de Jacinthe. Elle reçoit le cadeau. C'est une voiture. Les parents disent : « Elle est super cette voiture ! » Mais Jacinthe n'est pas contente. Elle ne veut pas de voiture. Elle dit : « C'est nul ! » Le frère de Jacinthe dit : « Oh, moi, j'aime la voiture. » Jacinthe dit : « Arthur, voilà un cadeau pour toi. C'est une voiture ! »

Proposer aux élèves de s'entraîner d'abord à présenter leur BD.

Puis demander aux binômes de présenter à tour de rôle leur BD. Les autres élèves évaluent avec respect la maquette et sa présentation.

Prendre des photos de chaque binôme et de leur BD pour les mettre éventuellement plus tard dans les portfolio des élèves s'ils le souhaitent.

Après la séance, exposer les BDs à l'extérieur de la classe, si possible dans un endroit fréquenté par les autres élèves de l'école.



ÉVALUATION

Modalité : regroupement puis individuel

Compétence communicative : interaction orale

Compétence transversale : s'auto-évaluer, mener une réflexion

Objectif : faire évaluer la séquence pédagogique

Féliciter les élèves et leur permettre de s'auto-évaluer dans leur langue maternelle à l'oral et à l'écrit à l'aide de la fiche pour l'auto-évaluation bilingue à partir du modèle ci-dessous.

Garder les fiches d'auto-évaluation pour les placer, si les élèves le souhaitent, dans leur portfolio.

Le cadeau - Auto-évaluation - à recopier et à traduire en langue maternelle

Lis et dessine une ★ si tu peux...

- dire et écrire 5 noms de jouets
- dire et écrire + de 5 noms de jouets
- dire qu'il n'y a pas quelque chose
- exprimer la satisfaction ou l'insatisfaction

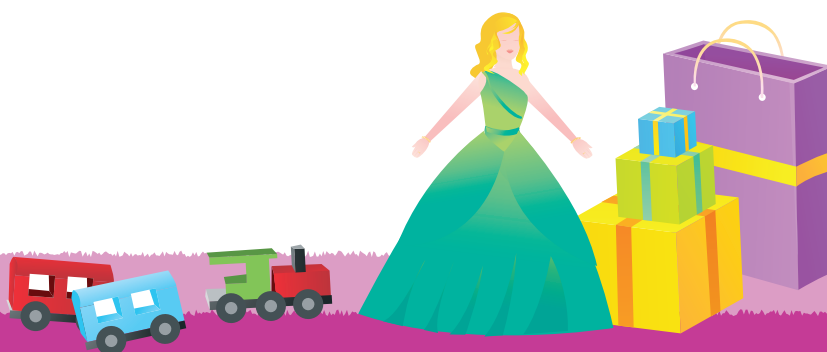
Lis et dessine 😊 ou ☹️

J'ai lu une bande dessinée.

J'ai créé une bande dessinée.

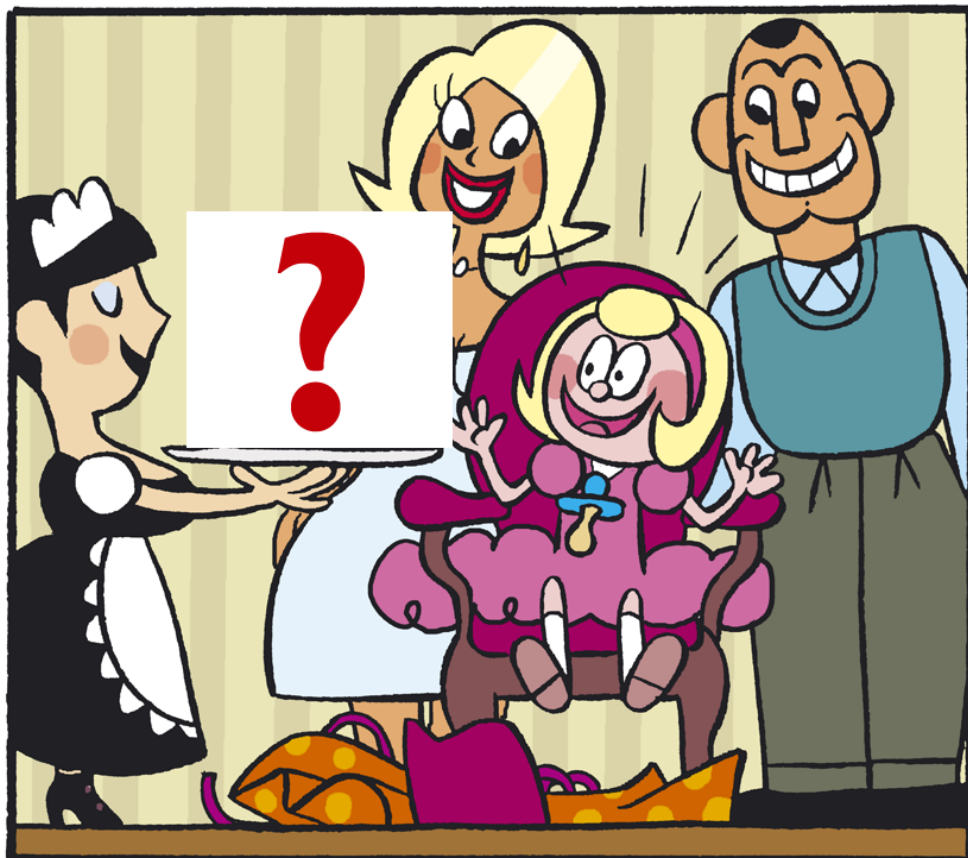
J'ai présenté une bande dessinée.

J'ai travaillé avec des camarades.

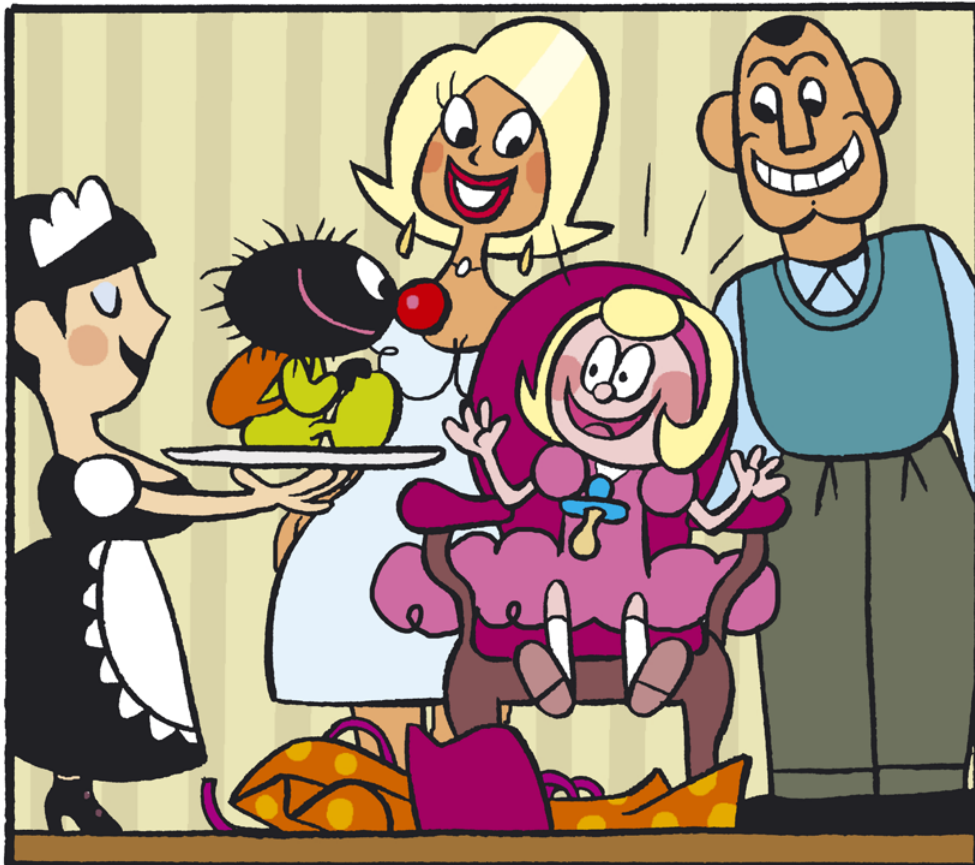


ANNEXES

Images pour la Mise en route



Images pour la Mise en route



LE CADEAU

Fiche n°1

Nom :

Date :

Consigne : Découpe et mets dans l'ordre.



a. Jacinthe ne veut pas de voiture.

b. Les parents de Jacinthe et la domestique sont contents aussi.

c. Un Petit Poilu ! Jacinthe est très, très contente.

d. La domestique apporte Petit Poilu.

e. La domestique apporte un cadeau. C'est une voiture.

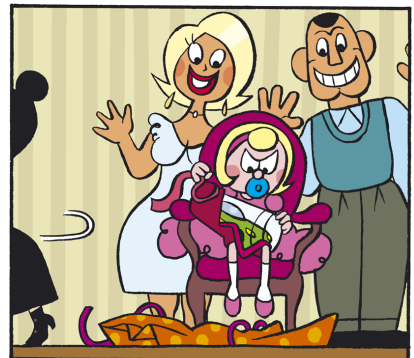


Jeu de Mémoire

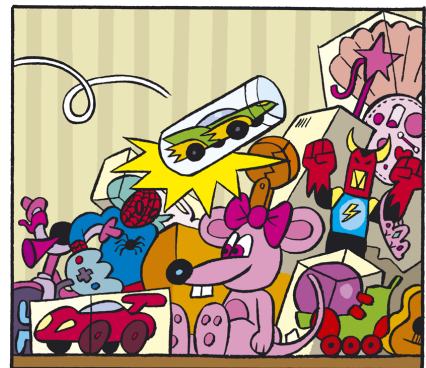
La domestique prend un cadeau et ne voit pas Petit Poilu.



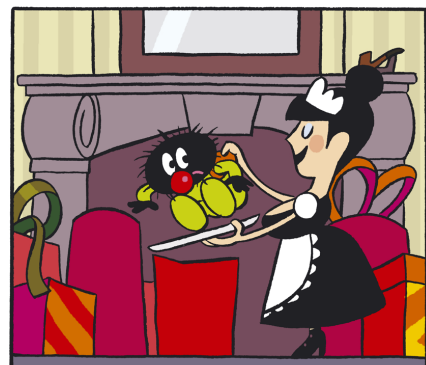
Les parents de Jacinthe sont contents mais Jacinthe ne veut pas de voiture.



Les cadeaux ne plaisent pas à Jacinthe.



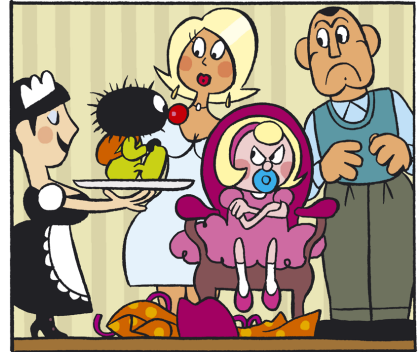
La domestique met Petit Poilu sur le plateau.



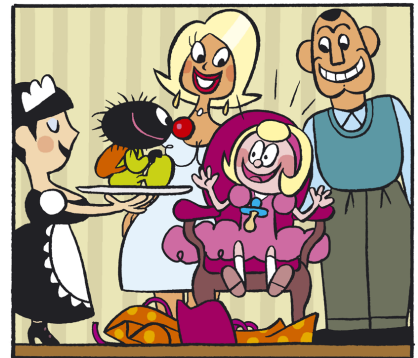
LE CADEAU

Jeu de Mémoire

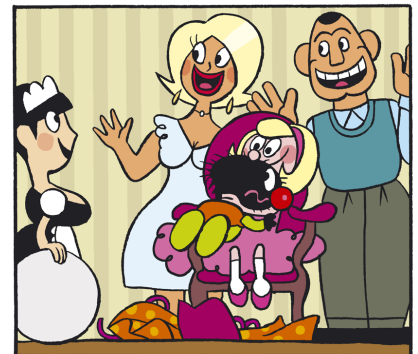
Les parents sont surpris et Jacinthe n'est pas contente.



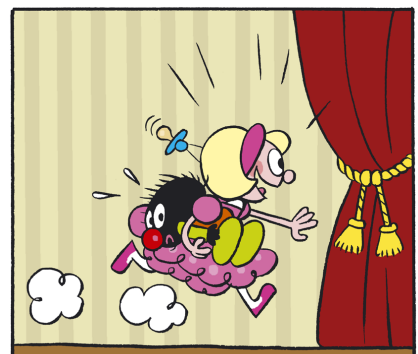
**Jacinthe voit Petit Poilu.
Elle est très contente.**



**Jancinthe prend Petit Poilu et les
parents sont très contents.**



**Jacinthe prend Petit Poilu et court
très vite.**



Fiche n°2

Nom :

Date :

Consigne : Lis et dessine le personnage.



Bonjour, je m'appelle Petit Poilu.

Je ne veux pas de voiture. C'est nul !

Allez, viens sur mon plateau, Petit Poilu !

Regarde. Elle est super, cette voiture !

Eh, je ne suis pas une peluche, moi !



LE CADEAU

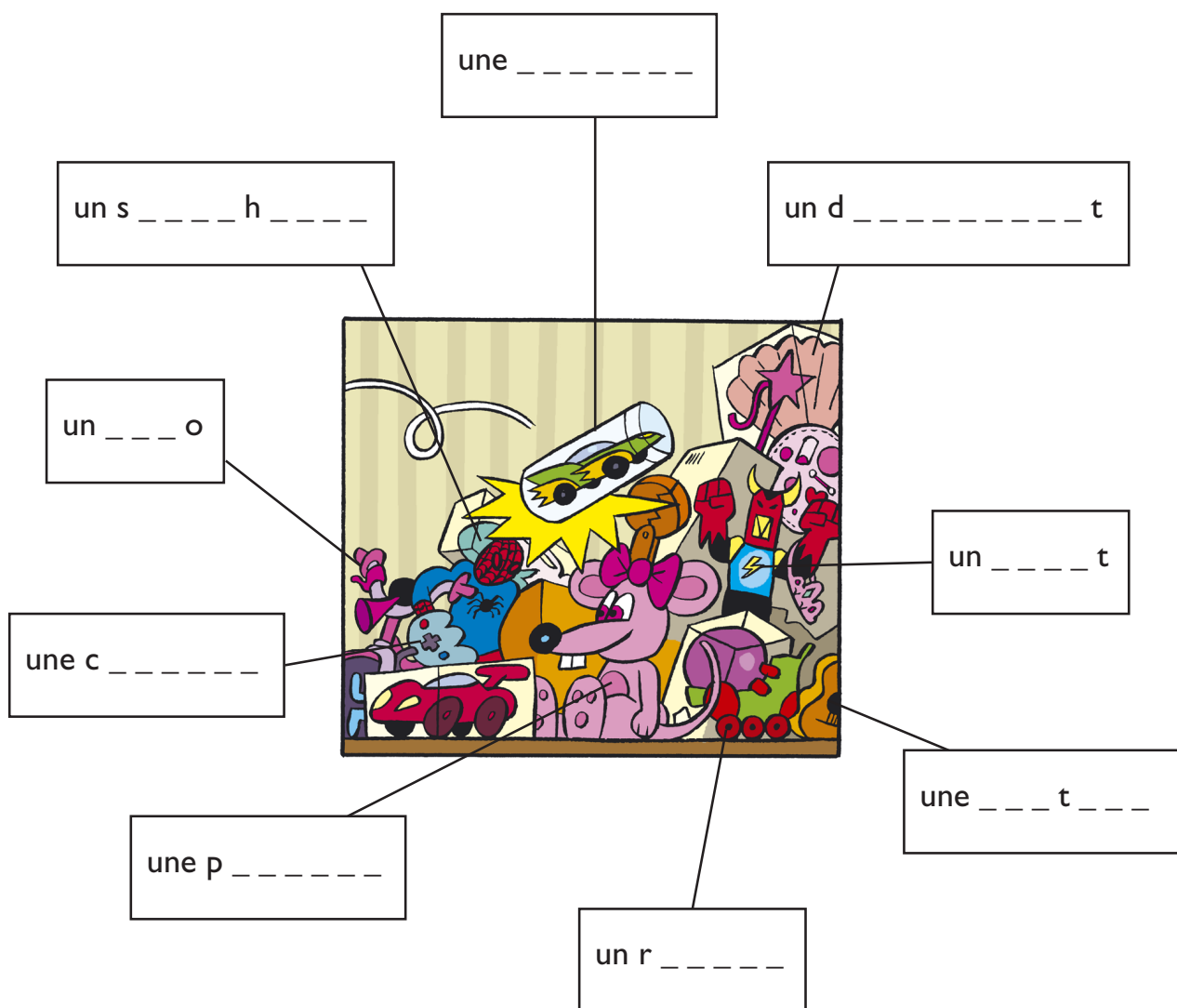
Fiche n°3

Nom :

Date :

Consigne : Complète avec :

guitare - voiture - déguisement - console - vélo - roller - super héros - peluche - robot



Fiche n°4

Nom :

Date :



Consigne : Transforme comme dans l'exemple.

Exemple :

Léa veut un déguisement. > Jacinthe **ne** veut **pas de** déguisement.

a. Karim veut un robot. > Jacinthe

b. Max veut une console. > Jacinthe

c. Marie veut une guitare. > Jacinthe

d. Zoé veut un vélo. > Jacinthe



LE CADEAU

Fiche n°5

Nom :

Date :

Consigne : Lis et dessine 😊 ou ☹️ .

C'est super ! J'adore ce cadeau.

Je ne veux pas de voiture. C'est nul !

Génial ! J'aime ce jouet.

Regarde. Elle est super, cette voiture !

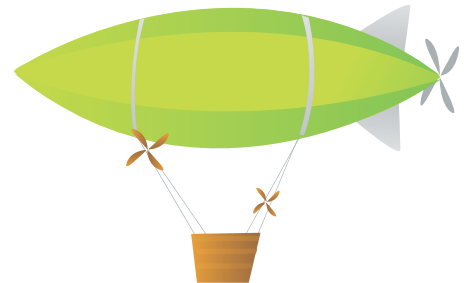
Beurk ! Je déteste cette peluche.



Fiche de préparation

Nom :

Date :



Consigne : Complétez ensemble.

I. Dans notre BD, il y a personnages.

nom du personnage		Il/ elle est...
	Il/elle reçoit le cadeau.	satisfait(e) / insatisfait(e).
	Il / elle donne le cadeau.	

2. Le cadeau est

3. Dans notre BD, il y a images.

4. dessine les images.écrit les bulles.

5. Le titre de notre BD :

6. L'histoire et les paroles des personnages :

.....

.....

.....

.....