

Léo et Sophie vous font découvrir le français

Fiches pédagogiques

LES AUTEURES
(par ordre alphabétique) :

ELENA BLAŽEVSKA
ANETA MITEVSKA
MAGDALENA SIMOVSKA
ELIZABETA TRPKOVSKA
ANKA VESELINOVA



SKOPJE, 2023

SOUS LA DIRECTION DE SNEŽANA PETROVA

Deuxième édition

ÉDITEUR :

**ASSOCIATION DES PROFESSEURS DE FRANÇAIS DE LA
RÉPUBLIQUE DE MACÉDOINE AVEC LE SOUTIEN DE
L'OIF**

RÉDACTRICE EN CHEF :

SNEŽANA PETROVA

CO-RÉDACTRICE :

ELIZABETA TRPKOVSKA

COORDINATRICES DU PROJET :

VALENTINA GACOSKA - ZLATKOVSKA

CONSEILLÈRE PÉDAGOGIQUE :

KETI DIMKOVSKA

RELECTURE :

SNEŽANA PETROVA

CONCEPTION GRAPHIQUE :

ELIZABETA TRPKOVSKA

CIP - Каталогизација во публикација

Национална и универзитетска библиотека "Св. Климент Охридски", Скопје

811.133.1(082.24)(02.053.2)

LÉO et Sophie vous font découvrir le français : fiches pédagogiques

/ Elena Blažeska ... [и др.]. - [deuxième ed.]. - Skopje : Association
des professeurs de Français de la République de Macédoine, 2023. - 268
стр. : илустр. ; 30 см

Други автори: Aneta Mitevska, Magdalena Simovska, Elizabeta Trpkovska,
Anka Veselinova

ISBN 978-608-66640-4-6

1. Blažeska, Elena [автор] 2. Mitevska, Aneta [автор] 3. Simovska,
Magdalena [автор] 4. Trpkovska, Elizabeta [автор] 5. Veselinova, Anka
[автор]

а) Француски јазик -- Публикации за деца

COBISS.MK-ID 60744197

Avant propos

La première édition du Kit pédagogique « Léo et Sophie vous font découvrir le français » destiné à la sensibilisation à la langue française a été réalisée et publiée à Skopje en 2021, sous la direction et la coordination de Julijana Jozikj, présidente de l'Association des Professeurs de Français de la République de Macédoine (APFRM), de Snežana Petrova, professeure des universités à l'Université « Saints Cyrille et Méthode », Faculté de philologie « Blaže Koneski » de Skopje, et de Ljupka Dimova, attachée linguistique à l'Institut Français de Skopje.

Cet ouvrage est le résultat du projet « Renforcement et valorisation de l'enseignement bilingue francophone dans la région des Balkans occidentaux » financé par les fonds de solidarité pour les projets innovants du Ministère de l'Europe et des Affaires étrangères. Il a été réalisé par l'Institut Français de Skopje en République de Macédoine du Nord, avec la coordination de Ljupka Dimova pour la Macédoine du Nord.

Le manque de manuels ou de méthodes de français dans les établissements scolaires a suscité un réel engouement pour cet ouvrage ludique, simple d'accès et répondant à toutes les demandes des enseignants et des apprenants, ce qui a rapidement conduit à l'épuisement du stock. Une réédition et une réimpression étaient donc nécessaires.

La Macédoine du Nord est un pays membre de plein droit de l'Organisation internationale de la Francophonie depuis 2006 et travaille avec ses organes, organisations et associations à la promotion de la langue française, au soutien de l'éducation et au renforcement de l'enseignement du français.

La collaboration entre l'Association des Professeurs de Français de la République de Macédoine et l'Organisation Internationale de la Francophonie, dans le cadre de leurs missions communes visant à promouvoir la langue française, à soutenir l'éducation et la coopération locale et internationale, s'exprime notamment en 2023 par la réédition et la réimpression de cet ouvrage tant attendu, coordonné par la présidente de l'Association des Professeurs de Français, Valentina Gacoska - Zlatkovska, (en fonction de 2022 à 2023).

À cet égard, nous tenons à remercier l'OIF pour son soutien financier et son engagement dans ce projet.

Skopje, juin 2023

INTRODUCTION

Le manuel ou Kit pédagogique **Léo et Sophie vous font découvrir le français** est conçu et destiné à la sensibilisation à la langue française, niveau A1.1, selon le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL) et destiné à des élèves de l'enseignement primaire, âgés entre 9 et 11 ans.

Il se compose de 15 fiches thématiques et comprend 5 affiches en couleur disponibles et gratuitement téléchargeables sur le site « Sensibilisation au fle » (<https://sensibilisation-au-fle.weeblysite.com/gallery>) afin d'accompagner le travail des enseignants.

Ces fiches ont été élaborées par cinq (5) enseignantes expérimentées en FLE, qui travaillent auprès d'un jeune public dans différents établissements scolaires en Macédoine du Nord et présentées par ordre alphabétique : Elena Blaževska, Aneta Mitevaska, Magdalena Simovska, Elizabeta Trpkovska et Anka Veselinova.

Pour cette deuxième édition, elles se sont de nouveau réunies à l'initiative de la présidente de l'Association des Professeurs de Français de la République de Macédoine (APFRM), Valentina Gacoska-Zlatkovska. Sous la direction de Snežana Petrova, professeure des universités à l'Université « Sts Cyrille et Méthode » de Skopje, elles ont effectué une relecture approfondie et ont bénéficié des conseils de Mme Ketii Dimkovska, conseillère pédagogique pour le français auprès du Bureau de développement de l'éducation de la République de Macédoine du Nord.

L'objectif de ces fiches est d'introduire les élèves au lexique de base au travers d'activités ludiques multiples et différentes par un choix de thématiques concret comme : **Les mots transparents; Faisons connaissance; Le corps humain ; Les vêtements ; Les animaux** - thématiques qui avec l'expérience des enseignantes dans l'enseignement précoce et primaire ainsi que dans leurs pratiques de sensibilisation au Français Langue Étrangère (FLE) se sont montrées plus intéressantes et donc plus motivantes pour les jeunes adolescents.

Toutes les habiletés / activités langagières à l'exception de la production écrite sont traitées (sachant qu'il s'agit ici de sensibilisation à la langue française qui est le but de la conception de ces fiches), à savoir : **compréhension écrite, compréhension orale, production orale** en continu et en interaction.

Dans ce manuel, les ressources ou supports sont dans la globalité des documents authentiques, récents, empruntés ou bien fabriqués par les conceptrices du manuel. Ils sont écrits, sonores, visuels, audiovisuels, graphiques, iconographiques. Des activités variées : ludiques, pédagogiques et kinesthésiques sont proposées (Quiz, différents types de jeux de société : jeu de l'oie, cartes, domino, jeux des lettres, jeux de rôle, jeux de balle, ateliers, etc.).

Chaque **fiche pédagogique** est accompagnée d'une **fiche enseignant** donnant des indications utiles et nécessaires, ainsi que d'une **fiche élève** avec des **annexes** contenant le matériel didactique proposé. Les objectifs y sont clairement précisés, tout comme la démarche pédagogique.

Ces fiches sont conçues de telle façon qu'elles offrent aux enseignants de français et de FLE, une utilisation facile et adaptable à divers contextes d'enseignement du FLE, en situation de sensibilisation au français et aux cultures française et francophones. Ce manuel offre également une dimension interculturelle par la découverte socioculturelle qu'il inclut et qui aidera les élèves à élargir leurs horizons et à se sensibiliser aux différentes cultures, traditions, modes de vie et mœurs. Ainsi ce manuel s'adresse aux apprenants de français de tous pays et cultures et se place en tant que complément aux méthodes utilisées dans les différents

pays et les différents contextes.

Ce manuel adressé, avant tout, aux enseignants de FLE qui interviennent en cours de sensibilisation s'est avéré très utile aux enseignants dans leur pratique professionnelle. Une réédition de ce manuel en 2023 a été possible grâce à l'intérêt et au soutien financier de l'OIF, à l'APFRM et son ex - présidente, Valentina Gacosa – Zlatkovska (mandat 2022 - 2023), ainsi que l'actuelle présidente Marija Nikolovska.

Nous espérons que cette réédition incitera les enseignants de FLE à concevoir également un matériel plus personnel et plus ciblé ou adapté à leurs besoins et qui pourrait, comme celui-ci, être partagé avec le reste du corps enseignant.

Bien à propos, ***Léo et Sophie vous font découvrir le français*** a ouvert la voie à un second manuel, pour le niveau collège (élèves âgés entre 11 et 15 ans); intitulé ***Léo et Sophie vont au collège*** dont les auteures sont Elizabeta Trpkovska, Magdalena Simovska, Anka Veselinova et Aneta Mitevska. Ce manuel a été publié à Skopje, en 2022, édité par l'APFRM avec le soutien du Centre de réussite universitaire « Le Très-FLE » de l'AUF près l'Université « Saints Cyrille et Méthode » de Skopje en République de Macédoine du Nord et est le résultat d'un projet coordonné par Snezana Petrova et Julijana Jozikj et soutenu en 2021 par l'Organisation Internationale de la Francophonie (OIF) en partenariat avec la Fédération Internationale des Professeurs de Français (FIPF) visant à encourager les jeunes à opter pour le métier d'enseignant de français.

Dans le but de stimuler l'apprentissage du français auprès d'un jeune public, nous aspirons à ce que l'utilisation de ce manuel, ainsi que celui destiné au niveau collège, reflète pleinement leur objectif premier : susciter chez les élèves/apprenants le désir de s'engager dans un apprentissage significatif et captivant.

Skopje, le 14 juin 2023

Table des matières

AVANT- PROPOS	6
INTRODUCTION.....	7
FICHES PÉDAGOGIQUES.....	10
FICHE PÉDAGOGIQUE 1 : LES MOTS TRANSPARENTS.....	12
• La valise de mots	13
• L'alphabet français.....	27
• Les symboles de la France.....	39
FICHE PÉDAGOGIQUE 2 : FAIRE CONNAISSANCE	53
• Faire connaissance.....	55
• Les nombres	63
• Quel âge as-tu ?.....	75
FICHE PÉDAGOGIQUE 3 : LE CORPS HUMAIN.....	85
• Le laboratoire des monstres de M. Thibaut.....	87
• La fête de Guidot.....	105
• Drôles de bobines	121
FICHE PÉDAGOGIQUE 4 : LES VÊTEMENTS	141
• La palette des couleurs	143
• Le défilé de mode.....	159
• Faire du shopping	171
FICHE PÉDAGOGIQUE 5 : LES ANIMAUX.....	187
• Les animaux domestiques	189
• Les animaux sauvages.....	211
• Le règne des animaux.....	241
BIBLIOGRAPHIE / SITOGRAPHIE.....	267

FICHES PÉDAGOGIQUES

Fiche pédagogique 1 : Les mots transparents

- La Valise de mots
- L'alphabet français
- Les symboles de la France



FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	1	Mots transparents		
TITRE DE LA SÉANCE	La valise de mots			
TYPE	initiation, descriptif, interrogatif, informatif		DURÉE	60 mn
OBJECTIF	• Se sensibiliser à la langue française à partir de mots transparents			
NIVEAU	A1.1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9 - 11 ans)	
COMPÉTENCES				
LINGUISTIQUES		COMMUNICATIVES / FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES
- comprendre et nommer les mots transparents les plus utilisés - prononcer les mots transparents les plus utilisés - utiliser un champ lexical donné (mots transparents) dans des phrases courtes		- exprimer des phrases simples en français en utilisant des mots transparents - exprimer ses préférences en utilisant des mots transparents		- se familiariser avec des mots internationaux - découvrir les équivalents entre la langue maternelle (et l'anglais) avec ceux de la langue française
CONNAISSANCES				
PRÉ-REQUIS	LINGUISTIQUES		SOCIOCULTURELLES	
mots transparents en anglais et en langue maternelle	Lexique (mots transparents) : avion ; banane ; sport ; croissant ; domino ; éléphant ; télévision ; musique ; guitare ; hélicoptère ; internet ; kayak ; lampe ; ninja ; orange ; pantalon ; etc. Actes de paroles : « Qu'est-ce qu'il y a ? » ; « Il y a... »		mots communs utilisés dans plusieurs cultures	
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES		CO / CE / EO		
MODALITÉS	travail collectif, individuel, en groupes	SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS		affiche, imagier, fiche élève, Internet, TBI

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité de travail	Support	
	Activité 1 : On découvre la langue française L'enseignant commence avec une comptine française populaire ou traditionnelle (comme par exemple « Frère Jacques ») ou bien avec une chanson plus moderne, contenant des mots transparents (ex. « le Café » - Oldelaf) (cf. QR code). Tout d'abord, il demande aux élèves de regarder la vidéo de la chanson / comptine, puis de deviner en quelle langue celle-ci est chantée. Ils discutent en langue maternelle. L'enseignant leur demande s'ils ont reconnu quelques mots et après s'ils aiment ou pas cette chanson / comptine. Il leur fait écouter et regarder encore une fois la vidéo et tous ensemble ils identifient les mots transparents : <i>le café, le taxi, papa, le bureau, la secrétaire, la classe, la police</i>. Après, l'enseignant leur demande : « <i>Connaissez-vous d'autres chansons en français ? Oui. Zaz, Indila, etc. »</i>. Une autre chanson est proposée, mais cette fois-ci par les élèves. La consigne reste la même. S'il y a des mots transparents dans leur chanson, l'enseignant les prononce et les fait répéter. NB : Il est possible de continuer avec une discussion en langue maternelle, pour faire des liens entre les langues et les encourager dans l'apprentissage du français : « <i>Est-ce que c'était difficile de repérer les mots transparents ? Pourquoi ? Est-ce que vous reconnaissez la proximité de ces mots avec d'autres langues étrangères ? Quelles autres langues connaissez-vous ?</i> ».	Travail individuel / collectif	Internet TBI 	10 mn
	Activité 2 : Quiz de sensibilisation L'enseignant propose aux élèves de vérifier eux-mêmes s'ils connaissent déjà des mots en français, en leur proposant le <i>Quiz de mot transparents</i> (cf. lien dans les Ressources). C'est une activité en ligne et les élèves peuvent utiliser leurs téléphones portables. Le quiz servira à motiver les élèves car ils obtiendront tous d'excellents résultats (les mots proposés sont tous des mots transparents).	Travail individuel	Internet TBI Téléphones portables	5 mn

D é r o u l e m e n t	Activité 3 : La valise de mots L'enseignant propose aux élèves de faire un jeu-test : <i>La valise de mots</i> (cf. Annexe 2), pour vérifier s'ils peuvent reconnaître certains mots en français. Les élèves sont divisés en groupe. Chaque groupe portera le nom d'un mot transparent (par ex : oranges ; bananes ; ananas ; kiwi). L'enseignant dispose sur la table des images de mots transparents (<i>avion ; banane ; croissant ; domino ; éléphant ; football ; guitare ; hélicoptère ; Internet ; jus ; kayak ; lampe ; musique ; ninja ; orange ; pantalon ; quiz ; rose ; sport ; télévision ; univers ; vélo ; wagon ; xylophone ; yoyo ; zoo</i>). Puis, l'enseignant distribue à chaque groupe une valise avec des mots transparents qu'il faudra découper. Les élèves de chaque groupe devront trouver la paire - le mot écrit qui se trouve dans leur valise et l'image correspondante. Consigne : Remplissez-bien vos valises avec des mots écrits et images correspondantes, puis affichez-les sur le tableau de la classe. Ensuite, les élèves se familiarisent avec la sonorité de la langue française. Pour cela l'enseignant utilise l’Affiche 1 – L’alphabet. Il prononce les mots de l’affiche à haute voix et incite les élèves à répéter après lui. Après ce petit exercice de prononciation, l'enseignant invite les élèves à dire ce qu'il y a dans leur valise. Les groupes présentent le contenu de leur valise de mots : « <i>Dans la valise, il y a ...</i> ».	Travail en 4 groupes	Affiche 1 - L'alphabet Annexe 1 Annexe 1a Annexe 2 Colle	10 mn
	Activité 4 : Téléphone arabe Pour encourager les élèves à prononcer des mots en français, l'enseignant propose le jeu : <i>Le téléphone arabe</i>. Il choisit un mot transparent et le chuchote au premier élève qui le répète à son voisin et ainsi de suite jusqu'au dernier qui doit prononcer à haute voix le mot qu'il a entendu en dernier.	Travail collectif		5 mn
	Activité 5 : Trouver les mots L'enseignant propose aux élèves une activité de découverte d'autres mots transparents (<i>basket ; baguette ; film ; musée ; mode ; souvenir ; Paris ; weekend ; téléphone ; métro ; cinéma</i>).	Travail en groupes ou en binômes	Annexe 3 Boite	5 mn

L'enseignant prédécoupe l'Annexe 2 et met toutes ces feuilles de papier dans une boîte. Entre temps, les élèves forment des groupes ou des binômes. Chaque binôme / groupe tire au sort une feuille de papier de la boîte. En se servant de l'Affiche et des images qui se trouvent sous chaque case, les élèves doivent deviner la première lettre du mot à découvrir, constituer le mot transparent en entier et finalement le prononcer à haute voix. Le premier groupe qui a réussi à constituer le mot a gagné.

Activité 6 : Comptine de mots transparent

L'enseignant donne à écouter aux élèves une comptine (une ou deux fois) (cf. QR code). Ils doivent trouver et mémoriser les mots transparents. Après la première écoute, les élèves disent à haute voix les mots qu'ils ont reconnus et l'enseignant les note au tableau. À la deuxième écoute, il complète la liste avec d'autres mots de la comptine. À la troisième écoute, il les encourage à la chanter. Comme il n'y a pas de rimes, ils peuvent tous ensemble la modifier en y ajoutant d'autres mots transparents.

Travail
collectif

10 mn

Paroles de la comptine :



*Écoute et répète !
D'abord dans ta tête.
Un, deux, trois. À toi !
Tomate, banane, pizza, sandwich.*

*Encore une fois.
Écoute et répète !
D'abord dans ta tête.
Un, deux, trois. À toi !
Moto, taxi, musique, guitare.*

*Encore une fois.
Écoute et répète !
D'abord dans ta tête.
Un, deux, trois. À toi !
Girafe, princesse, café, coca.*

*Encore une fois.
C'est très bien ! Bravo !
Tous avec Ludo !
Comme c'est rigolo !*

Activité 7 : Les mots cachés

Les élèves se divisent soit en binômes, soit en groupes. L'enseignant distribue une grille de mots cachés à chaque groupe (cf. Annexe 4). Chaque groupe doit trouver et entourer les mots cachés. Le groupe qui a terminé en premier a gagné.

Grille 1 : avion, domino, jus, rose, télévision, wagon ;
Grille 2 : banane, guitare, lampe, pantalon, quiz, zoo ;
Grille 3 : football, internet, orange, sport, vélo, yo-yo.

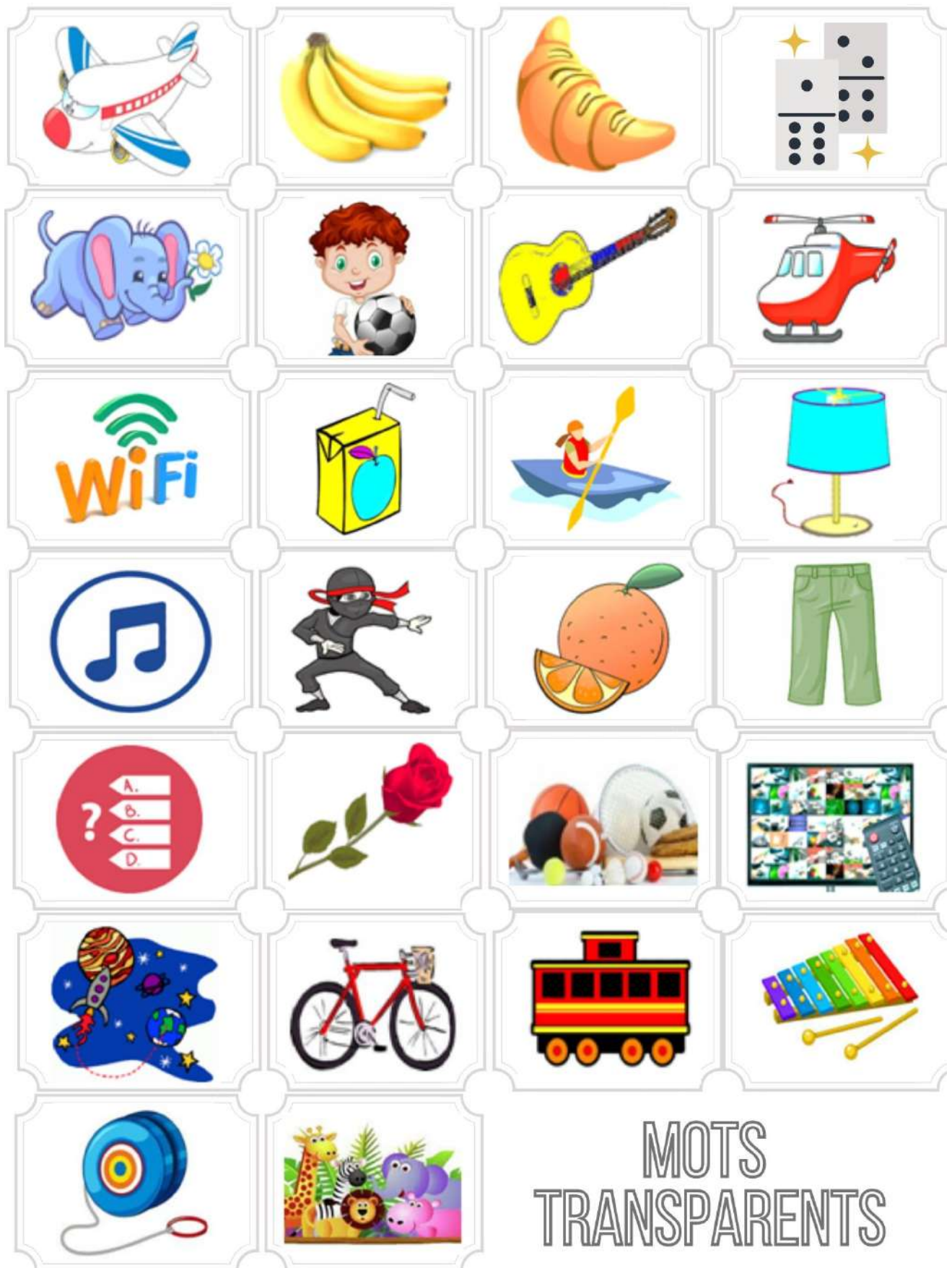
Travail en
groupes ou
en binômes

Annexe 4

5 mn

D é r o u l e m e n t	NB : À la fin du premier cours, l'enseignant invite les élèves à se revoir une prochaine fois grâce à : L'INVITATION DE LÉO ET SOPHIE L'enseignant présente les avatars de l’Affiche - Léo et Sophie. Il distribue à chaque participant une invitation en leur expliquant en langue maternelle qu'ils sont invités à faire un voyage de découverte du français avec Léo et Sophie. L'enseignant remplit au préalable cette invitation en y ajoutant les horaires des cours de français. Après la distribution des invitations, il incite les élèves à observer, découvrir ensemble le document, les personnages principaux (les avatars). Il les informe sur le jour, l'heure, les thèmes et les activités des prochains cours de sensibilisation.	Travail collectif / individuel	Annexe 5	10 mn
	Exercices en ligne :	Grille de lettres : https://bit.ly/3tTud6s		
	Lire et découvrir :	101 mots transparents : https://bit.ly/3as8avZ		
	Ressources à utiliser :	- Chanson « Le café » : https://bit.ly/3niogOa - Chanson « Mots transparents avec images » : https://bit.ly/3n7iILO - Quiz : https://bit.ly/3sMSrOw		

Cartes-images



IMAGIER

Mots transparents



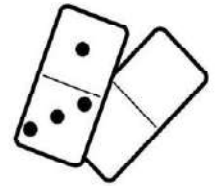
A comme ...



B comme ...



C comme ...



D comme ...



E comme ...



F comme ...



G comme ...



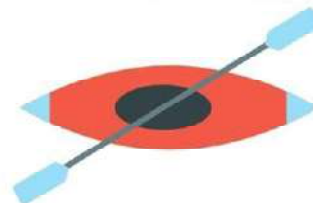
H comme ...



I comme ...



J comme ...



K comme ...



L comme ...



M comme ...



N comme ...



O comme ...



P comme ...



Q comme ...



R comme ...



S comme ...



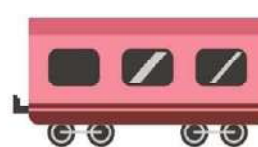
T comme ...



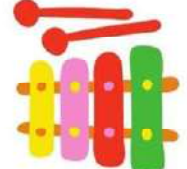
U comme ...



V comme ...



W comme ...



X comme ...



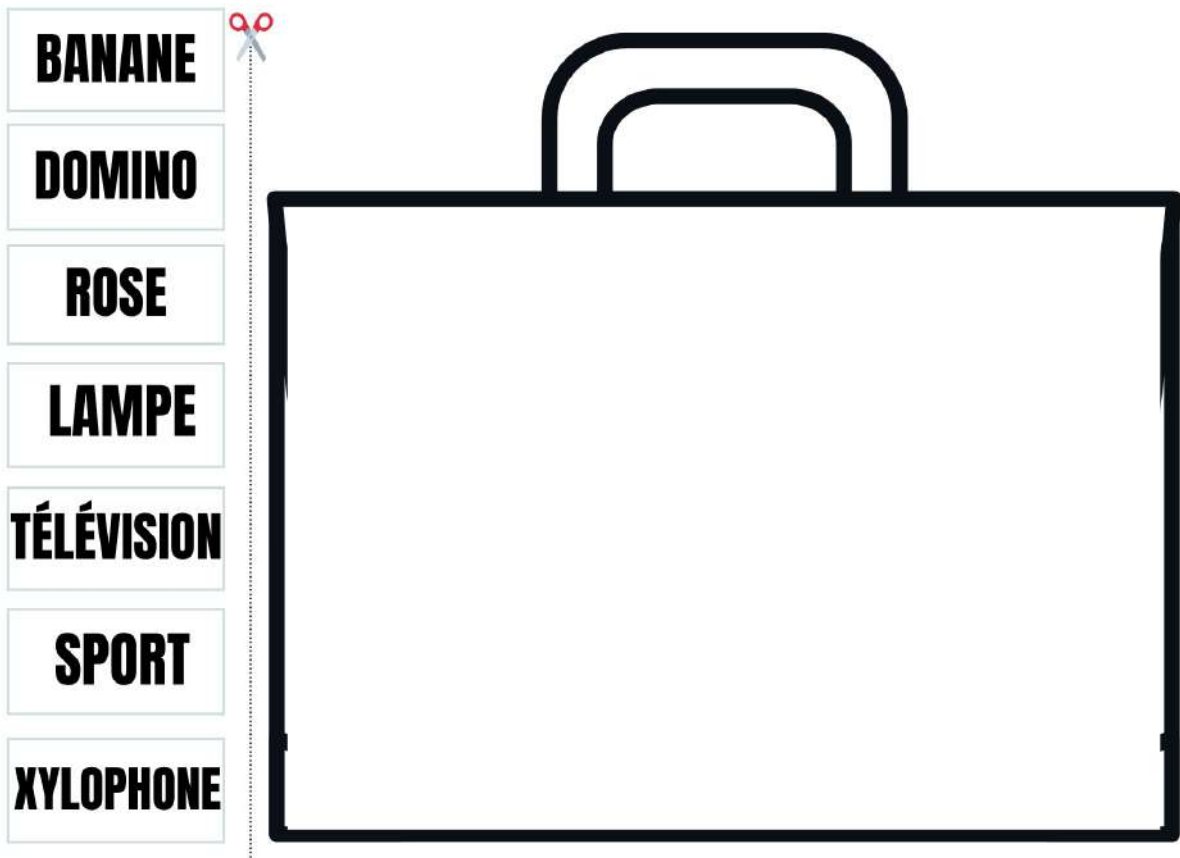
Y comme ...



Z comme ...



Annexe 2 : Les valises de mots



MUSIQUE

YO-YO

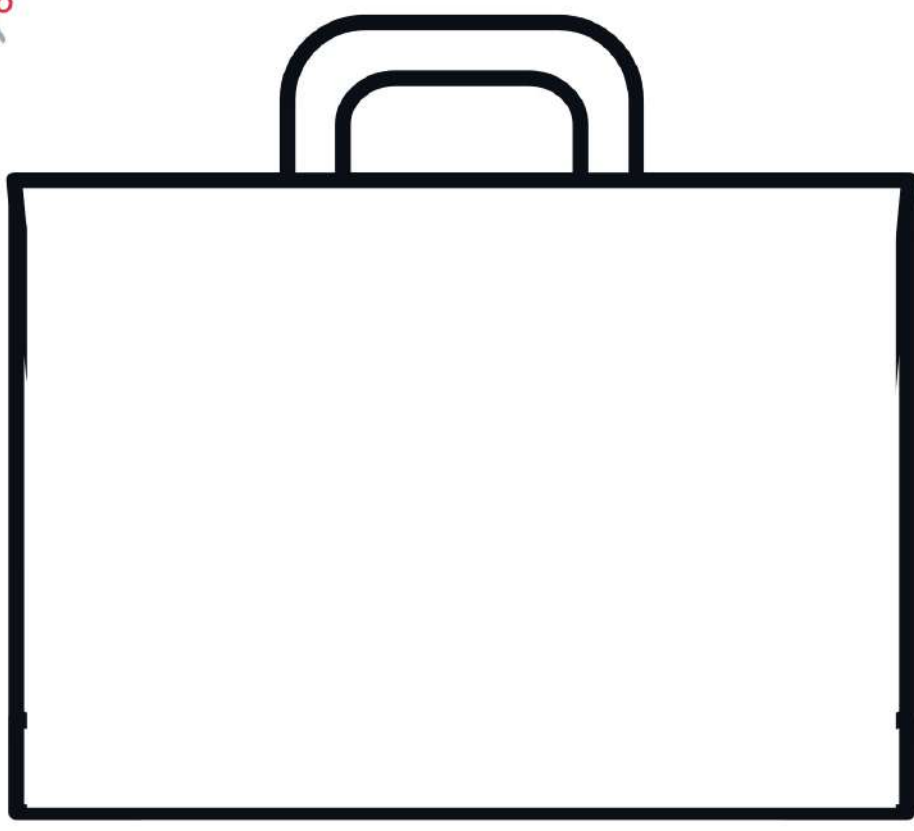
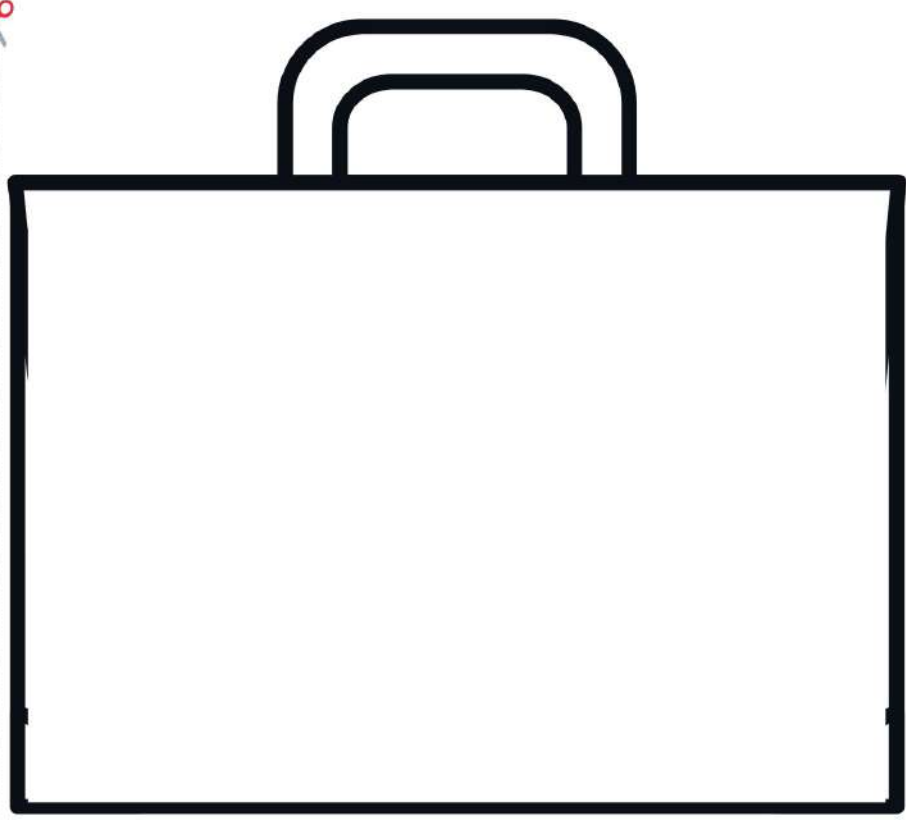
VÉLO

PANTALON

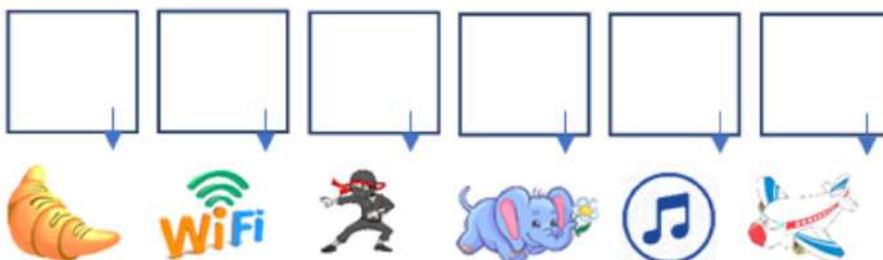
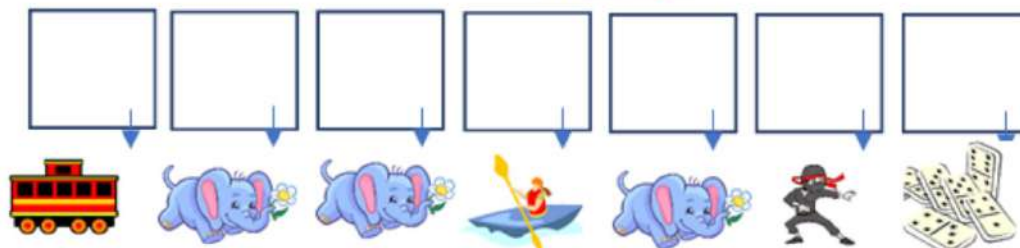
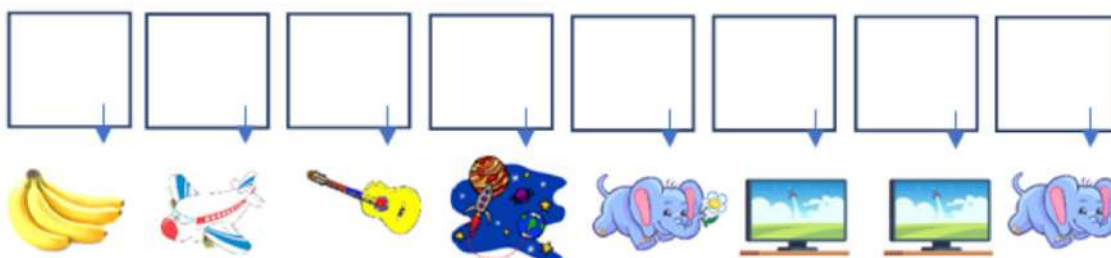
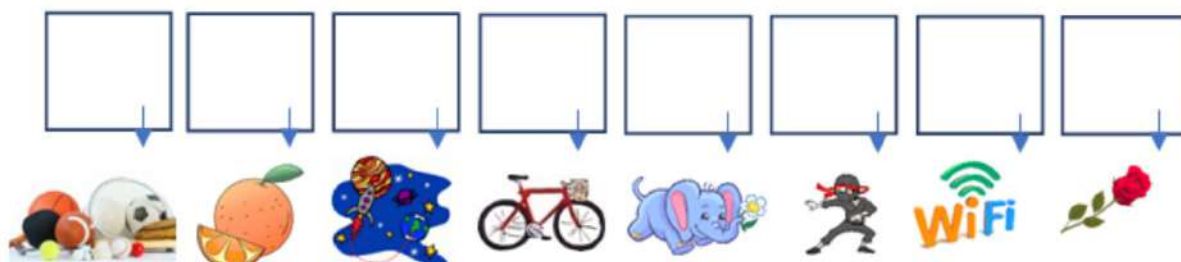
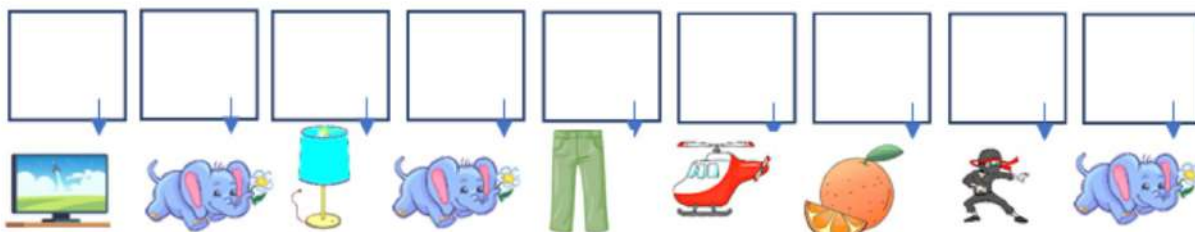
WAGON

JUS

HÉLICOPTÈRE



Annexe 3 : Trouve le mot !



Solution :
téléphone
souvenir
baguette
Paris
mode
weekend
cinéma

MOTS CACHÉS



P	N	G	Z	V	J	U	S	U	H	N
I	O	W	G	G	U	G	S	I	I	Z
L	F	D	K	H	O	R	O	S	E	A
Q	D	Z	W	X	F	A	V	I	O	N
C	W	D	O	M	I	N	O	M	I	X
B	T	L	C	V	O	Z	X	N	N	T
N	M	H	H	L	Z	O	G	N	L	K
S	D	U	T	L	G	O	D	Y	O	H
Q	P	B	H	P	I	B	F	K	T	G
T	E	L	E	V	I	S	I	O	N	V
Q	X	W	A	G	O	N	Z	P	Q	R

AVION, DOMINO, JUS, ROSE, TELEVISION, WAGON

F	R	A	B	G	P	B	A	B	T	J
Q	F	U	P	U	F	E	Q	F	Q	V
G	N	S	B	D	A	C	U	W	Q	B
T	F	O	T	P	S	N	I	Z	X	A
G	U	I	T	A	R	E	Z	Q	A	N
V	J	V	C	N	C	H	C	K	X	A
D	F	Y	O	T	C	W	V	S	Z	N
G	X	R	N	A	W	L	A	M	P	E
E	V	C	G	L	K	C	Z	E	M	L
O	R	Z	B	O	G	T	O	Y	I	A
L	W	L	C	N	X	K	O	H	I	Q

BANANE, GUITARE, LAMPE, PANTALON, QUIZ, ZOO

MOTS CACHÉS



L	U	O	V	E	L	O	A	K	U	P
I	N	R	E	Q	B	D	M	X	G	Q
N	C	R	S	P	O	R	T	O	Y	I
T	O	Y	O	Y	O	E	Z	G	J	U
E	F	O	O	T	B	A	L	L	X	X
R	M	F	H	O	J	U	I	X	X	R
N	O	R	A	N	G	E	T	U	Q	B
E	M	Z	P	V	S	N	U	J	W	H
T	Z	H	V	R	W	C	U	W	F	T
E	V	J	E	V	Z	W	F	T	E	K
B	J	V	G	V	B	M	J	D	D	F

FOOTBALL, INTERNET, ORANGE, SPORT, VÉLO, YO-YO

AVION	DOMINO	JUS
ROSE	TÉLÉVISION	WAGON
BANANE	GUIARE	LAMPE
PANTALON	QUIZ	ZOO
FOOTBALL	INTERNET	ORANGE
SPORT	VÉLO	YO-YO

INVITATION

Sophie et Léo vous invitent à voyager
avec la langue française

Tous les _____ à ____ h.



Allons jouer,
chanter et
s'amuser
en français !



INVITATION

Sophie et Léo vous invitent à voyager
avec la langue française

Tous les _____ à ____ h.



Allons jouer,
chanter et
s'amuser
en français !

FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	1	Mots transparents		
TITRE DE LA SÉANCE		A, B, C, Bienvenue en classe de français !		
TYPE	interrogatif, informatif, ludique		DURÉE	80 mn
OBJECTIF	• Se familiariser avec les sons de l'alphabet français			
NIVEAU	A1.1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9 - 11 ans)	
COMPÉTENCES				
LINGUISTIQUES		COMMUNICATIVES / FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES
• prononcer correctement les sons de l'alphabet français • dire les lettres de l'alphabet français		• dire des énoncés simples en français • épeler en français les mots transparents		• se familiariser avec la sonorité de l'alphabet français • découvrir les ressemblances et les différences entre l'alphabet de la langue maternelle et de la langue française
CONNAISSANCES				
PRÉ-REQUIS		LINGUISTIQUES		SOCIOCULTURELLES
• mots transparents • les lettres de l'alphabet		• Lexique (mots transparents): avion ; banane ; sport ; croissant ; domino ; éléphant ; télévision ; musique ; guitare ; hélicoptère ; internet ; kayak ; lampe ; ninja ; orange ; pantalon ; etc. • Phonétique : la prononciation des lettres de l'alphabet • Actes de paroles : « Qu'est-ce que c'est ? » ; « C'est.. ».		• L'alphabet français
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES			CO / CE / EO	
MODALITÉS	travail collectif, individuel, en groupes		SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS	affiche, fiche élève, internet, TBI, boîte, ballon, dés, pions.

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité de travail	Support	
	Activité 1 : Se familiariser avec l'alphabet français L'enseignant introduit le sujet avec une chanson sur l'alphabet. (cf. QR code) Ensuite, il fait observer l’Affiche - Alphabet aux élèves et il mène une courte discussion en langue maternelle (<i>Qu'est-ce que c'est ? - C'est ... Qui sont les personnages ? Qu'est-ce qu'ils tiennent ? Combien de lettres y a-t-il ? ...</i>). Il continue avec la prononciation des lettres. Les élèves observent l’Affiche, écoutent la prononciation de leur enseignant et répètent après lui. Puis, ils recommencent l'activité avec les mots transparents : l'enseignant commence et les élèves continuent (cf. Annexe 1a de la Fiche précédente) : <i>A comme avion, B comme banane, C comme... D comme...</i> NB : À la fin du cours, il est possible d'écouter et de chanter tous ensemble la chanson de l'alphabet.	Travail individuel / collectif	Internet TBI Affiche - Alphabet Annexe 1a de la Fiche précédente 	15 mn
	Activité 2 : Ma lettre est... Première étape : Les élèves sont assis en cercle et ils doivent prononcer chacun la première lettre de leur prénom. L'enseignant commence : « <i>Ma lettre est X. Quelle est ta lettre ?</i> » Deuxième étape : Jeu de ballon – en cercle, debout. Un premier élève tient un ballon et prononce à haute voix la première lettre de son prénom. Puis, il jette le ballon à un autre élève qui doit à son tour dire la première lettre de son prénom et ainsi de suite. Troisième étape : Les élèves se mettent debout à la queue leu leu suivant l'ordre alphabétique de leur prénom. Les lettres qui manquent sont remplacées par des chaises. À la fin de cette activité, chaque élève prononce la lettre de son prénom et pour les lettres manquantes (les chaises) les élèves prononcent ces lettres en chœur.	Travail individuel / collectif	Ballon	10 mn
	Activité 3 : Devine la lettre Il y a trois variantes possibles pour cette activité.	Travail en binômes / collectif		15 mn

Variante 1 : L'enseignant dispose les élèves en binômes. Un élève du binôme écrit une lettre dans le dos du second élève et ce dernier doit deviner la lettre qui a été écrite. Puis, ils changent de rôle.

Variante 2 : Tous les élèves sont en cercle. L'enseignant désigne un élève qu'il place au centre du cercle. L'élève fait une lettre de l'alphabet à l'aide de son corps et les autres devinent cette lettre. Le premier qui trouve la lettre se place à son tour au centre du cercle, tandis que l'autre élève revient dans le cercle.

Variante 3 : Tous les élèves sont en cercle. L'enseignant désigne un élève qu'il place au centre du cercle. L'élève fait un geste caractérisant un mot transparent. La classe doit deviner la première lettre de ce mot et dire le mot en entier (ex : A - avion). Le premier qui trouve la lettre et le mot se place à son tour au centre du cercle, tandis que l'autre élève revient dans le cercle.

Activité 4 : Bingo

L'enseignant distribue le matériel pour le jeu (Annexe 1- des feuilles : mots et lettres à prédécouper) et explique la règle du jeu.

Il y a dix cartes avec des mots transparents (1 - *Internet, Paris* ; 2 - *Football, Avion* ; 3 - *Domino, Lampe* ; 4 - *Sport, Wagon* ; 5 - *Guitare, Zoo* ; 6 - *Basket, Vélo* ; 7 - *Téléphone, Rose* ; 8 - *Pantalon, Jus* ; 9 - *Lampe, Quiz* ; 10 - *Football, Sport*). Chaque carte contient un nombre de lettres équivalent.

Les élèves travaillent en binômes. Chaque binôme doit deviner deux mots transparents grâce aux images et donc mettre en ordre les lettres du mot.

Ensuite, dans la 2^e partie du jeu, l'enseignant tire de la boîte une lettre (cf. Annexe 2), la montre aux élèves, lesquels doivent la prononcer à haute voix et s'ils la possèdent dans leur mot ils doivent l'entourer.

Le premier binôme qui a terminé d'entourer toutes les lettres de ses deux mots a gagné et dit : « Bingo ».

NB : Il est possible de continuer avec un Bingo classique (Cf. Annexe 2 - grilles de Bingo à prédécouper).

Travail en
binômes

Annexe 1
Annexe 2
Boîte

15 mn

Activité 5 : Labyrinthe de l'alphabet

Les élèves relient les lettres de l'alphabet avec une ligne (selon l'ordre alphabétique). Ensuite, ils colorent ces champs, découvrent et devinent le dessin formé par les lettres (vélo, musique, lampe, domino).

Travail en
binômes

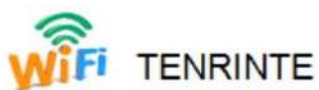
Annexe 3

5 mn

D é r o u i e m e n t	Activité 6 : Jeu de l'oie	Travail Individuel/ en groupes	Annexe 4 Dés Pions	20 mn
	Les élèves jouent par groupe de 4. L'enseignant distribue une photocopie (Cf. Annexe 4) à chaque groupe et explique la consigne. Chaque élève à son tour doit lancer le dé et selon le nombre qu'il obtient, il se place sur une case où il y a un dessin (mots transparents). Il regarde le dessin et dit la lettre et le mot correspondant. S'il donne la réponse complète et correcte, il reste sur cette case, sinon il revient à sa case de départ (sa case précédente). Le premier du groupe qui atteint L'ARRIVÉE a gagné. Chaque groupe aura un gagnant.			
	Exercices en ligne :	- Jeu de mémoire sonore - alphabet : https://bit.ly/3dCLDPk - Abécédaire / Prononciation des lettres de l'alphabet : https://bit.ly/3sKaYLu		
	Lire et découvrir :	Album de jeunesse "La bataille de l'alphabet" (à écouter et regarder) : https://bit.ly/3ewQfpg		
	Ressources à utiliser :	- La chanson de l'alphabet : https://bit.ly/3awIYob - Chanson« A comme Ananas » : https://bit.ly/3vgLp6x		
	Aller plus loin :	Dictée de lettres de l'alphabet : https://bit.ly/32ZK7kh		

FICHE ÉLÈVE

Annexe 1 : Trouve le mot























TASBEK



LOVE



NAONLPTA



UJS



LENTPEHEO



SEOR



MAPEL



UZIQ



LATFLOBO



TOSPR



BINGO		
A	P	E
T	I	X
M	B	Q

BINGO		
B	Q	F
U	J	Y
N	C	R

BINGO		
C	R	G
V	K	Z
O	D	S

BINGO		
D	S	H
W	L	A
P	E	T

BINGO		
E	T	I
X	M	B
Q	F	U

BINGO		
F	U	J
Y	N	C
R	G	V

BINGO		
G	V	K
Z	O	D
S	H	W

BINGO		
H	W	L
A	P	E
T	I	X

BINGO		
I	X	M
B	Q	F
U	J	Y

BINGO		
J	Y	N
C	R	G
V	K	Z

BINGO		
K	Z	O
D	S	H
W	L	A

BINGO		
L	A	P
E	T	I
X	M	B

BINGO		
M	B	Q
F	U	J
Y	N	C

BINGO		
N	C	R
G	V	K
Z	O	D

BINGO		
O	D	S
H	W	L
A	P	E

LABYRINTHE DE L'ALPHABET

S	E	L	T	F	Q	O	B	R	Z	V
A	X	Y	Z	R	D	Z	C	A	T	K
K	H	W	B	I	N	Q	D	P	X	W
J	N	V	D	J	V	Y	X	E	O	S
D	U	G	V	O	N	M	L	R	F	N
T	E	C	H	P	Z	K	W	T	O	G
L	S	I	Q	F	B	S	J	Z	H	U
G	C	R	A	M	Y	A	V	I	M	D

VÉLO



A	V	G	O	N	M	L	F	B	E
D	L	P	F	A	Y	C	K	M	Q
K	F	Q	B	W	D	R	J	Z	U
T	C	R	K	H	G	X	I	P	S
G	Z	S	H	E	S	Z	A	H	W
Y	O	D	T	N	J	B	N	S	G
X	G	J	U	K	P	C	Q	O	F
B	W	V	I	S	R	Y	D	E	R

MUSIQUE

LABYRINTHE DE L'ALPHABET

A L M N O P Q K
S K B D U C R U
W J Y O I A S I
N I U N Q Z T G
B H A R G I U C
Q G F Z G W V E
M T P E X J A Y
Z K N D Y M T Q
R S L C Z R O Z
D Z O B A K J N

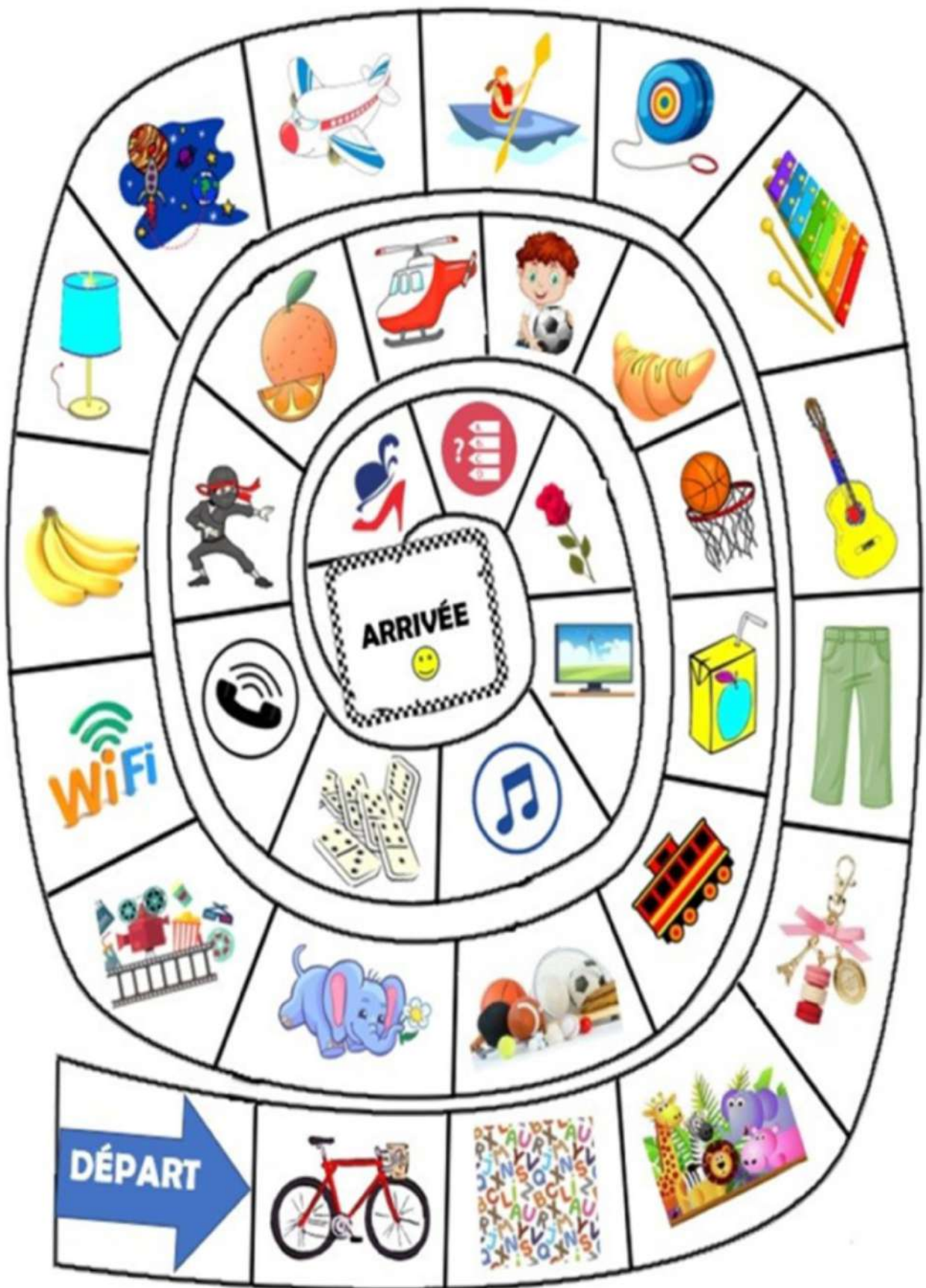


B M N O P Q A U
T L G J W R K X
F K R Y B S I T
C J V H Z T D Y
Z I P N E U H W
S H Q L G V L S
U G X A D W E B
O F O B K X M V
L E D C Z Y F R

LAMPE

DOMINO

Annexe 4 : Jeu de l'oie (Mots transparents)



FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	1	Mots transparents		
TITRE DE LA SÉANCE	Les symboles français			
TYPE	interrogatif, informatif, ludique		DURÉE	70 mn
OBJECTIF	Se familiariser avec la culture française			
NIVEAU	A1.1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9 - 11 ans)	
COMPÉTENCES				
LINGUISTIQUES	COMMUNICATIVES / FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES	
- nommer les symboles de la France - nommer les monuments les plus connus à Paris et en France	- prononcer des phrases simples sur les symboles de la France et les monuments parisiens - créer une affiche / une carte postale / un collage de Paris ou de la France		- découvrir les symboles de la France - découvrir les monuments parisiens - développer les compétences interculturelles liées à la thématique	
CONNAISSANCES				
PRÉ-REQUIS	LINGUISTIQUES		SOCIOCULTURELLES	
le lexique des mots transparents	Lexique : le vocabulaire lié aux monuments parisiens, aux symboles de la France et à la culture française Actes de paroles : « Qu'est-ce que c'est ? » ; « C'est... » « Qu'est-ce qu'il y a ? » ; « Il y a ... » « Bonjour ! » ; « J'aime Paris »		- les symboles de la France - les monuments à Paris - les stéréotypes sur la France et la culture française	
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES		CO / CE / EO		
MODALITÉS	travail collectif, individuel, en groupe	SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS	affiche, fiche élève, Internet, TBI, applications : Canva, Poster My Wall	

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité de travail	Support	
	Activité 1 : Lettre codée L'enseignant introduit le sujet par le jeu de la lettre codée. Il divise les élèves en 2 groupes, distribue une lettre codée à chaque groupe et explique en langue maternelle : « <i>Léo a fait une liste de cadeaux pour l'anniversaire de Sophie. Il écrit avec des lettres codes pour cacher ses idées de cadeaux à Sophie. Pouvez-vous découvrir la surprise ?</i> » (Cf. Annexe 1)	Travail en groupes	Annexe 1	5 mn
	Activité 2 : Remue-méninges Les élèves sont divisés en 2 groupes. L'enseignant distribue au premier groupe la version 1 des photocopies, et au second groupe la version 2 (cf. Annexe 2). Il explique aux élèves qu'ils doivent trouver toutes les images-symboles associées à la France. Après avoir identifié les images-symboles, les deux groupes se rejoignent et collent leurs images-symboles sur la carte du pays et mettent les autres images de côté. L'enseignant laisse les groupes travailler seuls pendant la découverte et le collage des images et ensuite vérifie l'exactitude des données en discutant en langue maternelle sur tous les symboles et les emblèmes du pays qui ont été mentionnés dans l'activité : « <i>La France est connue pour... Savez-vous combien y a-t-il de fromages français ? Connaissez-vous des monuments français ? Quelle est la capitale de la France ? De quelle couleur est le drapeau français ? Connaissez-vous des personnages célèbres français ? Où parle-t-on français dans le monde ?</i> ».	Travail collectif / en groupes	Annexe 2	10 mn
	Activité 3 : Découvrir Paris Cette activité commence par un premier visionnage d'une vidéo (cf. QR code) sur la ville de Paris.	Travail collectif / individuel	Internet Ordinateur TBI 	10 mn

D é r o u l e m e n t	L'enseignant demande aux élèves d'être attentifs à tous les monuments qui sont montrés dans la vidéo et également d'essayer de les identifier. Ensuite, il repasse la même vidéo mais cette fois-ci en présentant, en langue maternelle, les monuments les uns après les autres.			
	Activité 4 : Jeu de domino L'enseignant propose aux élèves un jeu de domino (cf. Annexe 3) constitué d'images et de mots symbolisant la France. Les élèves doivent poser les dominos à la suite les uns des autres en combinant le symbole et le mot correspondant. Dès que l'élève pose le domino sur la table, il doit essayer de prononcer le côté où il y a le mot écrit. Ainsi il se familiarise avec l'écriture de ces mots. De même l'enseignant doit veiller à la prononciation des élèves.	Travail individuel	Annexe 3	10 mn
	Activité 5 : Jeu d'association L'enseignant propose aux élèves un jeu d'association (cf. Annexe 4). Il explique les règles du jeu. Les élèves doivent uniquement dire à l'oral : « <i>Qui a ...</i> », « <i>C'est moi !</i> ». Pour cette activité, il partage les élèves de la classe en deux lignes, l'une en face de l'autre. Il distribue à l'une des lignes les cartes mots, et à la deuxième ligne les cartes images. Le premier élève de la première ligne découvre sa carte, mais ne la montre à personne et demande à haute voix : « <i>Qui a ...</i> » (Il doit dire le mot de l'image qu'il possède). Ex. : « <i>Qui a la Tour Eiffel ?</i> ». L'élève de la deuxième ligne qui possède l'équivalent du mot (la carte image) doit dire « <i>C'est moi !</i> » Et ainsi de suite.	Travail en groupes / individuel	Annexe 4	10 mn
	Activité 6 : Jeu de l'énigme L'enseignant colle le Tableau 1 de l'Annexe 4 sur le mur de la classe. (cf. Annexe 5). Il divise la classe en trois groupes et explique les règles du jeu : chaque groupe à son tour choisit un thème (cases horizontales de 1 à 8) et un nombre de points à gagner (cases verticales de 10 à 40). Ensuite, l'enseignant montre l'image correspondante aux choix du groupe, lequel doit deviner le mot en français qui correspond à l'image que l'enseignant a montrée.	Travail en groupes	Annexe 4 Annexe 5	10 mn

D é r o u l e m e n t	Si le groupe répond correctement, il gagne les points de la case choisie. Et dès que le groupe découvre le titre de ce thème, il peut dire la solution de l'énigme et obtient tous les points de cette colonne. Lorsque les élèves découvrent le thème choisi, l'enseignant colle toutes les images correspondantes à ce thème (case verticale du thème). Le gagnant est le groupe avec le plus de points.	Travail en groupes	Annexe 4 Annexe 5	10 mn
	Activité 7 : Projet 1 - Exposition « Nuages de mots » L'enseignant pour finaliser le travail de la fiche 3, organise un projet : L'exposition « Nuages de mots ». Il divise la classe en cinq groupes et leur demande d'aller sur le site WordArt et d'utiliser les outils en ligne pour fabriquer un nuage de tous les mots (mots transparents, symboles de la France) qu'ils ont jusqu'à appris en français. Ensuite, l'enseignant imprime leur travail et colle sur le mur de la classe les œuvres d'art des cinq groupes. Chaque groupe choisit son représentant lequel devra présenter le nuage de mots de son groupe. Chaque groupe devra de même choisir le mot du jour (le mot qui les a le plus marqué).	Travail individuel	Ordinateurs Internet	5 mn
	Activité 8 : Projet 2 - « Bonjour de Paris » Les élèves divisés en quatre groupes créent une affiche portant des images de symboles de la France (soit sur une feuille soit en utilisant un outil en ligne (Canva, Poster My Wall). Chaque groupe choisit son représentant lequel devra présenter l'Affiche de son groupe. Pour aller plus loin : une activité pour se divertir à la française. Il faut préparer le matériel nécessaire au préalable (un cadre en carton, des images imprimées de symboles). Les élèves découpent des images et les collent sur le cadre. Ils découpent aussi des accessoires pour eux-mêmes (photomaton - France : lunettes, béret, moustaches, bouche, Tour Eiffel, Bonjour, J'aime Paris, etc.) et les collent sur des pailles en plastique. À la fin l'enseignant prend des photos des élèves qui tiennent le cadre et fait un collage de toutes les photos.	Travail en 4 groupes	Ordinateurs Téléphones portable Internet	10 mn
	Exercices en ligne : • Jeu – Paris et ses monuments : https://bit.ly/3auVIBs • Jeu de mémoire : https://bit.ly/3dFryb9 • Chanson à compléter « Et si on flânait dans Paris » : https://bit.ly/3eqtGT4			

Lire et découvrir :	Quiz sur les symboles : https://bit.ly/3gvoGzu et https://bit.ly/3avM4sA
Ressources à utiliser :	- Vidéo « Paris en une minute » : https://bit.ly/2QgE87U - Vidéo « Découvrez la France » : https://bit.ly/3el8uhm - Chanson « Et si on flânait dans Paris » : https://bit.ly/3sBsUYt - Ressource gratuite à imprimer « La Tour Eiffel en papier » : https://bit.ly/3dG73ed
Aller plus loin :	- Alphabet de Paris : https://bit.ly/2Qq7PDt - Chanson « Hymne et Ode à la Francophonie » : https://bit.ly/3aGa50l - Découvrir Paris en visites virtuelles : https://bit.ly/3sAaXK0 - Plan de Paris (à utiliser avec la chanson « Et si on flânait dans Paris ») : https://bit.ly/32KHNNa - Télécharger le plan des monuments à Paris. Les élèves écoutent la chanson et tracent une ligne montrant la promenade décrite dans la chanson.

FICHE ÉLÈVE

Annexe 1



Déchiffre les lettres codées et découvre la surprise pour l'anniversaire de Sophie

L'alphabet codé

🌸	/	△	-	&	*	=	\	🌺
○	<	?	>	🌀	≡	+	□	□
☆	#	→	☁	◇	●	←	∞	

◇ & & < & 🌀 - 🌸 + 🌸 □ 🌺 ☆

 / 🌺 ? ? & # ☆ + ≡ → □ - 🌺 ☆ 🌀 & ← ? 🌸 🌀 -

 ☁ 🌺 ☆ 🌺 # & □ ? 🌸 # ≡ → □ & 🌺 * * & ?

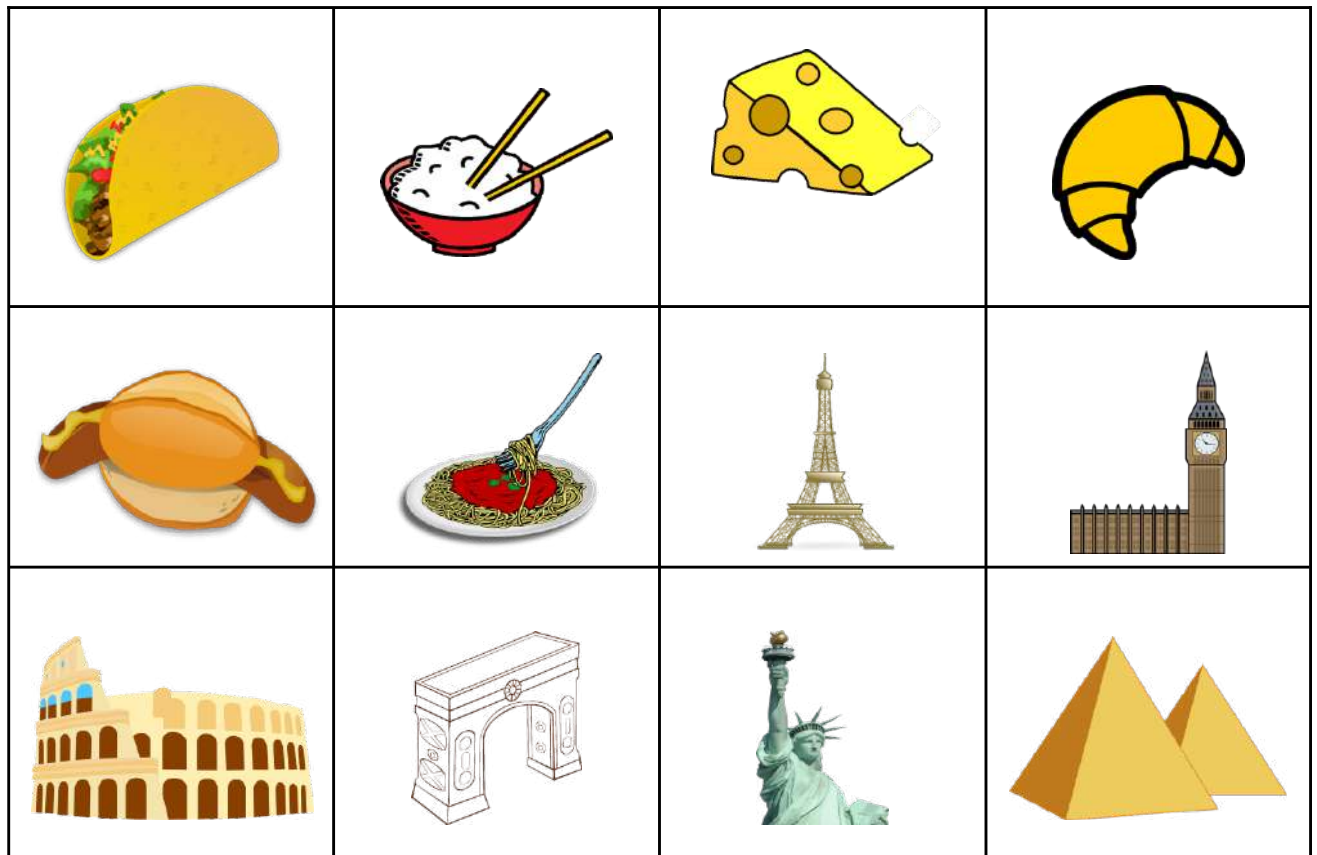
 - 🌺 🌀 & □ ☆ → □ ? 🌸 ☆ & 🌺 🌀 &

 □ ≡ ☆ & ☆ & # / 🌸 ? ? ≡ 🌀 ☆

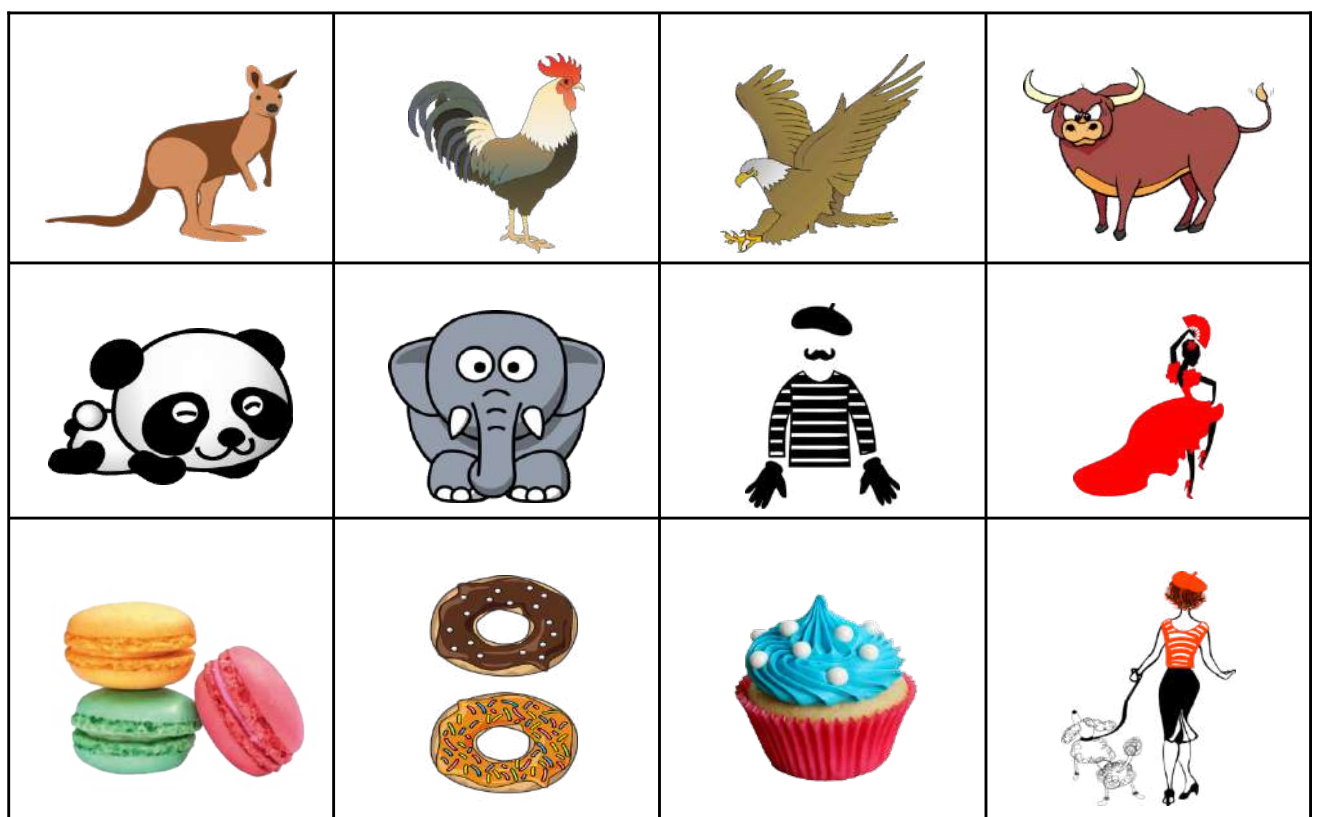
Solution : weekend à Paris, billets pour Disneyland, visiter la Tour Eiffel, dîner sur la Seine, roses et ballons

Annexe 2

Version 1



Version 2

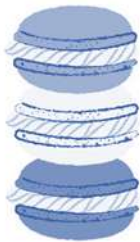
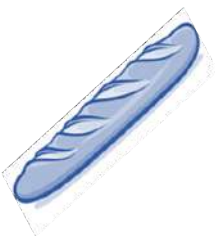




Annexe 3 : Domino



Annexe 4 : Jeu d'association

TOUR EIFFEL	FRANCE	COQ GAULOIS	ARC DE TRIOMPHE
MACARONS	CROISSANT	MODE	NOTRE - DAME
BAGUETTE	SEINE	ASTERIX	PARIS

Annexe 5

Tableau 1

Thème 1	Thème 2	Thème 3	Thème 4	Thème 5	Thème 6	Thème 7	Thème 8
10	10	10	10	10	10	10	10
20	20	20	20	20	20	20	20
30	30	30	30	30	30	30	30
40	40	40	40	40	40	40	40

Tableau 2

Thème 1	Thème 2	Thème 3	Thème 4	Thème 5	Thème 6	Thème 7	Thème 8
							
							
							
							

Réponses

Tableau 3

Thème 1	Thème 2	Thème 3	Thème 4	Thème 5	Thème 6	Thème 7	Thème 8
Tour Eiffel	Football	Zoo	Coq (gaulois)	Baguette	Avion	Domino	Télévision
Arc de Triomphe	Basket	Cinéma	Drapeau	Croissant	Hélicoptère	Yo-yo	Film
Notre-Dame	Vélo	Musée	Hexagone	Macaron	Vélo	Internet	Guitare
Louvre	Kayak	Théâtre	Marseillaise	Fromage	Train	Téléphone	Musique
ENIGMES							
Monuments Paris	Sport	Lieux	Symboles France	Nourriture	Transport	Jeux	Loisirs

Fiche pédagogique 2 : Faire connaissance

- Faire connaissance
- Les nombres
- Quel âge as-tu ?



FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	2	Faisons connaissance		
TITRE DE LA SÉANCE	Faire connaissance			
TYPE	ludique, communicatif		DURÉE	110 mn
OBJECTIF	• Établir les premiers contacts d'une manière simple			
NIVEAU	A1.1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9 - 11 ans)	
COMPÉTENCES				
LINGUISTIQUES	COMMUNICATIVES / FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES	
- comprendre et utiliser des mots et des expressions simples et les plus courants pour établir les premiers contacts - utiliser le verbe « s'appeler » au singulier pour se présenter - prononcer correctement des phrases courtes	- s'adresser et saluer d'une manière simple et informelle - se présenter et présenter son ami - demander et dire comment on va - remercier d'une manière simple - s'excuser d'une manière simple		- distinguer la manière formelle de la manière informelle pour s'adresser à quelqu'un ou pour saluer - découvrir les ressemblances et les différences les plus significatives de communication lors d'un premier contact dans une communauté différente de la sienne	
CONNAISSANCES				
PRÉ-REQUIS	LINGUISTIQUES		SOCIOCULTURELLES	
- les mots transparents - la salutation : « <i>Bonjour !</i> »	Lexique : bonjour ; bonsoir ; salut ; au revoir ; s'appeler ; enchanté : - ça va - bien - mal ; comme ci comme ça ; ami ; voilà ; merci ; pardon. Grammaire : le verbe : « s'appeler » Actes de paroles – se présenter « <i>Comment tu t'appelles ?</i> » ; « <i>Je m'appelle...</i> » « <i>Qui est-ce ?</i> » ; « <i>Il / elle s'appelle...</i> » « <i>Voilà mon ami (e)</i> » ; « <i>Voilà - C'est...</i> » « <i>Comment ça va ?</i> »		- les salutations - les prénoms français	
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES		CO / EO		
MODALITÉS	travail collectif, en binômes, en groupes	SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS	dessins du Soleil et de la Lune, ordinateur, haut-parleurs, balle	

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité de travail	Support	
	Activité 1 : Découvrir des mots pour se présenter L'enseignant salue chaque élève qui entrent dans la salle de classe en disant : « <i>Bonjour !</i> ». L'enseignant se présente : « <i>Bonjour, je m'appelle...</i> » et demande aux élèves et les encourage à se présenter : « <i>Et toi, comment tu t'appelles ?</i> ». Chaque élève doit lui répondre « <i>Je m'appelle ...</i> ». L'enseignant rétorque : « <i>Enchanté(e)</i> ».	Travail en binômes / collectif		10 mn
	Activité 2 : En cercle Les élèves forment un cercle. Un 1 ^{er} élève au choix donne son prénom puis dit : « <i>Comment tu t'appelles ?</i> » et en même temps lance la balle vers un (e) autre élève du cercle. L'élève qui attrape la balle se présente à son tour et lance la balle en demandant le prénom de l'élève suivant et ainsi de suite...	Travail collectif	Balle	10 mn
	Activité 3 : Balade musicale L'enseignant met de la musique (une chanson française) et invite les élèves à se déplacer. À chaque arrêt de la musique, chaque élève doit interagir avec la personne la plus proche (exemple d'interactions ci-dessous). Puis les élèves reprennent leur balade dès que la musique redémarre. Ex : « <i>Bonjour ! Tu t'appelles comment ?</i> » « <i>Je m'appelle Marko, et toi ?</i> » « <i>Je m'appelle Maria. Enchantée</i> ».	Travail collectif / en binômes	Ordinateur Haut-parleurs	10 mn
	Reproduire l'activité de 8 à 10 fois.			

D é r o u l e m e n t	Activité 4 : Pardon – La balade musicale continue L'enseignant distribue des bonbons à chaque élève en disant : « Voilà ! » et en faisant répéter « Merci » à chacun. Puis, les élèves continuent la balade musicale de l'activité 3 mais à chaque arrêt de la musique, ils simulent l'échange suivant : Ex : « <i>Tu t'appelles comment ?</i> » « ##### » (Chacun doit répondre, une première fois, de manière inaudible avec le bonbon dans la bouche) « <i>Pardon ?</i> » « <i>Je m'appelle Marko, et toi ?</i> » « ##### » ... Reproduire l'activité de 3 à 5 fois.	Travail collectif	Ordinateur Haut-parleurs Bonbons	10 mn
	Activité 5 : « Je te dis Bonjour » Les élèves écoutent la chanson « Je te dis Bonjour » (cf. QR code / lien dans Ressources) L'enseignant divise les élèves en trois groupes pour chanter la chanson. Le premier groupe chante : « <i>Je te dis...</i> », le deuxième chante « <i>tu me dis...</i> » et finalement le troisième groupe : « <i>on se dit...</i> » NB : Prolongement possible <i>Je te dis « Salut ! »</i> <i>Tu me dis « Salut ! »</i> <i>On se dit « Salut ! »</i> <i>« Salut ! » et « À la prochaine ! »</i>	Travail en 3 groupes	Ordinateur Haut-parleurs :	10 mn
	Les paroles de la chanson : « Je te dis Bonjour »			
		<i>Je te dis « Bonjour »</i> <i>Tu me dis « Bonjour »</i> <i>On se dit « Bonjour » et « Bonne journée »</i>	<i>Je te dis « Au revoir »</i> <i>Tu me dis « Au revoir »</i> <i>On se dit « Au revoir » et « À bientôt » !</i>	
Activité 6 : « Bonjour les amis ! » Les élèves écoutent la chanson « Bonjour les amis, comment ça va ? » (cf. QR code / lien dans Ressources). Ils découvrent l'expression « <i>Comment ça va ?</i> » et les réponses possibles. Les élèves chantent la chanson en imitant la gestuelle proposée dans la vidéo.		Travail en 3 groupes	Ordinateur Haut-parleurs	10 mn

Les paroles de la chanson « Bonjour les amis »

Bonjour les amis comment ça va ? (bis)
Ça va bien, ça va mal, ça va comme si comme ça
Bonjour les amis comment ça va ?

Encore
Plus vite. On est prêt.
Bravo les amis ! Et Bonjour !

Activité 7 : Bonjour / Bonsoir

L'enseignant montre aux élèves deux images (Cf. Annexe 1) : l'une représentant le Soleil et l'autre la Lune.

Première étape : l'enseignant alterne les images selon son choix et leur explique qu'ils doivent se lever lorsqu'ils entendent « *Jacques a dit Soleil* » et doivent s'asseoir / se coucher lorsqu'ils entendent « *Jacques a dit Lune* ». (Cette phrase peut être prononcée soit par un élève soit par l'enseignant).

Deuxième étape : L'enseignant alterne les images (Soleil, Lune) selon son choix et leur explique qu'ils doivent dire « *Bonjour !* » lorsqu'il montre l'image du Soleil et « *Bonsoir !* » lorsqu'il montre la Lune.

NB : Prolongement

On chante la chanson en remplaçant les mots « *Bonjour les amis* » par « *Bonsoir les amis* » / « *Salut les amis* ».

Travail collectif

Annexe 1

10 mn**Activité 8 : Interaction orale**

Les élèves forment deux lignes qui se font face.
 Au signal de l'enseignant, ils ferment les yeux et vont à la rencontre les uns des autres, les yeux fermés, en se dirigeant vers le centre de la salle ou de l'espace.
 Au deuxième signal, ils ouvrent tous les yeux et chacun salue la personne qui se trouve en face ou la plus près de soi, en fonction du moment de la journée (l'enseignant affiche une carte du Soleil = « *Bonjour* » ou « *Salut* » / l'enseignant affiche une carte de la Lune = « *Bonsoir* ». Après cela, les élèves retournent à leur place.

Ensuite, les apprenants de la ligne A changent leur place pour refaire l'activité avec un autre membre de la ligne B

Travail en binômes

Annexe 1

10 mn

D é r o u l e m e n t	Ex : « <i>Bonjour / Bonsoir / Salut, ça va ?</i> » « <i>Ça va bien, merci, et toi ?</i> » « <i>(Ça va) bien, merci !</i> »			
	Activité 9 : Le prénom gestuel Les élèves forment un cercle. Le 1^{er} élève donne son prénom en faisant un geste. L'élève suivant répète le prénom et le geste du premier élève et donne à son tour son prénom en y associant un autre geste. Le troisième donne le prénom et le geste des deux précédents et ajoute le sien. Le jeu s'arrête dès que le groupe a fait un tour complet. « <i>Il s'appelle...</i> » (en faisant un geste) « <i>Elle s'appelle...</i> » (en faisant un geste) « <i>Je m'appelle...</i> » (en faisant un geste) NB : Prolongement possible Chanson : « <i>Bonjour, comment ça va ?</i> » (cf. lien dans Ressources)	Travail en groupes de 8-12 élèves	Ordinateur Haut-parleurs Internet TBI	10 mn
	Activité 10 : Je me présente... L'enseignant met de la musique (une chanson française) et invite les élèves à se déplacer par paires. À chaque arrêt de la musique, chaque paire doit interagir avec la paire la plus proche. Les élèves reprennent leur balade dès que la musique redémarre. À l'arrêt suivant les élèves changent les rôles. Ex : « <i>Bonjour/Salut</i> » « <i>Comment ça va ?</i> » « <i>Ça va bien, et toi ?</i> » « <i>Bien merci ! Qui est-ce ?</i> » « <i>C'est mon ami(e) Il / Elle s'appelle...</i> » Reproduire l'activité 8 à 10 fois.	Travail en binômes	Ordinateur Haut-parleurs	10 mn
	Activité 11 : La danse Les élèves écoutent la chanson : « <i>Bonjour, Bonjour !</i> » (cf. QR code / lien dans Ressources). Ils découvrent les expressions connues (« <i>Bonjour</i> » / « <i>Comment ça va</i> » / « <i>Merci</i> ») et la réponse possible « <i>Très bien !</i> ». L'enseignant invite les élèves à danser et à chanter.	Travail collectif	Ordinateur Haut-parleurs	10 mn

À la fin de la classe :				
L'enseignant salue chaque élève lorsqu'ils sortent de la salle de classe en leur disant : « <i>Au revoir ! / À la prochaine !</i> ».				
Les paroles de la chanson : « Bonjour, Bonjour ! »	<i>Bonjour, bonjour ! Comment ça va ? Bonjour, bonjour ! Très bien, merci Je suis content d'être ici Avec tous mes p'tits amis. Bonjour, Bonjour ! Comment ça va ? Merci, merci ! Merci d'être ici Merci, merci. Écoutez ! Aimez-vous cette chanson ? J'espère que je suis dans l'ton Merci, merci.</i>	<i>Merci d'être ici ! Bonjour, bonjour ! Comment ça va ? Bonjour, bonjour ! Très bien, merci Je suis content d'être ici Avec tous mes p'tits amis Bonjour, bonjour ! Comment ça va</i>		
				
Exercices en ligne :	• Les salutations (Identification écrite) : https://tinyurl.com/xw8nc56c • Saluer pendant la journée : https://tinyurl.com/spsnxsxt • Mettre les phrases dans l'ordre : https://tinyurl.com/r5zvbmyh • Ecoutez et associez les dialogues : https://tinyurl.com/n3zw89dc			
Lire et découvrir :	• Les salutations : https://tinyurl.com/fwmj6d6 • Comment ça va? : https://tinyurl.com/frkyxf5m • Courte vidéo - Comment on se salue en France : https://tinyurl.com/53yvcb55			
Ressources à utiliser :	Chansons : • « Je te dis Bonjour ! » : https://tinyurl.com/4zxc2att • « Bonjour les amis ! » : https://tinyurl.com/3hnkdb52 • « Bonjour, bonjour ! » : https://tinyurl.com/aasx8h3u • Chanson « Bonjour, comment ça va ? » : https://tinyurl.com/ycneb3ff			
Aller plus loin :	• Dire bonjour et se présenter. (Adomania) : https://tinyurl.com/4xm3d27z			

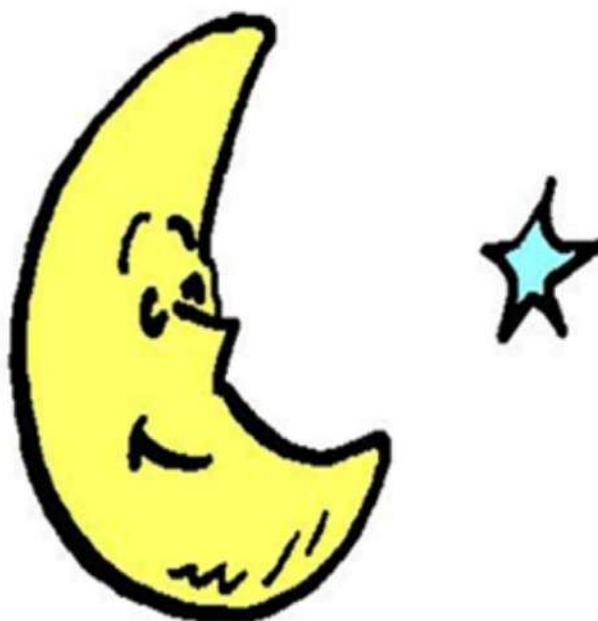
FICHE ÉLÈVE

Annexe 1

Le soleil



La Lune



FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	2	Faisons connaissance			
TITRE DE LA SÉANCE	Les nombres 1 - 12				
TYPE	ludique, communicatif		DURÉE	130 mn	
OBJECTIF	• Découvrir et apprendre les chiffres en s'amusant				
NIVEAU	A1.1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9 - 11 ans)		
COMPÉTENCES					
LINGUISTIQUES		COMMUNICATIVES/ FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES	
- reconnaître et citer les chiffres de 1 à 12 - se sensibiliser à la prononciation en français des chiffres de 1 à 12 - articuler les voyelles : [ɛ̃], [œ], [ø], [wa], [ɔ̃], [y], [ɥi]		compter de 1 à 12 et compter à rebours		- découvrir une comptine traditionnelle française liée à la thématique - découvrir les ressemblances et les différences les plus significatives entre les chiffres d'une langue à l'autre	
CONNAISSANCES					
PRÉ-REQUIS		LINGUISTIQUES		SOCIOCULTURELLES	
- l'alphabet - les mots transparents		Lexique : les chiffres de 1-12 (un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix, onze, douze) de la comptine : cerises ; bois ; panier ; rouge du jeu : bateau ; porte-avion ; croiseur ; sous-marin ; torpilleur Grammaire : participe passé des verbes : « touché ! » ; « coulé ! » Phonétique : les voyelles : [ɛ̃], [œ], [ø], [wa], [ɔ̃], [y], [ɥi]		- les chiffres en français - une comptine française sur les chiffres - le jeu : la bataille navale	
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES		CO / EO			
MODALITÉS	travail collectif, en binômes, en groupes, jeux en groupes	SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS		ordinateur, haut-parleurs, balle, dés, feuilles, crayons, feutres	

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité de travail	Support	
	Rituel au début de la séance : L'enseignant salue chaque élève dès qu'il entre dans la salle de classe. Les élèves chantent les chansons « Je te dit Bonjour ! » et « Bonjour les amis ! » Activité 1 : Les nombres en chanson Les élèves écoutent « une chanson des chiffres » et chantent tous ensemble. (cf. QR code / lien dans Ressources).	Travail collectif	Ordinateur Haut-parleurs	10 mn
	Paroles de la chanson : « Une chanson des chiffres »  <i>Un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix</i> <i>Dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux, un</i>			
	Activité 2 : Jeu de balle Les élèves forment un cercle. Le premier lance la balle et commence à compter. L'élève qui reçoit la balle dit le chiffre suivant et ainsi de suite...	Travail collectif	Balle	5 mn
	Activité 3 : « Formez les groupes ... » L'enseignant met de la musique (une chanson française) et invite tous les élèves à se déplacer de façon aléatoire dans la salle. À chaque arrêt de la musique, l'enseignant dit un chiffre et les élèves forment des groupes selon le chiffre qui a été dit. Les élèves qui n'ont pas réussi à faire un groupe lèvent simplement la main. Les élèves reprennent leur balade dès que la musique redémarre. Reproduire l'activité de 8 à 10 fois.	Travail collectif	Ordinateur Haut-parleurs	10 mn

D é r o u l e m e n t	Activité 4 : Les chiffres interdits L'enseignant dit un chiffre interdit. Les élèves, en cercle, comptent de 1 à 12 mais dès qu'ils entendent le chiffre interdit, ils doivent taper dans leurs mains au lieu de le prononcer. Le jeu peut continuer en ajoutant encore un ou deux chiffres interdit (s).	Travail collectif		10 mn
	Activité 5 : File indienne Les élèves (entre 8 et 10) se rangent en file indienne. L'enseignant dit un chiffre au dernier élève de la file. Celui-ci écrit le chiffre sur le dos de l'élève devant lui. L'activité se répète jusqu'au premier élève qui doit dire à haute voix le chiffre.	Travail en groupes de 8-10 élèves		10 mn
	Activité 6 : Taper le bon code L'enseignant divise les élèves en groupes de 4. Chaque groupe élabore 10 fiches. Sur chaque fiche est inscrit un nombre entre 0 et 9. L'enseignant énonce un code de 4 chiffres (le code ne peut contenir le même chiffre deux fois). Au sein de chaque équipe, chaque élève prend une fiche avec un des nombres énoncés et le montre pour ainsi constituer le code énoncé par l'enseignant. (Les élèves se mettent en ligne dans l'ordre du code entendu). Le groupe qui réussit à trouver le code en premier, gagne la partie.	Travail en groupes de 4	Feuilles Feutres	15 mn
	Activité 7 : Le jeu des dés Avec un dé : les élèves lancent un dé à tour de rôle et disent à voix haute le chiffre qui apparaît. Avec deux dés : les élèves lancent deux dés, additionnent les deux chiffres et disent à voix haute le total.	Travail en groupes	2 dés	10 mn
	Activité 8 : La bataille navale La bataille navale va opposer deux équipes. Chaque équipe va recevoir sa feuille de bataille (cf. Annexe 1) et devra y placer ses 5 bateaux : le porte-avion (5 cases), le croiseur (4 cases), les 2 sous-marins (3 cases chacun), et le torpilleur (2 cases). Une à une, les équipes vont « tirer » sur une case de l'adversaire. Pour « tirer », ils vont devoir désigner la case visée, les équipes devront pour cela donner la lettre et le numéro qui correspondent à la case (ex : A6 ou I2). Le but est donc de couler les bateaux adverses.	Travail en binômes / en groupes	Feuilles de jeu Crayons Annexe 1	15 mn

D é r o u l e m e n t	Si un bateau se trouve sur la case indiquée, l'équipe interrogée devra dire « <i>Touché !</i> ». Si toutes les cases correspondant au bateau ont été « touchées » alors l'équipe interrogée devra dire « <i>Coulé !</i> ». Si aucun bateau n'a été touché, c'est l'autre équipe qui prend la parole et qui tire. L'équipe qui coulera en premier tous les bateaux de l'adversaire gagnera la partie.			
	Activité 9 : « 1, 2, 3, allons dans les bois » L'enseignant montre les cartes-images : cerises, rouge, bois, panier et prononce les mots. Les élèves les répètent Les élèves écoutent la chanson et regardent la vidéo : (cf. QR code / lien dans Ressources). L'enseignant distribue les cartes-images aux élèves lesquels doivent reconstituer la chanson.	Travail collectif	Ordinateur Haut - parleurs Projecteur Annexe 2	10 mn
	Les paroles de la chanson : « 1,2,3, allons dans les bois »  <i>1,2,3, allons dans les bois, 4,5,6, cueillir des cerises, 7,8,9, dans mon panier neuf, 10,11,12, elles seront toutes rouges.(bis) 10,11,12, elles seront toutes rouges.</i>			
	Activité 10 : Bingo L'enseignant distribue les cartes du Bingo (cf. Annexe 3) Il lit les chiffres et celui qui a le premier tous les chiffres crie « <i>BINGO !</i> »	Travail individuel / en binômes	Annexe 3 Annexe 3a	10 mn
	Activité 11 : La course au tableau Les élèves sont divisés en deux équipes et forment deux files. L'enseignant annonce un chiffre et les premiers élèves des deux files courent vers le tableau. Celui qui réussit le premier à écrire le chiffre sur le tableau gagne un point pour son équipe.	Travail en groupes	Tableau Craie	10 mn
	Activité 12 : Le numéro de téléphone : Allô ! Les élèves marchent librement dans la salle de classe et demandent les numéros de téléphone de leurs camarades de classe. Ils les notent sur une feuille de papier. Puis, un élève simule que son téléphone est en train de sonner. Il lit à haute voix le soi-disant numéro de téléphone qui l'appelle sur son portable (un des numéros notés sur la feuille de papier) et les élèves doivent reconnaître leur propre numéro et répondre à l'appel.	Travail collectif	Feuilles Crayons	15 mn

À la fin du cours :				
L'enseignant salue chaque élève lorsqu'ils sortent de la classe (« <i>Au revoir !</i> » / « <i>À la prochaine !</i> »)				
Exercices en ligne :	Vocabulaire			
	• Remets les chiffres dans l'ordre : https://tinyurl.com/4twyx9aa • Associe les chiffres et les lettres : https://tinyurl.com/jr3dyksn • Une activité (sélectionner) pour apprendre les nombres en français : https://tinyurl.com/4smzvcjb • Une activité d'écoute pour apprendre les nombres en français : https://tinyurl.com/f9rvt8zd • Une activité (déchiffrer) pour apprendre les nombres en français : https://tinyurl.com/2j9dmzr4 • Quiz Kahoot : https://tinyurl.com/j9h9ymud			
Lire et découvrir :	• Découvrir et apprendre les chiffres en s'amusant : https://tinyurl.com/mvxmzymu			
Ressources à utiliser:	• « Une chanson des chiffres » : https://tinyurl.com/5cepkbcj • « 1,2,3 allons dans les bois » : https://tinyurl.com/2s3m3zm8			
Aller plus loin :	• Lecture de « Maman » Mario Ramos : https://tinyurl.com/ms8cjcde			

FICHE ÉLÈVE

Annexe 1 : La bataille navale

GRILLE ADVERSE

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

LA BATAILLE NAVALE

MA GRILLE

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

LES BATEAUX :



1 porte-avions

5 cases



1 croiseur

4 cases



2 sous-marins

3+3 cases

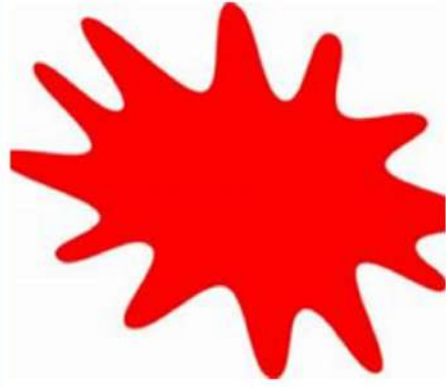
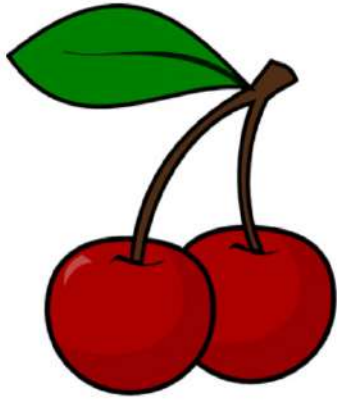


1 torpilleur

2 cases

Annexe 2 : Cartes-images : « 1, 2, 3, allons dans les bois »





ALLONS DANS LES

CUEILLIR DES

DANS MON

ELLES SERONT TOUTES

Annexe 3 : Cartes-Bingo



LES NOMBRES		
10	12	6
3	7	2
8	1	9

LES NOMBRES		
3	6	11
5	2	7
9	1	12

LES NOMBRES		
4	8	6
12	2	7
11	10	1

LES NOMBRES		
5	1	7
9	2	3
11	12	4

LES NOMBRES		
3	2	6
9	8	12
4	1	5

LES NOMBRES		
11	7	4
10	12	9
5	6	2



LES NOMBRES		
11	9	1
4	2	5
3	6	7

LES NOMBRES		
5	2	7
4	6	9
10	11	3

LES NOMBRES		
9	10	2
5	6	12
7	8	4

LES NOMBRES		
3	4	6
7	1	12
9	5	10

LES NOMBRES		
5	6	3
8	9	10
1	11	12

LES NOMBRES		
3	12	1
5	9	10
11	7	6

LES NOMBRES		

LES NOMBRES		

LES NOMBRES		

LES NOMBRES		

FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	2	Faisons connaissance		
TITRE DE LA SÉANCE	Quel âge as-tu ?			
TYPE	ludique, communicatif		DURÉE	65 mn
OBJECTIF	• S'exprimer sur l'âge d'une façon ludique			
NIVEAU	A1.1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9 - 11 ans)	
COMPÉTENCES				
LINGUISTIQUES	COMMUNICATIVES / FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES	
- utiliser le verbe « avoir » pour demander l'âge de quelqu'un et dire son propre âge - prononcer correctement des phrases courtes - se familiariser avec la prononciation française	- demander l'âge de quelqu'un et dire son propre âge - souhaiter un joyeux anniversaire à quelqu'un - offrir un cadeau - féliciter et remercier de façon simple		découvrir les ressemblances et les différences dans l'acte de s'offrir un cadeau entre amis et de féliciter un anniversaire dans une communauté différente de la sienne	
CONNAISSANCES				
PRÉ-REQUIS	LINGUISTIQUES		SOCIOCULTURELLES	
- les nombres de 1-12 - dire son nom et se présenter	Lexique : cadeau, gâteau Grammaire : le verbe « avoir » Actes de paroles : « Quel âge as-tu ? » ; « J'ai... » « Joyeux anniversaire ! » ; « Merci ».		- la façon de demander et de dire son âge entre amis - les chansons d'anniversaire - les cadeaux d'anniversaire entre les jeunes	
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES		CO / EO		
MODALITÉS	travail collectif, en binômes, en groupes, jeux en groupes		SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS	ordinateur, haut-parleurs, balle, dés, feuilles, crayons, feutres

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité de travail	Support	
	Rituel au début de la séance : L'enseignant salue chaque élève à son entrée dans la salle de classe. Les élèves chantent les chansons « Je te dit Bonjour ! » et « Bonjour les amis ! » et « la chanson des nombres ». Activité 1 : Décompte de 10 à 1 Les élèves forment un cercle. Ils font des exercices physiques avec les mains et les pieds en comptant de 10 à 1.... Ainsi, dans un premier temps, ils lèvent leur bras gauche 10 fois, puis le bras droit 9 fois, ensuite la jambe gauche 8 fois, etc.	Travail collectif		10 mn
	Activité 2 : Quel âge as-tu ? Les élèves écoutent et chantent la chanson (cf. QR code / lien dans Ressources). Ils découvrent comment demander l'âge et comment répondre. NB : Prolongement possible Prolonger la chanson avec d'autres âges.	Travail collectif	Ordinateur Haut-parleurs	5 mn
	Paroles de la chanson « Quel âge as-tu ? » :  <i>Quel âge as-tu ? (bis)</i> <i>J'ai 8 ans ! (bis)</i> <i>Quel âge as-tu ? (bis)</i> <i>J'ai 8 ans et demi ! (bis)</i> <i>Quel âge as-tu ? (bis)</i> <i>J'ai 5 ans ! (bis)</i> <i>Quel âge as-tu ? (bis)</i> <i>J'ai 5 ans et demi ! (bis)</i>	<i>Quel âge as-tu ? (bis)</i> <i>J'ai 3 ans ! (bis)</i> <i>Quel âge as-tu ? (bis)</i> <i>J'ai 3 ans et demi ! (bis)</i> <i>Quel âge as-tu ? (bis)</i> <i>J'ai 7 ans ! (bis)</i> <i>Quel âge as-tu ? (bis)</i> <i>J'ai 7 ans et demi ! (bis)</i>		
	Activité 3 : Joyeux anniversaire ! L'enseignant annonce que c'est l'anniversaire de Sophie et que l'on va chanter une chanson pour lui souhaiter un bon anniversaire. Les élèves écoutent et chantent la chanson : (cf. QR code / lien dans Ressources).	Travail collectif	Ordinateur Haut-parleurs Annexe 1	15 mn

D é r o u l e m e n t	L'enseignant demande aux élèves lequel / laquelle doit bientôt fêter son anniversaire. Il / elle se présente et dit quel âge il / elle a, et quel âge il / elle aura. Les élèves lui souhaitent à haute voix un « <i>Joyeux anniversaire !</i> » et lui donnent un cadeau (cf. Annexe 1). « <i>Voilà un cadeau pour toi !</i> ». « <i>Merci !</i> ». NB : Prolongement possible Les élèves dessinent des cartes d'anniversaire.			
	Paroles de la chanson : « <i>Joyeux anniversaire !</i> »  <i>Joyeux anniversaire ! (de nombreuses fois)</i>			
	Activité 4 : Balade musicale Chaque élève tire un petit papier avec sa nouvelle identité (cf. Annexe 2). L'enseignant met de la musique (une chanson française) et invite les élèves à se déplacer. À chaque arrêt de la musique, chaque élève doit interagir avec la personne la plus proche de lui. Les élèves reprennent leur balade dès que la musique redémarre. Ex : « <i>Bonjour. Je m'appelle Sophie. Et toi, comment tu t'appelles ?</i> » « <i>Je m'appelle Léo. Enchanté !</i> » « <i>Quel âge as-tu ?</i> » « <i>J'ai 10 ans. Et toi ?</i> » « <i>... Au revoir !</i> » Reproduire l'activité de 8 à 10 fois.	Travail collectif / en binômes	Ordinateur Haut- parleurs Annexe 2	15 mn
	Activité 5 : Jeu de l'Oie L'enseignant explique les règles du jeu de l'Oie et les images dessinées sur le plateau de l'Oie qui illustrent en fait le lexique et les actes de paroles déjà appris.	Travail en groupes de 4-6	Annexe 3 Dés Pions	20 mn

D é r o u l e m e n t	Jeu de l'oie (les actes de paroles proposés) : <i>Comment tu t'appelles ? / 6 + 3 = 9</i> <i>Qui est-ce ? J'ai 12 ans</i> <i>5 + 2 = 7 C'est la Lune</i> <i>Quel âge as-tu ? J'ai cinq ans Je m'appelle....</i> <i>Bonjour / Salut Chante la chanson</i> <i>Chante une chanson « Joyeux anniversaire »</i> <i>6 + 5 = 11 C'est mon ami(e). Il / elle s'appelle</i> <i>Comment ça va ? Comment ça va ?</i> <i>C'est le Soleil J'ai 3 ans</i> <i>Passe ton tour Passe ton tour</i> <i>Ça va bien Au revoir / Salut</i> Les élèves jouent en groupes. Ils placent leur pion sur la case « DÉPART », lancent le dé et se déplacent vers la case selon le nombre de points obtenu sur le dé. Arrivés sur la case, ils répondent aux questions / demandes qui se trouvent sur celle-ci. Si un élève ne connaît pas la réponse, il ne bouge pas.			
	Exercices en ligne : • Trouve l'âge de l'enfant : https://tinyurl.com/y74apua2 • Écoute et choisis la bonne réponse : https://tinyurl.com/f6bmj8v • Mettez les phrases dans l'ordre : https://tinyurl.com/3ss4c47e • J'ai quel âge : https://tinyurl.com/auynvb5k • Complète le dialogue : https://tinyurl.com/33hbe9vn			
	Lire et découvrir : • Complète la bande dessinée : https://tinyurl.com/ucm6p834			
	Ressources à utiliser : • Quel âge as-tu ? : https://tinyurl.com/3cepx37t • Chanson - Joyeux Anniversaire : https://tinyurl.com/muvknmy6			
	Aller plus loin : • Fiche d'inscription et petit texte : https://tinyurl.com/r55njfpy			

Mon cadeau pour toi



Annexe 2 : Identités



Marie - 10 ans



Monique - 5 ans



Clara - 8 ans



Léa - 6 ans



Sylvie - 9 ans



Maya - 8 ans



Carla - 9 ans



Barbara - 6 ans



Léo - 10 ans



Théo - 9 ans



Rémi - 8 ans



Thomas - 10 ans



Marc - 10 ans



Louis - 9 ans



Paul - 8 ans



Victor - 7 ans



Marie - 10 ans



Monique - 5 ans



Clara - 8 ans



Sylvie - 9 ans



Maya - 8 ans



Carla - 9 ans



Barbara - 6 ans



Hélène - 11 ans



Léa - 6 ans



Paul - 8 ans



Victor - 7 ans



Louis - 9 ans



Léo - 10 ans



Théo - 9 ans



Rémi - 8 ans



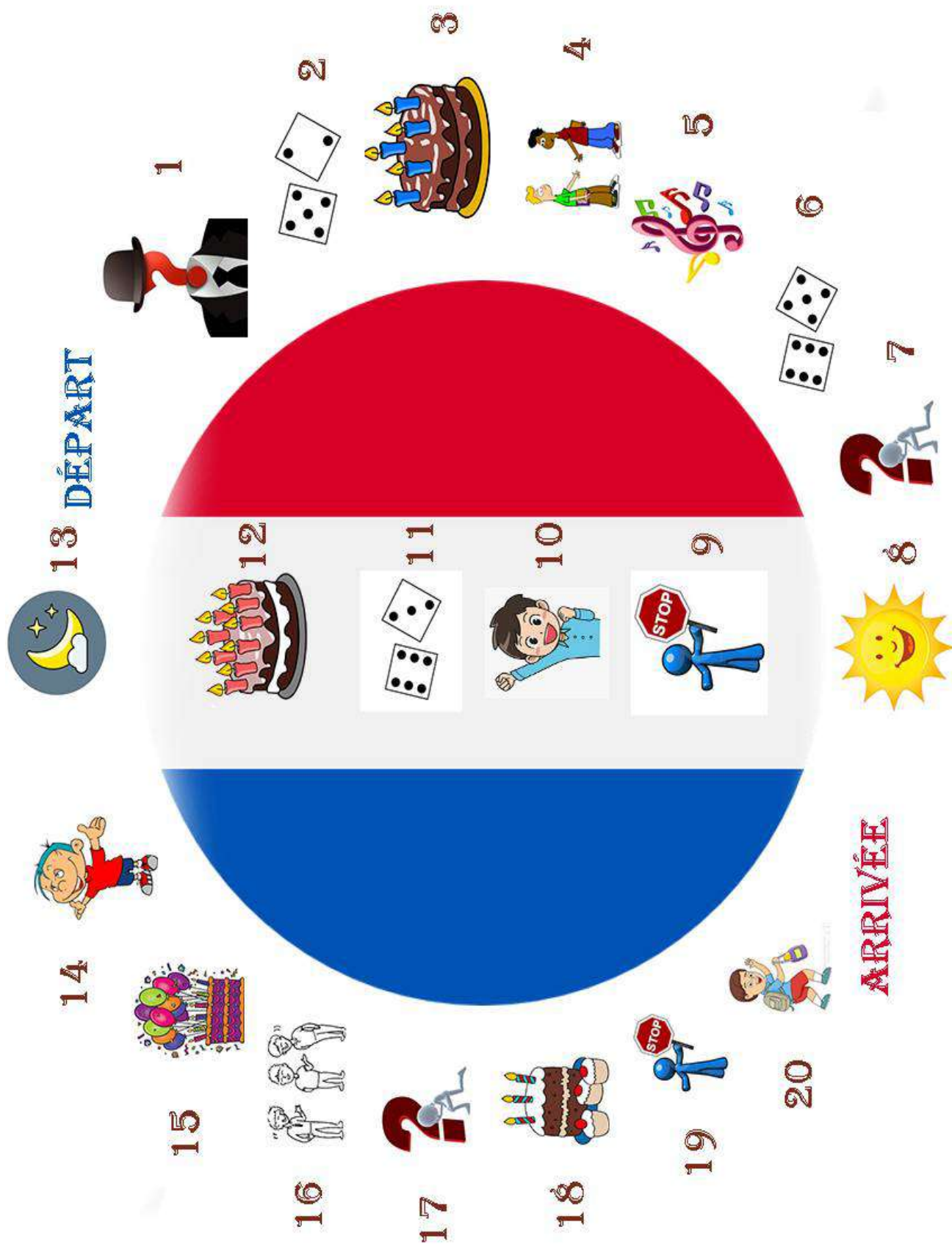
Pascal - 6 ans



Tom - 11 ans



Marc - 7 ans



Fiche pédagogique 3 : Le corps humain

- Le laboratoire des monstres de M. Thibaut
- La fête de Guidot
- Drôles de bobines



FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	3	Le corps humain		
TITRE DE LA SÉANCE	Le laboratoire des monstres de M. Thibaut			
TYPE	descriptif, interrogatif, ludique		DURÉE	90 mn
OBJECTIF	• Se familiariser avec le lexique du corps humain			
NIVEAU	A1.1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9 - 11 ans)	
COMPÉTENCES				
LINGUISTIQUES		COMMUNICATIVES / FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES
- nommer les parties du corps - utiliser l'impératif et donner des ordres avec le verbe « toucher » - utiliser le verbe « avoir » à la 1^{ère} personne du présent - prononcer correctement des phrases courtes - articuler les voyelles : [ə], [œ], [ø], [ã], [õ], [ê], [œ̃].		- demander et répondre à une question simple liée aux parties du corps humain - parler de son aspect physique de façon simple - réagir aux ordres donnés par l'enseignant		se familiariser avec l'œuvre du sculpteur Rodin.
CONNAISSANCES				
PRÉ-REQUIS	LINGUISTIQUES			SOCIOCULTURELLES
les chiffres de 1 à 12	Lexique : une tête ; des cheveux ; des oreilles ; des yeux ; un œil ; un nez ; une bouche ; des dents ; un bras ; une main ; des doigts ; un ventre ; une jambe ; un pied ; un médecin, un patient, un monstre, un savant, un laboratoire. Grammaire : les pronoms personnels au singulier, le verbe « avoir » au présent, à la 1^{ère} personne du singulier ; l'impératif ; les articles indéfinis ; les articles définis ; le pluriel. Actes de paroles : « Qu'est-ce que c'est ? » ; « C'est... » ; « Voilà ... » « Qui a ... ? » ; « - J'ai ... » « Touchez le nez ! »			- chez le médecin - œuvres d'artistes français (sculptures)
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES		CO / CE / PO		
MODALITÉS	travail collectif, individuel, en binômes, en groupes, jeux en groupes, en équipe exercices en ligne coloriage, chant	SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS	affiche, imagier, cartes-couleurs, liens des chansons, fiche élève, Internet, TBI, télévision, ordinateur portable et téléphone portable	

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité	Support	
	Activité 1 : Le laboratoire du savant fou Le but de cette activité est de prendre connaissance du lexique des parties du corps humain. Dans la vidéo (cf. QR code / lien dans Ressources), Sophie et Léo vont chez leur ami, le savant fou, qui possède un laboratoire de monstres. Il leur montre comment créer un monstre en utilisant différentes parties du corps humain. L'enseignant nomme les différents mots du lexique du corps humain. Pour cela, il utilise le verbe « toucher » qu'il accompagne de la partie du corps que la vidéo présente. Ex : « <i>Un nez</i> », « <i>Touchez le nez !</i> » et il fait le geste avec les élèves. Les élèves répètent et mémorisent les mots en respectant l'intonation. Après le visionnage, l'enseignant distribue les cartes-texte aux élèves. Il nomme chaque partie du corps et les élèves doivent lever la carte-texte correspondante et répéter le nom de la partie du corps correspondant.	Travail collectif	Ordinateur Internet Annexe 1 	15 mn
	Activité 2 : Que manque-t-il ? Les élèves regardent la vidéo sans le son et l'enseignant demande de nommer les parties du corps qui manquent et lesquelles apparaissent ensuite. Puis, les élèves regardent la vidéo une deuxième fois, maintenant avec le son et ils répètent les mots de la vidéo en répondant à la question : Ex. : « <i>Qu'est-ce que c'est ?</i> » ; « <i>C'est la tête.</i> » L'enseignant distribue les copies (cf. Annexe 2) à tous les élèves. Les élèves doivent compléter les lettres manquantes du mot qui correspond à l'image. Ils peuvent ensuite dessiner la partie du corps humain qui manque.	Travail collectif / individuel	Internet Ordinateur TBI Annexe 2	10 mn

D é r o u l e m e n t	Activité 3 : « J'ai ... Qui a ? » L'enseignant distribue les cartes (cf. Annexe 3) et explique la règle du jeu. D'abord, tous jouent avec les cartes face visible, disposées sur la table, pour s'exercer à l'activité. Ils peuvent également s'aider avec l'Affiche pour trouver le nom des parties du corps humain. Le jeu commence : chaque élève reçoit une carte. L'élève qui commence le jeu est celui qui obtient la carte « DÉBUT ». Il lit la seconde partie de sa carte et demande dans notre cas : « Qui a un bras ? ». L'élève qui possède la carte avec le bras doit se faire connaître en disant : « J'ai un bras », et lire la seconde partie de sa carte, plus exactement demander « <i>Qui a ...</i> » Ex : « <i>Qui a un pied ?</i> ». Le jeu continue jusqu'à la dernière personne qui a la carte « FIN ! ».	Travail collectif	Annexe 3	10 mn
	Activité 4 : La recette de monstres Les élèves sont répartis en équipes de trois. Une boîte d'« ingrédients » (images des parties du corps - cf. Annexe 4a) et une recette « Comment créer des monstres ? » sont distribuées à chaque équipe (cf. Annexe 4). Les joueurs doivent trouver tous les ingrédients pour fabriquer le monstre en suivant la recette. L'équipe qui trouve la première tous les ingrédients nécessaires à la fabrication de leur monstre gagne la partie.	Équipe de 3 élèves	Annexe 4 Annexe 4a Boîte	15 mn
	Activité 5 : Jeu des étiquettes Ce jeu permettra de reconnaître l'écriture des mots des parties du corps humain. L'enseignant distribue à chaque élève une étiquette autocollante où figure le nom d'une partie du corps humain (cf. Annexe 1). Un élève est pris pour modèle et se placera devant le tableau. Les autres élèves, un par un, doivent coller l'étiquette sur l'élève-modèle en faisant attention à bien positionner celle-ci sur la bonne partie du corps humain de l'élève-modèle. Dès que l'étiquette est collée, il doit également lire à haute voix le nom indiqué sur l'étiquette pour vérification. L'enseignant demande aux autres élèves s'ils sont d'accord ou pas avec le collage. Le but est de coller toutes les étiquettes sur les bons endroits.	Travail individuel / en équipe	Annexe 1	10 mn

D é r o u l e m e n t	Activité 6 : Jeu « Dobble » L'enseignant distribue les cartes aux élèves (cf. Annexe 5). Sur chaque carte sont dessinées 4 parties du corps humain. Chaque joueur dispose d'une carte devant lui. Le reste des cartes forment la pioche et elles sont posées face visible. Le jeu commence : L'élève qui joue doit identifier sur la carte pioche, une partie du corps humain qui est commune à sa propre carte et la nommer à haute voix. Ex : S'il possède dans sa carte « un bras » et que dans la carte pioche il y a également « un bras », il reconnaît cette partie du corps humain et la dit à haute voix : « C'est un bras ! ». S'il nomme la bonne partie du corps, il gagne la carte. En prenant cette carte, une nouvelle carte de la pioche est révélée. La partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pioche. À la fin, celui qui a le plus de cartes gagne la partie.	Travail collectif	Annexe 5	15 mn
	Activité 7 : Allô docteur ! Ce jeu peut être joué par paires ou en deux petites équipes. Deux lots de cartes-images du corps humain sont placés sur deux « lits » pour patients (1 lot par table ou lit) face cachée (cf. Annexe 6). Les élèves se divisent en 2 équipes de médecins qui se placent devant un lit et leur rôle est d'aider et de guérir leur patient imaginaire. Un élève de chaque équipe prend une carte au hasard et dit à haute voix le mot qui figure sur la carte avec la prononciation la plus correcte possible. S'il nomme la partie du corps humain avec une prononciation correcte du mot alors il guérit la partie du corps qui était malade et la carte est retirée du lot. Si la prononciation est incorrecte, la carte reste dans le lot. Ensuite, on passe à un deuxième élève (médecin) et ainsi de suite. La première équipe qui « guérit » son patient (il n'y a plus de cartes dans le lot) est la gagnante. Le rôle de l'enseignant est d'évaluer la prononciation et de la corriger oralement.	Travail en équipes / en binômes	Annexe 6	15 mn

D é r o u l e m e n t	Activité 8 : Le club des détectives Ce jeu permet aux élèves d'améliorer leur esprit d'association, de déduction et de s'amuser. L'enseignant explique aux élèves qu'ils doivent aider Léo et Sophie à sauver la ville d'un monstre (agent secret) dangereux qui n'a pas été créé dans le laboratoire du Docteur Thibaut et lequel veut voler la recette de fabrication de monstres du docteur Thibaut. Pour cela, ils doivent le plus rapidement possible deviner les parties du corps humain et les nombres qui se cachent derrière les indices pour trouver ce monstre-espion (cf. Annexe 7). Les élèves déchiffrent 4 énigmes en 5 minutes pour découvrir qui est ce monstre-espion. Si les élèves ne trouvent pas la réponse, ils peuvent se faire aider par l'enseignant. *Réponse à l'énigme : 3 yeux 3 dents La bonne réponse est le 2 ^e monstre (b).	Travail individuel / en binômes	Annexe 7	5 mn
	Exercices en ligne : - Jeu éducatif : « Appuie sur... ! » : https://tinyurl.com/mr23vp3u - Les parties du corps : https://bit.ly/2RRPAak			
	Lire et découvrir : Vidéo « C'est qui Rodin ? » : https://bit.ly/2SEEK7U			
	Ressources à utiliser : - Vidéo « Le laboratoire des monstres de M. Thibaut » : https://bit.ly/33GJRa8 - Vidéo « Les parties du corps » : https://bit.ly/3obVv6a			
	Aller plus loin : Vocabulaire : les parties du corps (TV5Monde) : https://bit.ly/33FeiNP			

FICHE ÉLÈVE

Annexe 1

une bouche

un nez

des yeux

des cheveux

un pied

des doigts

une main

un œil

un ventre

des oreilles

une jambe

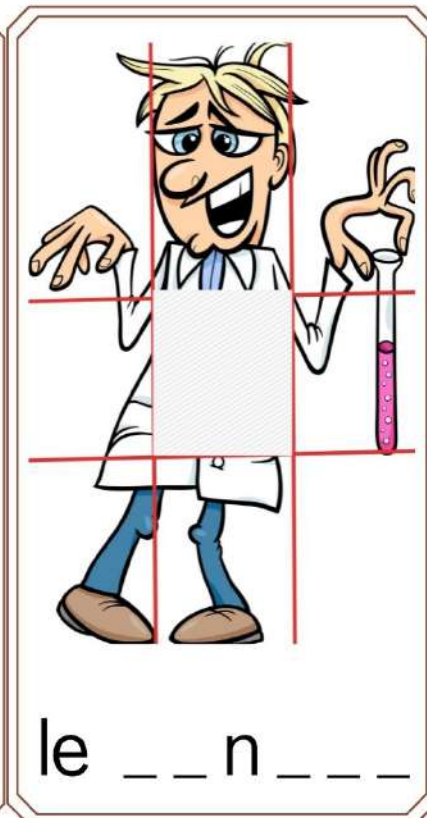
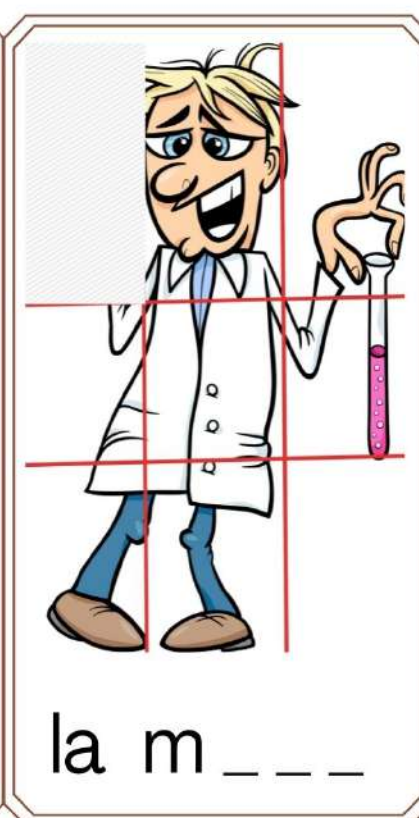
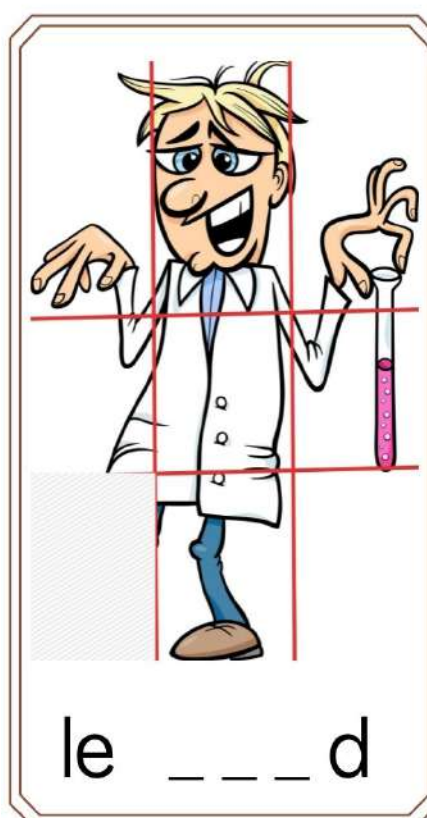
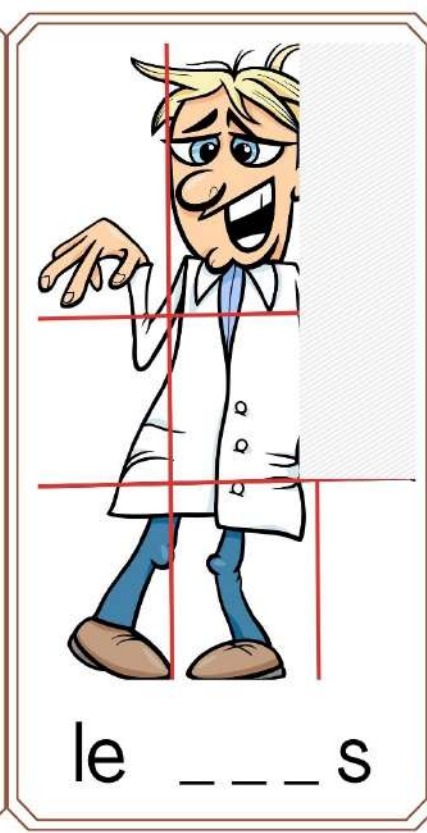
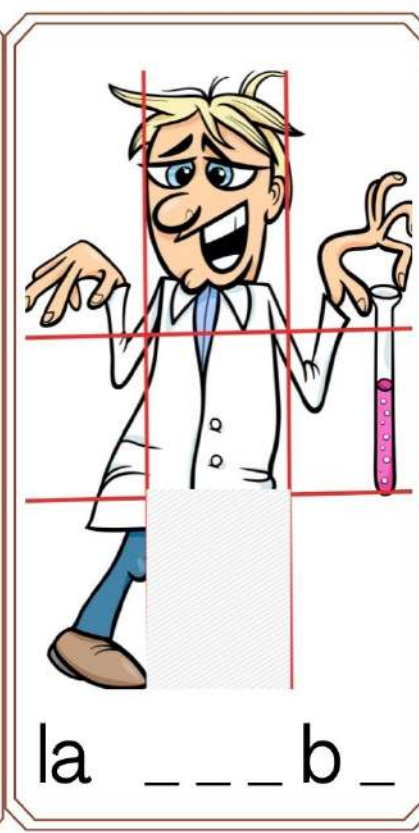
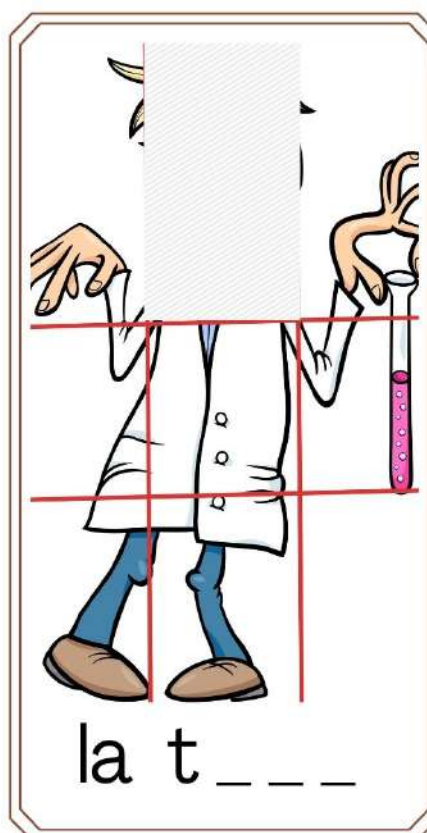
un bras

une tête



Les parties du corps humain
(mots à découper)

Écris et dessine la partie du corps qui manque





Comment créer un monstre?

- deux têtes
- un ventre
- quatre bras
- huit mains
- trois jambes
- trois pieds
- trois yeux
- quatre oreilles
- un nez
- une bouche
- six dents



Comment créer un monstre?

- une tête
- un ventre
- trois bras
- six mains
- quatre jambes
- trois pieds
- deux yeux
- cinq oreilles
- deux nez
- deux bouches
- huit dents



Comment créer un monstre?

- trois têtes
- deux ventres
- deux bras
- quatre mains
- deux jambes
- deux pieds
- un oeil
- six oreilles
- un nez
- une bouche
- cinq dents

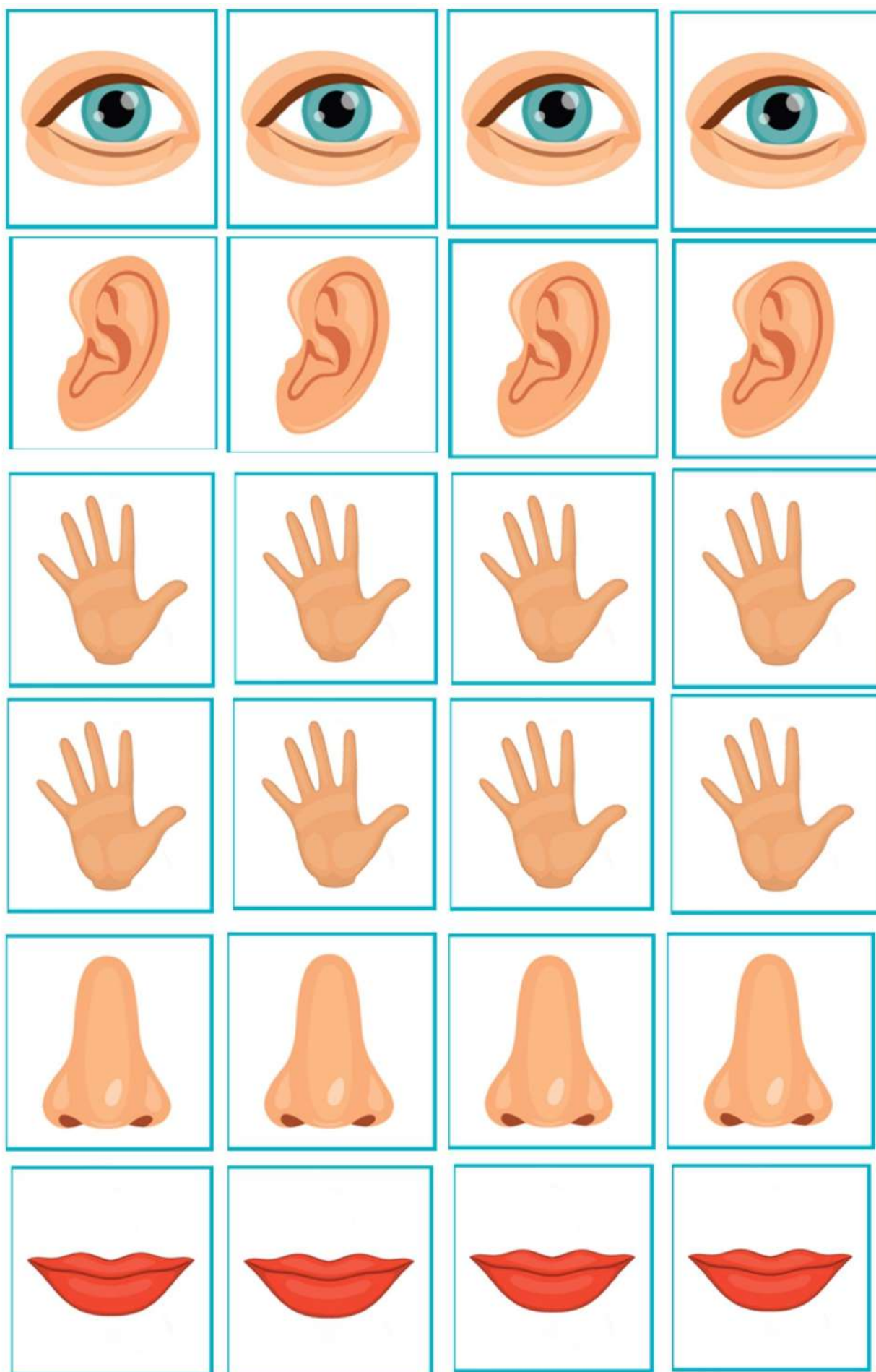


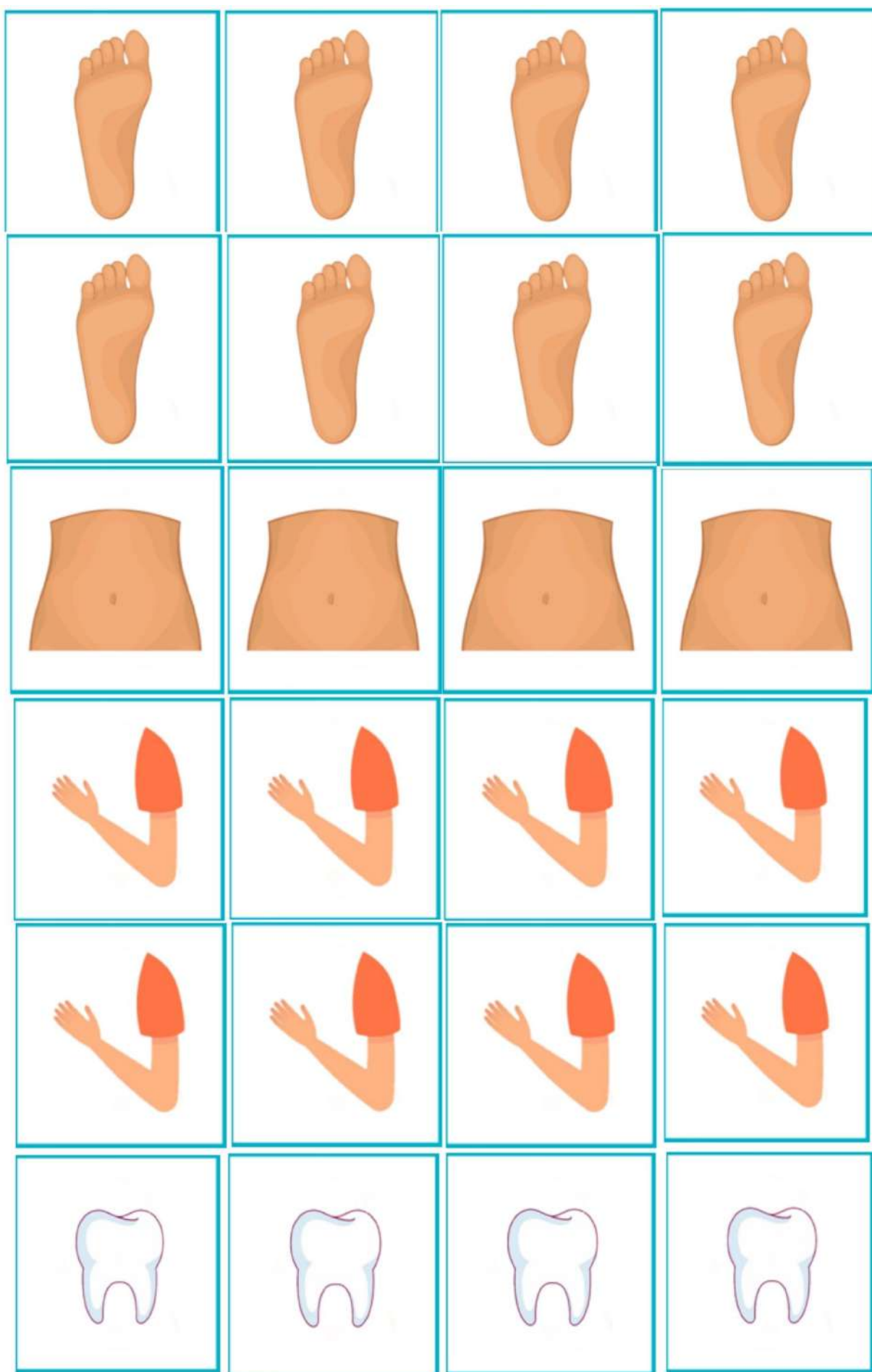
Comment créer un monstre?

- une tête
- un ventre
- quatre bras
- deux mains
- trois jambes
- six pieds
- un oeil
- deux oreilles
- deux nez
- une bouche
- quatre dents

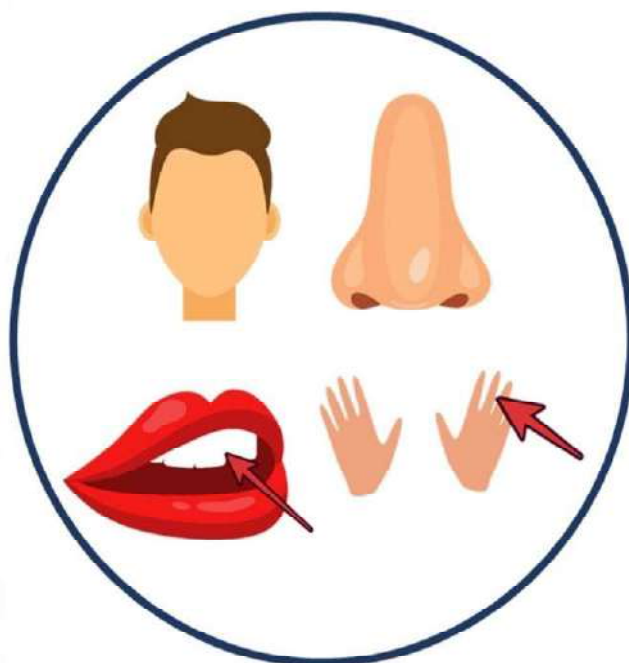
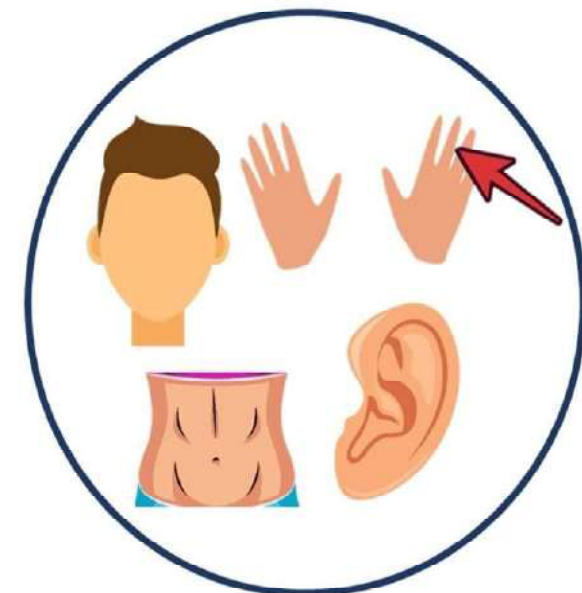
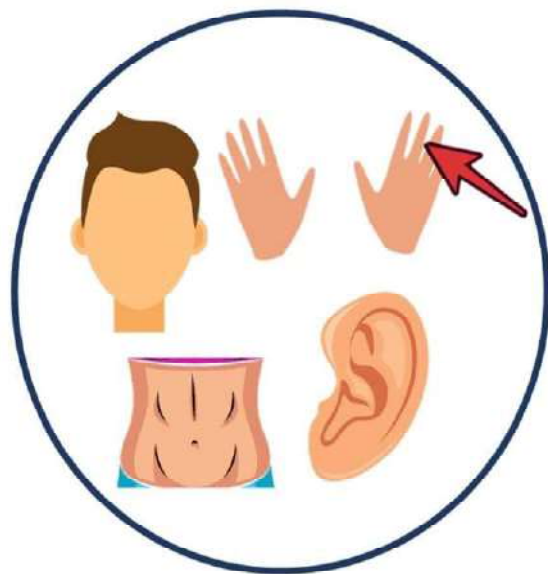
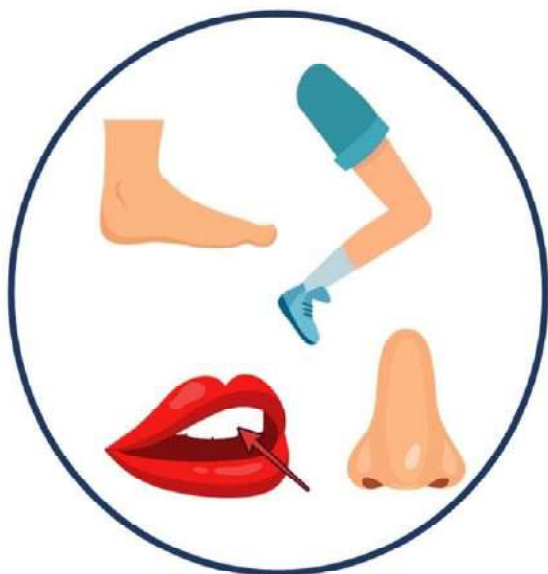


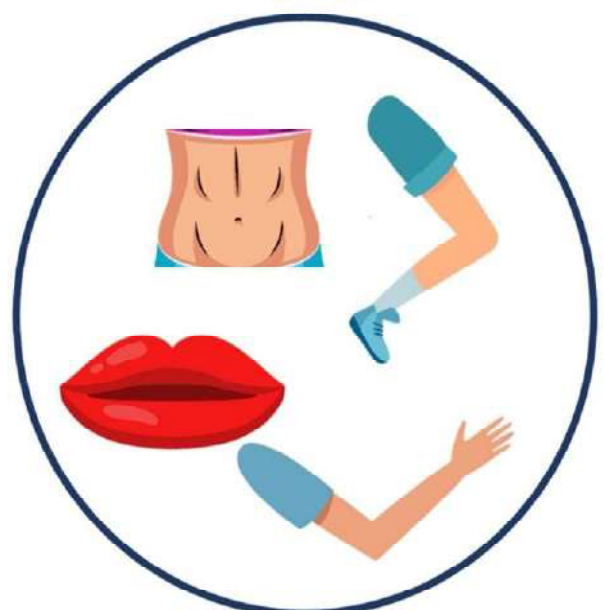
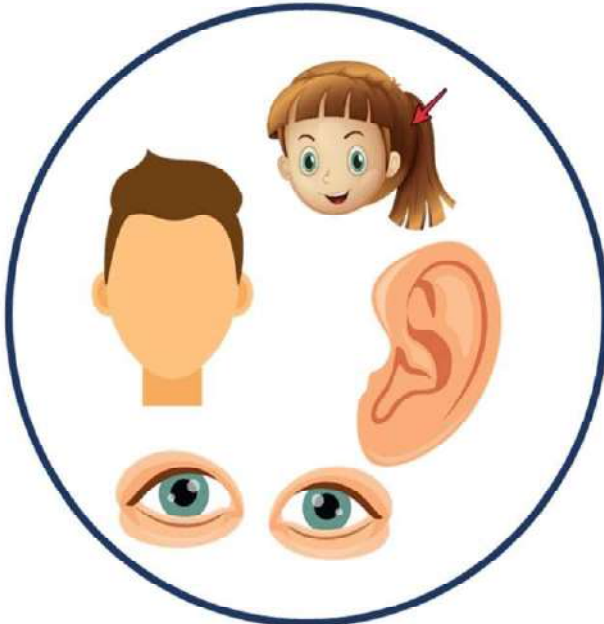
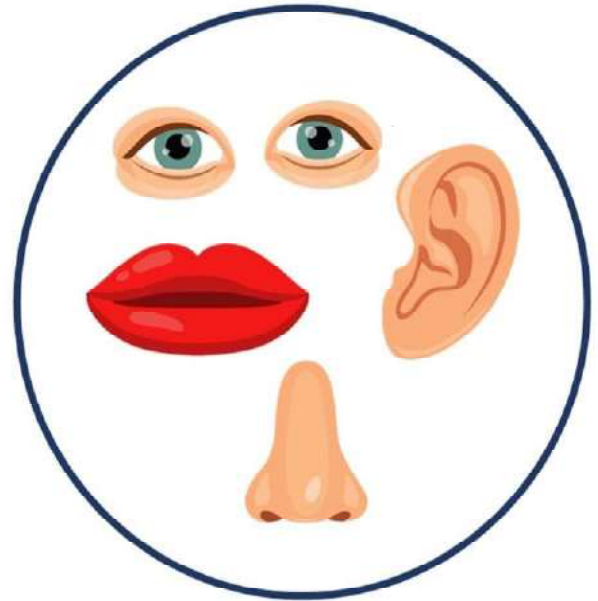
Annexe 4a





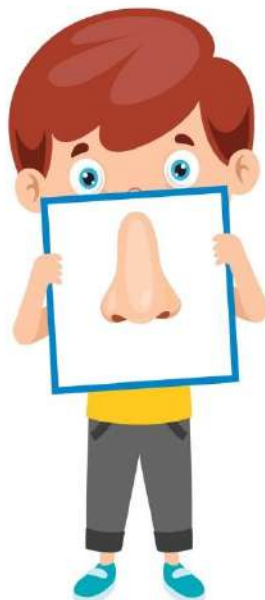
Annexe 5





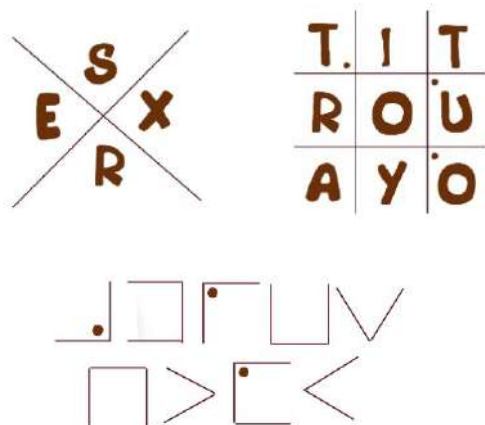
Allô, docteur!





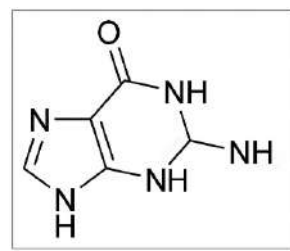
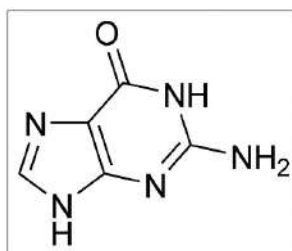
JEU D'ÉNIGME

1. Regarde bien ce code puis, décode ce message !



Réponse :

2. Combien de différences peux-tu trouver entre ces deux photos ?



Réponse :

3. Déchiffre ce code pour découvrir un nouvel indice !

	C1	2	3	4	5
L1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I	J
3	K	L	M	N	O
4	P	Q	R	S	T
5	U	V	W	X	Y
6	Z				

L1/C4 _____
 L1/C5 _____
 L3/C4 _____
 L4/C5 _____
 L5/C4 _____

Réponse :

4. Trouve le coupable !



Réponse :

FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	3	Le corps humain		
TITRE DE LA SÉANCE	La fête de Guidot			
TYPE	descriptif, argumentatif, interrogatif, ludique		DURÉE	70 mn
OBJECTIF	S'exprimer d'une façon simple sur les propres émotions			
NIVEAU	A1.1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9 - 11 ans)	
COMPÉTENCES				
LINGUISTIQUES		COMMUNICATIVES / FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES
• nommer les parties du corps • nommer les émotions • utiliser le verbe « avoir » et « être » au présent, à la 1^{ère} personne • reconnaître des écrits • prononcer correctement des phrases courtes • articuler les voyelles : [ə], [œ], [ø], [ã], [õ], [ê], [œ].		• s'exprimer sur ses propres sentiments • demander et répondre à la question « <i>Comment te sens-tu ?</i> » • souhaiter un joyeux anniversaire à quelqu'un.		• se familiariser avec des chansons françaises • se familiariser avec l'œuvre de Picasso • découvrir les ressemblances et les différences dans le mime d'émotions dans une communauté différente de la sienne.
CONNAISSANCES				
PRÉ-REQUIS	LINGUISTIQUES		SOCIOCULTURELLES	
• les chiffres de 1 à 12 • se présenter • dire l'âge • l'alphabet	• Lexique : émotions (heureux, triste, en colère, surpris, fatigué, joyeux) • Grammaire : le verbe « avoir » et « être » au présent ; le féminin des adjectifs ; l'adverbe « aujourd'hui ». • Actes de paroles : « - <i>Qui est-ce ?</i> » « - <i>C'est... ?</i> » ; « - <i>Voilà ...</i> » « - <i>Comment te sens-tu ?</i> » ; « - <i>Je suis ...</i> »		• les peintres français • les musées français	
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES		CO / CE / EE		
MODALITÉS	travail collectif, individuel, en binômes, en groupes, en équipes, exercices en ligne, bricolage	SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS		affiche, imagier, cartes-animaux, QR codes des chansons, fiche élève, Internet, TBI, télévision, ordinateur, téléphone portable (app. installée – Barcode reader)

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité de travail	Support	
	Activité 1 : « Jean petit qui danse » Une comptine pour bouger, chanter et réviser les parties du corps. Les paroles sont simples et les élèves peuvent facilement répéter le vocabulaire du corps. <u>Première écoute</u> : l'enseignant fait écouter la comptine, puis il demande aux élèves de nommer toutes les parties du corps humain qu'ils ont entendues. <u>Deuxième écoute</u> : il invite les élèves à se lever et à mimer la comptine en montrant les parties du corps humain qui sont citées. <u>Troisième écoute</u> : l'enseignant distribue les copies (cf. Annexe 1). Les élèves doivent écrire combien de fois ils ont entendu le mot qui désigne une partie du corps humain. Ex : le pied (2 fois), le doigt (1 fois) ... NB : Il est possible de modifier la comptine et d'introduire d'autres parties du corps humain qui n'ont pas encore été citées.	Travail collectif	Ordinateur Internet TBI Projecteur Annexe 1	10 mn
	Comptine : « Jean petit qui danse » 	<i>Jean petit qui danse x 2</i> <i>De son bras il danse x 2</i> <i>De son bras, bras, bras</i> <i>Ainsi danse Jean petit.</i> <i>Jean petit qui danse x 2</i> <i>De sa main il danse x 2</i> <i>De son bras, bras, bras</i> <i>De sa main, main, main</i> <i>Ainsi danse Jean petit.</i> <i>Jean petit qui danse x 2</i> <i>De son doigt il danse x 2</i> <i>De son bras, bras, bras</i> <i>De sa main, main, main</i> <i>De son doigt, doigt, doigt</i> <i>Ainsi danse Jean petit.</i> <i>Jean petit qui danse x 2</i> <i>De sa jambe il danse x 2</i> <i>Ainsi danse Jean petit.</i>	<i>De son doigt, doigt, doigt</i> <i>De sa jambe, jambe, jambe</i> <i>De son bras, bras, bras</i> <i>De sa main, main, main</i> <i>Jean petit qui danse x 2</i> <i>De son genou il danse x 2</i> <i>De son bras (x3), de sa main (x3)</i> <i>De son doigt (x3) de sa jambe (x3)</i> <i>De son genou (x3)</i> <i>Ainsi danse Jean petit.</i> <i>Jean petit qui danse x 2</i> <i>De son pied il danse x 2</i> <i>De son bras (x3), de sa main (x3)</i> <i>De son doigt (x3) de sa jambe (x3)</i> <i>De son genou (x3)</i> <i>De son pied, pied, pied.</i> <i>Ainsi danse Jean petit.</i>	

D é r o u l e m e n t	Activité 2 : Comment te sens-tu aujourd'hui ? L'enseignant montre la vidéo de la fête d'anniversaire de Guidot. (cf. QR Code). Il incite les élèves tout d'abord à décrire les personnages qui apparaissent dans la vidéo (révision des connaissances liées à la description physique). Ex : « <i>C'est Guidot. Il a deux bras...</i> » Puis, il passe à l'apprentissage du lexique des émotions. Il nomme à haute voix toutes les émotions qui passent dans la vidéo. Ex : « <i>Il est heureux...</i> » Répétition collective ou individuelle du lexique sur les émotions pour que les élèves mémorisent les nouvelles formulations, respectent les rythmes et adoptent une intonation correcte. L'enseignant distribue des copies (cf. Annexe 2). Il utilise maintenant le lexique des émotions en recourant à la question : « <i>Comment tu te sens aujourd'hui ?</i> » « <i>Je suis ...</i> » Les élèves répondent à la question « <i>Comment tu te sens aujourd'hui ?</i> » en dessinant leur humeur sur le visage vierge. Chaque élève dit la réponse à haute voix. Ex : « <i>Aujourd'hui, je suis content</i> ».	Travail collectif / individuel	Ordinateur Internet TBI Projecteur Annexe 2	20 mn
	Activité 3 : Dessine l'émotion ! L'enseignant distribue aux élèves la fiche élève (cf. Annexe 4). Les élèves doivent reconnaître l'émotion qui est écrite et la dessiner sur les visages de Léo et Sophie. Un élève dit à haute voix en langue maternelle ce qu'il a dessiné. L'enseignant demande aux autres élèves s'ils sont d'accord ou pas avec la réponse. Le but est de dessiner toutes les émotions sur les endroits appropriés.	Travail individuel	Annexe 4	5 mn
	Activité 4 : « Mime-moi ton émotion ! » Avant le début du jeu, l'enseignant montre aux élèves toutes les cartes d'émotions (cf. Annexe 3), les unes après les autres. Il les lit à haute voix et prononce bien distinctement. Puis, il demande aux élèves de mimer l'émotion qu'ils voient et de répéter le mot à haute voix.	Travail individuel / en équipes	Annexe 3	10 mn

D é r o u l e m e n t	Les élèves sont divisés en deux groupes. L'enseignant distribue à chaque élève du premier groupe une carte-texte-émotion (cf. Annexe 3), et au second groupe, les cartes images émotions (cf. Annexe 3). Chaque élève du second groupe (avec une carte image-émotion) doit mimer l'émotion dessinée sur sa carte et un élève du premier groupe (avec la carte-texte-émotion) doit reconnaître l'émotion et rejoindre son partenaire (carte émotion et carte texte identique). Les élèves peuvent regarder leur carte, mais ils ne peuvent pas la montrer à leurs amis. Ensuite, on inverse les rôles.			
	Activité 5 : Le twister des émotions L'enseignant prépare « un tapis » avec des émoticônes qui représentent différentes émotions et deux dés en carton ou en papier. (cf. Annexe 5). Le premier dé (cf. Annexe 6) montre une partie du corps (une main, deux doigts, un pied, deux pieds...) et le second dé montre un émoticône (une émotion). L'élève lance les deux dés et le but est de poser la partie de son corps (désignée par le premier dé) sur le drap (la toile) où figure l'émoticône (désignée par le second dé).	Travail individuel	Annexe 5 Annexe 6 Colle Ciseaux Feutres Peintures de couleur Pinceaux Marqueurs Drap (toile) / Sac en plastique	15 mn
	Activité 6 : « Lance le dé... et dessine comme Picasso ! » L'enseignant utilise des reproductions de tableaux de Picasso afin de présenter son œuvre mais aussi pour démarrer son activité. Les élèves doivent créer un monstre à la manière de Picasso. L'enseignant divise la classe en groupes de 4 ou 5 élèves. Chaque élève de chaque groupe a le droit de jeter une fois le dé et ainsi constituer un monstre par groupe. Il distribue à chaque groupe l'Annexe 7 (grille avec les parties du corps humain) et l'Annexe 8 pour dessiner le monstre. Les élèves de chaque groupe dessinent, colorient et nomment le monstre. Puis, les élèves de chaque groupe présentent leur monstre suivant l'exemple : Ex : « C'est / il s'appelle ... Il a 3 bras, Aujourd'hui, il est heureux ».	Travail en groupes	Photos de tableaux de Picasso Internet Ordinateur TBI Annexe 7 Annexe 8 1 dé Application « Monster maker »	10 mn

NB : Les élèves peuvent aussi utiliser l'application Monster maker, pour créer le monstre.			
Lire et découvrir :	• Application « Monster maker » : https://bit.ly/3hyN6Zc • Pablo Picasso, 25 chefs d'œuvre expliqués aux enfants : https://bit.ly/3yi678n • La signification Emoji : https://bit.ly/3onZyN2 • Fabriquer son propre jeu de « Twester » : https://tinyurl.com/vzkzkbsx		
Ressources à utiliser :	• Comptine « Jean petit qui danse ! » : https://bit.ly/3hux56x • Vidéo « La fête de Guidot » : https://bit.ly/3u0T481		
Aller plus loin :	• Couleurs et émotions : https://bit.ly/3u0T9sl		

FICHE ÉLÈVE

Annexe 1

Combien de fois j'ai entendu ... ?

Ex.   = 	2.  _____  
3.  _____  	4.  _____  
5.  _____  	6.  _____  
7.  _____  	8.  _____  



Combien de fois j'ai entendu ... ?

Ex.   = 	2.  _____  
3.  _____  	4.  _____  
5.  _____  	6.  _____  
7.  _____  	8.  _____  

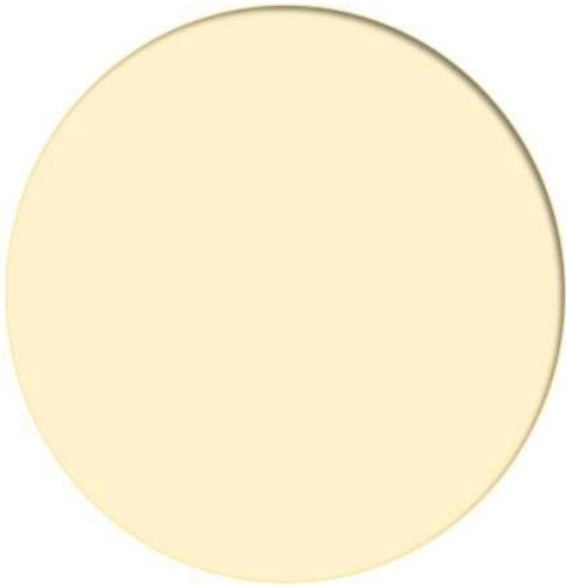
Annexe 2 : Comment te sens-tu aujourd'hui ?

COMMENT TE SENS -TU AUJOURD'HUI?


heureux/heureuse


amoureux/amoureuse


surpris/surprise




triste


en colère


fatigué/fatiguée

Je suis _____.

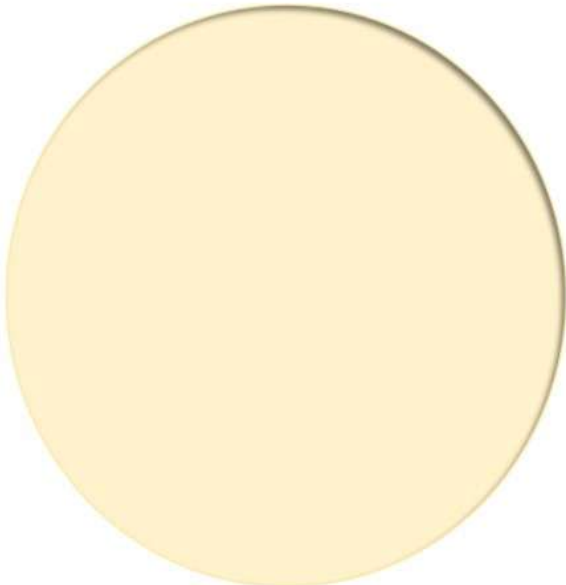


COMMENT TE SENS -TU AUJOURD'HUI?


heureux/heureuse


amoureux/amoureuse


surpris/surprise




triste


en colère


fatigué/fatiguée

Je suis _____.

Les émotions



amoureux



en colère



surpris



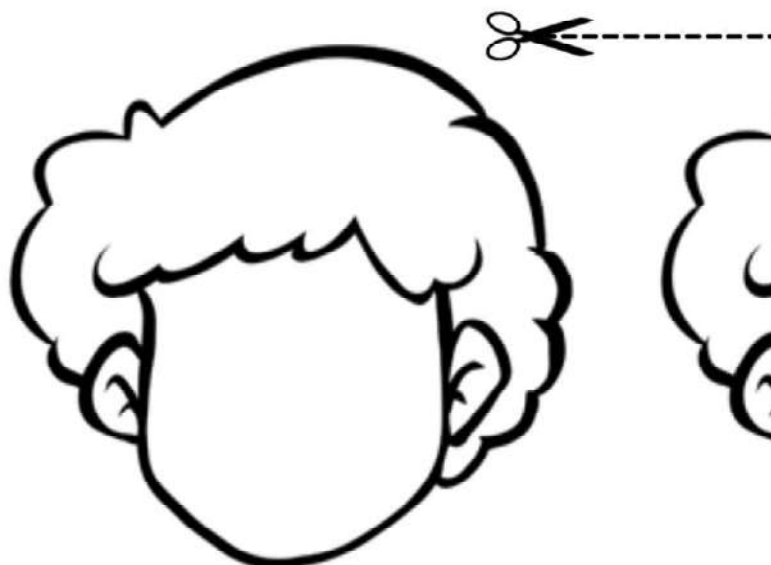
fatigué



heureux



triste



1. Je suis heureux.



2. Je suis amoureux.



3. Je suis triste.



4. Je suis en colère.



5. Je suis surprise.

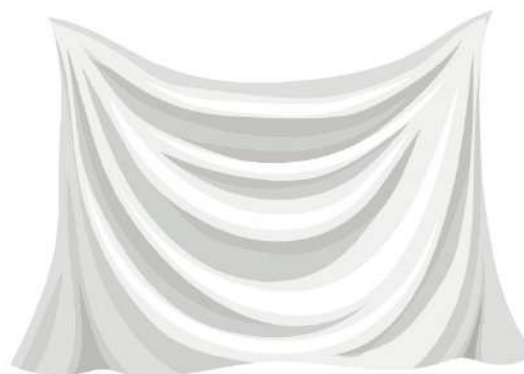


6. Je suis fatiguée.

COMMENT FABRIQUER SON PROPRE JEU DE TWISTER DES ÉMOTIONS

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

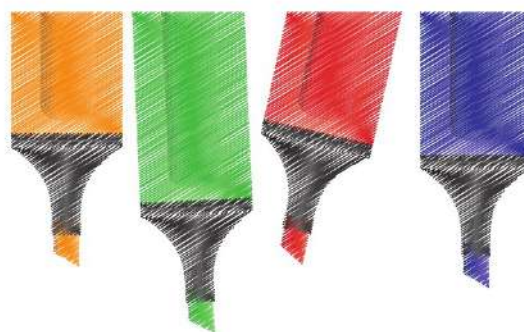
- 1 drap blanc (1 toile blanche)
- des marqueurs pour tissu
- de la peinture en couleurs pour tissu (vert, rouge, jaune, noir)
- des pinceaux



drap blanc

INSTRUCTIONS:

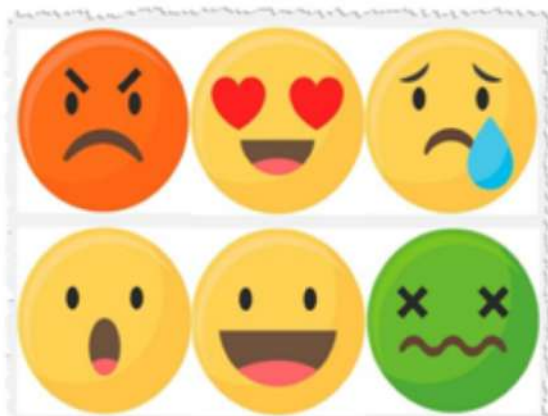
Tracer avec les marqueurs pour tissus sur votre drap blanc deux colonnes de 3 ronds (voir la photo). Coloriez les ronds et dessinez avec un marqueur ou avec un pinceau plus fin les 6 émotions (en colère, amoureux, triste, surpris, heureux, fatigué). Il est également possible de dessiner d'autres émoticônes sur le drap.



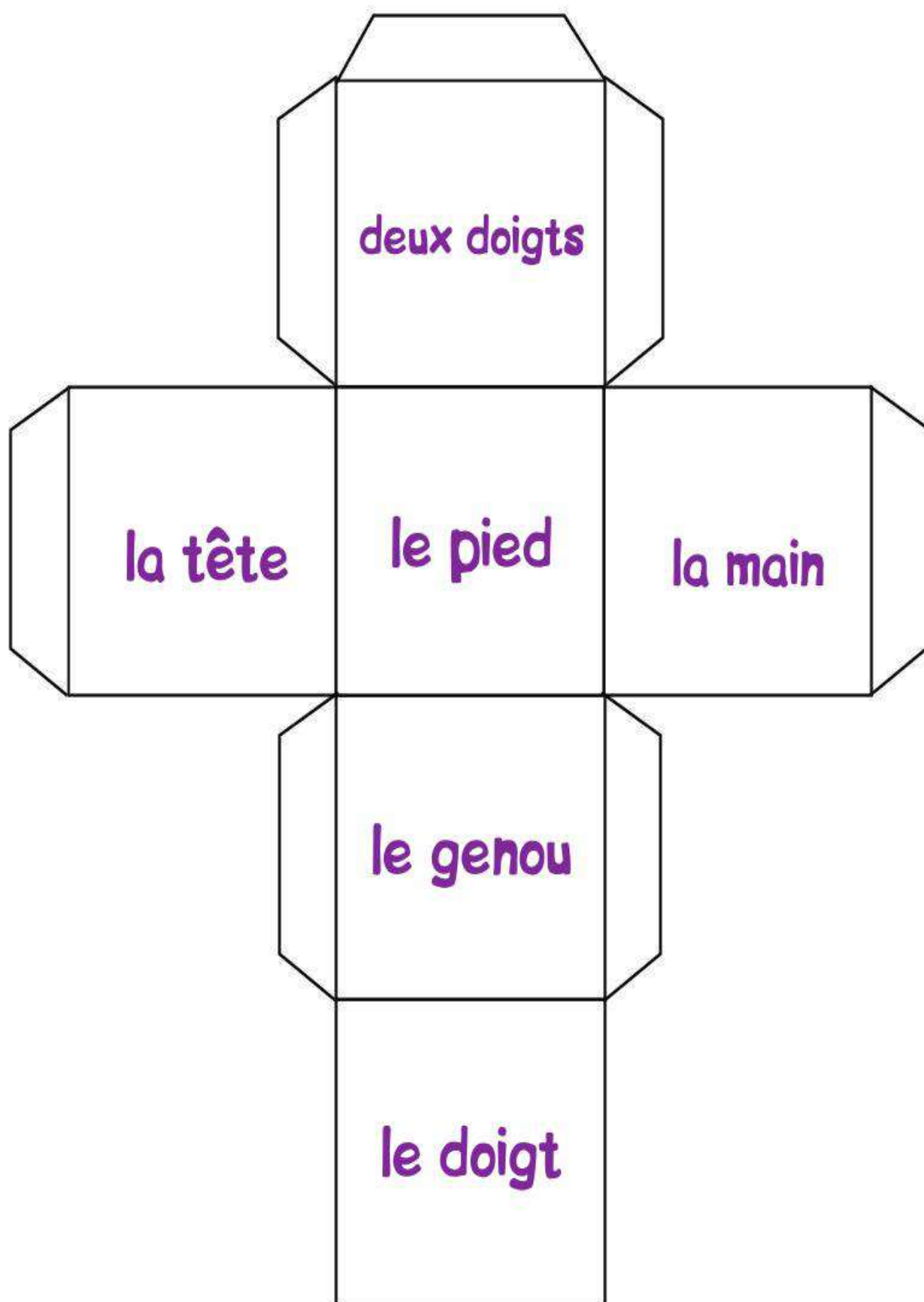
marqueurs

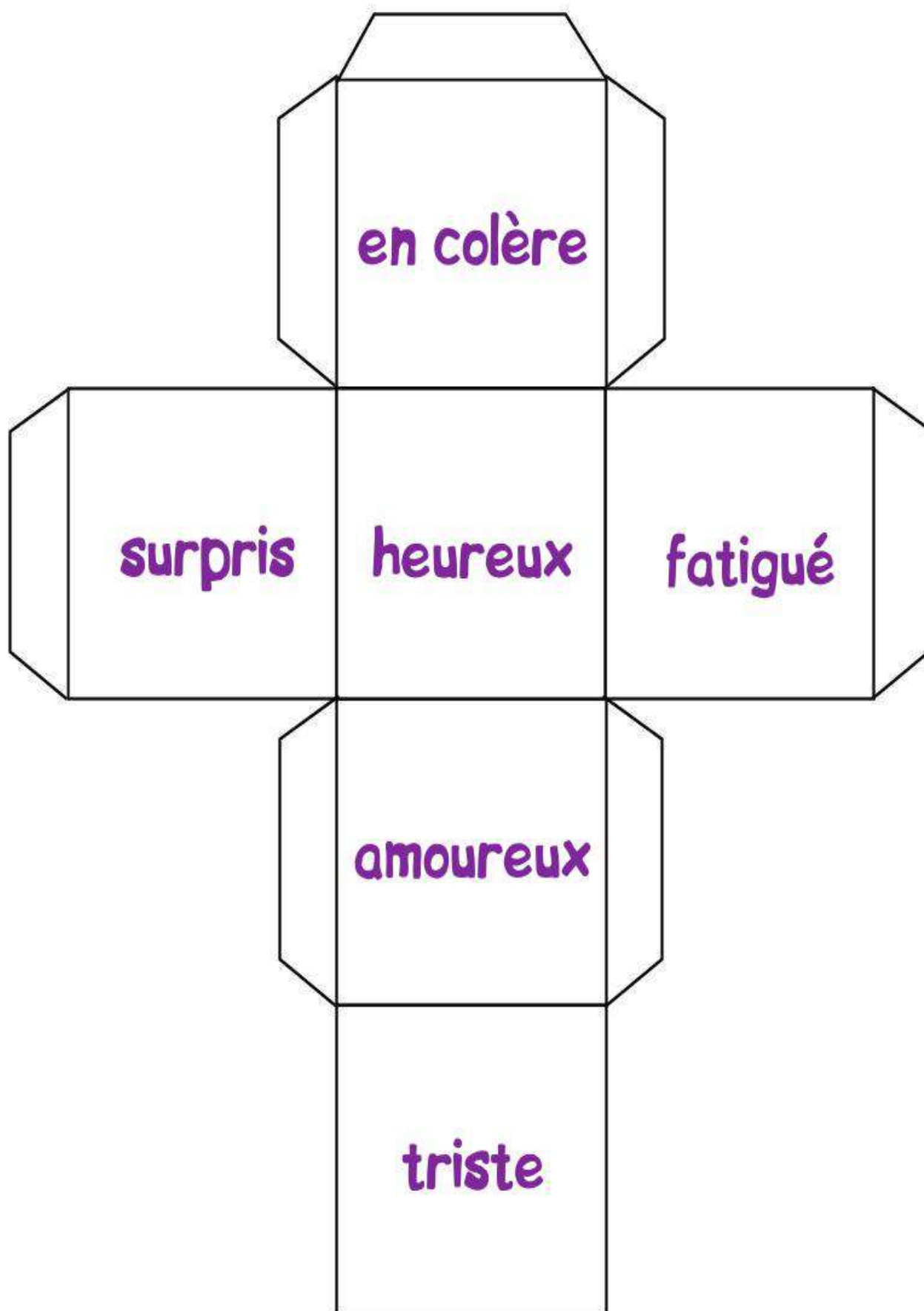


pinceaux

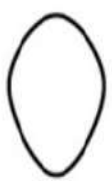
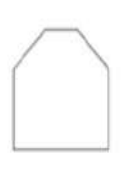
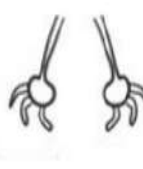
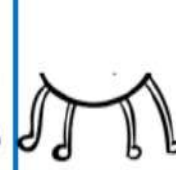


peinture en couleurs

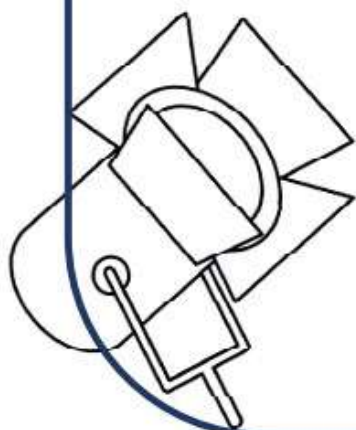




Lance le dé... et dessine !

						
la tête						
le corps						
le bras	4 X 	2 X 				6X 
la jambe				5 x 		
les yeux			4 x 	2 x 	3X 	
la bouche						

Dessine ton monstre!



Je m'appelle _____.

FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	3	Le corps humain		
TITRE DE LA SÉANCE	Drôles de bobines			
TYPE	descriptif, interrogatif, ludique		DURÉE	90 mn
OBJECTIF	S'exprimer d'une façon créative et ludique sur les parties du corps et les émotions.			
NIVEAU	A1.1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9 - 11 ans)	
COMPÉTENCES				
LINGUISTIQUES		COMMUNICATIVES / FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES
- réviser le lexique de base liés aux parties du corps et aux émotions - utiliser l'impératif et donner des ordres - utiliser le verbe « avoir » et « être » au présent - distinguer l'emploi de l'article défini et de l'article indéfini - utiliser le féminin des adjectifs - prononcer correctement des phrases courtes - articuler les voyelles : [ə], [œ], [ø], [ã], [õ], [ɛ], [œ].		- présenter les parties du corps - demande et dire ses propres émotions - décrire un personnage imaginaire (les parties du corps et les émotions).		- découvrir les prénoms des personnages d'un dessin animé - découvrir des jeux de société français - découvrir les ressemblances et les différences les plus significatives dans les jeux de société d'une communauté différente de la sienne.
CONNAISSANCES				
PRÉ-REQUIS	LINGUISTIQUES		SOCIOCULTURELLES	
- les chiffres de 1 à 12 - se présenter - dire l'âge - l'alphabet - les couleurs - les parties du corps - les émotions	Lexique : les parties du corps (révision) ; les émotions (révision) ; les parties du visage : un œil ; des yeux ; une bouche ; des dents ; un nez ; des oreilles ; lexique du jeu : un pouce ; un index ; un monstre ; un ami ; un ennemi ; un espion ; un détective. Grammaire : révision du présent des verbes « avoir » et « être » au singulier ; de l'impératif des verbes « danser » et « toucher » ; les articles indéfinis ; les articles définis ; le féminin des adjectifs ; le pluriel des noms. Actes de paroles : « Qu'est-ce que c'est ? » ; « C'est... » ; « Voilà ... » « Comment te sens-tu ? » ; « Je suis ... » « Touchez le nez ! » ; « Dansez ! »		- dessin animé - jeux de société	
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES		CO / CE / EE		
MODALITÉS	travail collectif, individuel, en binômes, en groupes, jeux en groupes, en équipe, exercices en ligne, bricolage	SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS	affiche, imagier, cartes-animaux, QR codes des chansons, fiche élève, internet, TBI, télévision, ordinateur, téléphone portable (app. installée - Barcodereader)	

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité	Support	
	Activité 1 : « Dansez ! » Une activité pour réviser le lexique des parties du corps humain. On utilise les verbes « toucher » et « danser » en contexte avec les parties du corps. On écoute et regarde la chanson « Dansez ! » L'enseignant mime les actions de la chanson. Les élèves essaient de reproduire les mêmes gestes. Les élèves identifient les mots de façon globale (parties du corps) et les verbes d'action (« toucher », « danser »). Pendant le deuxième visionnage de la chanson, les élèves suivent avec l'aide de l'enseignant les paroles et pratiquent les gestes de la chanson. L'enseignant vérifie la bonne compréhension des mots de la chanson par les gestes que font les élèves. L'enseignant demande aux élèves de montrer les gestes, de chanter et de mimer la chanson une troisième fois mais sans son aide.	Travail collectif	Ordinateur internet TBI	10 mn
	Paroles de la chanson : « Dansez ! »  <i>Paroles en anglais ... Les parties du corps</i> <i>Touchez les yeux x2 Vous en avez deux Touchez les yeux Touchez les pieds x2 Dansez, dansez Touchez les pieds</i> <i>Touchez les oreilles x2 Écoutez ! Touchez les oreilles</i> <i>Paroles en anglais Les parties du corps</i> <i>Touchez le nez x2 Dansez, dansez Touchez le nez</i>	<i>Touchez les cheveux x2 Fais comme tu veux</i> <i>Touchez les cheveux Touchez la bouche x4</i> <i>Paroles en anglais Les parties du corps Touchez les genoux x2 On danse partout</i> <i>Touchez les genoux Touchez le bras x2 Dansez là-bas Touchez le bras</i> <i>Touchez les jambes x4</i>		
	Activité 2 : Cartes à pinces C'est une façon amusante pour les élèves de pratiquer le lexique des parties du corps humain et des émotions. L'enseignant distribue les cartes (cf. Annexe 1) et les élèves travaillent individuellement ou en groupes.	Travail individuel / en groupes	Annexe 1 Pincés à linge	10 mn

D é r o u l e m e n t	Ils lisent le mot / la phrase écrit(e) sur la partie haute de la carte et regardent les 3 images en bas de cette même carte. Ils doivent trouver l'image qui correspond au mot ou à la phrase et l'indiquer en pinçant (avec la pince à linge) la bonne réponse. Puis, ils disent le mot/la phrase à haute voix. Ex : « <i>C'est un pied</i> ».			
	Activité 3 : Jeu de l'Oie Ce jeu sert également à la révision du lexique des parties du corps et des émotions. L'enseignant explique les règles. Chaque joueur choisit un pion au choix. Puis, chaque joueur à tour de rôle joue en lançant le dé et suivant le résultat obtenu, il avance son pion de case en case. Dès qu'il arrive sur sa case, il doit répondre à la question et si la réponse est bonne, il reste sur la case sur laquelle il vient d'arriver, sinon, il retourne d'où il vient. Le gagnant est le premier à atteindre la case ARRIVÉE / FIN.	Travail individuel / en binômes	Annexe 3 1 dé Pions (ou toutes sortes d'objets)	15 mn
	Activité 4 : La cocotte en papier C'est un pliage très simple à réaliser qui permet aux élèves de décrire un monstre. Ce jeu de la cocotte se joue en binôme. L'enseignant au préalable fabrique les cocottes en papier et écrit une lettre sur chaque pli de la cocotte (8 lettres en tout). Ensuite, il les distribue aux binômes (cf. la vidéo sur les instructions de fabrication de la cocotte dans les Ressources, Annexe 4). Le premier élève doit glisser le pouce, l'index et le majeur de chacune de ses mains dans un trou de la cocotte. Le second élève choisit un chiffre entre 1 et 10. Le premier élève ouvre et ferme les doigts pour actionner la cocotte, compte à haute voix et lorsqu'il atteint le chiffre dit par le second élève, il s'arrête. Sur cette partie de la cocotte, il y a quatre lettres et le second élève doit en choisir une. Puis, le premier élève déplie la cocotte et découvre une image de monstre qu'il doit décrire du point de vue des parties du corps et des émotions. Le jeu continue de la même façon mais cette fois-ci avec le second élève. Ex : « <i>Il a quatre bras et trois yeux. Il est heureux.</i> »	Travail individuel / en groupes	Annexe 4	15 mn

D é r o u l e m e n t	Activité 5 : « Chassez le monstre ! » L'enseignant dispose les cartes monstres (cf. Annexe 4a) sur la table de façon bien visible. Il décrit un monstre selon son choix mais sans toucher ou montrer la carte (cf. Annexe 4b). Dès que les élèves (les chasseurs) découvrent de quel monstre il s'agit, ils ont pour objectif d'« écraser » le monstre (la carte) avec leurs tapettes à monstres (tapettes à mouches). Le chasseur qui découvre de quel monstre il s'agit et réussit le premier à taper sur le monstre gagne la carte. Le joueur qui a le plus de monstres en sa possession gagne la partie.	Travail individuel / en groupes	Annexe 4a Annexe 4b Tapettes à mouches	15 mn
	Activité 6 : Drôles de bobines Les élèves sont divisés en deux groupes. Un élève du premier groupe pioche une carte-image de monstres (cf. Annexe 5) au hasard et il décrit au second groupe, à haute voix, le monstre en utilisant les verbes « avoir » et « être » (les parties du corps, les nombres et les émotions) mais sans montrer sa carte. Ex : « <i>Il a trois yeux. Il a ...</i> ». Le joueur de l'autre équipe a les yeux bandés (foulard) et doit dessiner le monstre sur le tableau en suivant la description qu'on lui fait. Quand le dessin est terminé, on compare le dessin avec la carte-image. Ensuite, on inverse les rôles des groupes. L'élève de chaque groupe qui a fait le dessin le plus ressemblant par rapport à la carte image gagne un point pour son groupe. Le groupe qui a le plus de points a gagné la partie.	Travail en groupes	Annexe 5 Tableau Craie Foulard	15 mn
	Activité 7 : Avis de recherche L'enseignant explique aux élèves que leur dernière mission est de sauver la ville et la planète des monstres -ennemis qui sont déguisés et que l'on doit aider Sophie, Léo et M. Thibaut à découvrir le génome de ces monstres (agents secrets) afin de divulguer leur véritable physionomie. Les élèves sont répartis en quatre groupes. Chaque groupe reçoit un message codé. L'enseignant demande aux élèves de déchiffrer les différents messages pour découvrir la physionomie de ces monstres-ennemis. Il distribue les messages et l'alphabet codé (cf. Annexe 6).	Travail en groupes	Annexe 6 Annexe 7	15 mn

	Si les élèves n'arrivent pas à déchiffrer facilement les messages, l'enseignant peut alors les guider. Une fois le message trouvé, les élèves doivent dessiner et colorier le monstre qui est décrit dans le message codé sur l'avis de recherche (cf. Annexe 7).			
Exercices en ligne :	Les parties du corps : https://tinyurl.com/2ue7jma8			
Lire et découvrir :	Découvrez les personnages du film « Monstres Academy » : https://bit.ly/3tLS1Zm			
Ressources à utiliser :	- Chanson « Dansez ! » https://bit.ly/3eMNiSP https://bit.ly/3bsfKYe - Instructions pour la cocotte en papier : https://bit.ly/33GWWAj https://bit.ly/33HPhkW https://bit.ly/3wahP30			
Aller plus loin :	Le vocabulaire des parties du corps humain - Exercices et tests : https://bit.ly/3huGawd			

FICHE ÉLÈVE

Annexe 1 : Cartes à pincers

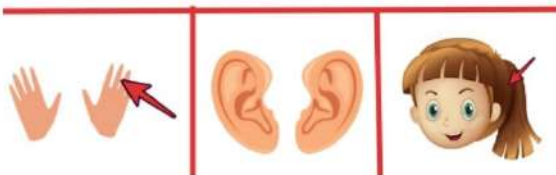
le bras



les doigts



les cheveux



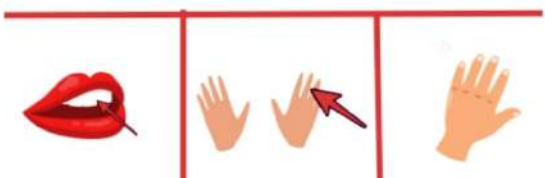
la main



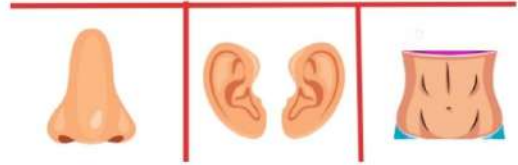
la jambe



les dents



le nez



la bouche



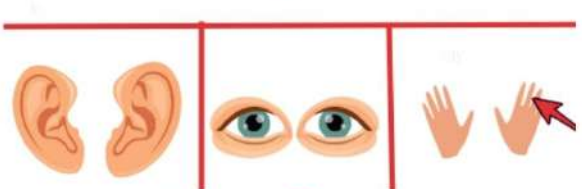
le ventre



le pied



les yeux



la tête



Cartes-émotions

Comment te sens-tu?

Je suis triste



Je suis fatigué



Je suis surpris



Je suis amoureux



Je suis heureux

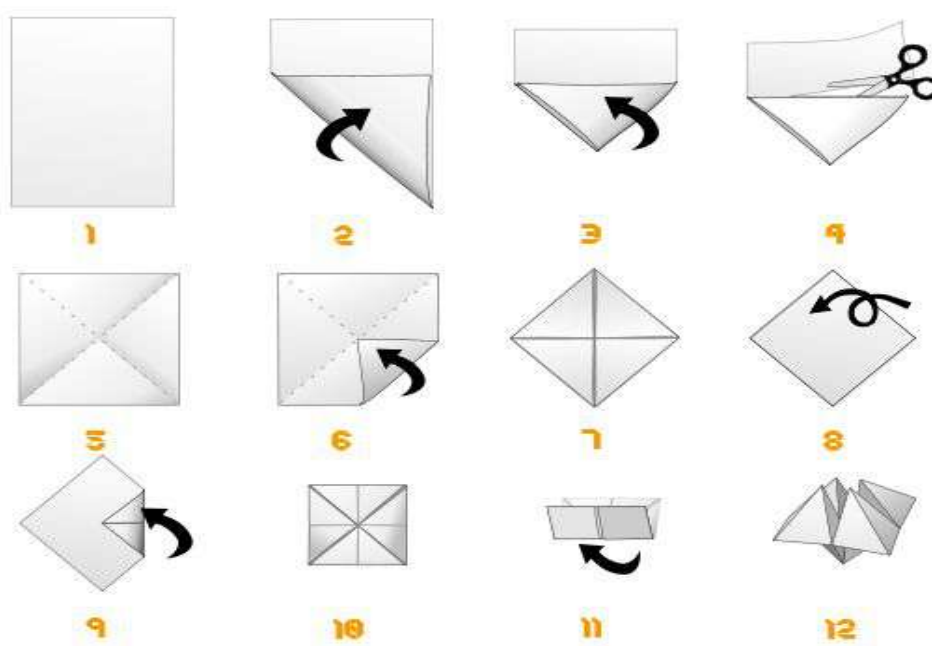


Je suis en colère





Annexe 4









Elle a un œil.



Elle a une bouche.



Elle a trois dents.



Elle a deux jambes.



Elle a deux yeux.



Elle a une bouche.



Elle a deux dents.



Elle a quatre jambes.



Elle est heureuse.



Il a deux yeux.



Il a une bouche.



Il a des dents.



Il a deux pieds.



Il est triste.



Il a deux oreilles.



Il a trois yeux.



Il a une bouche.



Il a huit dents.



Il est heureux.



Il a une tête.



Il a deux oreilles



Il a un nez.



Il a neuf dents.



Il est triste.



Il a deux yeux.



Il a trois oreilles.



Il a quatre bras.



Il a deux pieds.



Il est surpris.

 Il a quatre bras.
 Il a trois yeux.
 Il a quatre dents.
 Il a deux jambes.
 Il est heureux.

 Il a deux oreilles.
 Il a deux yeux.
 Il a deux bras.
 Il a deux jambes.
 Il est heureux.

 Elle a deux oreilles.
 Elle a trois yeux.
 Elle a une bouche.
 Elle a sept jambes.
 Elle est heureuse.

 Elle a trois yeux.
 Elle a quatre dents.
 Elle a quatre jambes.
 Elle est heureuse.


 Il a trois yeux.
 Il a une bouche.
 Il a deux bras.
 Il a deux jambes.
 Il est heureux.

 Elle a trois yeux.
 Elle a des cheveux.
 Elle a deux bras
 Elle a deux jambes.
 Elle est heureuse.

DRÔLES DE BOBINES



Trouve le génome

A



	→ E		→ C		→ B
	→ I		→ H		→ F
	→ S		→ O		→ V
	→ U		→ T		→ N
	→ R		→ L		→ P
	→ K		→ W		→ J
	→ M		→ G		→ Y
	→ X		→ D		→ Z
	→ A		→ Q		ESPACE

Trouve le génome

B



	→ E		→ C		→ B
	→ I		→ H		→ F
	→ S		→ O		→ V
	→ U		→ T		→ N
	→ R		→ L		→ P
	→ K		→ W		→ J
	→ M		→ G		→ Y
	→ X		→ D		→ Z
	→ A		→ Q		ESPACE

Trouve le génome

C



	→ E		→ C		→ B
	→ I		→ H		→ F
	→ S		→ O		→ V
	→ U		→ T		→ N
	→ R		→ L		→ P
	→ K		→ W		→ J
	→ M		→ G		→ Y
	→ X		→ D		→ Z
	→ A		→ Q		ESPACE

Trouve le génome



	→ E		→ C		→ B
	→ I		→ H		→ F
	→ S		→ O		→ V
	→ U		→ T		→ N
	→ R		→ L		→ P
	→ K		→ W		→ J
	→ M		→ G		→ Y
	→ X		→ D		→ Z
	→ A		→ Q		ESPACE



Avis de recherche

Appelez-moi au
+3301 40 25 86 97

Fiche pédagogique 4 : Les vêtements

- La palette des couleurs
- Le défilé de mode
- Faire du shopping



FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	4	Les vêtements		
TITRE DE LA SÉANCE	La palette de couleurs			
TYPE	descriptif, interrogatif, ludique		DURÉE	90 mn
OBJECTIF	• Se familiariser avec les termes désignant les couleurs en français			
NIVEAU	A1.1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9 - 11 ans)	
COMPÉTENCES				
LINGUISTIQUES	COMMUNICATIVES / FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES	
• nommer les couleurs • utiliser les verbes « être », « aimer », « avoir » dans des phrases simples avec les couleurs • prononcer correctement des phrases courtes • articuler les voyelles : [ə], [œ], [ø], [ɑ̃], [ɔ̃], [ɛ̃], [œ]	• comprendre et répondre à une question simple sur la couleur • caractériser un objet par une couleur • présenter à l'oral les couleurs d'un tableau • parler de ses préférences sur les couleurs.		• se familiariser avec des chansons françaises • se familiariser avec les œuvres de peintres francophones • découvrir les ressemblances entre les termes désignant les couleurs dans une langue différente de la sienne.	
CONNAISSANCES				
PRÉ-REQUIS	LINGUISTIQUES		SOCIOCULTURELLES	
• les symboles de la France (drapeau, carte, vin, croissant, fromage, macarons, baguette, la Tour Eiffel) • le corps humain • les mots transparents (kiwi, banane, orange, tomate, panthère ...).	• Lexique (couleurs) : blanc ; jaune ; orange ; rose ; rouge ; violet ; vert ; bleu ; marron ; noir ; (moyens de transport) : voiture ; camion. • Grammaire : les verbes : « être », « aimer », « avoir » ; les adjectifs qualificatifs de couleurs ; le féminin et le pluriel des adjectifs de couleurs. • Actes de paroles : « De quelle couleur est....? » ; « C'est.... / Il est... / Elle est.... » ; « Tu aimes quelle couleur ? » ; « J'aime... ».		• les peintres et leurs tableaux les plus célèbres • les symboles de la France • un personnage d'un dessin animé (Pink Panter - la Panthère rose) • un personnage connu de l'Histoire de France (Napoléon).	
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES		CO / CE / EO		
MODALITÉS	Travail collectif, individuel, en binômes, en groupes, jeux en groupes, en équipes, exercices en ligne, coloriage, chant		SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS	Affiche, imagier, cartes-couleurs, liens des chansons, fiche élève, Internet, TBI, télévision, ordinateur portable et téléphone portable

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité de travail	Support	
	Activité 1 : La palette des couleurs L'enseignant montre l’Affiche 4 avec la palette des couleurs et annonce le thème. Il nomme les 10 couleurs (bleu, rouge, orange, rose, jaune, vert, violet, noir, blanc, marron) en se servant de feuilles en couleurs ou des cartes-images imprimées (cf. Annexe 1) et les fait répéter aux élèves. L'enseignant demande aux élèves de se déplacer vers quelqu'un qui porte des vêtements de la couleur énoncée : « <i>Allez vers la couleur rouge !</i> » En arrivant près de la bonne personne, les élèves identifient la couleur : « <i>C'est rouge.</i> » L'enseignant demande aux élèves de se déplacer dans la salle vers un objet de la couleur énoncée : « <i>Allez vers la couleur jaune !</i> » En touchant l'objet de la couleur correspondante, les élèves identifient la couleur à haute voix. Ex : « <i>C'est jaune.</i> »	Travail collectif / individuel	Affiche 4 Annexe 1 Feuilles en couleurs Objets dans la salle	5 mn
	Activité 2 : Trouve l'intrus Les élèves écoutent la chanson des couleurs (cf. QR code / lien dans Ressources). L'enseignant organise les élèves en binômes et distribue à chaque binôme une image (imprimée en couleur ou coloriée avec des crayons de couleur) avec une série de crayons de couleur ou bien leur montre des images sur un vidéoprojecteur (cf. Annexe 2). Les élèves trouvent l'intrus selon les paroles de « la chanson des couleurs ». NB : Sur chaque image, le crayon violet est l'intrus.	Travail en binômes / individuel / collectif	Annexe 2 Photocopies ou ordinateur et projecteur	5 mn
Paroles de la chanson des couleurs :  <i>Bleu, jaune, rouge et vert, rouge et vert (bis), des crayons pour créer un petit monde coloré. Bleu, jaune, rouge et vert, rouge et vert.</i> <i>Gris, marron, orange et rose, orange et rose (bis), des crayons pour créer un petit monde coloré. Gris, marron, orange et rose, orange et rose.</i>				

D é r o u l e m e n t	Activité 3 : « Les couleurs de l'arc-en-ciel » Les élèves écoutent la chanson (cf. QR code / lien dans Ressources) et mémorisent les couleurs citées : <i>rouge, jaune, arc-en-ciel, vert, gris, blanc, noir</i> L'enseignant distribue les photocopies (cf. Annexe 3) et les élèves colorient les yeux avec les couleurs citées dans la chanson, dans le bon ordre, et enchaînent les réponses chacun à leur tour : « <i>Il a les yeux rouges, les yeux jaunes, les yeux arc-en-ciel, les yeux verts, les yeux gris, les yeux arc-en-ciel, les yeux blancs, les yeux noirs, les yeux arc-en-ciel</i> ».	Travail individuel et collectif	Annexe 3	10 mn
	Paroles de la chanson : « Les couleurs de l'arc-en-ciel » Alain le Lait 	<i>Il a les yeux rouges, il a les yeux jaunes, il a les yeux arc-en-ciel, et une tête en bois, il boit du chocolat, à tous les repas, comme les poissons chat, Cha, la lalala, Il a les yeux verts, il a les yeux gris, il a les yeux arc-en-ciel, et une tête en bois il boit du jus de citron, et de champignon, comme Napoléon, et une tête en bois, Il boit du café au lait, Au lait, au lait, au lait, au lait Et quand il a fini Il se met au lit I i i i</i>	<i>Ohohohohoh Chalalalala On onononon Il a les yeux blancs, il a les yeux noirs, il a les yeux arc-en-ciel et une tête en bois, il boit la noix de coco, avant de faire dodo do ré mi la si do Oh ohohohoh. Il a les yeux rouges, il a les yeux jaunes, il a les yeux arc-en-ciel,</i>	
	Activité 4 : Les couleurs de la France L'enseignant montre aux élèves quelques symboles de la France (cf. Annexe 4) et ensemble ils identifient les couleurs des objets ou des images proposé(e)s (drapeau, carte, vin, croissant, fromage, macarons, baguette, la Tour Eiffel) : <i>« De quelle couleur est le drapeau français ? » ; « Il est bleu, blanc et rouge ». « De quelle couleur est la Tour Eiffel ? » ; « Elle est marron / grise / métallique »</i> (plusieurs réponses possibles). Coloriage : La Tour Eiffel Les élèves colorient la Tour Eiffel chacun selon sa préférence. <i>« De quelle couleur est ta Tour Eiffel ? » ; « Elle est verte / jaune ».</i>	Travail collectif / individuel	Annexe 4 Annexe 5 Documents authentiques	10 mn

D é r o u l e m e n t	L'enseignant énonce des phrases avec des noms et des couleurs et montre la photo correspondante. Les élèves répondent par VRAI ou FAUX. « <i>La baguette est noire.</i> » - FAUX « <i>Le vin est rouge.</i> » - VRAI NB : L'enseignant peut utiliser des documents authentiques pour les montrer aux élèves (des photos originales de symboles)			
	Activité 5 : « J'aime les voitures » L'enseignant distribue aux élèves des dessins de voitures en noir et blanc (cf. Annexe 6). Les élèves écoutent la chanson et chacun colorie sa voiture selon son goût et dit : « <i>J'aime les voitures rouges / jaunes / etc.</i> ».	Travail individuel	Annexe 6	10 mn
	Paroles de la chanson : « J'aime les voitures » d'Alain Le Lait  <i>J'aime les voitures, les rouges, les bleues, les blanches, les noires, et les violettes. J'aime les voitures, les jaunes, les vertes, les roses, les beiges et les violettes.</i> <i>J'aime les camions, les rouges, les bleus, les blancs, les noirs, et les violets. J'aime les camions, les jaunes, les verts, les roses, les beiges et les violets. Il y en a de toutes les couleurs x 3</i>			
	Activité 6 : Les couleurs des œuvres d'art L'enseignant montre aux élèves des tableaux (œuvres d'art) connus sur l'ordinateur / téléphone portable / TBI / pptx sur un projecteur et annonce le titre et l'auteur de l'œuvre (cf. Annexe 7). Les élèves sont tous en cercle et chacun d'eux tire au sort une image en couleur d'une œuvre d'art (si possible) ou à partir d'une présentation pptx. Chaque élève doit ensuite identifier les couleurs qui sont utilisées dans le tableau choisi. « <i>Il y a les couleurs : rouge, jaune, bleu et violet</i> » Les autres devinent le titre et l'auteur du tableau. « <i>C'est Dora Maar de Picasso.</i> »	Travail individuel / collectif	Endroit spacieux dans la salle de classe ou dans la cour de l'école Tableaux ou œuvres d'art Ordinateur TBI Téléphone portable Annexe 7 Présentation Powerpoint	15 mn

D é r o u l e m e n t	Activité 7 : Les chefs-d'œuvre L'enseignant distribue des feuilles blanches aux élèves et il leur dit de les plier en deux ou en quatre. Après cela, les élèves déplient les feuilles et y déposent de la peinture à l'eau de différentes couleurs, selon leur choix. Ils replient les feuilles et les frottent doucement pour que les couleurs se répandent et se mélangent à l'intérieur de la feuille. Chaque élève présente ensuite son chef-d'œuvre, l'identifie et si c'est possible lui donne un titre. Ex : « <i>Il y a les couleurs : violet, bleu, vert, jaune, orange, rouge</i> » ; « <i>C'est un papillon arc-en-ciel</i> ». L'enseignant expose les œuvres sur un tableau ou sur un fil à linge.	Travail individuel	Feuilles blanches Peinture à l'eau Grand tableau ou fil à linge pour l'exposition	15 mn
	Activité 8 : Les couleurs des mots transparents L'enseignant distribue des cartes images de mots transparent / internationaux (cf. Annexe 8) : <i>banane</i> ; <i>ciel</i> ; <i>tomates</i> ; <i>panthère</i> ; <i>cheveux</i> ; <i>kiwi</i> ; <i>neige</i> ; <i>orange</i> ; <i>nuit</i>. Les élèves écoutent la chanson « Les couleurs » et associent la couleur aux mots transparents. Puis, l'enseignant énonce les paroles de la chanson, mais il associe faussement les couleurs : « <i>Rouge, c'est la couleur des bananes</i> ». Celui qui a la carte « banane » se lève et dit : « <i>Non, les bananes sont jaunes</i> ». * Exercice supplémentaire : l'enseignant peut distribuer ces mêmes mots en noir et blanc en demandant aux élèves de deviner la couleur (cf. Annexe 8a). NB : L'enseignant peut utiliser des documents authentiques pour les montrer aux élèves (des photos originales du lexique qui a été mentionné dans la chanson).	Travail collectif / individuel	Annexe 8 Annexe 8a	10 mn

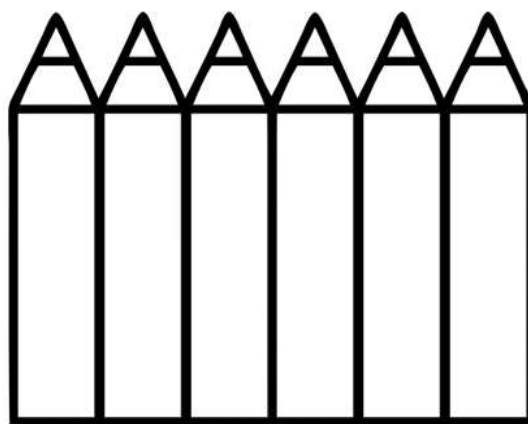
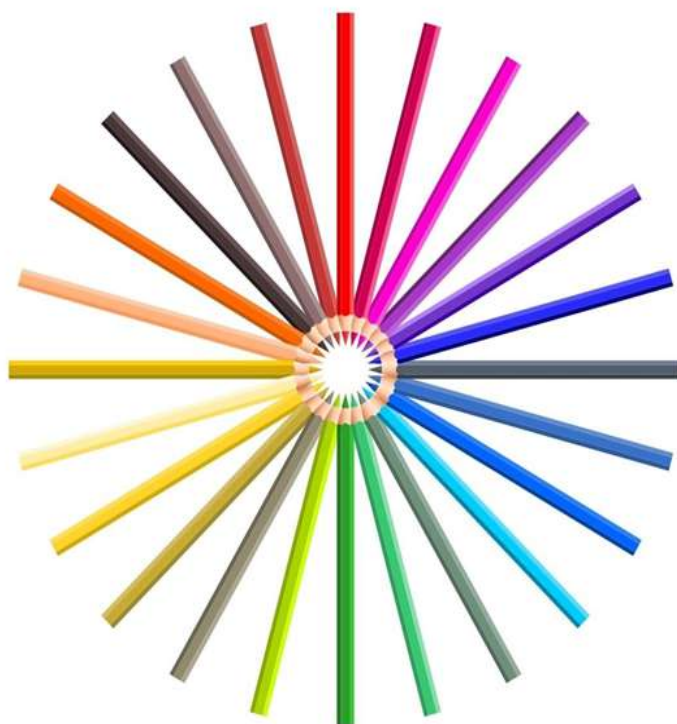
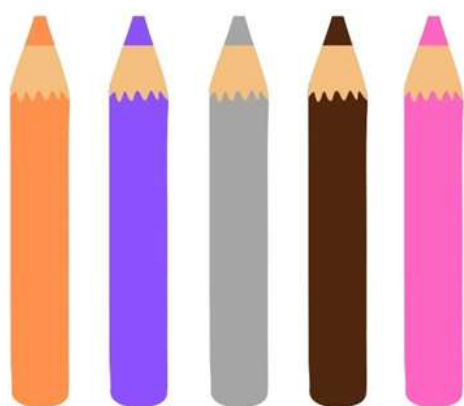
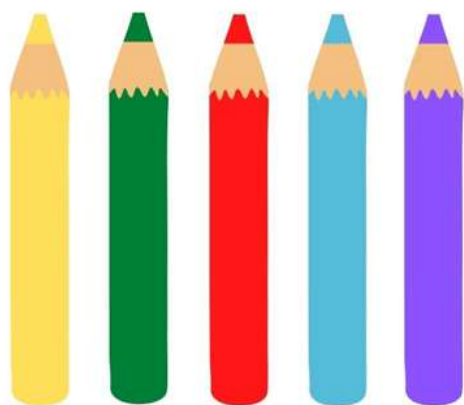
Paroles de la chanson : « Les couleurs » 	<i>Jaune, jaune, jaune, c'est la couleur des bananes, jaune, jaune. Bleu, bleu, bleu, c'est la couleur du ciel, bleu, bleu. Rouge, rouge, rouge, c'est la couleur des tomates, rouge, rouge. Rose, rose, rose, c'est la couleur de la panthère, rose, rose. Marron, marron, marron, c'est la couleur des cheveux, marron, marron.</i> <i>Vert, vert, vert, c'est la couleur des kiwis, vert, vert. Blanc, blanc, blanc, c'est la couleur de la neige, blanc, blanc. Orange, orange, orange, c'est la couleur des oranges, orange, orange. Noir, noir, noir, c'est la couleur de la nuit, noir, noir. Les couleurs, les couleurs !</i>
Exercices en ligne :	• Couleurs : https://tinyurl.com/ev7ecy4s • Jeu en ligne : https://tinyurl.com/3e9ffjzn • pptx - La palette des tableaux (œuvres d'art) : https://tinyurl.com/45pwwtkd
Lire et découvrir :	• L'art en s'amusant : https://tinyurl.com/ecwx5hmt • Album de jeunesse – Découvrir les couleurs : https://tinyurl.com/4hfrjbuy
Ressources à utiliser :	• La chanson des couleurs : https://tinyurl.com/b7hw4sxd • Arc-en-ciel : https://tinyurl.com/9vm5szd8 • Les couleurs en français : https://tinyurl.com/d7jwuhue • J'aime les voitures : https://tinyurl.com/2jj7yece

FICHE ÉLÈVE

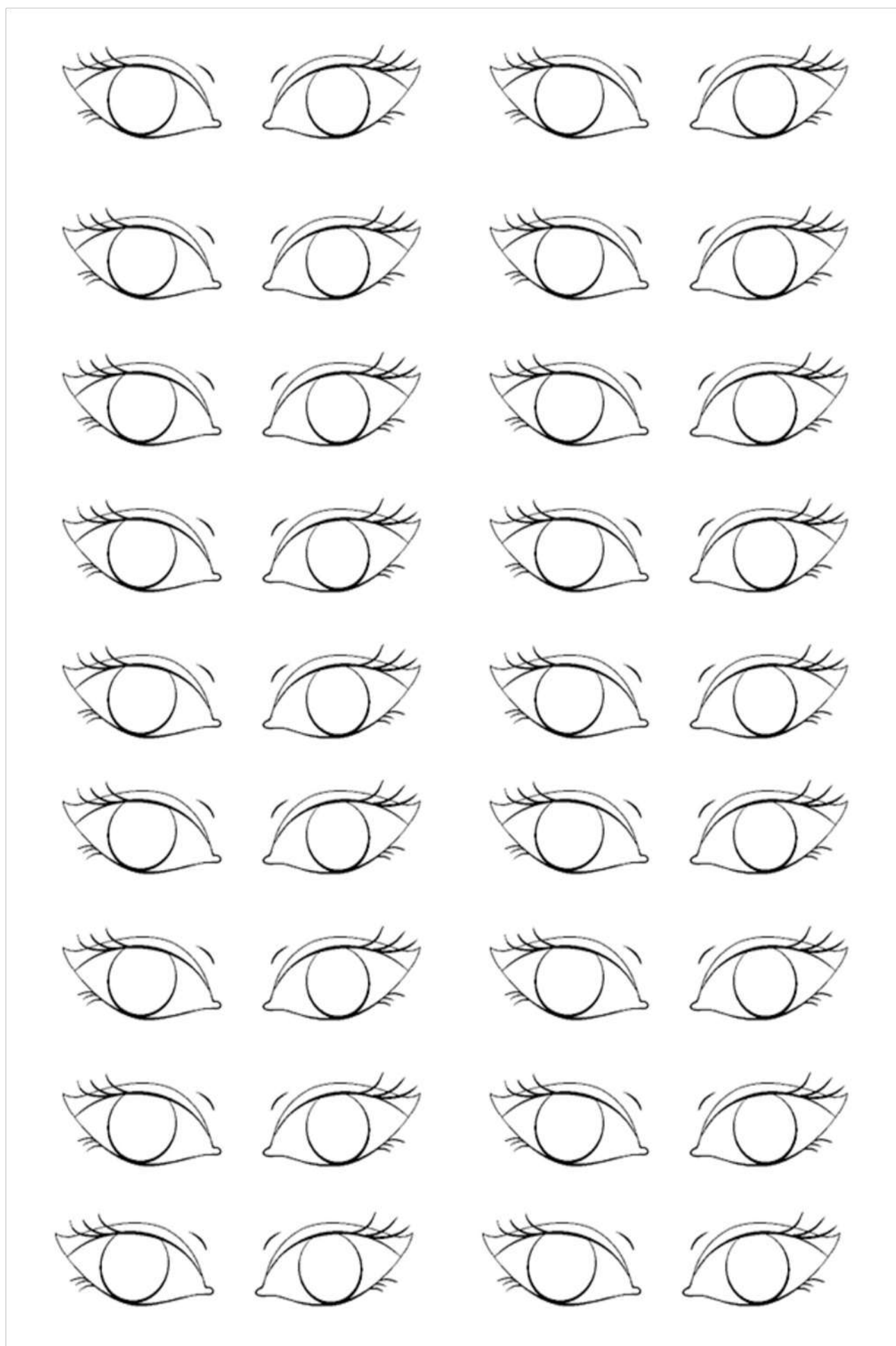
Annexe 1 : Cartes images des couleurs

JAUNE	BLANC
ORANGE	ROUGE
ROSE	VIOLET
BLEU	VERT
MARRON	NOIR

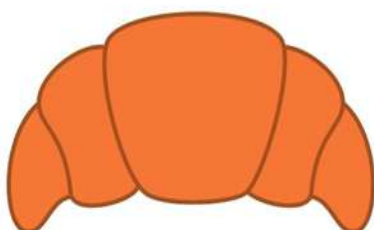
Annexe 2 : Trouve l'intrus



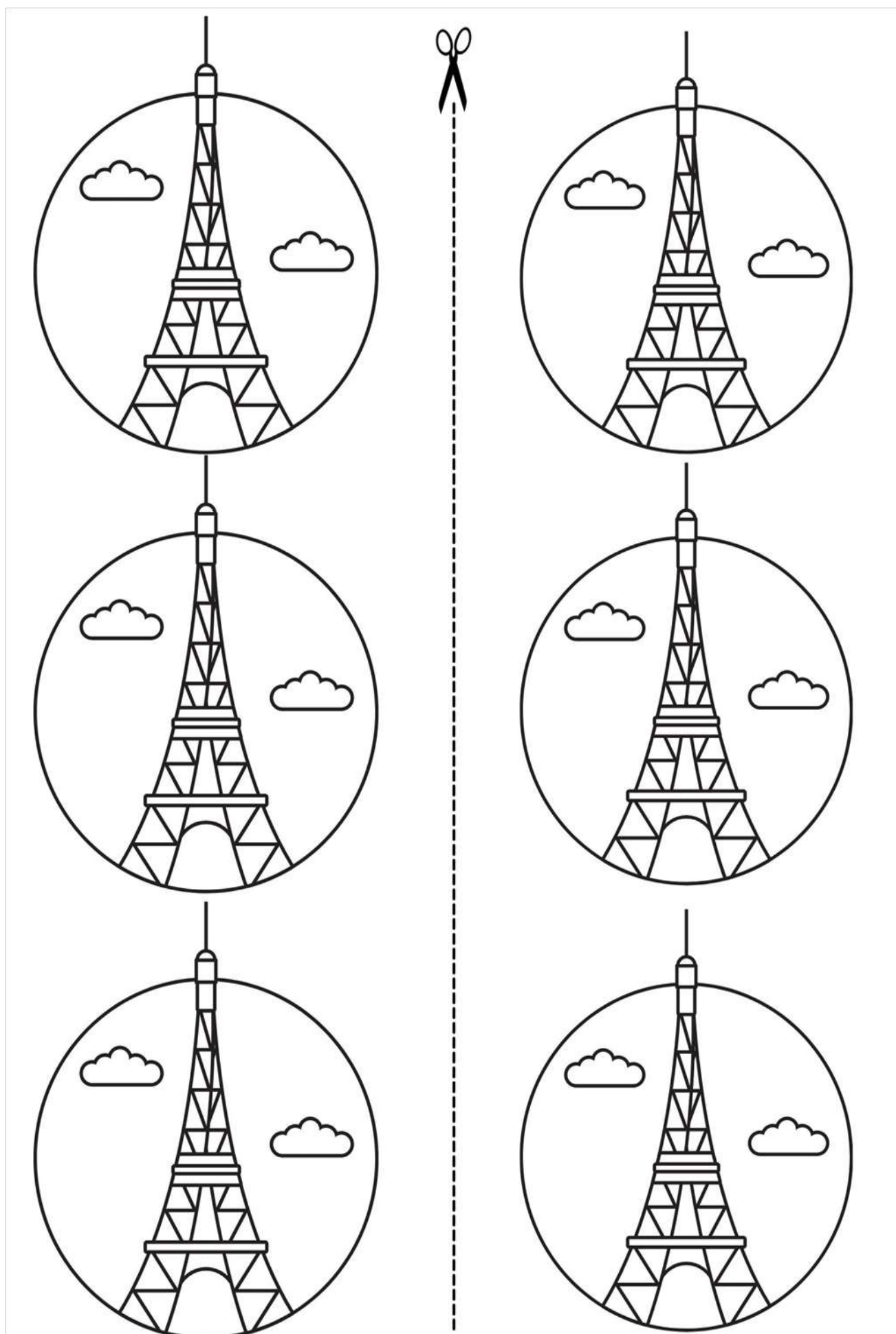
Annexe 3 : Les yeux arc-en-ciel



Les symboles de la France



Annexe 5 : La Tour Eiffel



Annexe 6 : Les voitures



Annexe 7 : Les couleurs des tableaux (œuvres d'art)



MONA LISA (LA JOCONDE), LÉONARD DE VINCI



DONA MAAR, PABLO PICASSO

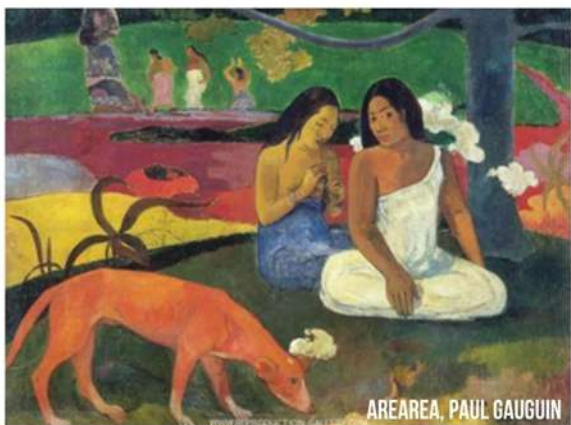


LE BAISER, GUSTAV KLIMT



LES NYMPHÉAS, CLAUDE MONNET

**LES COULEURS
DES TABLEAUX
(ŒUVRES D'ART)**



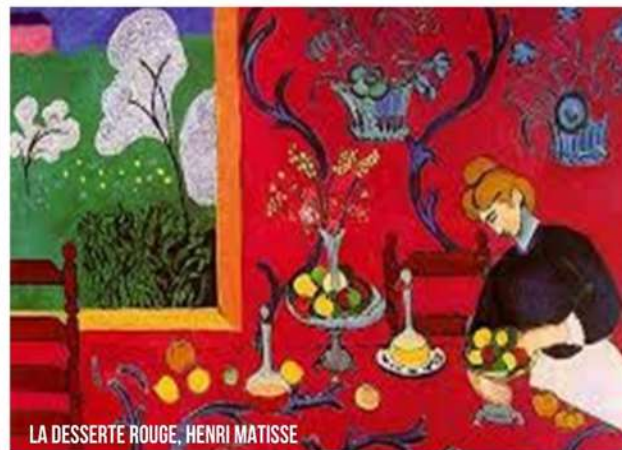
ARÉAREA, PAUL GAUGUIN



NUIT ÉTOILÉE, VINCENT VAN GOGH



LES POMMES, PAUL CÉZANNE



LA DESSERTÉ ROUGE, HENRI MATISSE

DE QUELLE COULEUR EST....?



LA BANANE



LE CIEL



LA PANTHÈRE



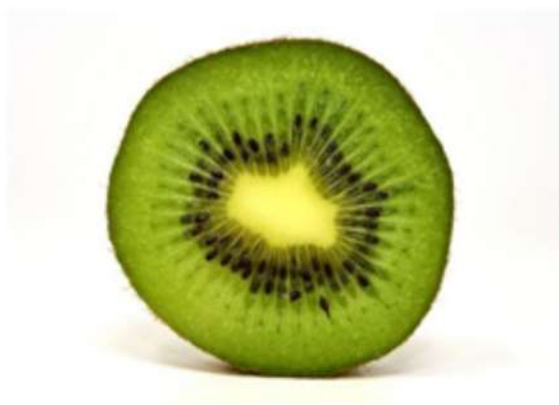
LA TOMATE



L'ORANGE



LA NUIT



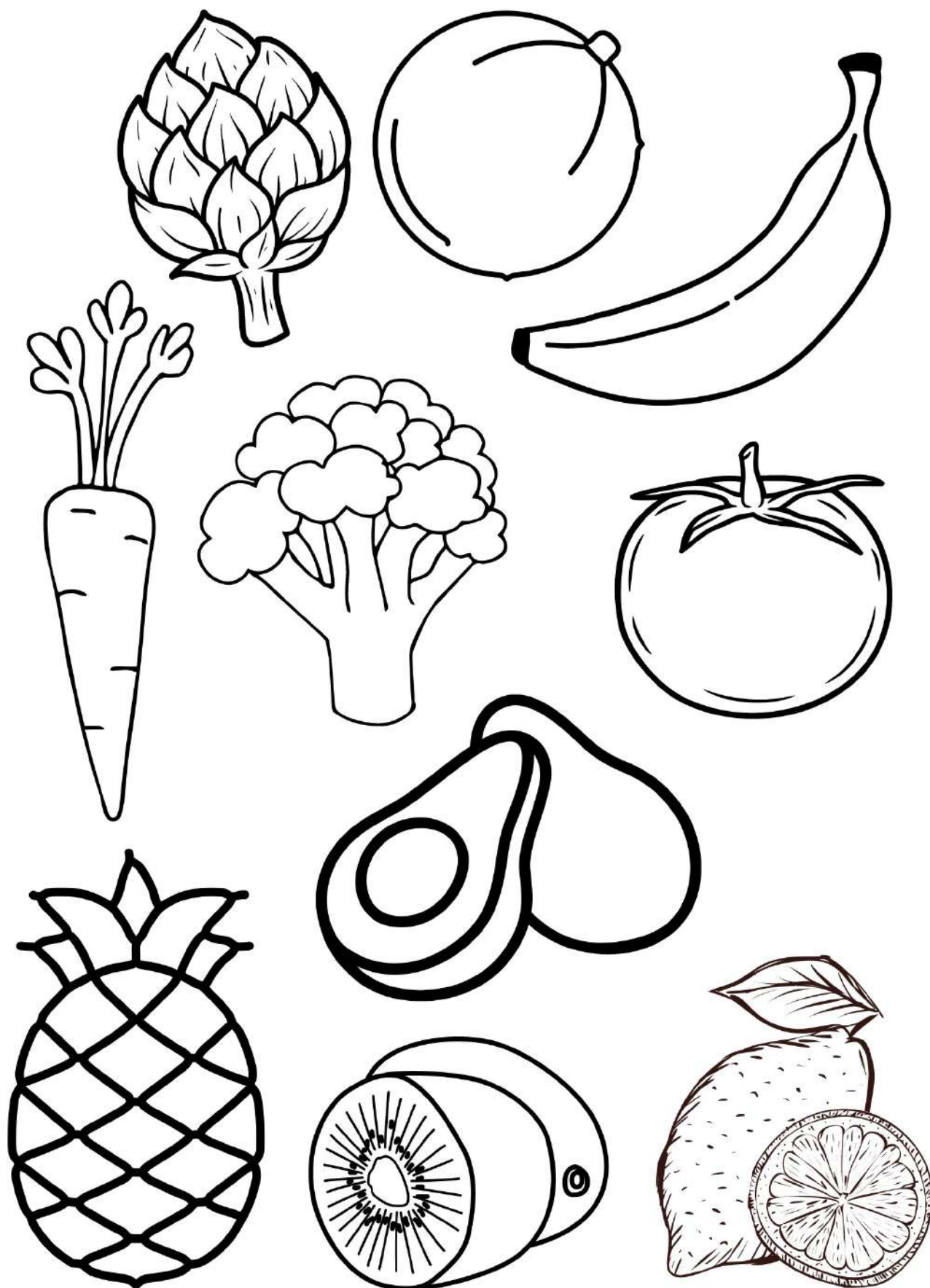
LE KIWI



LA NEIGE

Annexe 8a : Les couleurs des mots transparents

(À deviner)



FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	4	Les vêtements		
TITRE DE LA SÉANCE	Le défilé de mode			
TYPE	descriptif, interrogatif, ludique		DURÉE	70 mn
OBJECTIF	• Se familiariser avec les termes liés aux vêtements en français			
NIVEAU	A1.1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9 - 11 ans)	
COMPÉTENCES				
LINGUISTIQUES		COMMUNICATIVES / FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES
- nommer les vêtements - utiliser les verbes « adorer », « préférer », « porter », « aller » dans des phrases simples avec des vêtements - prononcer correctement des phrases courtes - articuler les voyelles : [ə], [œ], [ø], [ã], [õ], [ɛ], [œ].		- comprendre et répondre à une question simple sur les vêtements - se décrire et décrire quelqu'un à partir des vêtements portés - parler de ses préférences au sujet des vêtements.		- se familiariser avec la façon dont les stars françaises et francophones s'habillent. - découvrir les différents styles vestimentaires (le look) des jeunes adolescents.
CONNAISSANCES				
PRÉ-REQUIS	LINGUISTIQUES			SOCIOCULTURELLES
Lexique : les couleurs ; les lieux de vacances (la mer, la montagne, la plage). Grammaire : les verbes : « être » « aimer » « avoir ».	Lexique : vêtements / chaussures : un blouson ; un manteau ; une chemise ; un pantalon ; un pull ; une robe ; un jean ; un tee-shirt ; une jupe ; un maillot de bain ; des chaussettes / des ballerines ; des baskets ; des chaussures ; des bottes ; des sandales ; accessoires : des gants ; une écharpe ; un chapeau ; un foulard ; un bonnet ; des lunettes ; un collier ; un sac à main ; un sac à dos ; métiers des stars : chanteur ; chanteuse ; acteur ; actrice ; joueur de foot ; etc. métiers : boulangier ; jardinier ; pompier ; policier ; sorcier. Grammaire : les verbes : « adorer », « préférer », « porter », « aller », « mettre » ; l'article indéfini. Actes de paroles : « Qu'est-ce que c'est ? » ; « C'est... » « Qu'est-ce que tu portes ? » ; « Je / il / elle porte.... » « Il / elle va à la plage » ; « Il / elle met un maillot de bain ». « Je porte un bonnet vert et un pull vert. Je suis jardinier ».			- les stars françaises / francophones - la mode dans les cultures francophones - le code vestimentaire / l'uniforme professionnel.
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES		CO / CE / EO		
MODALITÉS	travail collectif, individuel, en binômes, en groupes, jeux en groupes, en équipe, exercices en ligne, coloriage, chant	SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS	affiche, imagier, cartes-vêtements, fiche élève, photos de stars, accessoires, lampe torche d'un téléphone portable, fil à linge, pinces à linges, internet, TBI, télévision, ordinateur portable et téléphone portable.	

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité de travail	Support	
	Activité 1 : Le relais des vêtements L'enseignant distribue à chaque groupe les 12 cartes images (un pantalon, un t-shirt, un pull, un jean, une jupe, une robe, des baskets, un blouson, une chemise, des ballerines, des chaussettes, des chaussures). Pour exposer les élèves au lexique nécessaire des vêtements, il nomme chaque vêtement et chaque groupe doit lever la carte image correspondante (cf. Annexe 1) et répéter le nom du vêtement correspondant. L'enseignant annonce un vêtement. Les élèves doivent l'identifier et aller coller l'image correspondante sur le tableau le plus rapidement possible. (Colonne « un », colonne « une », colonne « des » en faisant attention au genre, au singulier, au pluriel). L'équipe qui arrive la première avec la bonne réponse marque 4 points, la deuxième 3 points, la troisième 2 points, la quatrième 1 point (par exemple). L'enseignant décrit ce qu'il / elle porte. Ex : « <i>Je porte un jean, un pull et des baskets</i> ». Puis, chaque élève se décrit à tour de rôle. NB : L'enseignant peut utiliser des documents authentiques pour fabriquer des cartes-images de vêtements (photos de vêtements découpées dans des journaux et des magazines).	Travail en groupes	Annexe 1 2 paires de cartes avec des images de vêtements	10 mn
	Activité 2 : La ronde des vêtements et des couleurs Les élèves sont divisés en deux groupes et forment deux cercles, l'un à l'intérieur de l'autre et espacés au maximum. Les uns sont munis de cartes-couleurs (cf. Annexe 1 de la Fiche précédente) et les autres de cartes-vêtements (cf. Annexe 1). Un nombre pair de participants est nécessaire. En cas de besoin, l'enseignant participe à l'activité. Le cercle intérieur fait face au cercle extérieur. L'enseignant frappe dans ses mains trois fois pour faire bouger les élèves. Ils se déplacent de trois pas vers la droite et forment ainsi des binômes (une couleur avec un vêtement). Chaque binôme dit : « <i>On porte un (pantalon bleu)</i> ». L'enseignant frappe dans ses mains 5 fois et les élèves se déplacent de 5 pas vers la droite constituant ainsi d'autres binômes, etc..	Travail en groupes / en binômes	Annexe 1 Annexe 1 de la Fiche précédente) Salle spacieuse	10 mn

D é r o u l e m e n t	Activité 3 : Le look d'une star Parmi les images de stars francophones contemporaines, l'enseignant en choisit une et colle sur le tableau la tête / la silhouette de cette star. Puis, il invite les élèves à habiller la star. Chacun à son tour passe au tableau, dessine un vêtement et dit ce que la star porte : « <i>Elle porte une robe rouge</i> ». Les autres répètent la phrase. L'élève suivant répète ce que l'élève précédent a dit et enchaîne la description en ajoutant un nouvel élément : « <i>Elle porte une robe rouge et des ballerines blanches</i> ». On ajoute le troisième élément : « <i>Elle porte une robe rouge, des ballerines blanches et un blouson blanc</i> ». NB : L'enseignant peut utiliser des documents authentiques (photos de stars découpées dans des	Travail individuel	Annexe 2	10 mn
	Activité 4 : « <i>Lumière sur...</i> » Tous les élèves sont en cercle, assis sur des chaises ou par terre. Les élèves sont des mannequins et participent au défilé de mode. L'enseignant dit : « <i>Lumière sur ...</i> » (il désigne un élève en simulant un projecteur avec la lampe d'un téléphone portable par exemple) et celui-ci se lève, se déplace dans la salle comme un mannequin et il décrit ce qu'il porte : « <i>Je porte un jean bleu, un tee-shirt blanc et des baskets bleues. Je préfère les jeans et les tee-shirts</i> ». Le groupe répète : « <i>Il / Elle porte un jean bleu, un tee-shirt blanc et des baskets bleues. Il préfère les jeans et les tee-shirts</i> ». L'enseignant décrit quelqu'un (3 pièces de vêtements) et les élèves devinent qui porte ces vêtements. Exemple d'échange : « <i>Il / Elle porte un jean bleu, un tee-shirt rouge et des baskets blanches. C'est qui ?</i> » ; « <i>C'est (Sylvie)</i> ». L'enseignant montre aux élèves une boîte pleine d'accessoires et nomme chaque objet. Après, il place la boîte en dehors de la salle et choisit un élève qui sort de la classe. L'élève choisit un accessoire de la boîte et le met sur soi. Par exemple, il met des lunettes, un foulard, un sac à main, etc. Les élèves disent ce qu'il a mis sur lui.	Travail individuel / collectif	Endroit spacieux dans la salle de classe ou dans la cour de l'école Boîte d'accessoires : foulard, lunettes, collier, chapeau, gants, sac à main, sac à dos... Lampe torche d'un téléphone portable	10 mn

D é r o u l e m e n t	Activité 5 : Fil à linge Un fil à linge est accroché à un endroit approprié dans la classe, visible par tout le monde et l'enseignant y attache les cartes-images (cf. Annexe 3). Les élèves doivent ensuite choisir des vêtements qui correspondent à une situation (lieu). Ex : « <i>Sophie va à la plage... Qu'est-ce qu'elle met ?</i> ». Les élèves proposent des vêtements à porter, discutent et se mettent d'accord. Situations : - Léo va à la plage. - Sophie va à la montagne. - Léo va en ville, au musée, au concert, etc.	Travail collectif	Annexe 3 Fil à linge Pinces à linges	10 mn
	Activité 6 : Uniforme Les élèves écoutent la chanson (cf. QR code/ lien dans Ressources) et mémorisent les métiers cités : <i>le boulanger, le jardinier, le pompier, le policier, le sorcier</i> . L'enseignant montre aux élèves les cartes-images (cf. Annexe 4a) et fait répéter aux élèves le lexique des métiers. Puis, il distribue les photocopies où les élèves doivent associer la couleur des uniformes au bon métier. Ensuite, il divise la classe en deux groupes. Il nomme le premier groupe « les bonnets » et le second « les pulls ». L'enseignant varie sa voix : en chuchotant, en criant ou en chantant, il prononce le nom d'un groupe. Les membres du groupe doivent faire la bonne gestuelle. « Les bonnets » doivent imiter, mettre ou enlever leurs bonnets imaginaires et « les pulls » doivent imiter, mettre ou enlever leurs pulls imaginaires. L'enseignant distribue aux élèves les photocopies des pulls et des bonnets (cf. Annexe 4b). Les élèves doivent colorier les bonnets d'après la couleur indiquée et les associer au pull de la même couleur. L'enseignant met les élèves en cercle et leur donne une petite balle. Il explique les règles du jeu et colle un autocollant sur son front. Un métier est écrit sur l'autocollant. Un élève lance la balle vers un autre élève et lui demande de quelle couleur est l'uniforme du métier sur son front et doit deviner quelle est la profession. « <i>Je porte un bonnet rouge ?</i> » ; « <i>Oui / Non</i> ». « <i>Je porte un pull noir ?</i> » ; « <i>Oui / Non</i> ». « <i>Je suis (un) pompier ?</i> » ; « <i>Oui / Non</i> ».	Travail collectif / en groupes/ individuel	Annexe 4a Annexe 4b	20 mn

Lorsque l'élève devine la profession qu'il a sur son front il doit quitter le jeu, et, celui qui précédemment répondait aux questions, commence à poser des questions sur son métier à un autre élève en lançant la balle. Le jeu se termine quand tous les élèves auront deviné leur profession.				
Paroles de la chanson des couleurs : 		<i>Blanc, blanc, blanc, c'est la couleur que j'aime, blanc, blanc, blanc, mon pull et mon bonnet. Oui, c'est le blanc, ma couleur préférée. D'ailleurs mon meilleur ami est le boulanger. Oui, c'est le blanc, ma couleur préférée. D'ailleurs mon meilleur ami est le boulanger. Vert, vert, vert, c'est la couleur que j'aime, vert, vert, vert, mon pull et mon bonnet, oui, c'est le vert, ma couleur préférée, D'ailleurs mon meilleur ami est le jardinier, oui, c'est le vert, ma couleur préférée, D'ailleurs mon meilleur ami est le jardinier, oui, c'est le rouge, ma couleur préférée, D'ailleurs mon meilleur ami est le pompier.</i> <i>Rouge, rouge, rouge, c'est la couleur que j'aime, rouge, rouge, rouge, mon pull et mon bonnet, oui, c'est le rouge, ma couleur préférée, D'ailleurs mon meilleur ami est le pompier, Bleu, bleu, bleu, c'est la couleur que j'aime, bleu, bleu, bleu, mon pull et mon bonnet, oui, c'est le bleu, ma couleur préférée, D'ailleurs mon meilleur ami est le policier, oui, c'est le bleu, ma couleur préférée, D'ailleurs mon meilleur ami est le policier. Noir, noir, noir, c'est la couleur que j'aime, noir, noir, noir, mon pull et mon bonnet, oui, c'est le noir, ma couleur préférée, D'ailleurs mon meilleur ami est le sorcier, oui, c'est le noir, ma couleur préférée. D'ailleurs mon meilleur ami est le sorcier.</i>		
Exercices en ligne :		Vêtements : https://tinyurl.com/dfp6dr9h		
Lire et découvrir :		Décrire des tenues : https://tinyurl.com/2seapx62		
Ressources à utiliser :		- La chanson des couleurs : https://tinyurl.com/k9b78dbp - Le lexique de vêtements : https://tinyurl.com/45vdccs4		
Aller plus loin :		Décrire des tenues et parler de ses vêtements en classe : Qu'est-ce que tu portes ? : https://tinyurl.com/8jv327rb		

IMAGIER

Vêtements



Des ballerines



Des baskets



Des chaussures



Une robe



Un pantalon



Un jean



Un blouson



Un tee-shirt



Une chemise



Un pull



Une jupe



Des chaussettes

CONNAISSEZ-VOUS CES STARS FRANÇAISES?

C'est une chanteuse.



Elle s'appelle ...

C'est une actrice.



Elle s'appelle ...

C'est un chanteur.



Il s'appelle ...

C'est une actrice.



Elle s'appelle ...

C'est un chanteur.



Il s'appelle ...

C'est un joueur de foot.



Il s'appelle ...

Stromae
Kylian Mbappé
Juliette Binoche

Sophie Marceau
Maître Gims
Zaz

Annexe 3 : Vêtements chauds et vêtements légers

		
Des gants	Une écharpe	Des bottes de ski
		
Un maillot de bain	Un manteau	Un chapeau
		
Des tongs	Un foulard	Un bonnet

Cartes-images

Les professions



Un boulanger

vert
blanc
bleu
noir
rouge



Un jardinier



Un policier

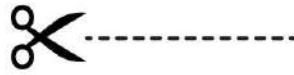


Un pompier



Un sorcier

Associe :



UN BOULANGER



UN POLICIER



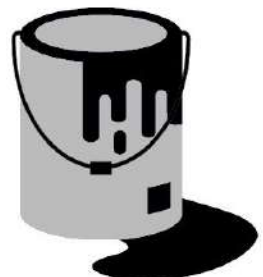
UN POMPIER



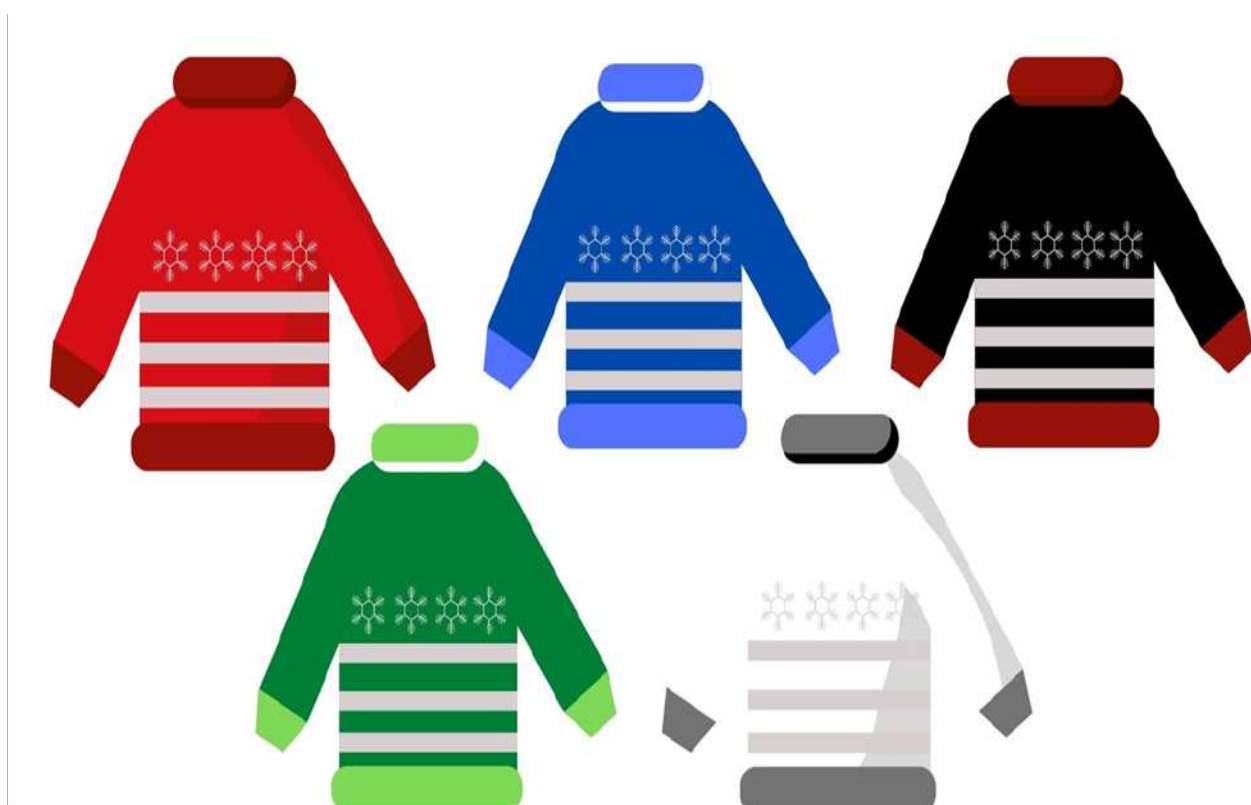
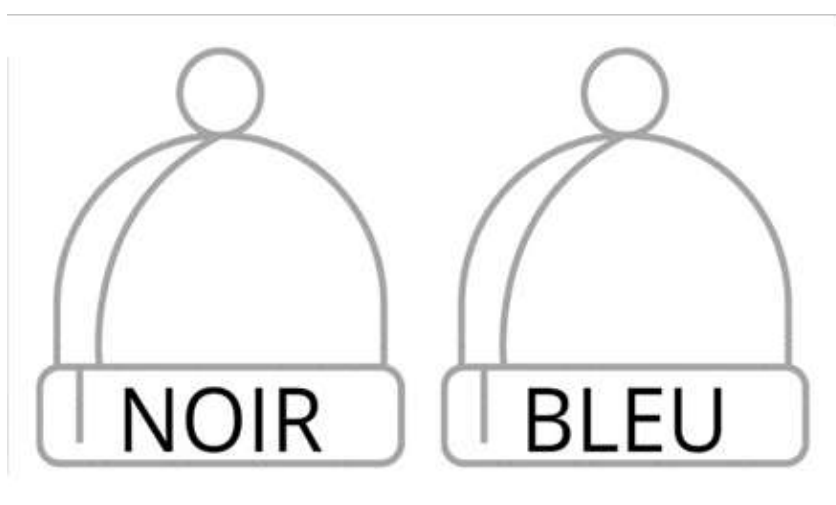
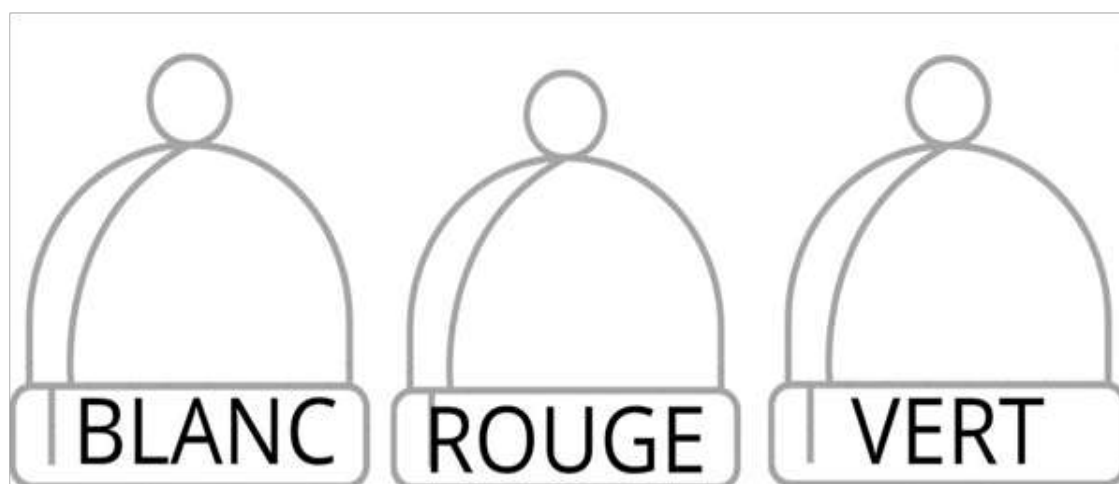
UN JARDINIER



UN SORCIER



Annexe 4b



FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	4	Les vêtements		
TITRE DE LA SÉANCE	Faire du shopping			
TYPE	descriptif, interrogatif, ludique		DURÉE	70 mn
OBJECTIF	• Choisir et acheter un vêtement			
NIVEAU	A1.1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9 - 11 ans)	
COMPÉTENCES				
LINGUISTIQUES	COMMUNICATIVES / FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES	
• nommer les vêtements • utiliser l'impératif, donner des ordres • prononcer correctement des phrases courtes • articuler les voyelles : [ə], [œ], [ø], [ã], [õ], [ê], [œ].	• caractériser un vêtement • demander le prix et répondre • parler de ses préférences au sujet des vêtements • donner des ordres.		• se familiariser avec les noms des grands couturiers français • découvrir des expressions idiomatiques liées aux achats • se familiariser avec une chanson traditionnelle française.	
CONNAISSANCES				
PRÉ-REQUIS	LINGUISTIQUES		SOCIOCULTURELLES	
• les couleurs • les numéros • les parties du corps humain • les vêtements.	• Lexique (vêtements / chaussures / accessoires) : une chemise ; un pantalon ; des chaussures ; un manteau ; un pull ; un blouson ; une jupe ; une robe ; un chemisier ; un tee-shirt ; des tennis ; des tongs ; un chapeau ; une casquette ; un foulard ; une ceinture ; des chaussettes. • Grammaire : adjectifs (joli, cher, laid...) ; le présent (c'est..., je porte, je mets) et l'impératif (« Mets ton pull ! » ; « Habille-toi ! ») ; il y a ... • Actes de paroles : « Qu'est-ce que c'est ? » ; « C'est ... ». « Qu'est-ce qu'il y a ? » ; « Il y a ... ». « Combien ça coûte ? » ; « Ça coûte 5 euros ». « Ça vous va ? » ; « Oui, ça me va. / Non, ça ne me va pas ». « Ça vous plaît ? » ; « Oui, ça me plaît. / Non, ça ne me plaît pas ». « Je le prends. / Je ne le prends pas ». « Habille-toi ! » ; « Mets ton pull ! ».		• l'euro comme monnaie • les vêtements unisexes • la BD • les créateurs / les grands couturiers français.	
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES			CO / CE / EO	
MODALITÉS	travail collectif, individuel, en binômes, en groupes, jeux en groupes, en équipes exercices en ligne, coloriage, chant.	SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS	affiche, imagier, cartes-vêtements, fiche élève, grille de Bingo, mémo cartes, internet, TBI, télévision, ordinateur et téléphone portable.	

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité de travail	Support	
	Activité 1 : Grille (Bingo) Les élèves écoutent la chanson « Les vêtements » d'Alain Le Lait pour se familiariser avec le nom des vêtements qui sont cités (cf. QR code / lien dans Ressources). Puis, l'enseignant distribue à chaque élève une grille de Bingo avec 9 vêtements (cf. Annexe 1) et divise les élèves en quelques équipes. Les élèves écoutent la chanson encore une fois et quand ils entendent les vêtements qu'ils ont sur leur grille, ils les entourent. Lorsqu'un joueur coche toutes les cases d'une ligne, il crie « <i>Ligne !</i> », puis il énonce les éléments cochés pour vérification et fait marquer 1 point à son équipe. Celui qui coche toutes les cases de la grille, crie « <i>Grille !</i> », puis il énonce les éléments cochés pour vérification et fait marquer 5 points à son équipe. L'enseignant a le bon ordre des vêtements pour vérifier les bingos des élèves : <i>une chemise, un pantalon, des chaussures, un manteau, un pull, un blouson, des tennis, un chapeau, une jupe, un chemisier, un tee-shirt, une casquette, une robe, un foulard, une ceinture, des chaussettes.</i>	Travail en groupes	Annexe 1 Ordinateur Internet	10 mn
	Paroles de la chanson : « <i>Les vêtements</i> » d'Alain Le Lait »  <i>Une chemise, un pantalon, des chaussures, un manteau, un pull, un blouson, des tennis, un chapeau, une jupe, un chemisier, un tee-shirt, une casquette, une robe, un foulard, une ceinture, des chaussettes.</i> <i>Il y a des vêtements pour les filles. Il y a des vêtements pour les garçons. Tout le monde peut porter un pantalon, les filles aussi bien que les garçons.</i>			
	Activité 2 : Qui porte ... ? Cette activité s'enchaîne à l'activité 1 : L'enseignant distribue aux élèves des cartes images (cf. Annexe 2) avec le vocabulaire de la chanson : <i>une chemise, un pantalon, des chaussures, un manteau, un pull, un blouson, des tennis, un chapeau, une jupe, un chemisier, un tee-shirt, une casquette, une robe, un foulard, une ceinture, des chaussettes</i> ».	Travail en binômes	Annexe 2 Tableau Internet	5 mn

D é r o u l e m e n t	L'enseignant dessine une grande grille avec trois colonnes : vêtements pour les filles, vêtements pour les garçons et vêtements unisexes (pour tout le monde). Les élèves écoutent la chanson encore une fois. Chacun à son tour colle le vêtement qu'il a reçu dans la colonne correspondante et il dit qui porte ce vêtement. Ex : « <i>Les filles portent des robes</i> ». « <i>Tout le monde porte des tee-shirts</i> ».			
	Activité 3 : Jeu de mémoire Les cartes du jeu (cf. Annexe 2) sont mélangées et disposées face cachée sur la table. Les joueurs jouent à tour de rôle. Le premier joueur ou la première équipe choisit deux cartes et les retourne à la vue de tous. Si c'est une paire (un mot qui convient à l'image), le joueur ou l'équipe garde cette paire et rejoue. Sinon, les cartes sont placées à nouveau, face cachée, à la même place. Le joueur ou l'équipe suivant(e), à son tour choisit deux cartes, et les retourne, et ainsi de suite. Le jeu est terminé quand il n'y a plus de cartes. Le gagnant est celui qui a réuni le plus grand nombre de paires.	Travail individuel / en équipes	Annexe 2	10 mn
	Activité 4 : Faire du shopping L'enseignant apporte dans la classe quelques vêtements (les élèves peuvent aussi apporter un vêtement de leur choix) et divise les élèves en deux groupes : celui des vendeurs et celui des clients. Les vendeurs rangent et décorent le stand avec les vêtements qu'ils vendent et affichent le panneau « SOLDES » (cf. Annexe 5). L'enseignant donne à chaque client de l'argent imprimé (cf. Annexe 5a) et une consigne. Ex : « <i>Achète le pantalon bleu</i> » / « <i>Achète la jupe verte</i> ». L'objectif de l'activité est d'acheter le vêtement proposé dans la consigne. Chaque client vient au stand et pose des questions : « <i>Combien coûte la robe / le pantalon ?</i> ». Le vendeur répond : « <i>Le pantalon coûte 5 euros</i> ». « <i>Ça me plaît. / C'est joli. / C'est laid. / C'est cher. / C'est bon marché. Je le prends</i> ».	Travail individuel / collectif	Vêtements Annexe 5 Annexe 5a	15 mn
	Activité 5 : « Promenons-nous dans les bois » Les élèves écoutent la chanson (cf. QR code / lien Ressource). L'enseignant tire au sort une carte image (cf. Annexe 3) et demande aux élèves si ce vêtement a été cité dans la chanson. Les élèves répondent par OUI ou NON pour chaque carte.	Travail collectif	Annexe 3 Ordinateur Internet	15 mn

Après avoir trouvé toutes les bonnes cartes, l'enseignant divise la classe en deux groupes et leur donne une paire de bonnes cartes, citées dans la chanson (cf. Annexe 3). La première équipe qui va trouver le bon ordre de l'habillement du loup dit : « <i>C'est fini</i> ». 6 élèves de ce groupe doivent produire 6 phrases correctes dans le bon ordre : <i>Je mets ma chemise.</i> <i>Je mets ma veste.</i> <i>Je mets mes chaussettes.</i> <i>Je mets mes bottes.</i> <i>Je mets mes lunettes.</i> <i>(Je prends mon fusil.)</i> * Prolongement du jeu : Le groupe gagnant va donner des ordres à l'autre groupe pour leur habillement d'après le jeu : « <i>Jacques a dit : Mettez votre chemise / vos chaussettes</i> ». Les élèves miment l'action.			
Paroles de la chanson : « Promenons-nous dans les bois »  <i>Promenons-nous dans les bois</i> <i>Pendant que le loup y est pas</i> <i>Si le loup y était</i> <i>Il nous mangerait</i> <i>Mais comme il n'y est pas</i> <i>Il nous mangera pas</i> <i>Loup, y es-tu ?</i> <i>Que fais-tu ?</i> <i>M'entends-tu ?</i> <i>« Je mets ma chemise ».</i> <i>« Je mets ma veste ».</i> <i>« Je mets mes chaussettes ».</i> <i>« Je mets mes bottes ».</i> <i>« Je mets mes lunettes ».</i> <i>(« Je prends mon fusil ».)</i>			
Activité 6 : « Habille-toi Mélyne ! » Les élèves écoutent la chanson. L'enseignant divise les élèves en deux groupes et donne à chaque groupe un tas de cartes-images. Les élèves repèrent et identifient les vêtements cités dans la chanson : <i>des chaussettes, un pantalon, un tee-shirt, un pullover, des chaussures, un manteau, un bonnet, une culotte</i>. L'enseignant distribue aux élèves une fiche avec les vêtements cités dans la chanson et les parties du corps. Les élèves associent les vêtements aux parties du corps en constituant ainsi des paires (vêtement + partie du corps). Chaque élève dit une phrase à partir de la paire qu'il a reconstituée. Ex : « <i>Je mets des chaussettes sur les pieds</i> ». Travail en binôme. L'un est la mère / le père et l'autre est l'enfant. La mère donne un ordre : « <i>Habille-toi Marie !</i> » et l'enfant demande : « <i>Je mets les chaussettes sur les mains ?</i> ». Le parent répond : « <i>Non, tu mets les chaussettes sur les pieds</i> ».	Travail individuel	Annexe 4	15 mn

Paroles de la chanson :
« Habille-toi Mélyne ! »



*Des chaussettes pour cacher mes
pieds.
Un pantalon, ça fait plus habillé.
Un tee-shirt,
Sinon, l'pull va m'gratter.
Un pull-over pour me mieux réchauffer,*

*Des chaussures, c'est pratique
pour marcher.
Et un manteau, parce que le vent
est frais.
Un bonnet s'il v'nait à neiger.
J'ai oublié la culotte,
il faut tout r'commencer.*

Exercices en ligne :	• Vêtements et parties du corps : https://tinyurl.com/cxa2vfcu • Jeu - Parties du corps et vêtements : https://tinyurl.com/bvmpszev
Lire et découvrir :	• La vie de Coco Chanel : https://tinyurl.com/tdaz8vpe
Ressources à utiliser :	• Les vêtements d'Alain Le lait : https://tinyurl.com/429arpz4 • Promenons-nous dans les bois : https://tinyurl.com/3e4uduu6 • Habille-toi Mélyne ! : https://tinyurl.com/rfsxy29r

FICHE ÉLÈVE

Annexe 1 : Grille de Bingo



Mémo-cartes

A



Mémo-cartes

B





DES BOTTES

UNE ÉCHARPE

UNE JUPE

DES GANTS

UN BONNET

UN BLOUSON

UN MAILLOT DE
BAIN

DES TONGS

UNE CHEMISE

UN CHAPEAU

UN MANTEAU

DES CHAUSSETTES

UNE CASQUETTE

UN TEE-SHIRT

DES CHAUSSURES

UNE CEINTURE

DES BALLERINES

UN FOULARD

UN JEAN

DES BASKETS

UN PULL

UN PANTALON

UN CHEMISIER





**Je mets mes
chaussettes**



Je mets mes bottes



Associez les vêtements aux parties du corps



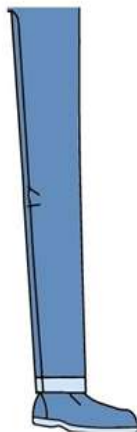
A) le cou



B) la tête



C) les pieds



D) la jambe



E) la main



F) le corps

1. une écharpe

A

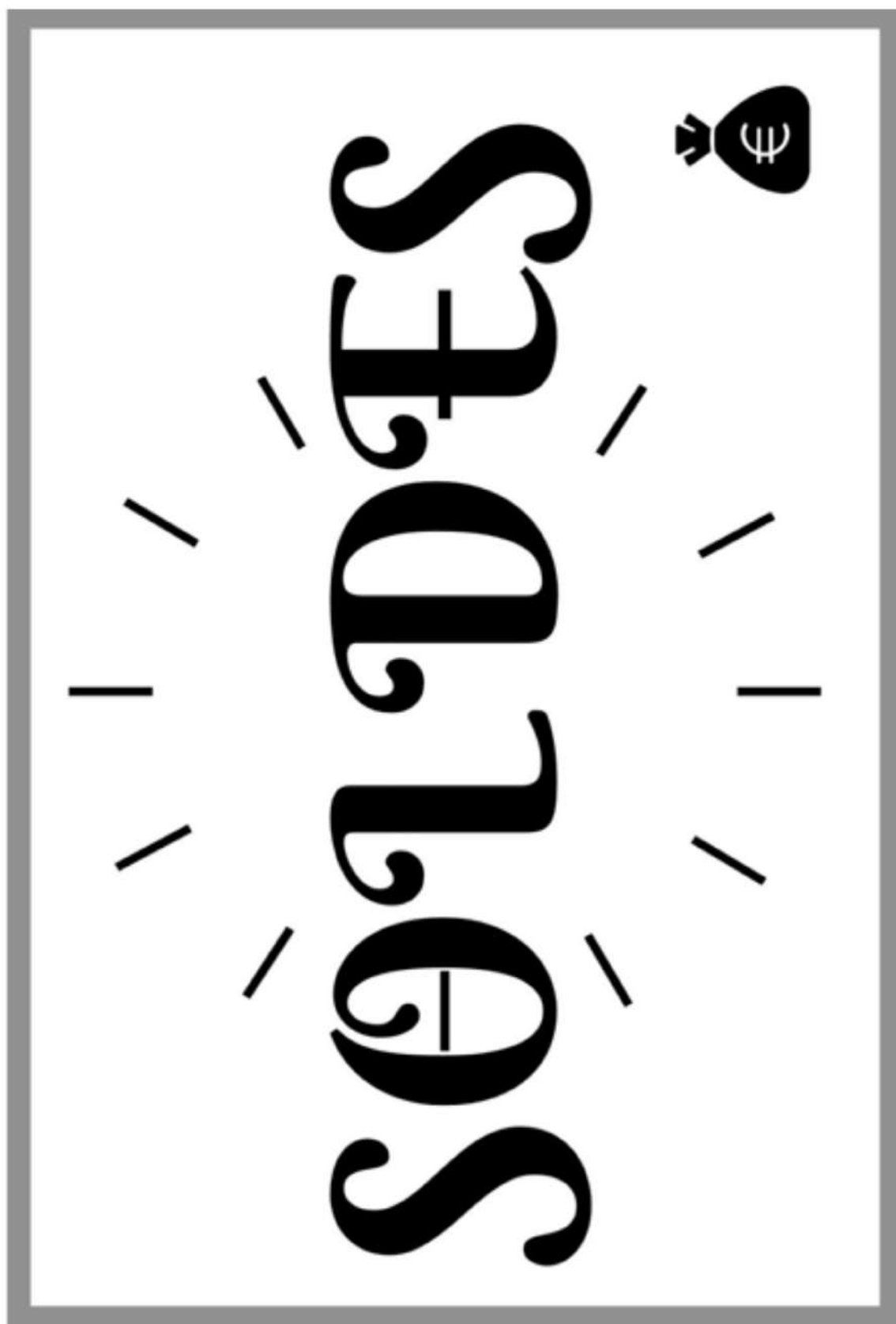
2. un pantalon

3. des chaussures

4. des gants

5. un manteau

6. une casquette



Annexe 5a : Faire du shopping



Fiche pédagogique 5 : Les animaux

- Les animaux domestiques
- Les animaux sauvages
- Le règne des animaux



FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	5	Les animaux		
TITRE DE LA SÉANCE	À la ferme			
TYPE	descriptif, interrogatif, ludique		DURÉE	110 mn
OBJECTIF	Se familiariser avec le lexique lié aux animaux domestiques en français			
NIVEAU	A1.1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9-11 ans)	
COMPÉTENCES				
LINGUISTIQUES	COMMUNICATIVES / FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES	
- nommer les animaux domestiques - imiter les onomatopées des animaux domestiques - prononcer correctement des phrases courtes - articuler les voyelles : [œ], [ø], [ɛ], [ɑ] ...	- comprendre et répondre à une question simple sur un animal domestique - suivre des indications pour s'orienter dans l'espace - présenter à l'oral un animal domestique - interagir avec des gestes pour imiter un animal domestique.		- se familiariser avec une chanson traditionnelle - se familiariser avec 3 proverbes français - découvrir les ressemblances entre les proverbes et les chansons dans plusieurs langues.	
CONNAISSANCES				
PRÉ-REQUIS	LINGUISTIQUES		SOCIOCULTURELLES	
l'alphabet	Lexique (les animaux) : poule ; chèvre ; vache ; cochon ; cheval ; âne ; coq ; canard ; lapin ; chien ; chat ; mouton - (les produits) : du lait, du fromage, des œufs, de la viande, de la laine. Grammaire : les articles, le genre des noms, la préposition « chez », « c'est un / une... », l'interrogation « où », « qu'est-ce que », les verbes : « donner », « habiter », « manger », « aimer », « faire », la négation « ne / pas », les prépositions de lieu : en haut ; en bas ; à gauche ; à droite ... Phonétique : les onomatopées. Actes de paroles : présenter, donner son avis, dire ses préférences : « Qu'est-ce que c'est ? » ; « C'est un... ». « Qu'est-ce qu'il fait ? » ; « Il fait... + onomatopée ». « Où est le chien ? » ; « Qu'est-ce qu'il mange ? ». « Il / elle donne du lait (de la laine) ? » ; « Oui / Non ».		- la vie à la ferme - la ferme de Mathurin (Old McDonald had a farm) - consommation de produits alimentaires (de la viande, des œufs, du lait, du fromage...) - proverbes et leurs équivalents en langue maternelle.	
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES		CO / CE / EE		
MODALITÉS	travail collectif, individuel, en binômes, en groupes, jeux en groupes, en équipes, exercices en ligne, bricolage		SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS	affiche, imagier, cartes-animaux, QR codes des chansons, fiche élève, Internet, TBI, télévision, ordinateur, téléphone portable (app. installée - BarcodeReader)

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité de travail	Support	
	Activité 1 : Les animaux et leurs cris Écoute ! Quel est ce cri ? On commence le cours avec un exercice en ligne d'écoute et les élèves reconnaissent les sons des animaux. Ils nomment les animaux en langue maternelle et l'enseignant les nomme en français. Les élèves les répètent après lui en essayant de prononcer correctement le nouveau lexique. Ensuite, l'enseignant invite les élèves à faire une activité en groupes pour imiter les cris des animaux domestiques de la ferme (cf. Exercices en ligne - lien).	Travail collectif / individuel	Affiche 5 Internet TBI Ordinateurs 	10 mn
	Activité 2 : « Dans la ferme de Mathurin » Chanter et mémoriser Les élèves regardent et écoutent la comptine (voir QR code / lien dans Ressources). La chanson est connue, répétitive et facile à mémoriser. Après le premier visionnage, l'enseignant demande aux élèves de nommer tous les animaux domestiques qu'ils ont aperçus sur la vidéo. Ils répondent en langue maternelle et l'enseignant répète le lexique en français. On propose de regarder et de chanter la chanson une deuxième fois. Les élèves devinent les animaux dans la ferme de Mathurin. En utilisant le support pédagogique (cf. Annexe 3 - Imagier) les élèves peuvent identifier les animaux domestiques qui manquent et les nomment en français. L'enseignant les encourage et leur demande : « Il y a des poules ? » « Non » « Il y a des ânes ? » « Non » « Il y a des chats ? » « Non... » et ainsi de suite. *Ordre d'apparition des animaux dans la chanson : des canards - des moutons - des cochons - des chevaux - des vaches - des chiens. Jouer et inventer Après la mémorisation du refrain, on peut modifier la chanson en y introduisant les noms des élèves. On mentionne aussi les animaux et les cris qui ne sont pas mentionnés dans la chanson originale.	Travail collectif	Internet TBI / Télévision Ordinateur Téléphone portable Annexe 1 Annexe 2 Annexe 3	10 mn

Mise en route : L'enseignant dit aux élèves qu'ils vont modifier le texte de la chanson. Il demande qui veut être le premier à se présenter. Il choisit un élève et lui demande : « <i>Comment tu t'appelles ?</i> » ; « <i>Petar !</i> » « <i>Petar, il y a des poules dans ta ferme ?</i> » « <i>Oui !</i> » « <i>Alors ... Chantons ensemble !</i> ». Tout le monde chante de la façon suivante : <i>Dans la ferme de Petar</i> <i>hiya, hiya, ho</i> <i>Y'a des centaines de poules</i> <i>hiya, hiya, ho</i> <i>Y'a des cot par-ci</i> <i>Y'a des cot par-là</i> <i>Y'a des cot-cot-cot-cot</i> <i>Dans la ferme de Petar</i> <i>Chacun son refrain...</i> Ensuite on recommence avec un autre élève... et ainsi de suite.			
Paroles de la comptine : « <i>Dans la ferme de Mathurin</i> »  <i>Dans la ferme de Mathurin</i> <i>hiya, hiya, ho</i> <i>Y'a des centaines de canards</i> <i>hiya, hiya, ho</i> <i>Y'a des coin par-ci</i> <i>Y'a des coin par-là</i> <i>Y'a des coin, y'a des coin</i> <i>Y'a des coin, coin, coin</i> <i>Dans la ferme de Mathurin</i> <i>Chacun son refrain...</i> [...] <i>Y'a des centaines de moutons</i> [...] <i>Y'a des bê [...]</i> <i>Y'a des centaines de cochons</i> [...] <i>Y'a des groin [...]</i> <i>Y'a des centaines de chevaux</i> [...] <i>Y'a des hiii [...]</i> <i>Y'a des centaines de vaches</i> [...] <i>Y'a des meuh [...]</i> <i>Y'a des centaines de chiens</i> [...] <i>Y'a des wouf [...]</i> <i>Chacun son refrain (bis)</i>			
Activité 3 : Les cris des animaux domestiques On divise les élèves en 4 groupes et on distribue des photocopies (cf. Annexe 4 - animaux, cris). On dit aux élèves qu'ils peuvent découper les animaux et leurs cris respectifs. Ils doivent reconnaître chaque cri afin de l'attribuer à un animal. La tâche finie, l'enseignant encourage les groupes à imiter les sons qu'ils ont reconnus (à leur façon). Pour vérifier la mémorisation, on propose un petit jeu. L'enseignant montre une image d'un animal domestique d'un groupe et les autres groupes devinent le nom de l'animal.	Travail en 4 groupes	Annexe 3 Annexe 4 Ciseaux Colle Fiche élève (suite)	10 mn

D é r o u l e m e n t	Activité 4a : « Où est le chat ? » On écoute et regarde la chanson « Où est le chat ? » et on demande aux élèves de nommer les animaux de la chanson. Avant la première écoute, l'enseignant dit aux élèves de fermer les yeux ou de se retourner de façon à ce qu'ils ne puissent pas regarder la vidéo pour que leur attention soit plutôt concentrée sur les sons / les onomatopées. Consigne :« Fermez les yeux (retournez-vous) et écoutez la vidéo sans la regarder ! Essayer de deviner quels animaux y sont mentionnés ». Les élèves après la première écoute reconnaissent les sons et nomment les animaux mentionnés dans la chanson, soit en langue maternelle soit en français, et l'enseignant affiche les cartes-images des animaux mentionnés au tableau (cf. Annexe 1). Ensuite, ils regardent la vidéo et vérifient tous ensemble si tous les animaux mentionnés sont bien affichés au tableau. À l'aide de la chanson, ils trouvent tous les animaux qui manquent et les rangent selon leur ordre d'apparition : <i>le chat (qui fait miaou) – le chien (wouf) – la souris (cui) – le poisson (bloup) – la vache (meuh) – le poulain (hii) – la poule (couah) – le cochon (groin).</i> Il est possible de simplifier la chanson ou de la modifier pour qu'elle se présente comme un petit dialogue. Les élèves utilisent la négation (« Je ne sais pas ! ») et font des gestes avec les mains et en levant les épaules. Si le lexique n'est pas encore mémorisé, on peut utiliser des cartes images (cf. Annexe 1). Le dialogue en comptine : l'enseignant :« Où est le chat ? » les élèves : « Je ne sais pas ! » l'enseignant : « Qu'est-ce qu'il fait ? / Il fait quoi ? » les élèves : « Il fait comme ça ! Miaou ! ».	Travail collectif	TBI Ordinateur Annexe 1	15 mn
	Les paroles de la chanson : « Où est le chat ? » 	Où est le chat, il était just'là Il a dit miaou ! Je l'ai bien entendu Où te caches-tu ? Où est le chien, il était dans l'jardin Il a dit wouf ! Où se cache-t-il ?	Refrain Et regarde ici Par ici, c'est le chenil Je l'ai bien senti Il y a un tas de caca 'Y a pas besoin de fuir Personne n'va te punir Je nettoierai tout ça, un peu plus tard, un peu plus tard (bis).	

*Refrain : Tu es très gentil,
Moi, je t'aime bien
Viens faire des câlins,
S'il te plaît, reviens.*

*Où est la souris
Elle était juste ici
Elle a dit cui
Je l'ai bien entendu
Où est le poisson ?
Il était dans l'eau
Il a dit bloup
Où est-il donc ?*

*Refrain
Où est la vache ?
Elle était sous mes yeux
Elle a dit meuh
Mais où est-ce qu'elle se cache
Où est le poulain ?
Il était juste ici
Il a dit hiii !
Où se cache-t-il ?*

*Refrain
Et regarde ici
Par ici, c'est le chenil
Je l'ai bien senti
Il y a un tas de caca
'Y a pas besoin de fuir
Personne n'va te punir
Je nettoierai tout ça, un peu plus tard,
un peu plus tard (bis).*

*Où est la poule ?
Elle a disparu
Elle a dit couah, couah, couah !
Je l'ai bien entendu.
Où est le cochon ?
Il était dans le coin
Il a dit groin
Où est-il donc ?
Refrain :
Où est le chat ?
Il était juste là
Il a dit miaou
Où est-il donc ?*

Activité 4 : Les animaux perdus

Mise en route - Raconter une petite histoire :

On explique aux élèves que les animaux de la ferme de M. Richard (cf. Annexe 1) se sont perdus dans la forêt. Ils doivent les trouver et les ramener à la ferme pour que le loup "ne les mange pas".

On raconte cette petite histoire et on nomme le lexique de tous les animaux qu'ils doivent trouver (cf. Annexe 3). On utilise des cartes pour qu'ils puissent visualiser les mots prononcés.

L'enseignant donne la consigne suivante en français :

« *Monsieur Richard habite à la campagne, près d'une forêt. Dans sa ferme, il y a une vache (on montre une carte de vache), une chèvre, un cheval, un cochon, un lapin... Un jour, les animaux de sa ferme se sont perdus. Maintenant, nous devons les retrouver et les ramener chez lui, à la ferme, pour que le loup ne les mange pas* ».

Trouver le nom d'un animal domestique :

En préparation de cette activité, l'enseignant distribue aux groupes le code secret (cf. Annexe 5) (optionnel : il l'attache quelque part pour qu'il soit visible à toute la classe) et colle des QR codes (cf. Annexe 6 - devinettes) sur les murs de la classe (optionnel : les codes sont cachés quelque part dans la classe et ils doivent les trouver). Si les élèves n'ont pas de téléphones portables, l'enseignant peut imprimer les devinettes de l'Annexe 7 et les cacher dans la classe. Les élèves travaillent en 2 groupes pour trouver et résoudre les devinettes. Ils disposent d'un temps limité pour trouver le code (15 minutes).

Travail en 2
groupes

Annexe 1
Annexe 3
Annexe 5
Annexe 6
Annexe 7
Téléphones
portables
Internet

15 mn

D é r o u l e m e n t	<i>Devinette 1 : « Je fais du lait. Je mange de l'herbe. J'ai des taches noires. Je fais « meuh ». Qui suis-je? » - « La vache ».</i> Chaque équipe lit sa devinette – nomme l'animal trouvé et le positionne sur la photocopie de la maison de M. Richard. Les phrases ci-dessous sont prononcées par l'enseignant (optionnel) : Ex : « <i>Le cochon adore la boue. Le canard nage dans le lac. Le chat peut grimper sur le toit. Le chien est devant la porte - il garde la maison. Le mouton est à côté d'une plante parce qu'il mange de l'herbe etc. »</i> *Optionnel : utiliser les cartes imprimées de devinettes si les élèves n'ont pas ou ne peuvent pas avoir des téléphones portables en classe. *Modalités possibles : l'enseignant choisit lui-même les dispositions de l'activité proposée (travailler avec 2 photocopies par groupe, dessiner l'image au tableau, dessiner l'image sur un flipchart, utiliser le TBI etc.) Enfin, les élèves donnent la raison pour laquelle ils ont choisi l'endroit pour y coller le nom de cet animal. NB : En complément: Kahoot (cf. Exercices en ligne / lien)	Travail en 2 groupes	Annexe 2 Code secret QR codes Téléphones portables Internet Annexe 7	15 mn
	Activité 5 : Les animaux et les proverbes Tout d'abord, l'enseignant demande aux élèves de réfléchir et de dire s'ils connaissent des proverbes sur les animaux en langue maternelle. Ils citent quelques proverbes que l'enseignant écrit au tableau. Ensuite, il divise les élèves en trois groupes et distribue les photocopies de l'Annexe 8 (un proverbe par groupe). L'enseignant a au préalable affiché le Code secret (cf. Annexe 5) quelque part dans la classe. Les élèves avec l'aide de ce Code doivent décoder les 3 proverbes en français (un proverbe par groupe). Le temps est limité à 10 minutes. Ensuite, les élèves avec l'aide de l'enseignant écrivent leurs proverbes au tableau. L'enseignant les lit et trouve leur équivalent en langue maternelle. L'intérêt de cette activité est de sensibiliser les élèves au socioculturel et au multiculturalisme. Ils s'aperçoivent que dans les deux (trois) cultures, on utilise les mêmes proverbes, c'est-à-dire, elles partagent des points communs.	Travail en 3 groupes	Annexe 5 Annexe 8 Feuilles Stylos / crayons	10 mn

D é r o u l e m e n t	On réfléchit sur la signification de chaque proverbe en langue maternelle. Les élèves partagent leurs idées. Proverbes en français, en anglais et en macédonien : FR (Quand) le chat n'est pas là, les souris dansent. - EN <i>When the cat's away, the mice will play.</i> – МК Кога мачката ја нема глумците опo вијат. FR Chien qui aboie, ne mord pas. - EN <i>Barking dog never bites.</i> - МК Куче што лае, не каса. FR Une hirondelle ne fait pas le printemps. - EN <i>One swallow does not make a spring.</i> – МК Една ластовичка не прави пролет.	Travail en 3 groupes		10 mn
	Activité 6 : Le dernier roi L'enseignant explique le jeu aux élèves. Il y a 2 équipes qui forment une ligne chacune, les élèves sont les uns derrière les autres, en face de l'enseignant. Ce dernier leur montre une image (cf. Annexe 3) et le premier de chaque équipe doit dire ce que c'est. Le premier élève de chaque équipe qui donne la bonne réponse passe derrière sa ligne ; l'autre sort du jeu et s'assoit. L'équipe gagnante est celle qui compte le plus grand nombre d'élèves toujours en ligne.	2 équipes	Annexe 3	5 mn
Exercices en ligne :	Vocabulaire (Animaux de la ferme) - Écoutez et associez avec le son : https://tinyurl.com/5eh5p86z - Vocabulaire - Associez l'image avec le mot : https://tinyurl.com/a5ej9fs3 - Trouvez les paires (images et mots correspondants) : https://tinyurl.com/nzzjv5c4 - Jeu éducatif : https://tinyurl.com/eeakazhh - Kahoot – Animaux domestiques / Enseigner : https://tinyurl.com/3eppszyb			
Lire et découvrir :	« Les trois petits cochons » : https://tinyurl.com/3y56y6bc « Le vilain petit canard » : https://tinyurl.com/4u6ybvvvp « Le cheval et l'âne » : https://tinyurl.com/v2786cy3 - Contes et légendes - « Il était une histoire » : https://www.iletaitunehistoire.com			
Ressources à utiliser :	- Cris des animaux : https://tinyurl.com/bznwdkkip - Chanson « Dans la ferme de Mathurin » : https://tinyurl.com/43cek2rb - Chanson « Où est le chat? » : https://tinyurl.com/2wyzzjrv			

Aller plus loin :

CO – film documentaire – LE COCHON : <https://tinyurl.com/52d4kum7>

Transcription: Depuis longtemps, Louise et Maurice élèvent des cochons dans leur ferme. Ce n'est pas une mince affaire car les cochons mangent beaucoup. Tous les matins, Louise prépare donc leur nourriture qu'on appelle la pâtée. Pauline essaie d'aider sa tante. Il faut couper en morceaux des pommes de terre et des carottes, puis les mélanger ensuite à des restes de nourriture. La tâche semble difficile. Encore un peu de farine, de grains et la pâtée est prête. Il ne reste plus qu'à la donner aux animaux.

Dans un enclos, Maurice a installé une maman cochon. C'est la truie. Elle est très grosse et mange énormément. Le nez des cochons a une drôle de forme, on l'appelle le groin. Le groin donne aux porcs un odorat très fin. L'anneau que porte la truie permet au fermier de l'attraper et de la conduire facilement.

Il y a environ 15 jours, la truie a donné naissance à toute une famille de porcelets, aussi roses et dodus que leur mère. Eux aussi ont toujours faim et ils attendent avec impatience l'heure de la tété.

Le repas des petits cochons est un spectacle très amusant. Et Pauline adore le regarder. La truie se couche sur le côté puis tous les petits se jettent goulument sur les mamelles pour téter le lait.

Les porcelets se remplissent l'estomac jusqu'à ce que la réserve de lait de la truie soit épuisée. Rassasiés, ils passent ensuite de longs moments à faire la sieste sous la surveillance de leur mère.

Les fermiers possèdent également d'autres jeunes porcs un plus âgés que ceux de l'enclos. Ceux-là n'ont plus besoin du lait de leur mère. Ils se nourrissent de la pâtée que leur donne le fermier. Mais comme ils ont toujours faim, ils cherchent sans cesse quelque chose à grignoter en supplément.

Le tas de fumier les attire beaucoup. Les cochons savent qu'ils y trouveront toujours quelques restes à croquer. Il suffit de ne pas être trop difficile et de savoir utiliser son groin et son odorat. La technique est simple. Les cochons enfoncent leur museau dans le sol et labourent la terre jusqu'à ce qu'ils trouvent quelque chose à dévorer. Et pour cela, ni la boue, ni l'eau sale ne leur font peur.

Questions possibles :

C'est un film documentaire pour un animal sauvage : **a) VRAI b) FAUX**

La petite fille s'appelle Louise : **a) VRAI b) FAUX**

Le cochon mange de l'herbe : **a) VRAI b) FAUX**

La maman du cochon s'appelle une truie : **a) VRAI b) FAUX**

Les petits cochons (appelés des porcelets) mangent de « la pâtée » faite de carottes et de restes de nourriture. **a) VRAI b) FAUX**

Le cochon n'aime pas la boue, ni l'eau sale : **a) VRAI b) FAUX**

Les élèves peuvent suivre ce lien pour s'exercer à la compréhension orale et pour en savoir plus sur le thème des animaux domestiques.

Lexique de la vidéo :

truie (n.f) - femelle du porc, cochonne

porcelet (n.m) - le petit du cochon

pâtée (n.f) - mélange d'aliments hachées qui sert de nourriture pour les animaux

groin (n.m) - le nez du cochon

croquer (v.) - synonyme de manger

fumier (n.) - engrais à base de litières et d'excréments d'animaux.

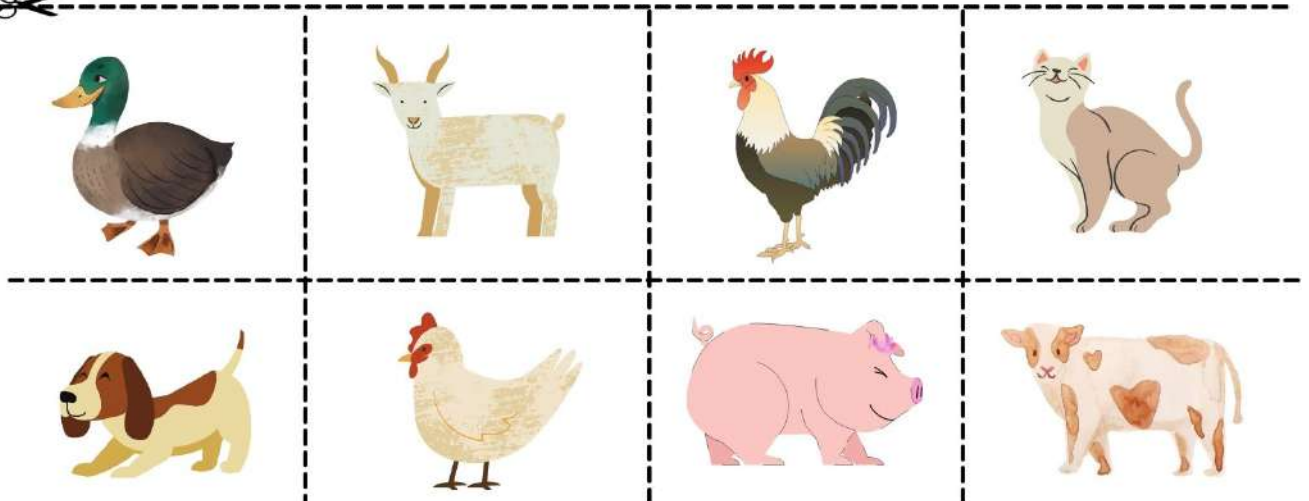
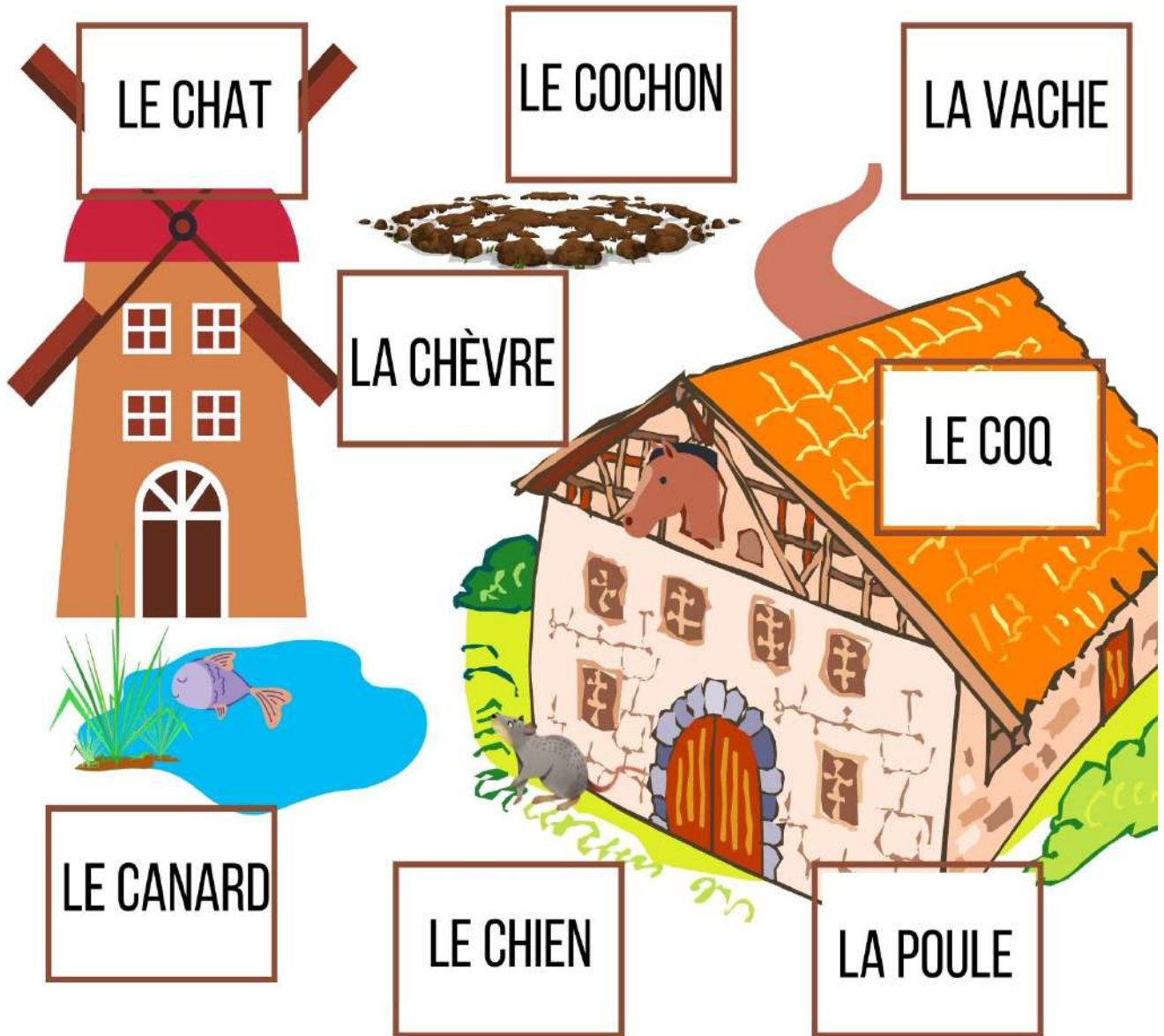
LES ANIMAUX DE LA FERME



Où se cachent les animaux de M. Richard?



Où est le chat?

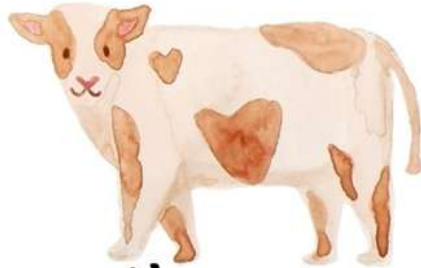


IMAGIER

LES ANIMAUX DE LA FERME



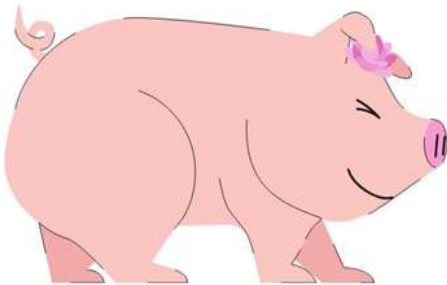
Un cheval



Une vache



Un chat



Un cochon



Un coq



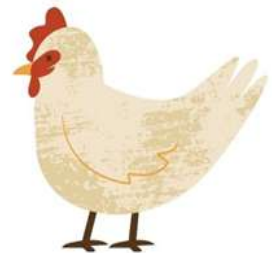
Un mouton



Un âne



Un chien



Une poule



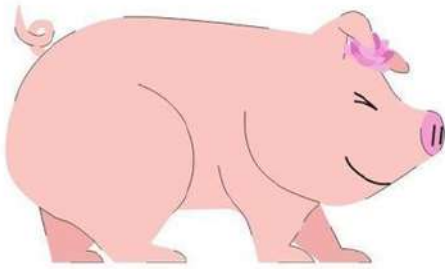
Un lapin



Une chèvre



Un canard



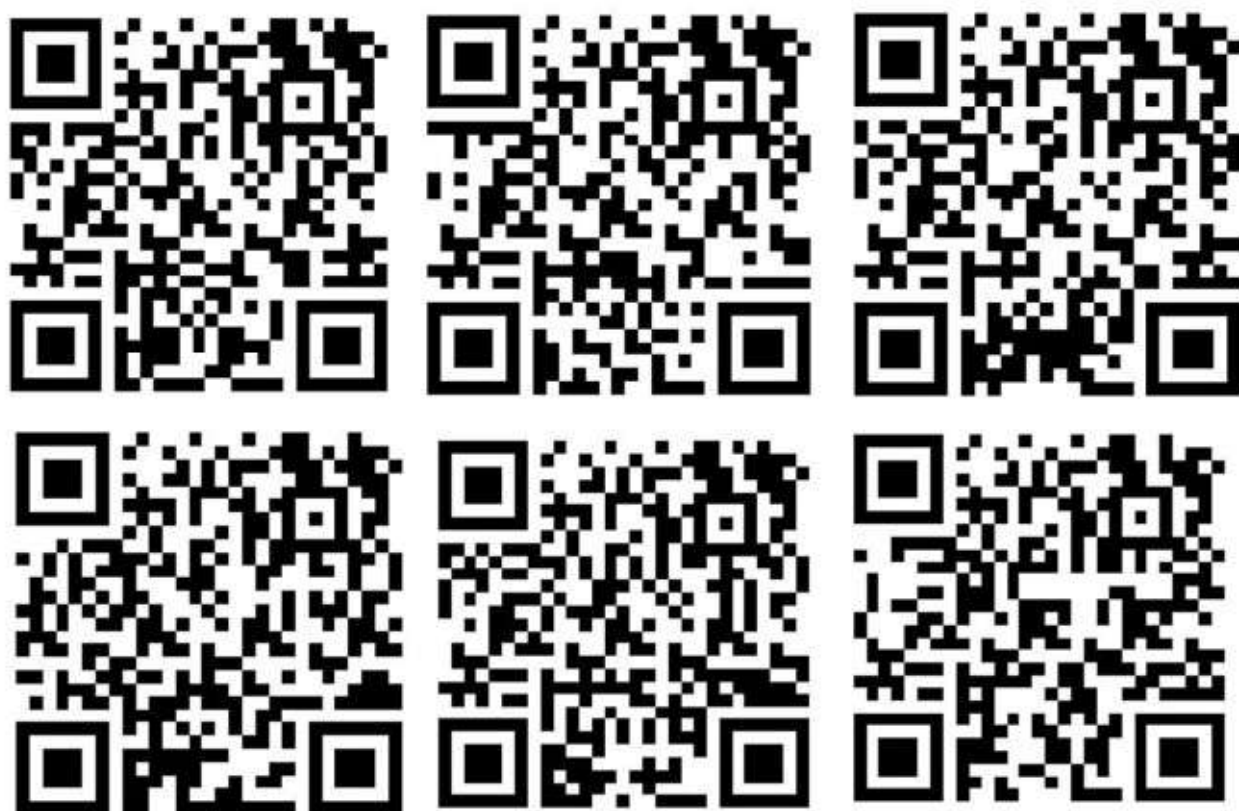
COCORICO! MIAOU! HI-HAN!

MEUH! COIN-COIN! WOW-WOW!

COT-COT! BÊ! GROIN-GROIN!

Code secret

	A		B		C		D		E		F		G		H		I
	J		K		L		M		N		O		P		Q		R
	S		T		U		V		W		X		Y		Z		
	À		Â		È		É		Ê		Û		Ï		Ç		



DEVINETTE



QUI SUIS-JE?

Je mange des carottes
J'ai de grands oreilles
Je suis rapide



Code secret :     

Clef : lapin

DEVINETTE



QUI SUIS-JE?

Je fais du lait
Je mange de l'herbe 
J'ai des taches noires



Je fais meuh!

Code secret :     

Clef : vache

DEVINETTE

QUI SUIS-JE?

Je suis gris. 
Je mange de l'herbe 
J'ai de longs oreilles



Je fais hi-han!

Code secret :   

Clef : âne

DEVINETTE



QUI SUIS-JE?

J'ai des plumes
Je ponde des oeufs 
J'habite dans un lac.



Je fais coin-coin!

Code secret :      

Clef : canard

DEVINETTE



J'ai quatre pattes
Je suis ton meilleur ami
Je garde la maison



Je fais waw-waw!

Code secret :



Clef : chien

DEVINETTE



QUI SUIS-JE?

Je fais du lait
Je mange de l'herbe 
J'ai des cornes



Je fais bê!

Code secret :



Clef : chèvre

DEVINETTE



QUI SUIS-JE?

Je fais du lait
Je mange de l'herbe 
Je donne de la laine



Je fais bê!

Code secret :



Clef : mouton

DEVINETTE



QUI SUIS-JE?

J'ai des plumes
Je chante le matin
J'ai une crête.



Je fais cocorico!

Code secret :



Clef : coq

DEVINETTE



QUI SUIS-JE?

J'ai des griffes
J'ai des poils
Je chasse des souris



Je fais miaou!

Code secret :



Clef : chat

DEVINETTE



QUI SUIS-JE?

Je mange de l'herbe 
J'ai des sabots
J'ai une crinière



Je suis beau!

Code secret :



Clef : cheval

DEVINETTE

QUI SUIS-JE?

Je suis rose.
Je suis gros
Je mange de tout



Je fais groin-groin!

Code secret :



Clef : cochon

DEVINETTE



QUI SUIS-JE?

J'ai des plumes
Je ponds des oeufs
J'ai une crête.



Je fais cot-cot!

Code secret :



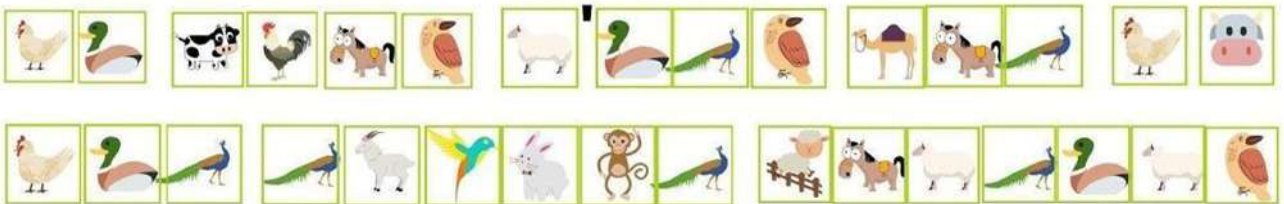
Clef : poule

Proverbes

Chien qui aboie ne mord pas



Le chat n'est pas là, les souris dansent



Une hirondelle ne fait pas le printemps



FICHE ÉLÈVE (SUITE)

(À distribuer)

Exercice 1 : Mots croisés des animaux de la ferme

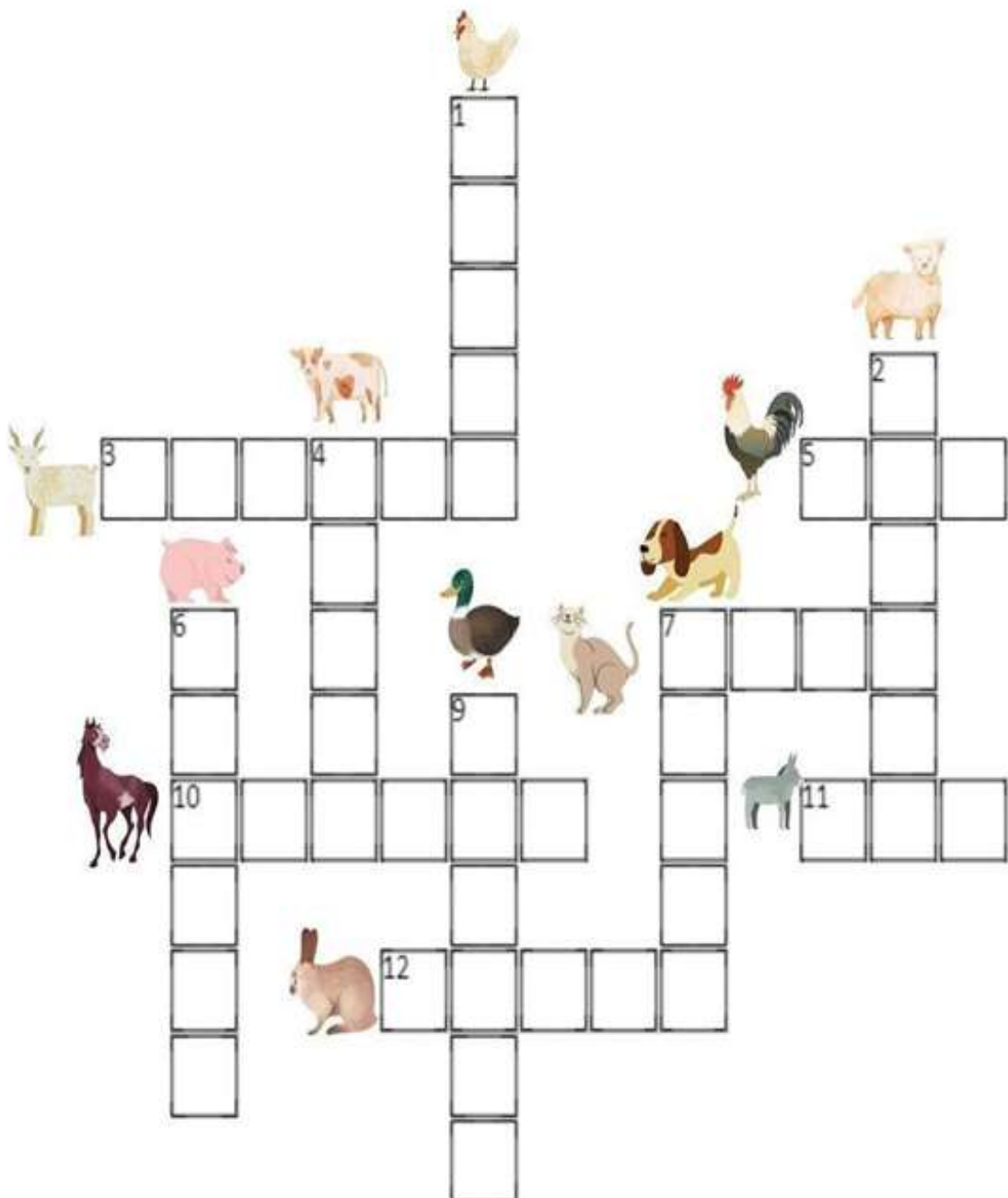
Complétez la grille avec les noms des animaux qui manquent. Pour vous aider, observez les et utilisez les phrases des colonnes **Horizontal** et **Vertical**

Horizontal

- 3. On fait du fromage avec son lait
- 5. Il fait cocorico
- 7. Il fait miaou !
- 10. Il a des sabots
- 11. Il fait hi-han!
- 12. Il saute et mange des carottes.

Vertical

- 1. Elle pond des œufs
- 2. Il donne de la laine
- 4. Elle fait meuh!
- 6. Il est rose et gros
- 7. Il garde la maison
- 9. Il nage.



Exercice 2 : Les animaux et leurs onomatopées

Reliez l'image d'un animal avec son onomatopée :

- | | |
|--|-----------------|
| 1)  | a) WOW-WOW! |
| 2)  | b) GROIN-GROIN! |
| 3)  | c) COIN-COIN! |
| 4)  | d) HI-HAN! |
| 5)  | e) MEUH! |
- Note: A red line connects the pig (1) to the donkey (2) and the donkey (2) to the cow (3).*

Exercice 3 : Quel est cet animal ?

Observez les images et écrivez le nom de l'animal domestique qui correspond :

Q'est-ce que c'est?

- | | |
|---|---|
| 
a) C'est un _____ | 
c) C'est un _____ |
| 
b) C'est une _____ | 
d) C'est une _____ |

Exercice 4 : Devinettes

Lisez et devinez quel animal se cache derrière les anagrammes:

Je ressemble à un cheval. Je mange de l'herbe mais j'adore aussi les carottes. Je fais « hi-han ! ». Autrefois, on m'utilisait pour porter des choses. Aujourd'hui, les touristes parfois aiment se promener sur mon dos. Je suis têtu. En français, on dit : « être têtu comme un ».

Anagramme : **neâ**

Je suis un.....

Quand je m'exprime, je fais « meuh ! ». Je suis un mammifère. Je suis herbivore. Je produis du lait. Avec mon lait, on fabrique du fromage et des yaourts.

Anagramme : **cheva**

Je suis une

Ma queue ressemble à un tire-bouchon. Je grogne. Je suis omnivore comme vous les hommes car je mange de tout. Je me roule dans la boue pour me rafraîchir, me débarrasser des parasites. Mes bébés sont appelés les porcelets.

Anagramme : **chocon**

Je suis un

Exercice 5 : Phrase secrète

Utilisez le Code secret des animaux (cf. Annexe 5) pour déchiffrer la phrase suivante :



FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	5	Les animaux		
TITRE DE LA SÉANCE	Au zoo et dans la nature			
TYPE	descriptif, argumentatif, interrogatif, ludique		DURÉE	125 mn
OBJECTIF	Se familiariser avec le lexique lié aux animaux sauvages et leur habitat			
NIVEAU	A1.1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9 -11 ans)	
COMPÉTENCES				
LINGUISTIQUES	COMMUNICATIVES / FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES	
- nommer les animaux sauvages - citer les continents et les lieux d'habitation des animaux sauvages - utiliser les verbes d'action (1^{er} groupe) - prononcer correctement des phrases courtes - articuler les consonnes : [s], [ʁ]...	- comprendre et répondre à une question simple sur un animal sauvage - dire ses préférences - présenter à l'oral un animal sauvage - interagir avec des gestes pour imiter un animal sauvage - imiter les onomatopées des animaux sauvages.		découvrir les animaux sauvages sur les continents à travers les mots transparents (lion, éléphant, girafe, zèbre, antilope ...).	
CONNAISSANCES				
PRÉ-REQUIS	LINGUISTIQUES		SOCIOCULTURELLES	
mots transparents : éléphant, lion, zèbre, et les continents couleurs : jaune, vert directions : devant, derrière, en haut, en bas les chiffres de 1-20.	Lexique (animaux) : lion ; tigre ; loup ; éléphant ; girafe ; kangourou ; ours ; hippopotame ; panda ; tortue ; singe ; autruche ; serpent ; antilope ; girafe ; vipère ; pingouin ; vautour ; grenouille etc ... (habitats) : forêt ; désert ; savane ; mer ; zoo ; etc ... Grammaire : les prépositions de lieu : <i>en</i> ; <i>dans</i> ; <i>à côté de</i> ; <i>à gauche de</i> ; <i>à droite de</i> ; la préposition <i>avec</i>, c'est un / une... , les verbes : « avoir » ; « être » ; « habiter », « manger », « danser », les verbes d'action : « sauter », « nager ». Phonétique (les sons "[u]", "[ɑ]") les onomatopées (le son [ʀ]). Actes de paroles – présenter, donner son avis, dire ses préférences « Qu'est-ce que c'est ? » ; « C'est un... » « Où habite le lion ? » ; « En Afrique. » « Qu'est-ce qu'il mange ? ».		- découvrir les fables de La Fontaine - les habitats naturels des animaux sauvages dans le monde - protection de la nature - le Zoo - la chaîne alimentaire - la Terre, la nature, les animaux en danger, en cours de disparition ...	
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES		CO / CE / EE		
MODALITÉS	travail collectif, individuel, en binômes, en groupes jeux et danses en groupes, en équipes, exercices en ligne, quiz	SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS	affiche, imagier, cartes-animaux, QR codes des chansons, fiche élève, internet, TBI, télévision, téléphones portables, ordinateur, Kahoot	

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité de travail	Support	
	Activité 1 : Les cris des animaux Les élèves regardent une courte vidéo « Quel est cet animal sauvage ? » (cf. QR code / lien dans Ressources) et écoutent les cris que font les animaux sauvages. Ils essaient de les deviner. En leur posant des questions simples, on vérifie s'ils connaissent déjà les animaux de la vidéo. L'enseignant répète le lexique pour que les élèves le mémorisent. Il insiste sur les mots transparents : <i>éléphant</i> ; <i>lion</i> ; <i>zèbre</i> ; <i>girafe</i> ; <i>panda etc.</i> Ex :« <i>Qu'est-ce que c'est ? / Quel est cet animal ?</i> » ; « <i>C'est un lion.</i> » « <i>Il habite à la ferme ?</i> » ; « <i>Non</i> ». « <i>Où, est-ce qu'il habite ?</i> » ; « <i>Dans la nature / Au zoo / En Afrique.</i> »	Travail collectif en ligne	Affiche 5 Annexe 1 Internet TBI Ordinateur Téléphone 	5 mn
	Activité 2 : Trompette d'éléphant Les élèves sont assis en cercle. L'enseignant en choisit un qui devra se tenir au centre de ce cercle et lui dit de fermer les yeux. Ensuite, l'enseignant fait le tour à l'extérieur du cercle et tapote l'épaule d'un élève qui se trouve dans le cercle. Cet élève imite au mieux le son (le brrissement) que l'éléphant produit avec sa trompe. Le joueur au centre du cercle doit deviner qui est l'élève qui a produit le son, c'est-à-dire, qui est le « trompettiste ». *Modalités : On peut jouer aussi avec le rugissement d'un lion, le cri d'un singe, le hurlement d'un loup, le grognement d'un ours, etc...	Travail collectif / individuel Aire de jeu : dans la classe, dehors, assis ou debout, en cercle.		5 mn
	Activité 3 : Disco des animaux Tout d'abord on écoute la chanson « <i>Où sont tous les animaux du zoo ?</i> » (cf. QR code / lien dans Ressources) et on regarde la vidéo. Comme la chanson est très répétitive, après la première strophe, on encourage les élèves à chanter et à deviner l'animal.	Travail collectif	Affiche 5 Annexe 1 TBI Télévision Ordinateur Téléphone portable	10 mn

D é r o u l e m e n t	Les élèves sont debout, ils tapent des mains et dansent selon le rythme. *L'ordre d'apparition des animaux du zoo est le suivant : <i>le lion ; l'éléphant ; la vipère ; le pingouin ; le vautour ; l'ours ; la grenouille ; le singe ; le kangourou.</i> Ensuite on modifie la chanson en choisissant d'autres animaux sauvages des cartes images que les élèves tirent au sort (cf. carte images de l'Annexe 1). Chaque élève aura ainsi une carte-animal et donc un animal à présenter. Tout le monde chante le refrain en nommant les animaux tirés au sort et ceux qui présentent un animal dansent en se tenant par les épaules au milieu de la classe (à la queue leu leu). Tous doivent présenter un animal. L'enseignant organise la danse.			
	Paroles de la chanson : « Où sont tous les animaux du zoo ? » 	<i>Refrain : Où sont tous les animaux, les animaux du zoo (4 fois) Voilà le lion, l'éléphant, la vipère. Refrain... Voilà le lion, l'éléphant la vipère, le pingouin. Refrain... Voilà le lion, l'éléphant, la vipère, le pingouin, le vautour. Refrain... Voilà le lion, l'éléphant, la vipère, le pingouin, le vautour, l'ours.</i>	<i>Refrain... Voilà le lion, l'éléphant, la vipère, le pingouin, le vautour, l'ours, la grenouille. Refrain... Voilà le lion, l'éléphant, la vipère, le pingouin, le vautour, l'ours, la grenouille, le singe. Refrain... Voilà le lion, l'éléphant, la vipère, le pingouin, le vautour, l'ours, la grenouille, le singe, le kangourou. Refrain...</i>	
	Activité 4 : « Au zoo » Tout d'abord on écoute et on regarde la chanson « Au zoo » (cf. QR code / lien dans Ressources). Après la première écoute, l'enseignant demande aux élèves de nommer tous les animaux qu'ils ont vus. On insiste sur l'expression « il y a » et sur la question « Que font-ils là ? » (Racontez-moi !) parce que l'objectif de cette activité est de travailler sur les verbes d'action. Les verbes sont les suivants : <i>sauter ; remuer ; danser ; chanter ; observer ; regarder ; taper (du pied) ...</i> Ex : « Qu'est-ce qu'il y a dans le zoo ? » 1. « Qu'est-ce qu'il y a au zoo ? ». « Il y a des singes ! » « Que font-ils là? (Racontez-moi !) ». « Ils sautent ». (on fait le geste)	Travail collectif	Affiche 5 Annexe 1 TBI Ordinateur Télévision Téléphone portable	10 mn

D é r o u l e m e n t	2. « Il y a des ours ! » « Que font-ils là ? ». « Ils remuent leurs fesses ». (on fait le geste) 3. « Il y a des lions ! » « Que font-ils ? ». « Ils dorment toute la journée ». (dormir, regarder, observer)... (on fait ces gestes) 4. « Il y a des éléphants ! » « Que font-ils ? ». « Ils tapent des pieds ». (on fait le geste) Après une troisième écoute, on fait un petit jeu avec le verbe « DANSER ». Interprétation (chanter, danser, jouer) Jeu : Qui danse avec qui ? Chaque élève tire au sort une carte-image représentant son / un animal (du lot des cartes-images d'animaux). L'un après l'autre, les élèves se présentent : « <i>je suis l'ours</i> » ; « <i>je suis le renard</i> », etc...). Debout, les élèves forment deux files, une de chaque côté de la classe. Les élèves de chaque file se tiennent la main. L'enseignant leur annonce qu'ils doivent danser deux par deux (ex. fille-garçon) avec une personne de l'autre file, au son de la musique. Au milieu de la classe, c'est le podium. L'enseignant se met à chanter le refrain et choisit qui danse avec qui en nommant les noms des animaux au hasard. Les élèves reconnaissent le lexique et sortent pour danser en couple sur le podium dès qu'ils entendent leur nom d'animaux. Les autres tapent des mains et imitent la chanson Ouhouhaahouhaaah / 3 fois.	Travail collectif	TBI Ordinateur Télévision Téléphone portable	10 mn
	Paroles de la chanson: « Au zoo ». 	<i>Au zoo, il y a toujours des singes. Que font-ils là ? Raconte-moi. Ils sautent en l'air et font les singes. Ils sautent sans autre, d'une branche à l'autre. Au zoo, il y a toujours des ours. Que font-ils là ? Raconte-moi. Ils remuent sans cesse leurs grosses fesses, de gauche à droite, encore une fois.</i> <i>Refrain :</i> <i>Mais tous ensemble, ils chantent. Ouhaahouh, aah, ouh, aaah Tous les animaux du zoo. Ouhaahouh, aah, ouh, aaah Dansent ici toute la nuit.</i> <i>Au zoo, il y a toujours des lions. Que font-ils là ? Raconte-moi. Ils sont couchés, toute la journée, à observer, à regarder.</i>	<i>Refrain ... Et tous ensemble ils chantent.</i> <i>Le crocodile danse avec l'ours. Ouh, aah, ouh, aah, ouhaah. L'éléphant avec le serpent. Cheeeeeee ! Ouh, aah, ouh, aah, ouhaah. Le tigre danse avec la girafe. Ouarrhhh ! La tortue danse avec le singe. (Le cri du singe !) Ouh, aah, ouh, aah, ouhaah.</i> <i>Regarde, on voit des éléphants. Que font-ils là ? Raconte-moi ! Ils tapent des pieds. Oui, écoutez. Ils tapent par terre, devant, derrière.</i> <i>Refrain.... Et tous ensemble, ils chantent.</i>	

D é r o u l e m e n t	Activité 5 : Mon zoo L'enseignant explique aux élèves qu'ils vont travailler en binômes pour aménager leur propre zoo. Ils ont 12 animaux sauvages à placer dans 8 cages. Avant la distribution des photocopies, l'enseignant leur montre des images en prononçant le lexique et les élèves répètent le nom des animaux. L'enseignant vérifie si les élèves ont bien mémorisé le nom de ces animaux. Ex : « <i>Qu'est-ce que c'est ?</i> » ; « <i>C'est un kangourou ?</i> » « <i>Où habite le kangourou ?</i> » ; « <i>En Australie.</i> » Les élèves peuvent s'exprimer en langue maternelle et l'enseignant répétera leurs réponses correctes en français. Ensuite, l'enseignant distribue les photocopies et explique aux élèves qu'il y a 12 animaux et 8 cages et que cela veut dire que certains animaux doivent vivre ensemble, dans la même cage. Ainsi, c'est à eux de décider quels animaux peuvent cohabiter. Pour éveiller leur opinion critique, l'enseignant leur pose des questions : Ex : « <i>Est-ce que le lion peut habiter avec l'éléphant ?</i> » ; « <i>Qu'est-ce qu'il mange ?</i> ». Les élèves présentent leur zoo employant le verbe « habiter ». Ex : « <i>Le lion habite avec le tigre. Pourquoi ?</i> ». « <i>Parce que le lion ne mange pas le tigre</i> » etc... Les élèves expriment leur opinion critique en langue maternelle et l'enseignant les encourage, approuve ou désapprouve les explications que les élèves donnent, soit en langue maternelle, soit en français.	Travail en binômes	Annexe 1 Annexe 2 Annexe 3 Ciseaux Colle	10 mn
	Activité 6 : Podium L'enseignant distribue des images d'animaux sauvages tirées au sort (cf. Annexe 1), puis chaque élève à son tour doit se promener sur le podium en marchant et en faisant des gestes qui rappellent « son animal ». Il essaie d'imiter au mieux la marche de cet / son animal sauvage et les autres devinent de quel animal il s'agit. Instructions : On distribue aux élèves des images d'animaux. Ils doivent, chacun à leur tour, montrer comment marche (et se comporte) cet animal dans la nature, mais il ne faut pas faire de cris. Les autres devinent de quel animal il s'agit. Celui qui marche n'a pas le droit de répondre. Il s'arrête de marcher sur le podium si quelqu'un prononce le nom de son animal. Si personne n'arrive à deviner son animal, on demande à l'imitateur de répondre. Ex : « <i>Qu'est-ce que c'est ?</i> » ; « <i>C'est un tigre !</i> ».	Travail individuel	Annexe 1	10 mn

D é r o u l e m e n t	Activité 7: Silhouettes d'animaux C'est un jeu de course. Les élèves sont divisés en 4 groupes. Chaque groupe tire au sort 6 noms d'animaux sauvages. Il y a 24 silhouettes et autant de noms d'animaux sauvages (cf. Annexe 3 et Annexe 3a). Les silhouettes sont posées soit au tableau soit sur un banc (une table), au coin de la classe. On mesure le temps avec un chronomètre. Chaque joueur doit trouver la silhouette qui correspond à son image le plus vite possible. L'équipe qui trouve le plus de paires (dans la limite de temps la plus courte) est la gagnante. L'enseignant est l'arbitre et note le résultat sur le tableau. On fait attention à ce que chaque élève ait l'occasion de participer au jeu. Règles du jeu: C'est l'enseignant qui crée les équipes. Tous les élèves doivent participer au jeu. L'arbitre (l'enseignant) annonce le début et la fin du jeu. Le temps est limité à 20 secondes.	Travail en 4 groupes Aire de jeu : espace spacieux dans la salle de classe, dans la salle de sport.	Annexe 3 Annexe 3a Chronomètre Téléphone portable	15 mn
	Activité 7a : Silhouettes d'animaux - 1 C'est un jeu de cartes. On distribue 4 cartes « silhouettes » à chaque joueur. Les joueurs déposent leurs cartes faces visibles devant eux. Le reste des cartes est posé faces cachées et constitue la pioche. Le joueur qui commence, pioche une carte qu'il dépose à côté des siennes. Il va alors observer ses cartes pour voir s'il a dans son jeu la même carte pour constituer une paire. Si ce n'est pas le cas, il peut rechercher dans les cartes des autres joueurs. S'il trouve la même carte, il la prend et gagne cette paire, si ce n'est pas le cas, il conserve la carte et c'est au joueur suivant de piocher. Celui qui a le plus de paires à la fin de la partie a gagné. NB : On fabrique des cartes en carton avant cette activité !	Travail individuel / en binômes	Annexe 3 Annexe 3a	10 mn
	Activité 7b : Silhouettes d'animaux - 2 C'est un jeu de cartes. On distribue les photocopies de continents. Il y a 24 silhouettes d'animaux et 24 noms d'animaux (cf. Annexe 3 et Annexe 3a). Chaque équipe tire au sort 4 silhouettes et 4 noms. La consigne est de trouver le nom de ces animaux et puis de les placer dans leur continent respectif, c'est-à-dire leur habitat naturel.	Travail en 6 groupes (binômes)	Annexe 3 Annexe 3a	10 mn

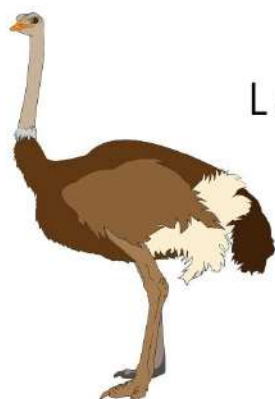
D é r o u l e m e n t	Les groupes doivent échanger des noms et des images entre eux afin de compléter leur travail. Ils se déplacent librement dans la classe et demandent : Ex : « <i>Vous avez un tigre, un crocodile, un kangourou etc ?</i> » ; « <i>Oui / Non</i> » ; « <i>Merci !</i> ». L'enseignant vérifie, corrige et demande aux élèves : Ex : « <i>Qui habite en Australie ?</i> » ; « <i>Le kangourou</i> ». « <i>Le singe n'habite pas en Amérique</i> ». « <i>Comment s'appelle cet animal ?</i> » ; « <i>Il s'appelle le panda</i> ». « <i>Qu'est-ce que c'est ?</i> » ; « <i>C'est un hippopotame</i> ».			
	Activité 8 : Où habitent les animaux sauvages ? (CO) C'est une activité en ligne (cf. QR code / lien dans Ressources). Lire et découvrir : L'enseignant lit l'histoire « Les animaux sauvages » qui donne des informations sur les lieux d'habitation des animaux sauvages, mais il s'arrête de lire dès que le nom de l'animal apparaît dans l'histoire, (il omet les animaux mentionnés dans l'histoire). Ce sont les élèves qui doivent deviner de quel animal il s'agit. Trouve l'intrus : On propose aux élèves de jouer à un jeu sur Internet pour vérifier s'ils ont bien mémorisé le lexique ainsi que les informations sur les animaux sauvages.	Travail collectif / individuel en ligne	Annexe 6 TBI Internet Téléphone portable  	5 mn
	Activité 8a : Où habitent les animaux sauvages ? (CO) - Jeu d'enchère Avant de commencer cette activité, l'enseignant propose aux élèves de jouer à « La pluie tropicale ». Il explique et leur montre les gestes qu'ils doivent faire. Au début du jeu, on doit tous avoir les yeux fermés. L'enseignant mène le jeu et se tient devant les élèves. On commence par se frotter les paumes des mains (la pluie commence), ensuite on claque avec les doigts, puis on tape des mains, on se tape les genoux, et à la fin on tape le sol avec les pieds (la pluie est la plus forte). Après quelques secondes, on fait les mêmes gestes mais maintenant à l'envers (pieds, genoux, mains, doigts, paumes) jusqu'à ce que la pluie s'arrête. Le jeu d'enchère Après cela, l'enseignant affiche les continents (cf. Annexe 5) sur le tableau et il invite les élèves à lui montrer les zones de pluie (forêts), la mer et le désert. Les élèves se sentent libres de dessiner et de colorier les zones (les habitats) qui étaient mentionnées au cours de l'Activité 8 :	Travail en 2 groupes	Annexe 3 Annexe 5 Annexe 6 Annexe 7 Crayons de couleurs (vert, jaune) Microphone Colle	10 mn

D é r o u l e m e n t	1. la forêt tropicale (d'Amérique centrale, du Sud, l'Asie) VERT 2. la savane (l'Afrique) JAUNE Ensuite, l'enseignant divise les élèves en 2 groupes (FORÊT /SAVANE) pour jouer un petit jeu (d'enchères). Consigne du jeu : Il faut repeupler la forêt et la savane avec les animaux sauvages. On met les silhouettes des animaux tous ensemble quelque part dans la classe (affichées / épinglées sur le tableau etc.) Un élève du groupe SAVANE fait l'annonce suivante : « <i>On cherche la girafe !</i> ». Ils l'obtiennent et la collent sur les continents dans la zone en jaune. Un autre élève du groupe FORÊT fait l'annonce suivante : « <i>On cherche le pingouin !</i> ». « <i>Non !</i> ». « <i>Cherchez encore !</i> ». « <i>Le pingouin n'habite pas dans la forêt</i> », etc ... Les élèves collent tous les animaux sur les continents. L'enseignant affiche le travail des élèves sur le mur de la classe. NB. Afin d'approfondir leurs connaissances ou de vérifier les réponses, les élèves ont la possibilité d'utiliser l'imagier des habitats des animaux sauvages (cf. Annexe 6). Pour aller plus loin, l'enseignant peut proposer aux élèves de travailler sur l'exercice proposé dans l'Annexe 7.			
	Activité 9 : Loto des animaux Il y a 6 cartes de Loto représentant les continents (l'Amérique du Nord, l'Amérique du Sud, l'Europe, l'Afrique, l'Asie et l'Océanie). Chaque carte de Loto contient 5 images d'animaux sauvages typiques du continent. Chaque groupe tire au sort une carte de Loto. L'enseignant explique les règles du jeu. Il nomme tous les animaux qui sont « en jeu ». Les élèves s'aperçoivent alors qu'ils connaissent déjà beaucoup de noms d'animaux (le panda, le cobra etc...). Le loto commence et l'enseignant tire au hasard un nom - d'une boîte ou d'un sachet - en le prononçant à haute voix. Le groupe qui obtient en premier tous les 5 mots est gagnant. Ce jeu sert à se familiariser avec le nouveau lexique et en même temps à encourager les élèves à utiliser les mots transparents.	Travail en 6 groupes / en binômes	Annexe 4	15 mn
	Activité 10 : Le dessin mystère Il faut faire deviner aux élèves un mot en le dessinant. Chacun à son tour se transforme en dessinateur.	Travail collectif	Craie Feutre Tableau	10 mn

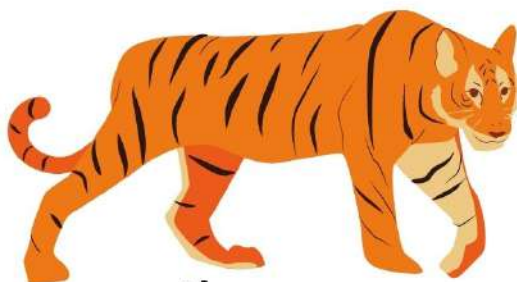
	Chaque élève prend un petit papier (les papiers sont retournés sur la table) sur lequel se trouvent le nom et l'image d'un animal sauvage qu'il doit dessiner au tableau. Le dessinateur dispose d'un certain laps de temps (30 secondes par exemple) pour dessiner l'animal de sa mauvaise main (droite pour les gauchers, gauche pour les droitiers). Il ne peut utiliser ni la parole, ni les lettres, ni les chiffres pour s'expliquer. Les autres devinent de quel animal il s'agit. Variante du jeu: dessiner les yeux bandés.			
Exercices en ligne :	La nature les continents différents : https://tinyurl.com/27kneqxb			
Lire et découvrir:	- Le lièvre et la tortue - Fable de La Fontaine dessin animé : https://tinyurl.com/s52w3h65 - Lecture : L'hermine et l'hiver : https://tinyurl.com/3fmzm6rj - Chanson : « Ah les crocodiles ! » : https://tinyurl.com/5b85dw4s - Bricolage : Comment faire un éléphant en origami : https://tinyurl.com/7jswmxb8			
Ressources à utiliser:	- Vidéo – Les cris des animaux sauvages : https://tinyurl.com/5aerv4ed - Chanson : « Les animaux du zoo » : https://tinyurl.com/28jm9jje - Cris des animaux : https://tinyurl.com/bznwdkqp - Chanson: « Au zoo » : https://tinyurl.com/4hjmfb89 - L'histoire des habitats des animaux : https://tinyurl.com/3p9s5sdx - Les animaux de la savane : https://tinyurl.com/yztjt7u7 - Quizlet : « Les verbes d'action et les animaux » : https://tinyurl.com/y676ew65 NB : Le lien vers Quizlet donne des exercices supplémentaires en ligne pour mémorisation du lexique des animaux sauvages ainsi que des jeux collectifs en groupes (cf. QR Code).			
Aller plus loin:	QUIZ DES ANIMAUX SAUVAGES Modalité 1 : Jouer en classe Dans la classe, l'enseignant crée des équipes (A, B, C) et définit les règles du jeu. Les élèves ont 20 secondes pour trouver les réponses aux questions qui leurs sont posées. Il y a 3 types de questions: à choix multiples, vrai/faux et réponse libre. L'enseignant pose des questions et attribue le point à la première équipe qui trouve la réponse. L'équipe gagnante est celle qui aura le plus de points. Modalité 2 : Vidéo quiz - L'enseignant peut utiliser ces questions ou les modifier pour préparer lui-même un quiz sur les animaux sauvages avec Power Point etc. Modalité 3 : Jouer au Quiz sur Kahoot (voir le QR code) (lien – Kahoot / Quiz des animaux : https://tinyurl.com/u8vdpwbe) LES ANIMAUX EN DANGER : https://tinyurl.com/ybpf32mz			

IMAGIER

Les animaux sauvages



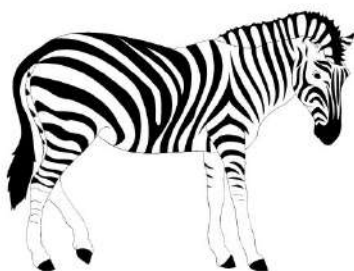
Une autruche



Un tigre



Une girafe



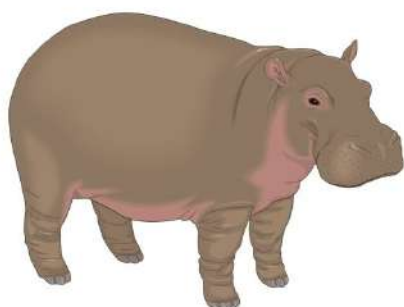
Un zèbre



Un serpent



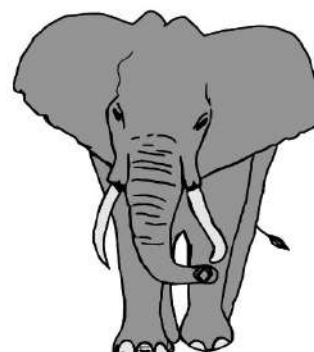
Un lion



Un hippopotame



Un singe



Un éléphant



Une antilope

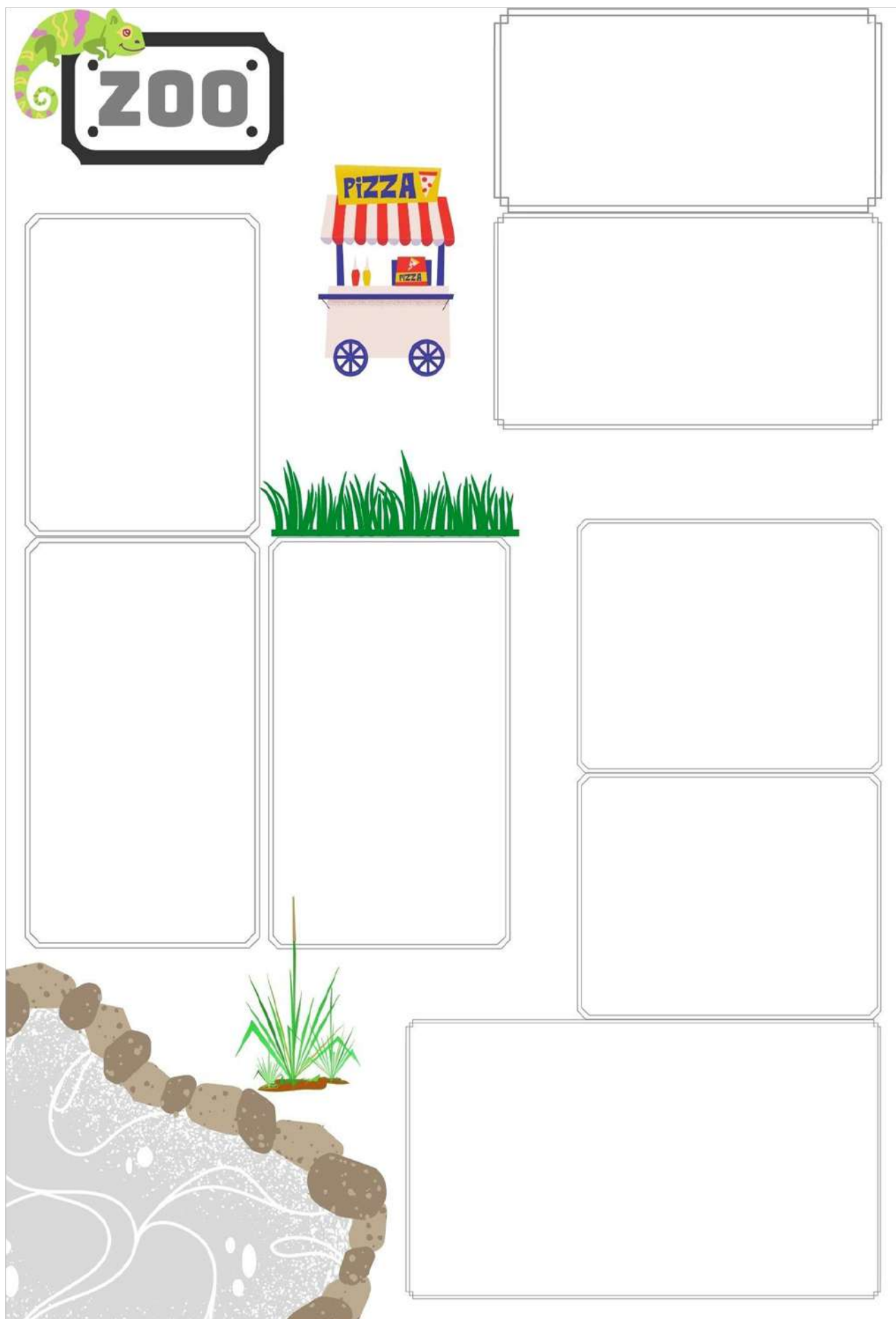


Un panda

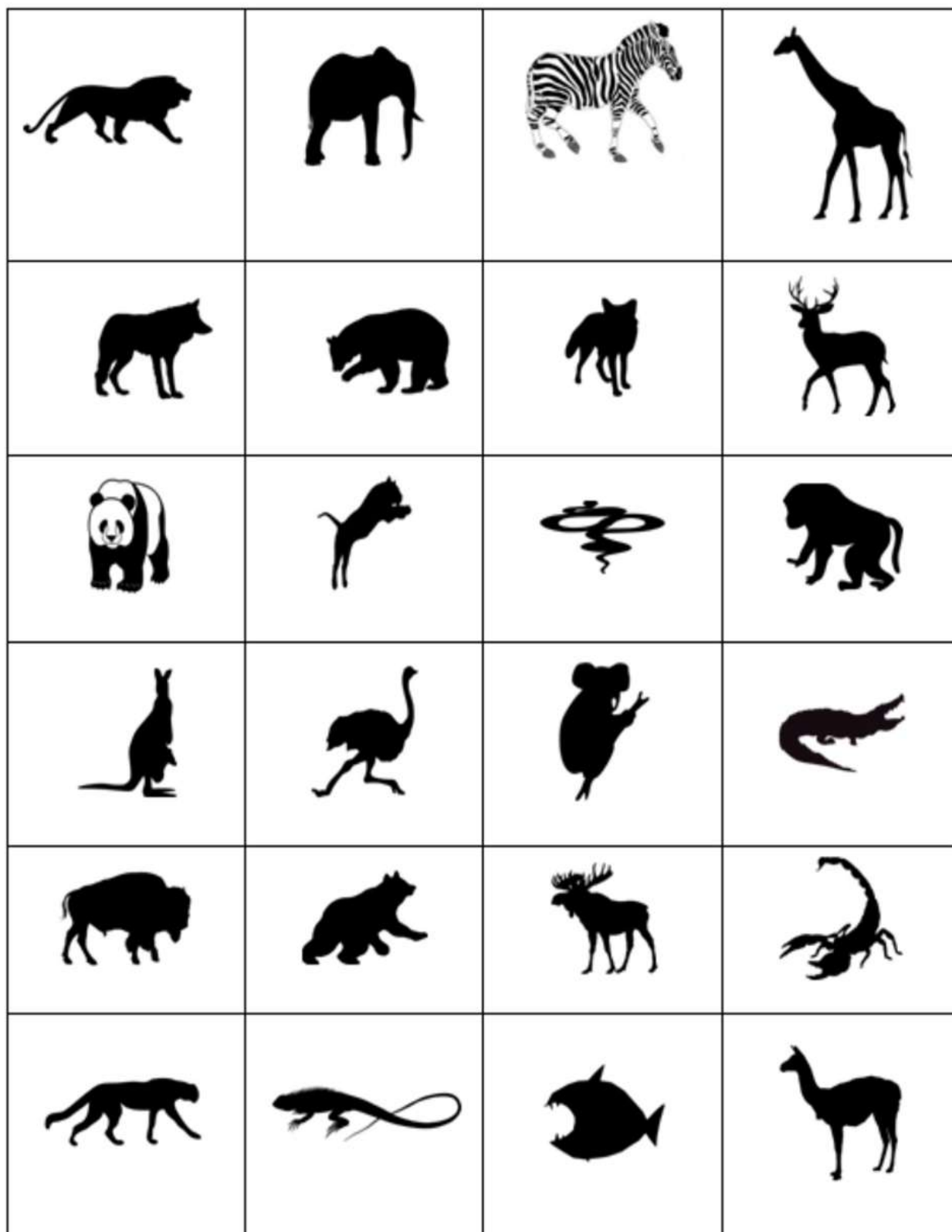


Un ours

Annexe 2

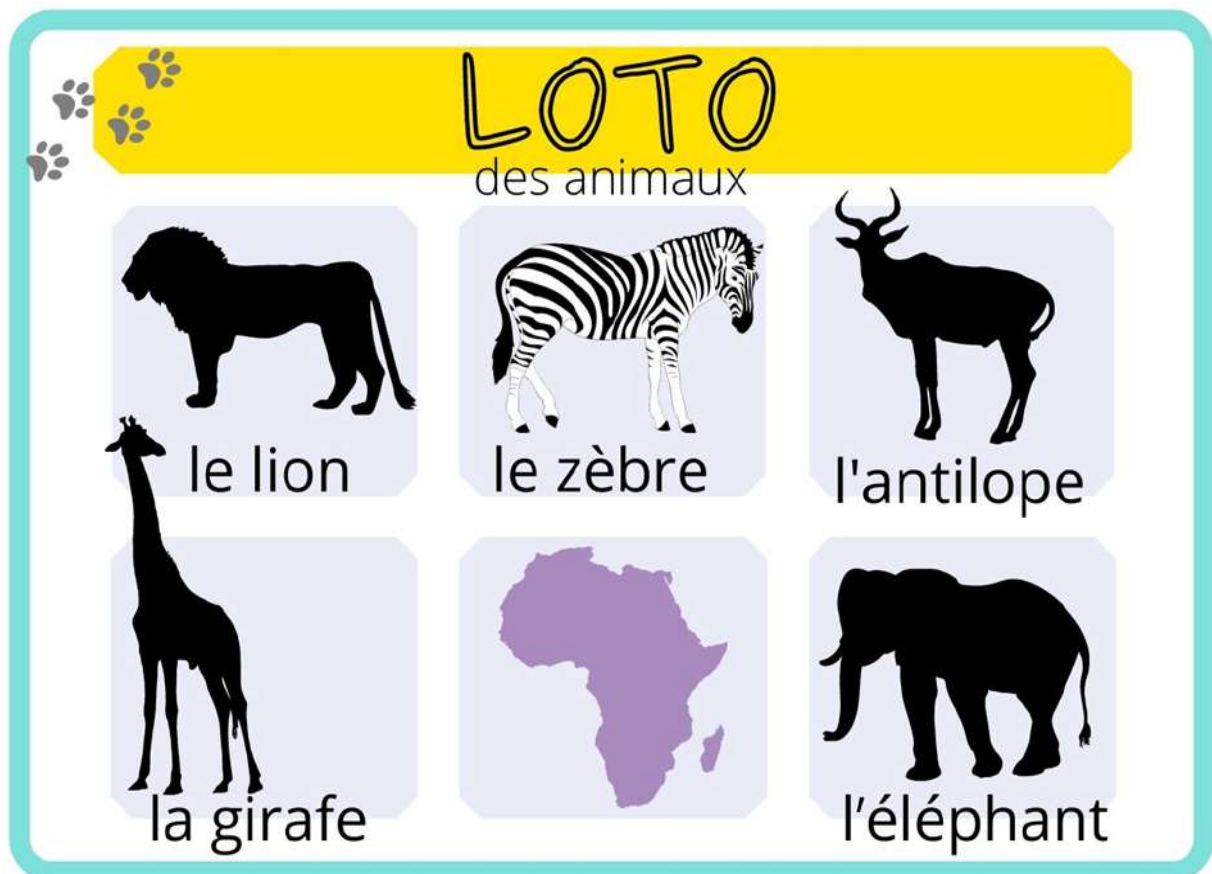


Les silhouettes d'animaux



Annexe 3a : Noms des animaux sauvages

LE GUÉPARD	L'IGUANE	LE PIRANHA	LE LAMA
LE BISON	LE SCORPION	LE GRIZZLI	L'ÉLAN
KANGOUROU n.m	L'AUTRUCHE	LE KOALA	LE CROCODILE
LE PANDA	LE TIGRE	LE COBRA	LE SINGE
LE RENNE	LE RENARD	L'OURS	LE LOUP
LA GIRAFE	LE ZÈBRE	L'ÉLÉPHANT	LE LION





LOTO

des animaux



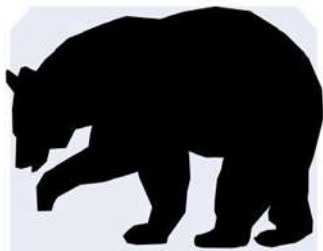
le bison



l'élan



le scorpion



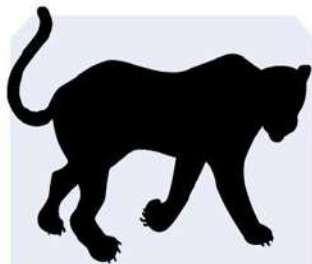
le grizzli



l'ours polaire

LOTO

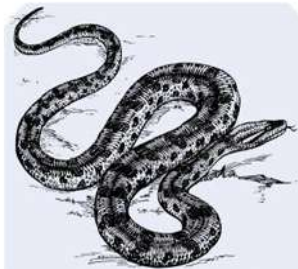
des animaux



le jaguar



le crocodile



l'anaconda



le paresseux



le piranha



LOTO

des animaux



le kangourou



le dingo



l'autruche



le koala



le crocodile

LOTO

des animaux



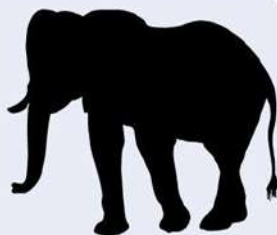
le tigre



le panda



le cobra



l'éléphant



le singe

L'AFRIQUE



Liste de mots:

LE LION
LA GIRAFE
LE ZÈBRE
L'ANTILOPE
L'ÉLÉPHANT

L'EUROPE



Liste de mots:

LE RENARD

LE LOUP

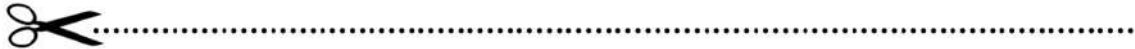
LE RENNE

L'AIGLE

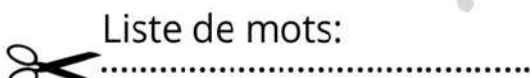
LE LAPIN



L'ASIE



Liste de mots:



LE TIGRE

LE PANDA

L'ÉLÉPHANT

LE COBRA

LE SINGE

L'OCÉANIE



Liste de mots:

LE KANGOUROU
LE CROCODILE
LE KOALA
L'AUTRUCHE
LE DINGO

L'AMÉRIQUE DU NORD



Liste de mots:

LE GRIZZLI

LE BISON

L'ÉLAN

LE SCORPION

L'OURS POLAIRE

L'AMÉRIQUE DU SUD



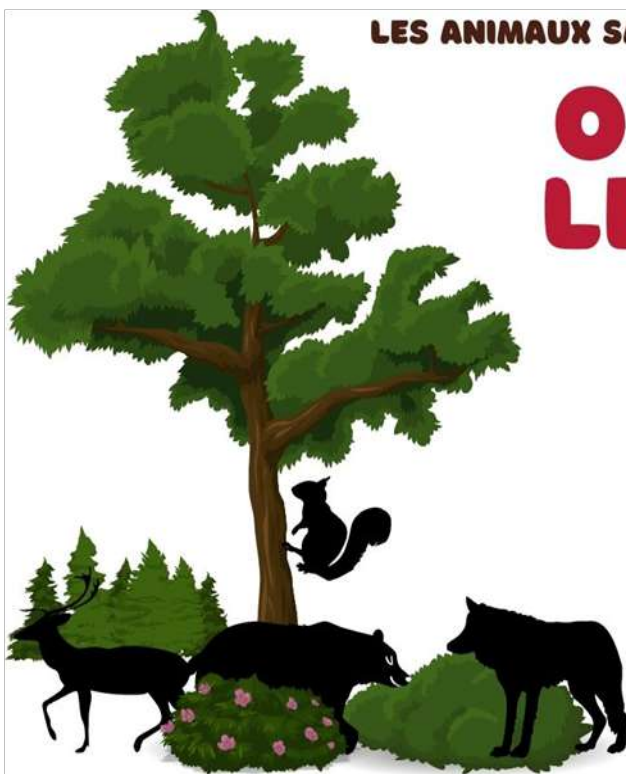
.....
Liste de mots:



LE JAGUAR
LE PIRANHA
LE CROCODILE
L'ANACONDA
LE PARESSEUX

LES ANIMAUX SAUVAGES ET LA NATURE

OÙ HABITENT LES ANIMAUX?



Dans la forêt

L'OURS - LE LOUP - LE RENARD - LE LYNX...



Dans la jungle

LE SINGE - LE KOALA - LE PERROQUET...



Dans le désert

LE DROMADAIRE - LA VIPÈRE - LE SCORPION...



Dans la savane

LE LION - L'ÉLÉPHANT - LA GIRAFE ...



Dans la mer

LE DAUPHIN - LE REQUIN - LE POISSON



Dans la montagne

LE MOUFLON - LA MARMOTTE - L'AIGLE

Les animaux

et les continents...

Il habite en **Amérique du Sud**
Il est rapide.
C'est un...

Anagramme: AMPU

Il habite en **Antarctique**
C'est un oiseau.
C'est un...

PINGUIN
Anagramme: PINGUIN

Il habite en **Afrique**.
Il est gros et gris.
C'est un...

Anagramme: HÉLPEANT

Il habite en **Australie**
C'est un...

Anagramme: GOUKANROU

Il habite en **Amérique du Nord**.
C'est un ours brun.
C'est un

Anagramme: RIZGZLI

Il habite en **Arctique**.
Il est blanc.
C'est un

Anagramme: RUSO LAPOIRE

Il habite en **Asie**
Il a des rayures.
C'est un....

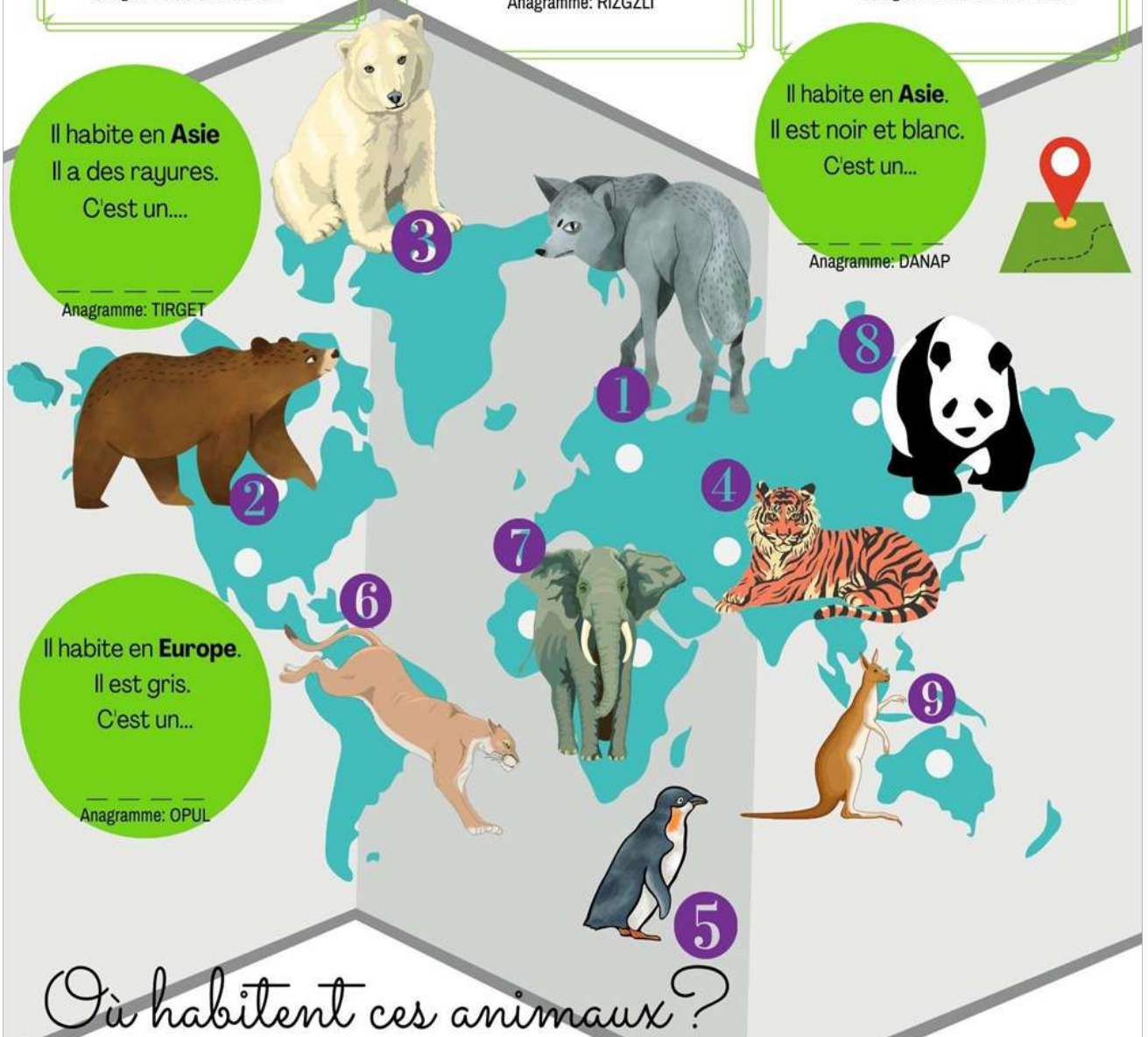
Anagramme: TIRGET

Il habite en **Asie**.
Il est noir et blanc.
C'est un...

Anagramme: DANAP

Il habite en **Europe**.
Il est gris.
C'est un...

Anagramme: OPUL



Où habitent ces animaux?

Questions:

1. Les zèbres naissent blancs, en grandissant, des rayures noires apparaissent sur leur pelage. VRAI / FAUX

Réponse : FAUX. Non ! Les zèbres naissent noirs avec des rayures blanches.

2. Quel animal est le mamba noir ?
a) un serpent b) une panthère
c) un scorpion d) un oiseau

Réponse : Un serpent. C'est un serpent venimeux, très rapide et agressif.

3. Le lion est un félin. Il appartient à la famille des chats. VRAI / FAUX

Réponse : VRAI. Les félins sont une famille de mammifères carnivores. Elle comprend les chats, les lions, les léopards, les tigres, les lynx, etc.

4. Quelle quantité de bouse l'éléphant peut-il produire chaque semaine ?

- a) 50 kg b) 500 kg
c) 300 kg d) 1t (une tonne)

Réponse : 1t. L'éléphant passe en moyenne 18 heures à chercher de la nourriture. Il est herbivore, ce qu'il veut dire qu'il mange de l'herbe, des plantes, des fruits et même du bois.

5. Quand les autruches ont peur elles cachent leur tête dans le sable. VRAI / FAUX

Réponse : FAUX. Cette croyance est fausse ! Les autruches sont herbivores et cherchent leur nourriture au sol. Aussi leur nid se trouve sous le sable. Elles doivent parfois retourner leurs œufs et ainsi donnent l'impression qu'elles cachent leur tête dans le sable.

6. Les antilopes sont aussi appelées « des gazelles ». VRAI / FAUX

Réponse : VRAI. Les gazelles appartiennent à la famille des antilopes. Ainsi, toutes les antilopes ne sont pas des gazelles mais toutes les gazelles sont des antilopes.

7. Quel est l'animal qui court le plus vite ?
a) l'antilope b) le guépard
c) l'autruche d) le lièvre

Réponse : Le guépard. Considéré comme l'animal terrestre le plus rapide au monde, le guépard peut atteindre une vitesse de plus de 110 km/h.

8. L'hippopotame ne sait pas nager. VRAI / FAUX

Réponse : VRAI. Cet animal vit à la fois sur la terre et dans l'eau mais il ne sait ni nager ni flotter.

9. Trouve l'intrus.

- a) le tigre b) le guépard
c) le lion d) la gazelle

Réponse : La gazelle. Elle n'est pas un félin.

10. Comment appelle-t-on l'organe qui permet à l'éléphant de respirer ?

Réponse : La trompe.

11. Quel animal vit le plus longtemps ?

- a) le vautour b) l'hippopotame
c) le python d) l'éléphant

Réponse : C'est l'éléphant qui vit le plus longtemps. Son expérience de vie est de 70 ans. L'hippopotame vit 50 ans. Le vautour, 35 ans et le python, 30 ans.

12. De quoi se nourrit le vautour ?

- a) de fleurs b) de fruits
c) de saucissons d) de cadavres d'animaux.

Réponse : De cadavres d'animaux.

13. Trouver l'intrus.

- a) le singe b) la tortue
c) le chien d) le crocodile

Réponse : Le chien. C'est un animal domestique.

14. Quelle taille peut atteindre une girafe ?

- a) 2,1 mètres b) 6,1 mètres
c) 8,2 mètres d) 16,1 mètres

Réponse : 6,1 mètres. Une girafe mâle adulte mesure entre 4,6 mètres et 6,1 mètres

FICHE ÉLÈVE (SUITE)

(À distribuer)

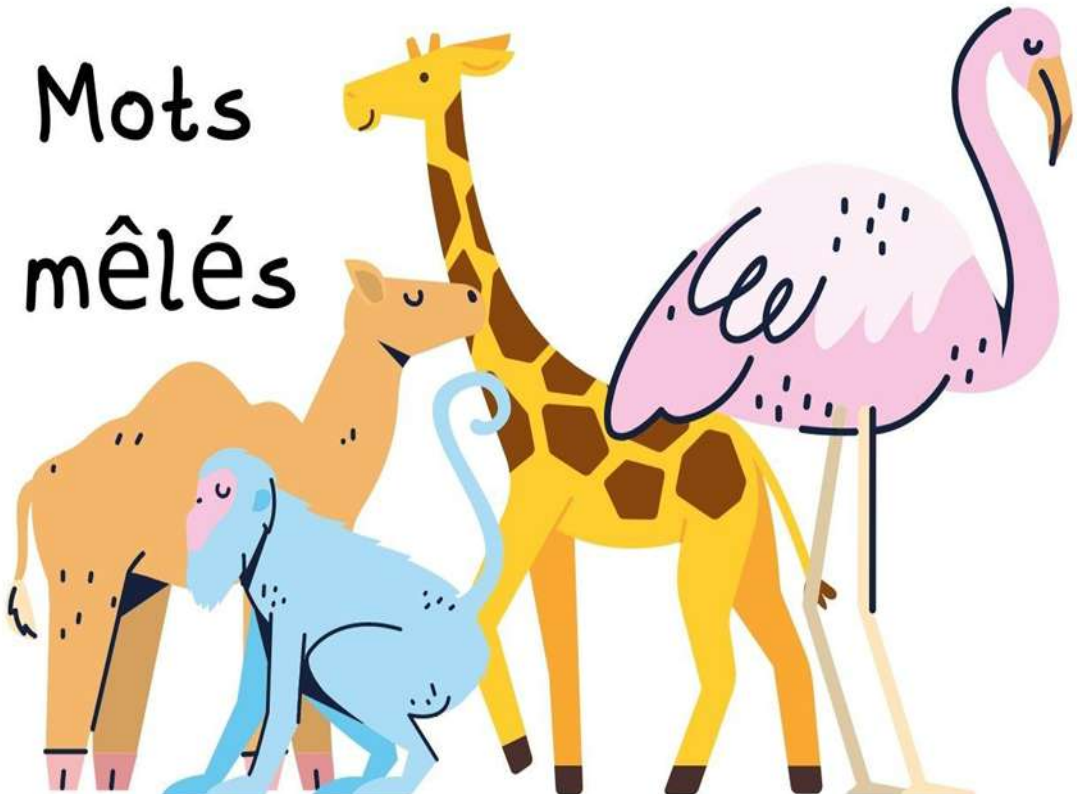
Exercice 1 : Mots mêlés des animaux de la savane

Trouvez les mots mêlés des animaux de la savane (à l'horizontale, à la verticale et en diagonale) puis, écrivez-les selon l'exemple donné :

LION - GIRAFE - ZEBRE - AUTRUCHE - ANTILOPE - CROCODILE - SINGE - DROMADAIRE

Y P U J U D Z U C C	<u>dromadaire</u>
<u>D R O M A D A I R E</u>	
J F B E N R R O Z A	
Ç P R P J Z C B C U	
G Z Y O Ç O M R U T	
I E I L D N O I L R	
R R U I E G N I S U	
A B L T D A S K D C	
F E O N M L Ç S P H	
E Z E A K N E S D E	

Mots
mêlés



Exercice 2 : Faites une recherche, puis remplissez le tableau ci-dessous selon l'exemple. Utilisez VRAI (V) /FAUX (F) :

Le pingouin habite en Afrique. ____ / ____
 Le serpent nage. ____ / ____
 Le perroquet vole. ____ / ____
 L'aigle court. ____ / ____
 Le crocodile habite en Afrique. ____ / ____
 Le requin mange de l'herbe. ____ / ____

?	 ...MANGE DE L'HERBE	 ...COURT	 ...VOLE	 ...NAGE	...HABITE EN AFRIQUE
LE LOUP... 	F	V	F	V	F
LE REQUIN ... 					
LE CROCODILE ... 					
L'AIGLE ... 					
LA TORTUE ... 					
LE PERROQUET ... 					
LE PINGOUIN ... 					
LE SERPENT ... 					

Exercice 3 : Devinettes

Trouvez les noms de ces animaux sauvages :

a) Il est gros. Il habite dans l'eau.

C'est l'hippopotame



b) C'est un poisson. Il a des dents.

C'est le _____



c) On l'appelle le roi des animaux.

C'est le _____



d) C'est un reptile. Il est dangereux.

C'est le _____



e) Il est noir et blanc. Il habite en Afrique.

C'est le _____



Exercice 4 : Associez l'animal à son habitat naturel



LE CHAMEAU



LE PERROQUET



LA TORTUE



LE SINGE



LA BALEINE



LE SERPENT



LE REQUIN



Exercice 5 : Au zoo

Lisez le petit texte, puis recopiez-le en écrivant les noms des animaux sauvages :

Au zoo

Au zoo, il y a beaucoup d'animaux. Un gros  **lion**. Une  qui mange des feuilles. Il y a un qui mange des bananes. Il y a un  qui mange du bambou et un  qui mange de l'herbe.

Le  habite dans l'eau. Le  habite dans la savane. Il est très dangereux ! La aussi.

FICHE PÉDAGOGIQUE

THÈME	5	Les animaux		
TITRE DE LA SÉANCE	Le règne des animaux			
TYPE	descriptif, argumentatif, interrogatif, ludique		DURÉE	145 mn
OBJECTIF	• S'exprimer sur les animaux d'une façon créative et ludique			
NIVEAU	A1	PUBLIC CIBLE	Jeunes adolescents (9-11 ans)	
COMPÉTENCES				
LINGUISTIQUES	COMMUNICATIVES / FONCTIONNELLES		SOCIOLINGUISTIQUES	
- nommer les animaux sauvages et les animaux domestiques - citer les lieux d'habitation des animaux sauvages et les continents - utiliser les verbes d'action (1^{er} groupe) - découper les mots en syllabes.	- comprendre et répondre à une question simple sur les animaux - présenter à l'oral un animal sauvage ou domestique - caractériser un animal domestique ou sauvage - développer son opinion critique sur les animaux et leur habitat - donner des ordres.		- découvrir les mots transparents liés aux animaux sauvages et leurs habitats sur les différents continents - découvrir les familles de différents animaux sauvages.	
CONNAISSANCES				
PRÉ-REQUIS	LINGUISTIQUES		SOCIOCULTURELLES	
habitats : mer ; terre ; montagne ; désert ; eau ; air ; jungle. continents : Afrique ; Amérique ; Océanie ; Europe ; etc. chiffres de 1 à 12 couleurs (vert, jaune, orange ...) adjectifs qualificatifs : petit ; grand ; rapide ; dangereux nourriture : de la viande, de l'herbe.	Lexique (animaux) : perroquet ; autruche ; hirondelle ; hibou ; dingo ; loup ; hyène ; puma ; jaguar ; lynx ; guépard ; baleine ; raie ; truite ; requin ; dauphin ; etc. (nourriture) : graines, bambou, poisson, plancton, vers, feuilles ... Grammaire : pronoms personnels ; articles ; adjectifs qualificatifs ; pluriel des noms et des adjectifs ; c'est un / une... ; verbes « avoir » ; « être » ; « sauter » ; « courir » ; « voler » ; « nager » ; « marcher » ; « ramper » ... ; les adverbes : « à gauche », « à droite », « en avant », « en arrière », « en bas » « en haut ». Actes de paroles : « Qu'est-ce que c'est ? » ; « C'est un ... » « Qu'est-ce que tu as ? » ; « J'ai un ... » « Qu'est-ce qu'il mange ? » ; « Il mange ... ».		- les habitats des animaux et les continents - les familles d'animaux - les animaux typiques et rares et leur habitat - la chaîne alimentaire des animaux (les animaux herbivores et carnivores) - Ludo.	
ACTIVITÉS LANGAGIÈRES		CO/CE/ EO / EE		
MODALITÉS	travail collectif, individuel, en binômes, en groupes, jeux et danses en groupes, en équipes, exercices en ligne, quiz	SUPPORT ET MATÉRIEL UTILISÉS	Internet, affiche, imagier, cartes animaux, QR codes des chansons, photocopies, verre en plastique, fiche élève, TBI, télévision, téléphones portables, ordinateur, Ludo	

FICHE ENSEIGNANT

D é r o u l e m e n t	Étapes méthodologiques	Modalités		Durée
		Modalité de travail	Support	
	Activité 1 : Passe-moi ton verre animalier C'est un jeu de révision sur les animaux sauvages. Il y a autant de verres que d'élèves. Chaque verre contient une image (un bout de papier plié) d'un animal sauvage. Les élèves sont assis en cercle ou les uns à côté des autres et se passent les verres en plastique, dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enseignant dit STOP et les verres arrêtent de tourner. Chacun vérifie ce qu'il y a dans son verre et dit le nom de l'animal qui est à l'intérieur. Comme ce jeu ne dure pas longtemps, on peut le répéter autant de fois que l'on veut, de manière à ce que chaque élève ait l'occasion de prononcer au moins 3 ou 4 animaux différents. Ex : « <i>Qu'est-ce que tu as ?</i> » « <i>J'ai un lion</i> ».	Travail collectif /individuel	Verres en plastique Annexe 5	5 mn
	Activité 2 : Jeu de mémorisation – gestes Les élèves sont debout et en cercle. Ils se regardent les uns les autres et sont attentifs. Le premier qui commence le jeu fait un petit geste qui pourrait caractériser un animal (ex : se gratter la tête – un singe). Le deuxième imite le geste et introduit un autre geste. Le troisième imite les deux précédents et ajoute le sien, etc. Celui qui n'arrive pas à mémoriser tous les gestes dit « <i>Pardon !</i> » et sort du jeu. Alors, on recommence. On peut adapter la vitesse. De même, celui qui s'attarde trop, dit également « <i>Pardon !</i> » et sort du jeu.	Travail individuel		5 mn
	Activité 2a : Jeu de mémorisation – mots Le même jeu que le précédent mais maintenant, on utilise des mots à la place des gestes. Dans ce cas : le nom des animaux. Donc, les élèves sont debout et en cercle. Ils sont attentifs et s'écoutent les uns les autres. Le premier qui commence dit : « <i>Dans le zoo, il y a...</i> » (et il choisit son animal). Selon le niveau, ils peuvent prononcer juste les noms des animaux qu'ils ont mémorisés en cours. Le deuxième répète le nom du premier et ajoute un autre nom d'animal.	Travail individuel		5 mn

D é r o u l e m e n t	Le troisième répète les deux précédents et ajoute le sien, etc. Celui qui n'arrive pas à mémoriser tous les noms qui s'enchaînent dit « <i>Pardon !</i> » et sort du jeu. Puis, on recommence.			
	Activité 3 : Les quatre familles d'animaux L'enseignant dit aux élèves qu'ils vont jouer au Ludo (cf. Annexe 1). Il explique le jeu et donne la consigne. L'aire de jeu contient 4 « maisons », un parchemin composé de 84 cases et au milieu, une zone centrale (le royaume des animaux), où le jeu se termine. Le but du jeu est que tout le monde arrive à une destination spécifique. Pour jouer, il faut 4 groupes. Chaque groupe contient quatre élèves. Pour créer des groupes, l'enseignant tire des cartes-images (cf. Annexe 1a) et tous prononcent le lexique à haute voix. L'équipe gagnante est celle qui arrive la première à introduire ses pions dans la zone centrale. Les quatre groupes représentent 4 <i>familles</i> d'animaux : Famille des chats (puma – jaguar – lion – lynx) Famille des reptiles (crocodile – lézard – serpent – tortue) Famille des poissons (raie – dauphin – piranha – requin) Famille des oiseaux (hibou – autruche – perroquet – hirondelle) Instructions : Au début de la partie, chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le plus fort dé, entame la partie. Chaque équipe commence avec ses 4 pions (animaux d'une famille) sur la case « MAISON ». À chaque tour, le joueur qui joue lance son dé et déplace son pion (animal) autant de cases qu'indiquées sur le dé dans la mesure du possible (de 1 à 6). Ensuite, le tour de jouer passe aux autres joueurs en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Règles du jeu : Si le joueur obtient un 6, il a le droit de rejouer (il lance à nouveau) après avoir déplacé son pion. S'il arrive à une case avec une question, il répond à la question ou bien il s'adresse aux membres de son équipe pour qu'ils l'aident. S'il trouve la bonne réponse, il avance d'une case et a le droit de rejouer (de lancer à nouveau le dé). S'il ne trouve pas la réponse, le joueur est obligé de reculer de deux cases (de revenir en arrière de deux cases).	Travail en 4 groupes	Annexe 1- jeu de Ludo (photocopie proposée ou un Ludo original adapté aux besoins) Annexe 1a 16 pions de Ludo de 4 couleurs (bleu, vert, rouge, jaune) 1 dé	20 mn

D é r o u l e m e n t	Si le pion d'un joueur tombe sur une case déjà occupée par le pion d'un autre joueur, on dit « qu'il mange le pion ». Le pion mangé doit retourner à la case « MAISON » et le joueur qui l'a capturé pourra avancer de 2 cases. Si le joueur tombe sur une case « trou », il doit reculer de 5 cases et s'il tombe sur une « bombe » il doit retourner à la case « MAISON ». La case qui contient une « étoile » mène le joueur directement dans le royaume des animaux. L'équipe gagnante est celle qui arrive la première à destination (c'est-à-dire, dans « le royaume des animaux » où les animaux ne sont plus en danger).			
	Activité 4 : « Le lion a dit ... » (CO) On commence l'activité avec la question : « <i>Qui est le roi des animaux ?</i> ». On répond : « <i>Le lion</i> ». On explique aux élèves qu'on va jouer à un jeu où tout le monde doit obéir aux règles données par le lion. Pour ce niveau, c'est l'enseignant qui prend le rôle du lion. C'est lui qui prononce les ordres, il est le meneur du jeu et les autres élèves suivent ses ordres. Règle du jeu : Il faut obéir aux commandes sans être dupé. Tous les joueurs se tiennent devant le meneur de jeu pour écouter ses ordres, mais ils doivent seulement suivre les ordres qui sont précédés de « <i>Le lion a dit...</i> ». Les ordres doivent être centrés autour de gestes simples ou être des actions précises telles que « <i>Le lion a dit : sautez !</i> » ou « <i>Le lion a dit : courez !</i> ». Optionnel : Le meneur de jeu fait les mêmes gestes (suit les mêmes ordres) pour familiariser les élèves avec les verbes d'action. Idées de commandes liées au thème : <i>faites la grenouille ; agissez comme un chien ; miaulez ; agissez comme un serpent ; faites du cheval ; dandinez-vous comme un pingouin ; volez comme une aigle ; marchez sur vos genoux ; comportez-vous comme un singe ; nagez comme un poisson ; chantez comme un coq ; etc.</i> Idées de commandes simples : <i>levez les bras ; touchez vos oreilles ; remuez votre nez ; touchez vos genoux ; touchez vos épaules ; fermez vos yeux ; ouvrez la bouche ; sautez ; etc.</i>	Travail collectif /individuel Aire de jeu : la classe		10 mn

D é r o u l e m e n t	Idées de commandes plus complexes : <i>touchez votre pied droit ; touchez votre épaule gauche avec votre main droite (et ses déclinaisons) ; étirez-vous vers le ciel ; tenez-vous sur un pied ; touchez-vous le dessus de votre tête ; tournez sur vous-même ; sautez 3 fois en l'air ; croisez vos doigts de la main ; tirez la langue ; tapez des mains 1 fois, tapez des mains 2 fois, tapez des mains 3 fois ; applaudissez ; faites une grimace ; etc.</i> Instructions : « <i>Tout le monde est prêt pour jouer à « Le lion a dit ? », D'accord ? Tout le monde connaît les règles ? Non ? C'est simple, personne ne fait rien à moins que le lion (moi) le dise, et si le lion le dit, vous devrez le faire ! Si vous vous trompez, vous devrez quitter la partie. Vous êtes prêts ? Ok ! Nous allons commencer... »</i> NB : Expliquer le jeu en langue maternelle, si le niveau le demande.			
	Activité 5 : Usine de phrases vraies ou fausses Il y a deux lots de cartes (lot de noms et de verbes d'action écrits à la troisième personne du singulier). Les élèves tirent au hasard une carte de chaque lot: Lot 1 : Noms (<i>une girafe ; une vache ; un singe ; un chien...</i>) en jaune (pour les noms au masculin) en vert (pour les noms au féminin) Lot 2 : Verbes (verbes d'action à la 3^e personne du singulier : <i>vole ; marche ; saute ; nage ; plonge ; grimpe ; rampe ; court ; chante ; donne du lait (de la laine) ; chasse ; fait des grimaces...</i>). Tous ces verbes sont en bleu. Chaque élève constitue une phrase avec les deux mots des deux cartes des deux lots. Ex : L'élève tire le nom « Un éléphant » (Lot 1) et le verbe « nage » (Lot 2). Il prononce la phrase à haute voix et les autres élèves lui répondent VRAI / FAUX Ex : « <i>Un éléphant nage !</i> » - « <i>FAUX !</i> » L'enseignant réplique : « <i>Alors, qu'est-ce qu'il fait ?</i> » et les élèves lui donnent la bonne réponse : « <i>Il marche !</i> » Si la phrase est juste on peut la coller sur le mur de la classe.	Travail individuel	Bouts de papier (de préférence en couleur) 2 boîtes en carton	10 mn

D é r o u l e m e n t	NB : On peut modifier les lots selon le niveau. Ex : Introduire des adjectifs qualificatifs (grand / petit, dangereux / en danger, domestique / sauvage, rapide / lent, carnivore / herbivore, aquatique, mignon, amical, etc.)			
	Activité 6 : Il est comment ton animal ? Comptine : « Avec un gros nez » Pour introduire l'activité de CO, on commence avec une comptine (cf. QR code/lien dans Ressources – Comptine : « Avec un gros nez »). Comme la comptine est répétitive, elle est donc facile à mémoriser. On encourage les élèves à la chanter immédiatement. Ils chantent, ils font des gestes et imitent les sons. Lors de la deuxième répétition, on propose aux élèves de chanter la chanson en remplaçant les animaux de la chanson (un chien, un chat, une vache, un cochon) par des animaux sauvages. Au préalable, on demande aux élèves quels sont les animaux sauvages qui possèdent un gros nez et l'on utilise le support pédagogique (les affiches, les cartes) afin de leur donner une idée. Consigne : On va chanter la chanson avec d'autres animaux ! « <i>Quel animal sauvage a un gros nez ?</i> » Les élèves proposent 4 animaux et leurs cris respectifs. « <i>Le tigre ?</i> » ; « <i>Qu'est-ce qu'il fait ?</i> » ; « <i>Il fait grrrrr</i> » ... Ex : « <i>C'est un tigre – grrrrrr, c'est un tigre – avec un gros nez</i> » Jeu de révision (CO) Les élèves tirent au hasard des cartes avec des animaux (cf. Annexe 5 et Annexe 5a). Ils font la queue et l'enseignant se tient devant eux. Ils doivent se déplacer à gauche (Si c'est OUI) ou à droite (Si c'est NON). Optionnel : Introduire des panneaux. Ensuite, l'enseignant prononce des phrases courtes, comme par ex. « <i>Ton animal habite à la ferme !</i> ». Ceux qui ont tiré des cartes avec les animaux domestiques choisissent de se déplacer vers la gauche et les autres vers la droite. L'enseignant fait des gestes pour faciliter la compréhension. Il vérifie et pose des questions à ceux qui ont choisi OUI (NON) : Ex : « <i>Qu'est-ce que tu as ?</i> » ; « <i>J'ai un lion</i> » ; « <i>Tu as raison ! Il n'habite pas à la ferme. Il habite dans la savane</i> ».	Travail collectif/individuel	Annexe 5 Annexe 5a	10 mn

D'autres exemples de phrases : Ton animal a de grosses dents ! Ton animal est rapide ! Ton animal est domestique/sauvage ! Ton animal habite dans la forêt/ dans l'eau / le désert ! Ton animal donne du lait ! Ton animal vole / saute / nage ! Ton animal est carnivore/herbivore ! Ton animal habite en Asie ! Ton animal est dangereux ! Ton animal est gris / blanc / noir... Ton animal est aquatique ! Ton animal est en danger. Etc.			
Paroles de la comptine « Avec un gros nez » : 	<i>C'est un chien Ouah, ouah, ouah C'est un chien Avec un gros nez</i> <i>C'est un chat - Miaou, miaou C'est un chat Avec un gros nez</i> <i>Un chien et un chat Avec un gros nez Ce n'est pas souvent Qu'on en voit passer (bis)</i>	<i>C'est une vache - Meuh C'est une vache Avec un gros nez Un cochon - Ron, ron, ron Un cochon</i> <i>Avec un gros nez.</i> <i>Une vache, un cochon Avec un gros nez Ce n'est pas souvent Qu'on en voit passer (bis)</i>	
Activité 7 : Micro-trottoir des animaux Les élèves sont divisés en 2 groupes : Groupe P (parents) et groupe E (enfants). On distribue des cartes à chaque élève et on leur donne la consigne. On explique qu'il y a un groupe P qui sont des animaux parents (ils savent ce qu'ils sont mais ils doivent découvrir ce qu'ils mangent) et l'autre, le groupe E, les animaux enfants (ils doivent découvrir eux-mêmes qui ils sont). Des « enfants » doivent trouver leur « parent » en posant des questions. On peut écrire ces questions sur le tableau : Ex : P : « Où habites-tu ? » E : « Qu'est-ce que tu manges ? » Tous les élèves sont debout et se promènent dans la classe en essayant de trouver leur paire. Ils s'orientent selon les informations qu'ils ont sur leur carte.	Travail en 2 groupes	Annexe 4	

L'enseignant écrit sur les cartes qu'il va distribuer aux élèves les informations suivantes :

PARENT (P)	ENFANT (E)
Tu es...	Tu es ?
Tu habites...	Tu habites...
Tu manges ?	Tu manges...
(les deux premiers indices sont donnés, il doit trouver ce qu'il mange)	(les deux derniers indices sont donnés, il doit trouver qui il est)

(P-E) une girafe	en Afrique	des feuilles
(P-E) un lion	en Afrique	des zèbres
(P-E) une baleine	dans la mer	du plancton
(P-E) un requin	dans la mer	des
(P-E) un tigre	en Inde	phoques
(P-E) un panda	en Chine	des cerfs
(P-E) un ours polaire	au pôle Nord	du bambou
(P-E) un pingouin	au pôle Sud	du poisson
(P-E) un cochon	à la ferme	du poisson
(P-E) une poule	à la ferme	tout
(P-E) une vache	à la ferme	des graines
(P-E) un loup	dans la forêt	de l'herbe
(P-E) un ours	dans la forêt	des
		moutons
		tout

Il distribue les cartes aux élèves et ils trouvent l'information qui leur manque. Tous les élèves sont debout et se promènent dans la classe en essayant de trouver leur binôme. Ils s'orientent selon les informations qu'ils ont sur leur carte et se posent des questions entre eux. L'enseignant peut les aider en les encourageant et en leur posant des questions :

Ex : « Qui mange de l'herbe ? »
« Qui habite à la ferme ? »

Les élèves qui trouvent leur binôme s'assoient à part jusqu'à ce que tous les **Enfants** trouvent leur **Parent**. Quand toute la classe est assise, chaque binôme demande aux autres de deviner ce qu'ils sont en posant des questions sur le tableau.

Ex : Le binôme dit : « *On habite dans la mer. On mange du plancton* ».

Les autres posent la question : « *Vous êtes... ?* » ;
« *Oui / Non* ».

NB : L'enseignant choisit le nombre d'animaux et le type qu'il va introduire dans le jeu. Il faut bien avoir en vue le nombre de joueurs. S'il y a un nombre d'élèves impair, il faut qu'il soit dans le groupe des E, c'est-à-dire, si on a 7 P on peut avoir 8E (2E pour 1P)

D é r o u l e m e n t	Activité 8 : Jeu de l'escargot On divise les élèves en 4 groupes. On distribue un jeu de l'escargot (photocopies) à chaque groupe (cf. Annexe 2). Chaque élève de chaque groupe, jette le dé et chacun joue à tour de rôle et avance vers la case « ARRIVÉE ». Dans chaque case, il y a une image d'un animal domestique ou sauvage. Si l'élève devine le nom de l'animal, il obtient un point et a le droit d'avancer. S'il ne devine pas le mot, il reste sur sa case. Les autres élèves du groupe n'ont pas le droit de l'aider. À chaque animal deviné, l'élève comptabilise un point. À la fin du jeu, le premier élève du groupe qui arrive sur la case « ARRIVÉE » crie « Arrivée ! » et le jeu s'arrête pour tous les groupes. Ensuite, on compte les points de tous les élèves du groupe et le groupe qui a le plus de points a gagné. NB : L'enseignant peut introduire d'autres animaux à réviser et modifier le jeu selon ses besoins.	Travail collectif / en groupes / individuel	Annexe 2 1 dé Pions de Ludo	10 mn
	Activité 9 : L'âne et sa queue Pour introduire les directions (<i>à gauche ; à droite ; tout droit ; en bas ; en haut ; en avant ; en arrière</i>), l'enseignant propose aux élèves de jouer un jeu collectif appelé « Le jeu de la queue de l'âne ». Avant de jouer, l'enseignant affiche une grande image (A3 ou flipchart) d'un âne sur le tableau (cf. Annexe 6) ou sur le mur de la classe à un endroit où rien ne gêne le parcours de l'élève vers l'âne. Il distribue « les queues » aux élèves qu'ils doivent décorer et y inscrire leur prénom. L'enseignant explique le jeu, nomme les directions plusieurs fois pour que les élèves arrivent à mémoriser le lexique et il organise le jeu. Les élèves doivent se ranger les uns derrière les autres, en file indienne, et leur tâche sera de s'orienter dans l'espace pour attacher la queue manquante sur l'image de l'âne, mais avec les yeux bandés. Pour cela, ils doivent écouter les instructions données par la classe (ou celles données par l'enseignant). Le premier joueur qui commence tourne trois fois sur lui-même, puis, il essaye de s'orienter en écoutant les directions que les autres lui donnent. Les élèves avec l'enseignant prononcent les directions à haute voix et dirigent le joueur pour qu'il puisse accomplir sa tâche. Une fois la queue attachée, le joueur se positionne derrière le dernier joueur et participe activement en guidant les autres joueurs.	Travail individuel/ collectif	Annexe 6 Papier Ciseaux Feutre Pâte à fixe Crayons de couleur	15 mn

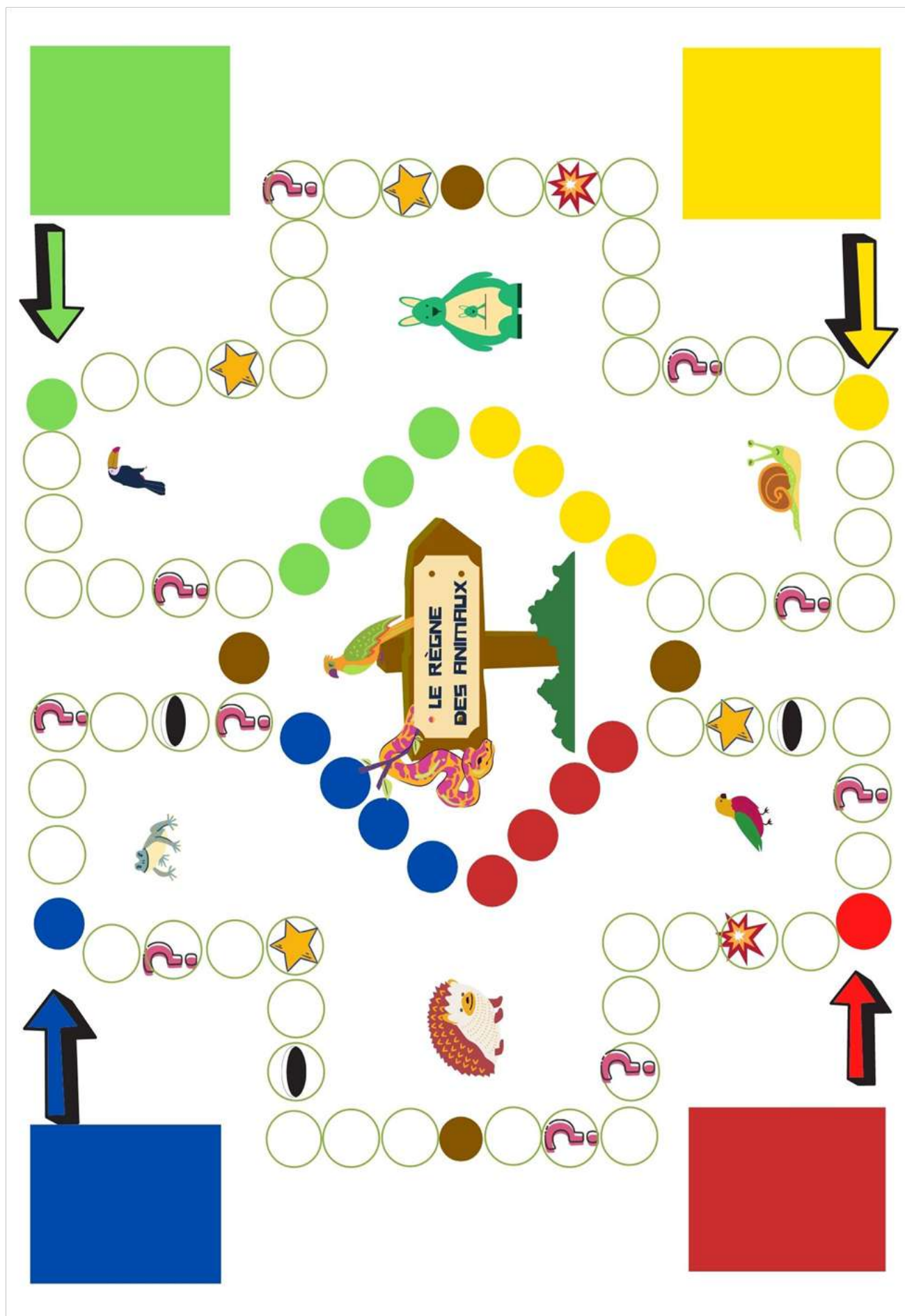
D é r o u l e m e n t	Activité 10 : Le Labyrinthe L'enseignant divise les élèves en trois équipes et distribue les photocopies (cf. Annexe 4). Dans chaque équipe, il y a un joueur qui trace la ligne et les autres qui donnent les instructions (prononcent les directions) et le dirigent à travers le labyrinthe. L'objectif du jeu est que chaque « animal » arrive au plus vite jusqu'à sa nourriture préférée. Celui qui trace la ligne peut avoir les yeux bandés mais ce n'est pas obligatoire. Même s'il peut voir, il ne pourra pas se diriger sans les instructions dites par son équipe. Ex : si les élèves lui disent « <i>À gauche</i> », il trace une ligne « à gauche » de façon continue, sans se poser de questions, jusqu'à ce que les autres lui disent « <i>Stop</i> ». Ex : « <i>tout droit, tout droit – STOP – à gauche – à gauche – tout droit – STOP ...</i> » Il obéit totalement aux directions de son équipe. Si son équipe se trompe dans les instructions, c'est à elle de devoir se corriger afin de trouver la bonne direction / le bon chemin. Quoiqu'il en soit, l'élève qui trace la ligne ne doit pas lever son stylo / feutre même s'il y a des erreurs et qu'il doit revenir sur cette trace / sa ligne. En arrivant à destination, les rôles changent et maintenant c'est un autre élève qui doit faire le parcours en traçant une ligne mais en utilisant une autre couleur. L'équipe gagnante est celle qui trouve le chemin à travers le labyrinthe et qui a fait le moins de traces inutiles, « perdues ». NB : Il est possible de jouer à ce jeu sur un TBI. Alors, il y a un joueur qui trace la ligne les yeux bandés et tous les autres lui donnent des instructions.	Travail en 3 équipes	Annexe 7 Feutres de différentes couleurs	10 mn
	Activité 11 : Inventer des animaux qui n'existent pas Domino de syllabes On propose cette activité aux élèves en tant qu'atelier créatif de dessin. Les noms des animaux sont divisés en syllabes (deux syllabes) (cf. Annexe 3). Première étape : révision du vocabulaire : Les élèves relient correctement les syllabes pour obtenir les véritables noms des animaux. Deuxième étape : ils font des combinaisons libres afin d'inventer de nouveaux noms (qui n'existent pas). Ces mots « désignent » des animaux imaginaires (inventés). Pour cela, ils utilisent l'Annexe 4 et s'orientent selon les couleurs (les combinaisons se font uniquement couleur jaune + couleur verte).	Travail individuel / en groupes / en binômes	Annexe 3 Feuilles Feutres Crayons	10 mn

D é r o u l e m e n t	Ex : Si on combine MOU – TON / TI – GRE. On obtient un nouveau mot comme par ex : MOUGRE / TITON. Les élèves inventent une histoire et décrivent leur animal. Ils peuvent aussi les présenter avec un dessin. C'est plus amusant s'ils travaillent par paires. Ainsi, chaque groupe (paire) présente son animal par un dessin. L'enseignant les incite à parler en posant des questions. Ex : « <i>Comment s'appelle cet animal ?</i> » (Le « <i>mougre</i> »). « <i>Il est rapide ou lent ?</i> » « <i>Qu'est-ce qu'il fait ?</i> » « <i>Pouvez-vous imiter son cri ?</i> » « <i>Qu'est-ce qu'il mange ?</i> ». (Le « <i>mougre</i> » habite en Asie. Il est rapide et il donne de la laine orange. Le mougre mange des loups).			
	Activité 12 : Monsieur Crocodile C'est un jeu de course. L'enseignant invite un élève à jouer le rôle du crocodile, puis il explique le jeu. Toute la classe y participe. Tous les joueurs sauf celui qui est choisi comme étant M. Crocodile (Mme Crocodile) se tiennent côte à côte. M. Crocodile se place en face de tous les autres joueurs et au milieu de l'aire de jeu. Les joueurs demandent à M. Crocodile : « <i>S'il vous plaît M. Crocodile, quelle est votre couleur préférée ?</i> ». M. Crocodile choisit une couleur, la prononce à haute voix et les joueurs portant cette couleur sont sûrs de pouvoir passer de l'autre côté « de la rivière », c'est-à-dire une ligne imaginaire sur l'aire du jeu qui sépare les joueurs de la zone « protégée » par M. Crocodile (son domaine). Ex : Si M. Crocodile dit « BLEU ! », tous les élèves portant du bleu sur eux peuvent traverser et les autres qui ne portent pas la couleur sélectionnée doivent courir dans la salle pour ne pas être attrapés par M. Crocodile. Le joueur attrapé devient le prochain M. Crocodile et le jeu recommence. Si M. Crocodile n'attrape personne, le tour continue avec une autre couleur, etc. NB : Prévoir un espace plus spacieux comme la cour de l'école, la salle de sport etc. Pour choisir M. Crocodile, on peut utiliser la comptine enfantine « Am stram gram » (cf. QR code / lien dans Ressources).	Travail collectif		10 mn

Paroles de la comptine enfantine « Am stram gram » 	<i>Am stram gram Pic et pic et colégram Bour et bour et ratatam Am stram gram Pic</i>
Exercices en ligne :	• Dictée – Hirondelle : https://tinyurl.com/4bjj27s7 • Jeu – quel est cet animal : https://tinyurl.com/mnduub5s
Lire et découvrir :	• TV5Monde - Darwin : la théorie de l'évolution : https://tinyurl.com/5y53p247 • Jeu « Tidou » – déplacer la souris pour trouver le fromage : https://tinyurl.com/azp6nu3u
Ressources à utiliser :	• Chanson « Avec un gros nez » : https://tinyurl.com/3kknaeka • Chanson « Am stram gram » : https://tinyurl.com/64ucppvz • Quizlet : « Les verbes d'action et les animaux » : https://tinyurl.com/y676ew65
Aller plus loin :	• JEU DES 7 FAMILLES Les animaux – de la ferme / à la maison / dans la savane / les insectes / les oiseaux / sur la banquise. Comment jouer ? Il faut : 42 cartes composées de 7 familles et de 2 à 6 joueurs. Le but du jeu : réussir à réunir le plus de familles complètes. Règles : Tout d'abord, un des joueurs distribue 7 cartes à tous les participants. Le reste des cartes font office de pioche. Pour commencer une partie, le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : Dans la famille Dupont, je voudrais le père). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit la donner au joueur qui a posé la question. S'il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte. Si lors de la pioche, le joueur tire la carte qu'il souhaite, il doit dire à voix haute « Bonne pioche ! » et peut ainsi rejouer en redemandant une autre carte à l'un des joueurs. S'il ne pioche pas la carte voulue, il passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de demander une carte de son choix. Attention ! Un joueur ne peut demander qu'une seule carte de famille s'il en possède déjà une (de la même famille) dans son jeu. Si un joueur possède toute une famille (les 6 cartes), il pose ses 6 cartes de la même famille devant lui et la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher. Ne reste alors plus qu'à compter le nombre de familles complètes que chaque joueur possède. • Ressources gratuites à imprimer sur : https://dessinemoiunehistoire.net/jeu-7-familles/

FICHE ÉLÈVE

Annexe 1 : Ludo



Légende du jeu



Vous pouvez immédiatement entrer dans le règne des animaux



Donnez la réponse correcte et déplacez-vous deux cases en avant



Désolé! L'explosion vous oblige à revenir au départ et à recommencer



Désolé! Vous êtes tombé dans le trou. Reculez de cinq cases



Vous êtes devant le royaume des animaux. Entrez, s'il vous plaît!

Questions

Nomme 3
animaux
domestiques

Où habite le
kangourou?

Qui a une
trompe?

Nomme 3
animaux
sauvages

Nomme 2
animaux de
la ferme

Où habite le
grizzli?

Où habite
l'ours
polaire?

Quel animal
est ton
meilleur
ami?

Nomme 2
animaux de
la savane

Qui est le roi
des
animaux?

Quel animal
fait meuh?

Quel animal
fait
cocorico?

Nomme 2
animaux de
la jungle

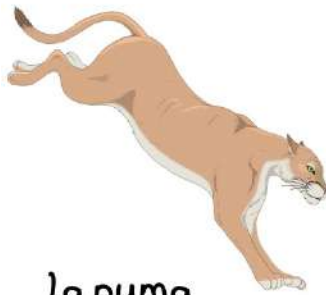
Quel animal
adore les
carottes?

Nomme un
animal qui
donne du lait

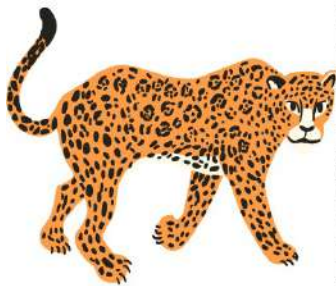
Quel animal
donne de la
laine?

QUATRE FAMILLES D'ANIMAUX

CHATS



lapuma



lejaguar



lelion



lelynx

REPTILES



le crocodile



le lézard

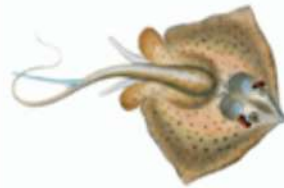


le serpent

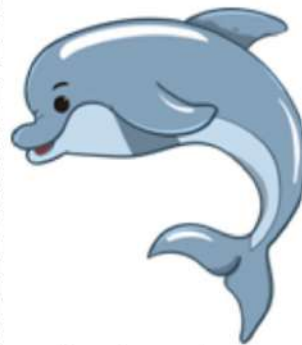


la tortue

POISSONS



laraie



le dauphin



le piranha



le requin

OISEAUX



le hibou



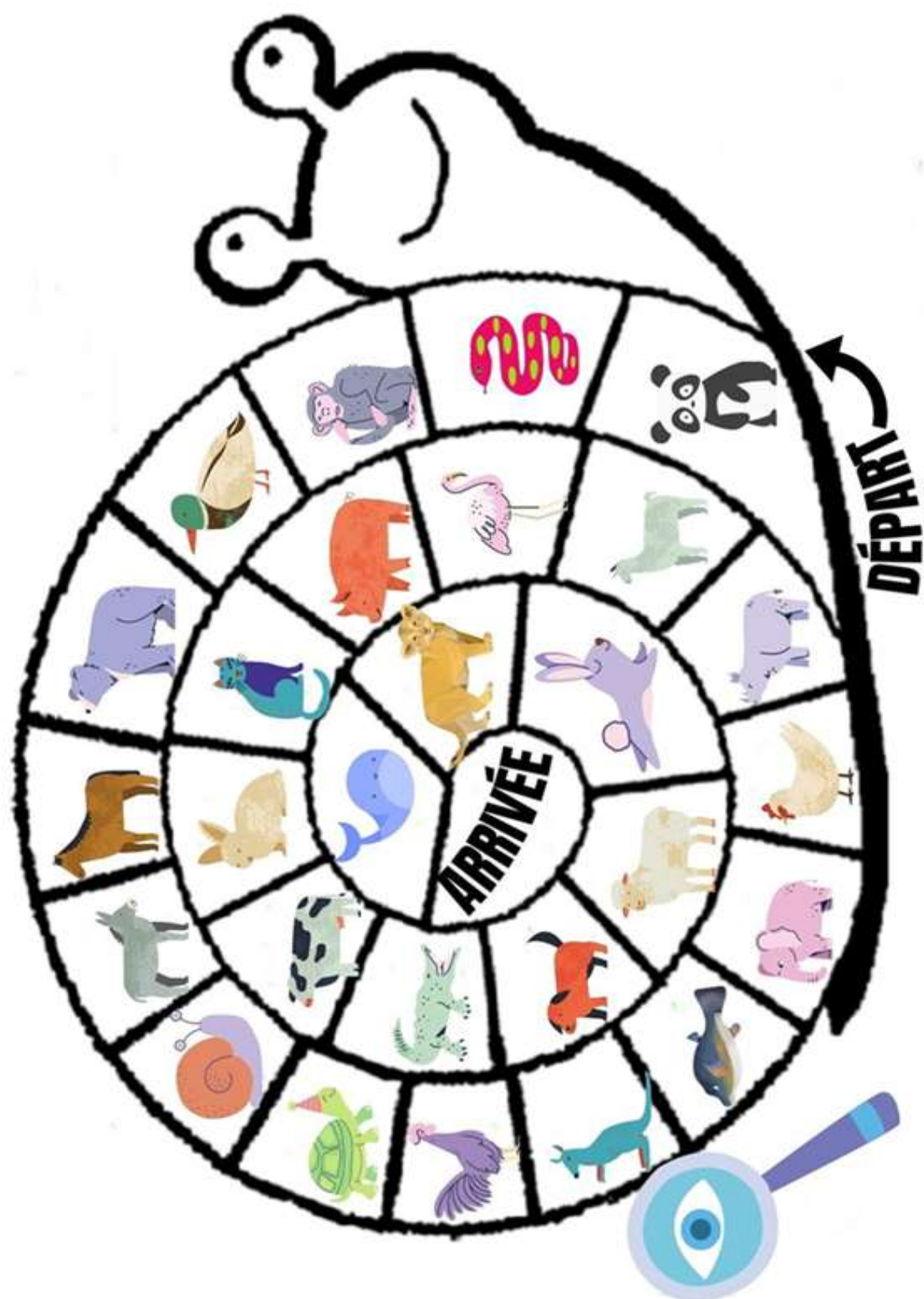
l'autruche



le perroquet



l'hirondelle



Dominos de mots



LI	ON	PAN	DA
MOU	TON	LA	PIN
PIN	GOUIN	KOA	LA
CHE	VAL	CA	NARD
GUÉ	PARD	SER	PENT
CO	CHON	CHA	MEAU
SIN	GE	TOR	TUE

P

TU ES

TU HABITES

TU MANGES

TU ES

TU HABITES

TU MANGES

TU ES

TU HABITES

TU MANGES

E

TU MANGES

TU HABITES

TU ES

TU MANGES

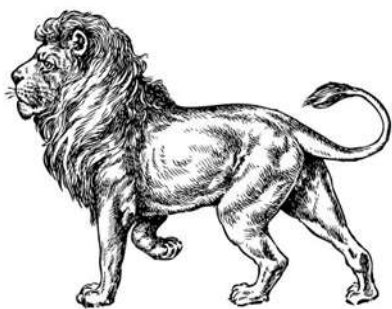
TU HABITES

TU ES

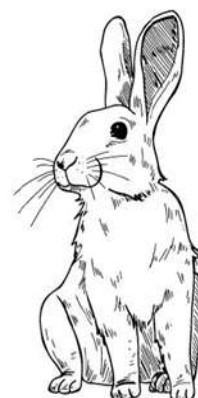
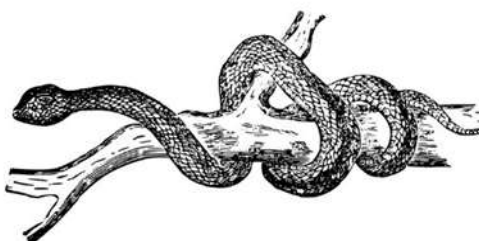
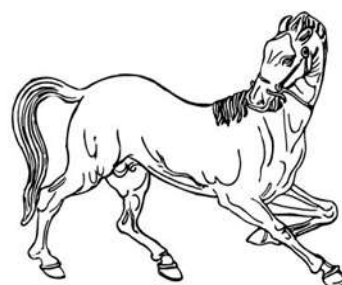
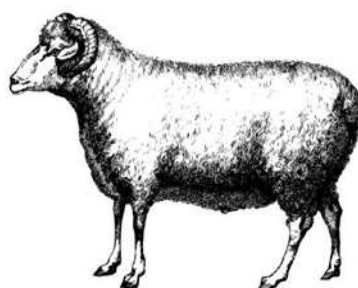
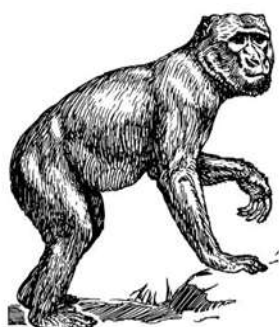
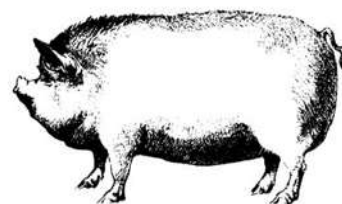
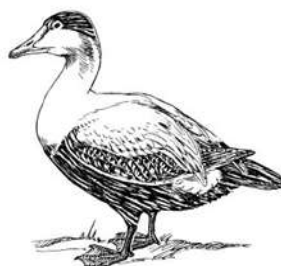
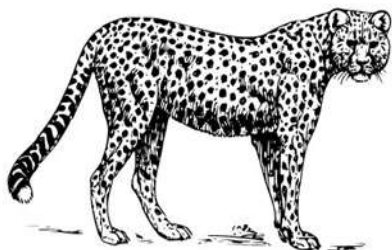
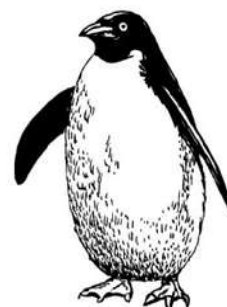
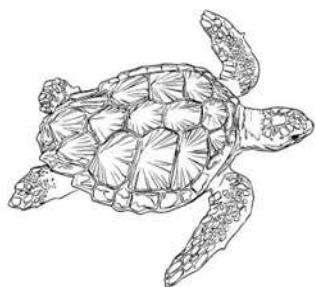
TU MANGES

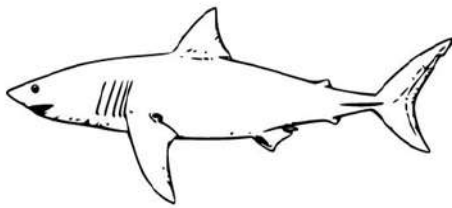
TU HABITES

TU ES



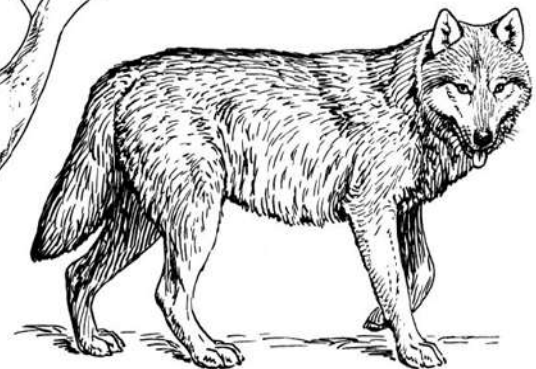
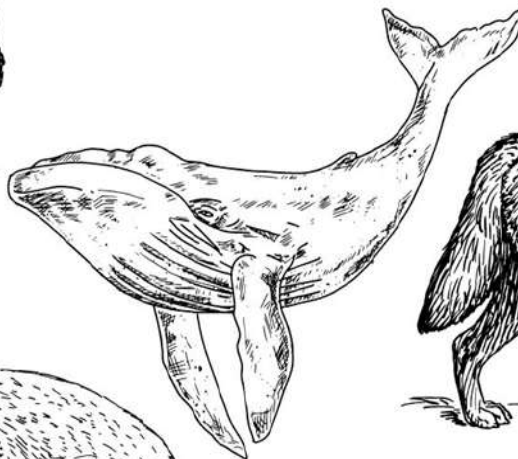
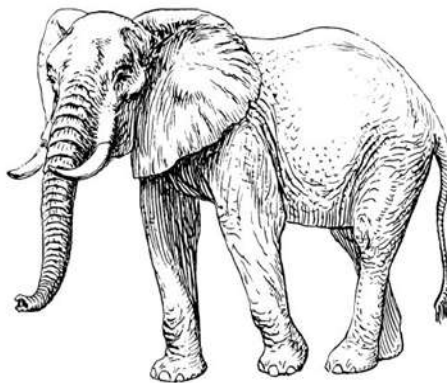
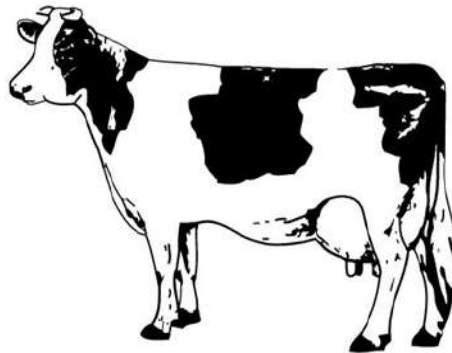
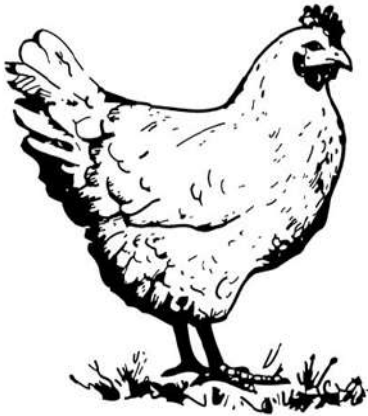
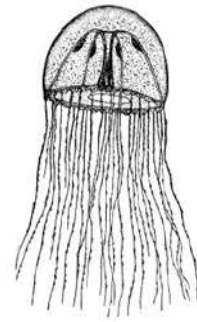
Annexe 5
Imagier



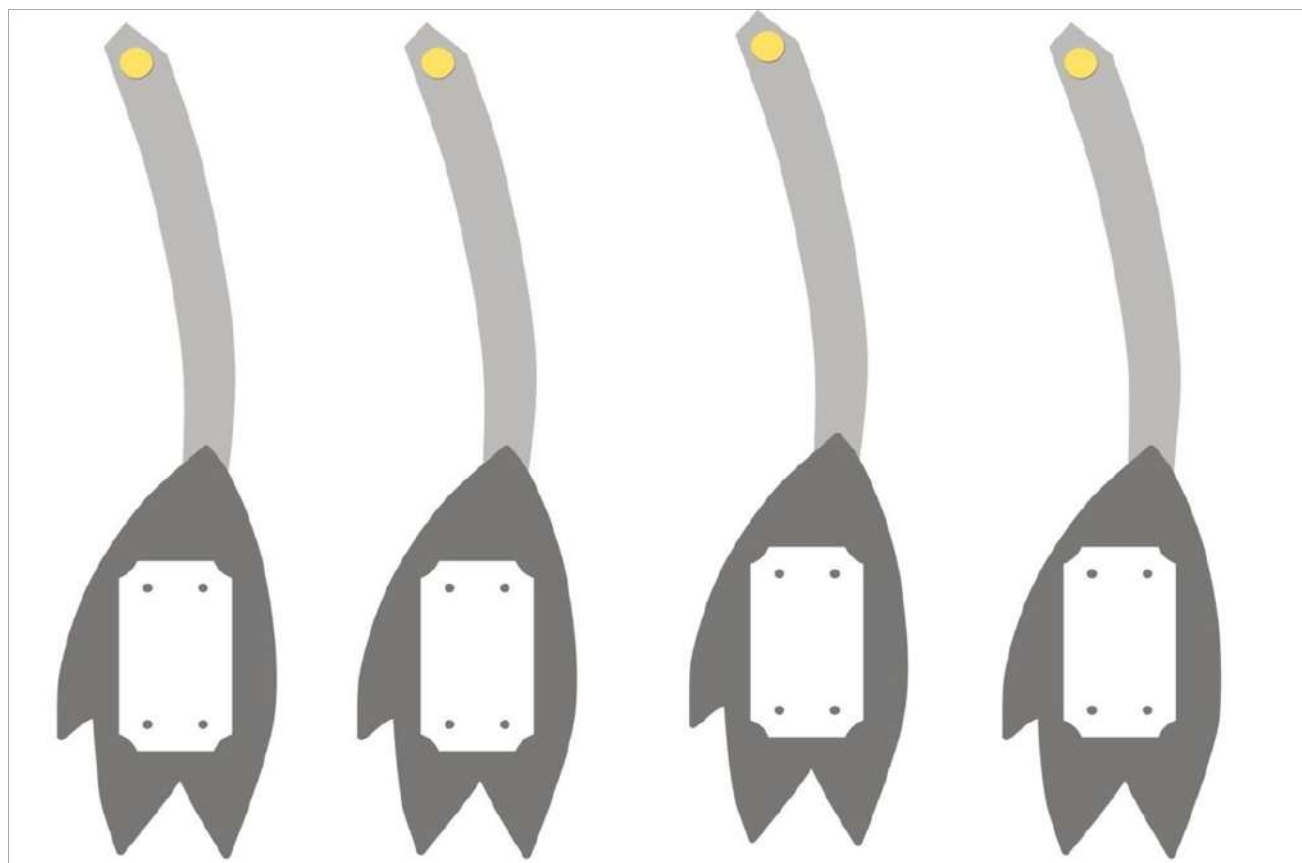
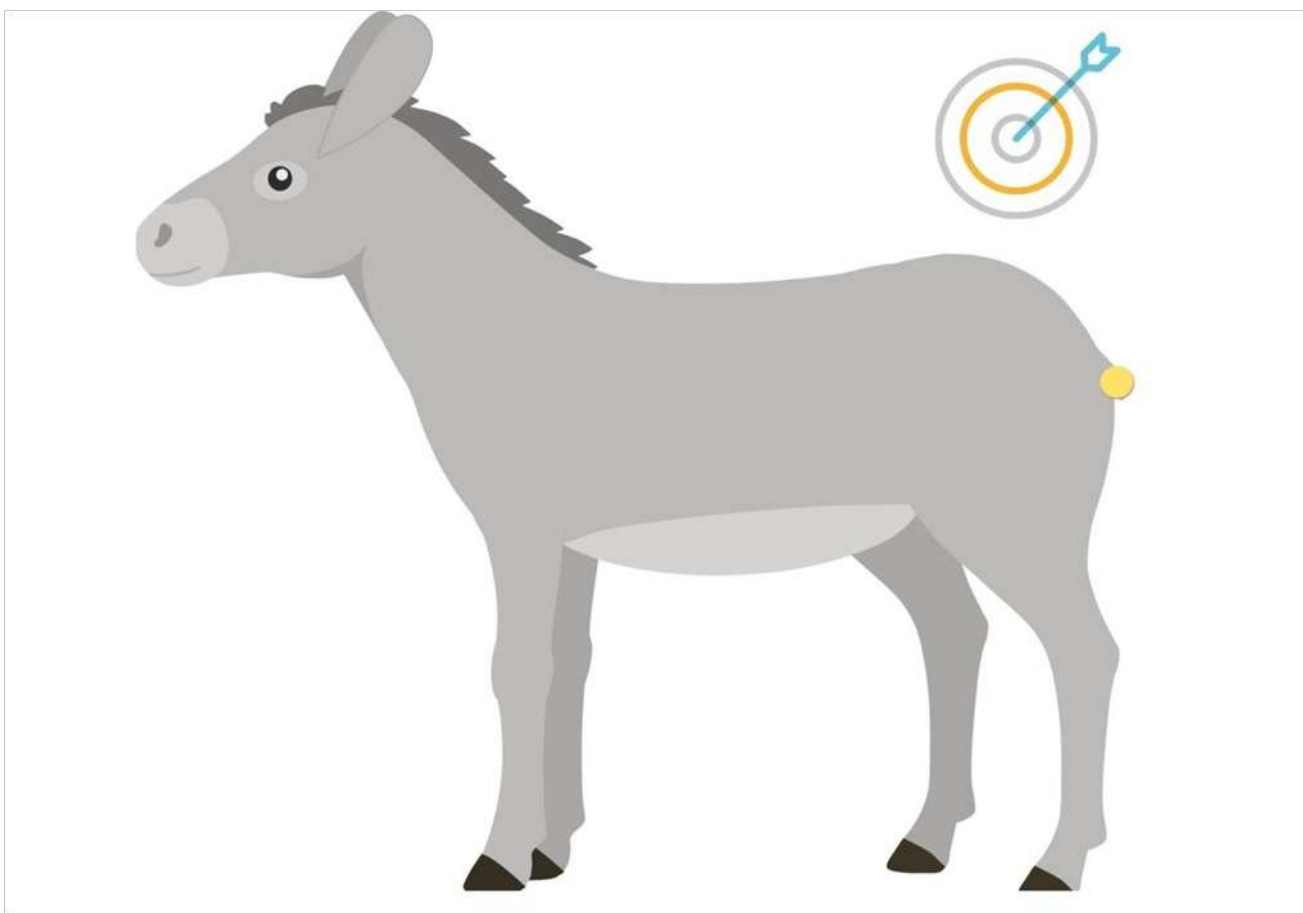


Annexe 5a

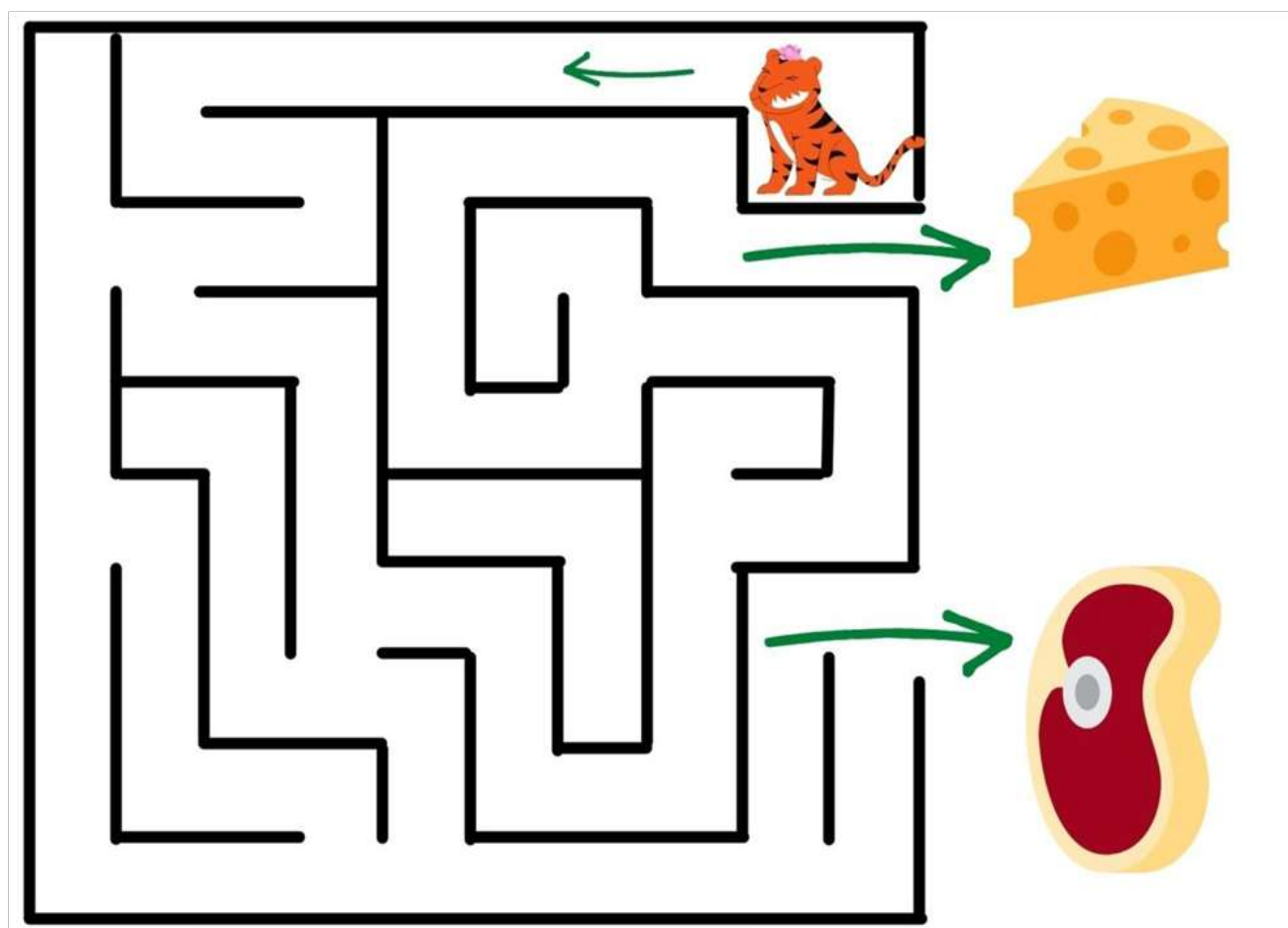
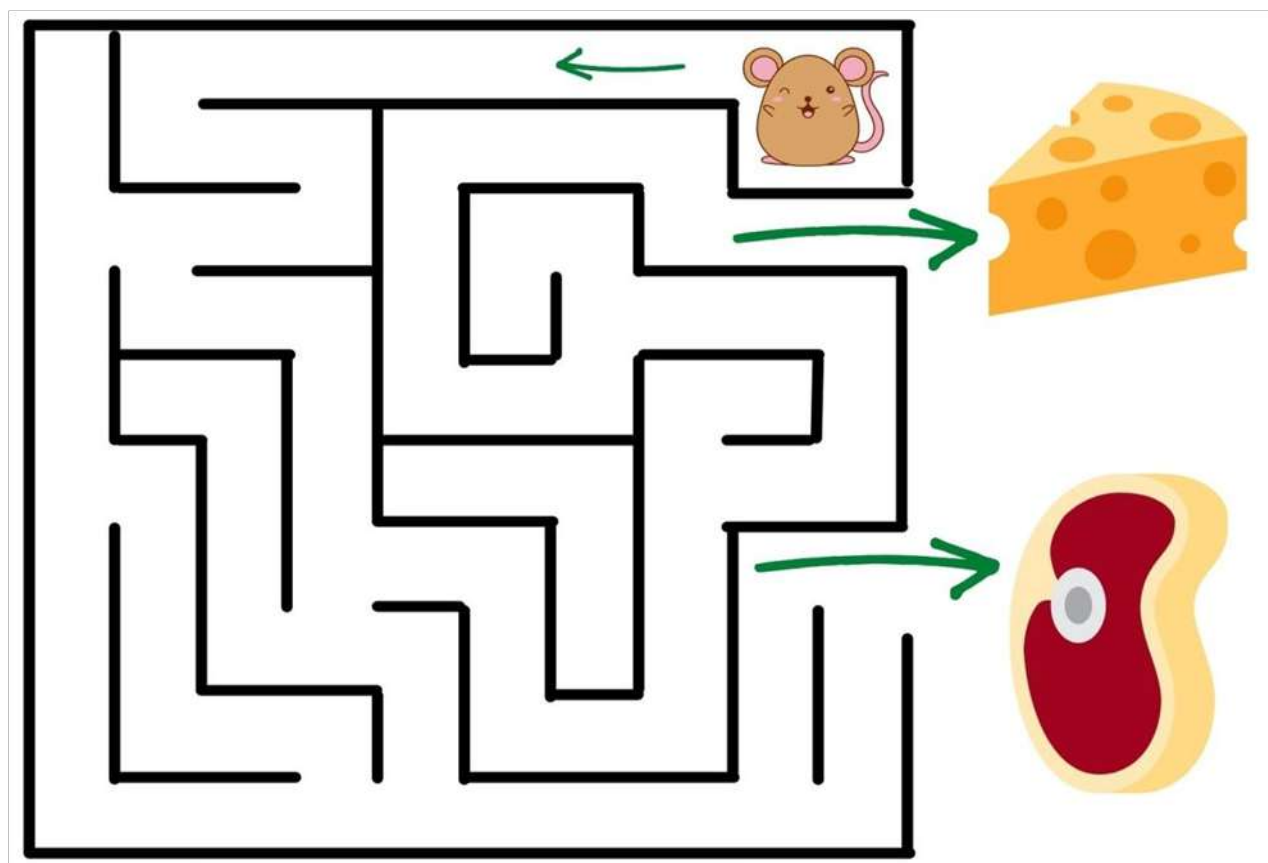
Imagier

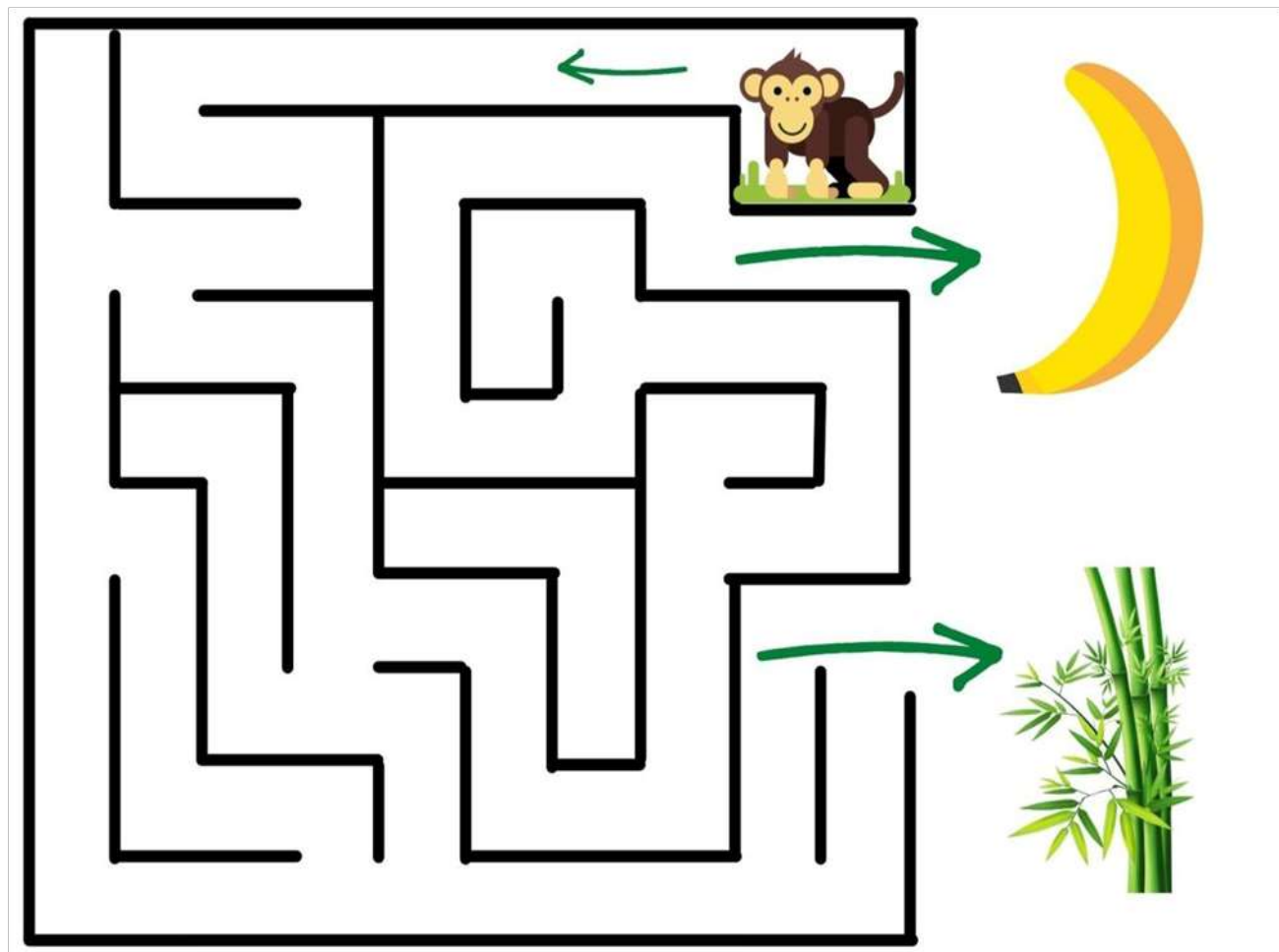
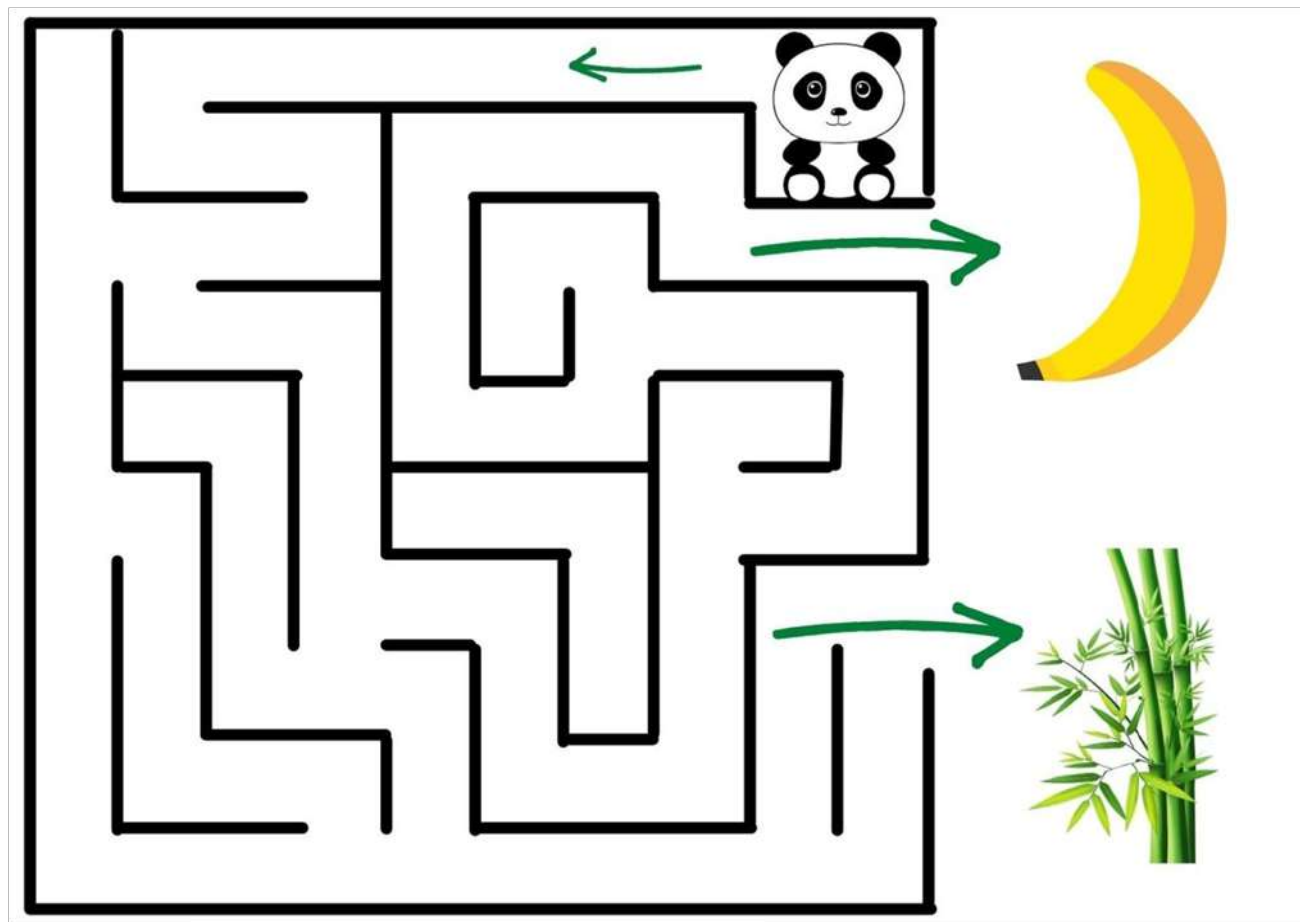


Annexe 6 : L'âne et sa queue



Annexe 7 : Le labyrinthe





FICHE ÉLÈVE (SUITE)

(À distribuer)

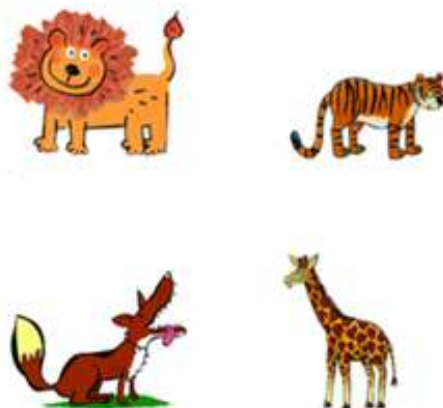
Exercice 1 : Trouvez la bonne réponse :

Lisez les questions, entourez l'animal qui convient

Quel animal ne pond pas d'œufs ?



Quel animal est un herbivore ?



Quel animal mange des souris ?

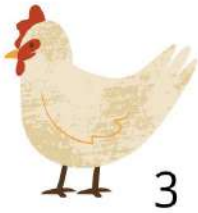
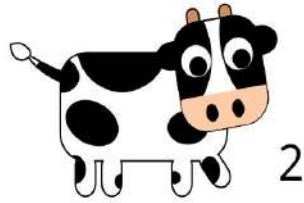


Quel animal est un oiseau ?



Exercice 2 : Associez chaque animal avec ce qu'il mange

Cet animal mange....



a) des carottes



b) du bambou



c) des bananes



d) de l'herbe



e) des feuilles



f) des graines



c) du poisson



Exercice 3 : Associez chaque animal avec le verbe d'action qui lui convient :



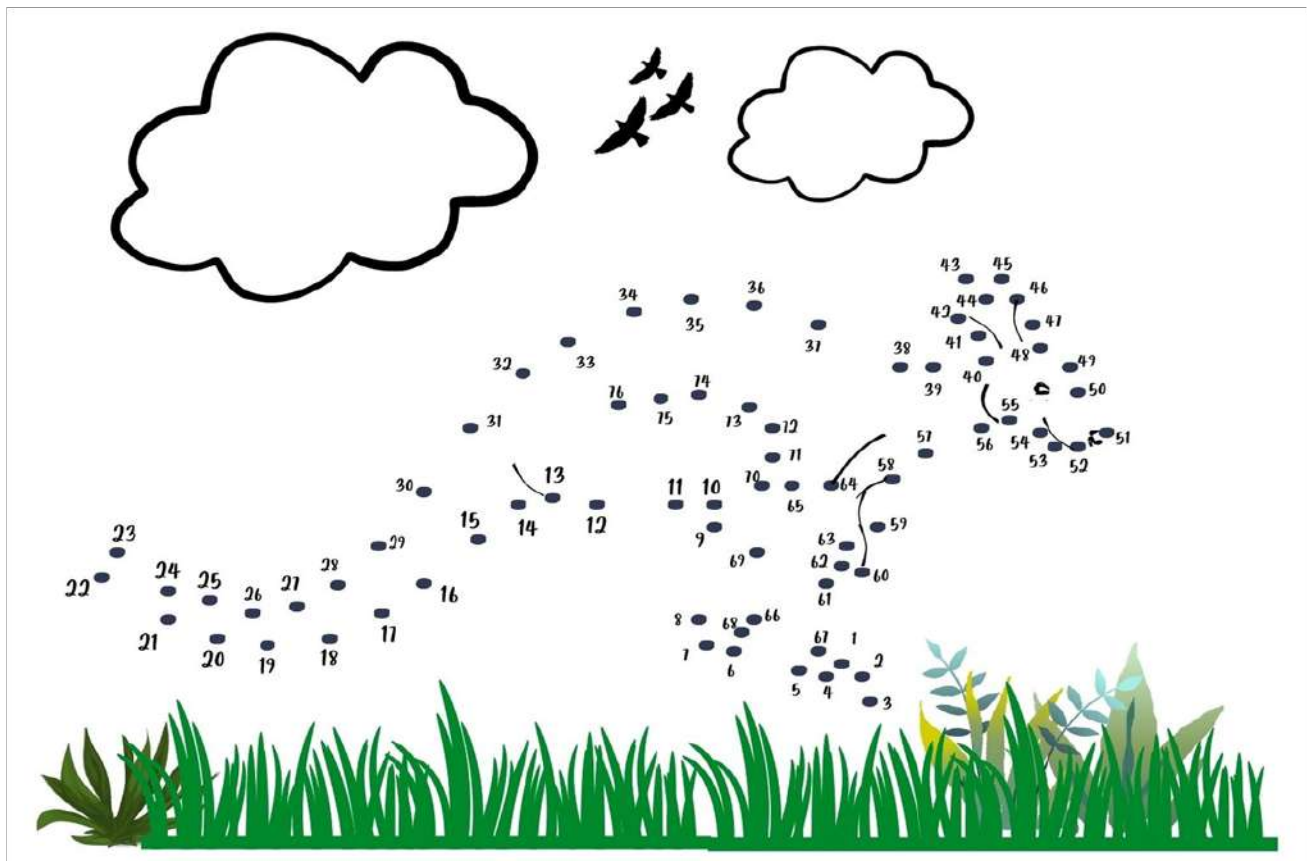
NAGER

VOLER

RAMPER

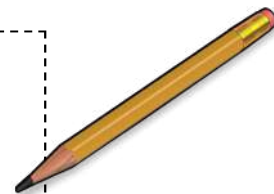
MARCHER

Exercice 4 : Reliez les points: Quel est cet animal ?



C'est un _____

Exercice 5 : Dessine et colorie ton animal imaginaire, puis réponds aux questions suivantes



1. Il s'appelle comment ? _____
2. Il est de quelle couleur ? _____
3. C'est un animal... a) domestique b) sauvage
4. Où est-ce qu'il habite ? _____

Bibliographie / Sitographie

- **Bemberg Educatif, l'art en s'amusant :** <https://bemberg-educatif.org/#home>
- **CLE International :**
https://alex-et-zoe.cle-international.com/9782090383300/asset/UNITE_1_EXERCICE_3/index.html
https://alex-et-zoe.cle-international.com/9782090383300/asset/UNITE_1_EXERCICE_4/index.html
https://alex-et-zoe.cle-international.com/9782090383300/asset/UNITE_2_EXERCICE_2/index.html
- **CrickWeb :**
<http://www.crickweb.co.uk/assets/activities/dragndrop.php?file=animals%20french&folder=dragndrop/animals-french/>
- **Culture française : La vie de Coco Chanel, publié le 26 octobre 2009 :**
<http://culturefrancaise.over-blog.com/article-la-vie-de-coco-chanel-38237858.html>
- **Dessine-moi une histoire :** <https://dessinemoiunehistoire.net/>
- **Famille Scop :**
Comment faire un elephant en origami : <https://www.familiscope.fr/activites-enfants/bricolages/bricolage-fabriquer-un-elephant-en-origami/>
- **FLENET :**
<http://flenet.unileon.es/phon/jeux/crisonoma.html>
<http://flenet.unileon.es/phon/jeux/crisonoma.html>
- **Fr. maps :** <https://fr.maps-paris.com/cartes-de-paris-quartiers/plan-de-paris-tour-eiffel>
- **Goethe-Verlag :** https://www.goethe-verlag.com/book2/_VOCAB/EN/ENFR/16.HTM
- **Il était une histoire ::**
<https://www.iletaitunehistoire.com>
L'hermine et l'hiver : https://www.iletaitunehistoire.com/genres/albums-et-histoires/lire/biblidhis_028#histoire
Les animaux sauvages : https://www.iletaitunehistoire.com/genres/documentaires/lire/biblidoc_020#histoire
- **J'aime le FLE :**
<https://jaimelefle.blogspot.com/2016/05/decrire-des-tenues.html>
- **Kahoot :**
<https://create.kahoot.it/share/les-nombres-0-12/456cc606-700e-4e13-aac0-b187b8ef726b>
<https://create.kahoot.it/share/les-nombres-0-12/456cc606-700e-4e13-aac0-b187b8ef726b>
Animaux domestiques: <https://play.kahoot.it/v2/?quizId=88ebb827-78f9-4542-bc22-86783af55de4>
Animaux sauvages: <https://create.kahoot.it/share/animaux-sauvages/b2f42299-22d8-43df-9007-d70b356328ca>
Couleurs: <https://create.kahoot.it/details/d55b4659-2796-4b42-9a4d-e790023f27c9>
Vetements: <https://create.kahoot.it/details/ae4d4923-98d2-42f2-8045-14d7dabd3551>
Vetements et parties du corps: <https://create.kahoot.it/details/8bd08856-6b92-4354-b5f9-a41e91af7608>
- **Language Guide :** <https://www.languageguide.org/french/vocabulary/farm-animals/>
- **Languages On Line :** <https://www.languagesonline.org.uk/French/Primary/Animaux/Animaux3.htm>
- **Le point du FLE :**
https://www.lepointdufle.net/apprendre_a_lire/abecedaire-b.htm
https://www.lepointdufle.net/apprendre_a_lire/dictee_lettres.htm

- **LearningApps :**
<https://learningapps.org/watch?v=prkoomaek21>
<https://learningapps.org/watch?v=p8qwbdy3j01>
<https://learningapps.org/watch?v=pbexdvcb501>
<https://learningapps.org/5780618>
<https://learningapps.org/watch?v=pn6xwkk9j01>
- **Lulu la taupe :**
<https://lululataupe.com/2-4-ans/jeux-educatifs/353-imagier-coprs-humain>
<https://lululataupe.com/2-4-ans/jeux-educatifs/158-animaux-de-la-ferme>
- **Monster Maker (application à installer) :**
<https://play.google.com/store/apps/details?id=ru.app4kids.monstersmaker&hl=en&gl=US>
- **Orthophore :** <https://www.orthophore.fr/demo.php?id=7>
- **Pablo Picasso, 25 chefs d'œuvre expliqués aux enfants : l'application à installer :**
<https://apps.apple.com/app/pablo-picasso-24-chefs-d-uvres/id1038093959>
- **Parisinfo :**
<https://www.parisinfo.com/visiter-a-paris/decouvrir-paris-a-distance/visites-virtuelles-de-paris/visites-virtuelles-paris>
- **Pinterest :**
<https://www.pinterest.com/pin/433119689135724592/>
- **Polyglottes :**
<https://polyglottes.org/boostez-votre-anglaisboost-your-french-20-mots-transparent-words/>
- **Power Point : Les couleurs des tableaux:**
https://drive.google.com/file/d/1la_RW1l6iRlnn9XFf4qhgoxx8lIGMMhq/view
- **Purpose Games :**
<https://www.purposegames.com/game/509>
- **Quizlet**
<https://quizlet.com/580351693/les-verbess-daction-et-les-animaux-flash-cards/?x=1qqt>
- **Tidou :**
<https://tidou.fr/4-6-ans/ludo-educatifs/187-jeu-de-memoire-alphabet>
<https://tidou.fr/7-10-ans/jeux-de-lettres/235-jeu-du-pendu-animaux>
<https://tidou.fr/4-6-ans/labyrinthes/125-labyrinthe-souris>
- **Tipirate : Jeu en ligne :**
<https://tipirate.net/jeux-4-6-ans/711-les-parties-du-corps>
- **TV5Monde :**
 Les parties du corps : <https://apprendre.tv5monde.com/fr/exercices/a1-debutant/vocabulaire-les-parties-du-corps>
 Dire bonjour : <https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-file/bonjour-116>
 Parler de vêtements : <https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-file/quest-ce-que-tu-portes-616>
 L'ours : <https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-file/lours>
 Habille-toi Mélyne ! <https://www.youtube.com/watch?v=v5NyyIIYm3o>
https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-file/darwin-la-theorie-de-levolution?fbclid=IwAR311ZP2q4UjIGc5geXnxlJkwFnUgr8_P17x0pfTQFIdY183Kkwde5oUz0
- **Wikiclic : La Signification Emoji: Découvrez Le Sens Caché Des Emojis :**
<https://wikiclic.com/signification-emoji/>
- **WordArt Liveworksheets :**
[https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7ais_Langue_%C3%89trang%C3%A8re_\(FLE\)/Culture_Fran%C3%A7aise/Chanson*_Et_si_on_fait%C3%A2nait_dans_Paris-er342769jd](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7ais_Langue_%C3%89trang%C3%A8re_(FLE)/Culture_Fran%C3%A7aise/Chanson*_Et_si_on_fait%C3%A2nait_dans_Paris-er342769jd)
[https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7ais_Langue_%C3%89trang%C3%A8re_\(FLE\)/Culture_Fran%C3%A7aise/Chanson*_Et_si_on_fait%C3%A2nait_dans_Paris-er342769jd](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7ais_Langue_%C3%89trang%C3%A8re_(FLE)/Culture_Fran%C3%A7aise/Chanson*_Et_si_on_fait%C3%A2nait_dans_Paris-er342769jd)

[A8re \(FLE\)/Culture Fran%C3%A7aise/La France et les fran%C3%A7ais zz250xr](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/La France et les fran%C3%A7ais zz250xr)
[A8re \(FLE\)/Culture Fran%C3%A7aise/Test fran%C3%A7ais co813864sc](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re (FLE)/Culture Fran%C3%A7aise/Test fran%C3%A7ais co813864sc)
[A8re \(FLE\)/Les salutations/Les salutations \(Identification %C3%A9crite\) ei816182pv](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re (FLE)/Les salutations/Les salutations (Identification %C3%A9crite) ei816182pv)
[A8re \(FLE\)/Les salutations/Bonjour zk1253322qu](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re (FLE)/Les salutations/Bonjour zk1253322qu)
[A8re \(FLE\)/Les salutations/Les salutations rc1753401cc](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re (FLE)/Les salutations/Les salutations rc1753401cc)
[A8re \(FLE\)/Les salutations/Comment %C3%A7a va\\$ - Les salutations tp1288153gl](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re (FLE)/Les salutations/Comment %C3%A7a va$ - Les salutations tp1288153gl)
[A8re \(FLE\)/Les nombres/Les nombres 1-10 \(s%C3%A9lectionner\) xu21284dh](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re (FLE)/Les nombres/Les nombres 1-10 (s%C3%A9lectionner) xu21284dh)
[A8re \(FLE\)/Les nombres/Les nombres 1-10 \(Ecouter\) rl18802do](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re (FLE)/Les nombres/Les nombres 1-10 (Ecouter) rl18802do)
[A8re \(FLE\)/Les nombres/Les nombres 1-10 \(d%C3%A9chiffrer\) ti19737eh](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re (FLE)/Les nombres/Les nombres 1-10 (d%C3%A9chiffrer) ti19737eh)
<https://www.liveworksheets.com/lo1767222gp>
<https://www.liveworksheets.com/cf1744323yx>
[https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re \(FLE\)/Demander et dire son %C3%A2ge/Quel age tu as db133588lb](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re (FLE)/Demander et dire son %C3%A2ge/Quel age tu as db133588lb)
[https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re \(FLE\)/Se pr%C3%A9senter/Se pr%C3%A9senter ch1310957jt](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re (FLE)/Se pr%C3%A9senter/Se pr%C3%A9senter ch1310957jt)
[https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re \(FLE\)/Les salutations/Saluer, entrer en contact kc248980xi](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re (FLE)/Les salutations/Saluer, entrer en contact kc248980xi)
[https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re \(FLE\)/Se pr%C3%A9senter/Se pr%C3%A9senter bu1552197nz](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re (FLE)/Se pr%C3%A9senter/Se pr%C3%A9senter bu1552197nz)
[https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re \(FLE\)/Les salutations/Bonjour, comment %C3%A7a va\\$ kn1203264vj](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re (FLE)/Les salutations/Bonjour, comment %C3%A7a va$ kn1203264vj)
[https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re \(FLE\)/Les animaux/La nature des continents diff%C3%A9rents. 5 classe qc441175tc](https://www.liveworksheets.com/worksheets/fr/Fran%C3%A7aise/Langue %C3%89trang%C3%A8re (FLE)/Les animaux/La nature des continents diff%C3%A9rents. 5 classe qc441175tc)

- **Worldwall :**

<https://wordwall.net/resource/3919398/french/les-parties-du-corps>
<https://wordwall.net/resource/3221066/mon-cours-en-ligne-les-parties-du-corps>

- **Youtube :**

<https://www.youtube.com/watch?v=jvB6ZAlorug>
<https://www.youtube.com/watch?v=ZyKNSwWdV1s>
<https://www.youtube.com/watch?v=zduapTwsSwA>
<https://www.youtube.com/watch?v=-4kNeFGBAcw>
<https://www.youtube.com/watch?v=fZR66TjirDc>
<https://www.youtube.com/watch?v=laaSprb0IXk>
<https://www.youtube.com/watch?v=guwcGemW-kw&t=17s>
<https://www.youtube.com/watch?v=-jl-9gmn9k>
<https://www.youtube.com/watch?v=gGRU44VMWsY>
https://www.youtube.com/watch?v=683J_kbN2SY
https://www.youtube.com/watch?v=WFF_tt4xZFA
<https://www.youtube.com/watch?v=27U2W7RrhyA>
<https://www.youtube.com/watch?v=FeOl1q0OmQs>
<https://www.youtube.com/watch?v=GQx-1AKyCq0>
https://www.youtube.com/watch?v=1T9b0cax6s4&list=RDTPSpr8ucsWs&start_radio=1
<https://www.youtube.com/watch?v=6UyNc-Zi-vU>
<https://www.youtube.com/watch?v=g6juEQxKms>
<https://www.youtube.com/watch?v=vfQEGmT5PIM>
<https://www.youtube.com/watch?v=bFaVsqZuBxk>
<https://www.youtube.com/watch?v=Ub-V1n6zpQE>
<https://www.youtube.com/watch?v=D3jZmWdcebs>
<https://www.youtube.com/watch?v=-d0ZFJ2gpOo>
<https://www.youtube.com/watch?v=Ik3-TchlHE4>
<https://www.youtube.com/watch?v=U6chzrk4IX4>
<https://www.youtube.com/watch?v=wl5G3fcup5w>
<https://www.youtube.com/watch?v=VBRsX3zYnCc>
<https://www.youtube.com/watch?v=SB7VO2j2WSA>
<https://www.youtube.com/watch?v=atNkl6QFZ50>
<https://www.youtube.com/watch?v=YZUeJ-Skzzg>
<https://www.youtube.com/watch?v=t8F1ZAasgQ8>
<https://www.youtube.com/watch?v=JDidxfQ4qB4>
<https://www.youtube.com/watch?v=e4fhqWofgDk>

La version électronique de ces fiches est à découvrir sur le site
"Sensibilisation au FLE" :

<https://sensibilisation-au-fle.weeblysite.com/thematiques>



ÉDITEUR :

**ASSOCIATION DES PROFESSEURS DE FRANÇAIS DE
LA RÉPUBLIQUE DE MACÉDOINE AVEC LE SOUTIEN
DE L'OIF**

RÉDACTRICE EN CHEF :

SNEŽANA PETROVA

CO-RÉDACTRICE :

ELIZABETA TRPKOVSKA

COORDINATRICE DU PROJET :

VALENTINA GACOSKA - ZLATKOVSKA

CONSEILLÈRE PÉDAGOGIQUE :

KETI DIMKOVSKA

RELECTURE :

SNEŽANA PETROVA

ISBN 978-608-66640-4-6



avec le soutien de l'Organisation
internationale de la Francophonie

