

Titre	Sept cochons roses
Auteurs	Sofija Filipović , Serbie
Niveau	A1
Public	Enfants entre 6 et 7 ans
Réalisation finale	Jeu de cartes
Modalités pédagogiques	Présentiel
Acquis d'apprentissage visés	<ul style="list-style-type: none"> • Compter jusqu'à 10 • Faire les additions jusqu'à 10 • Nommer les animaux • Identifier la couleur des animaux • Connaître les cris et les bruits des animaux
Savoir-faire	
CO	Écouter la lecture d'album jeunesse, écouter une chanson
CE	Lire les noms des animaux, lire les nombres
PO	<ul style="list-style-type: none"> • Dire son animal préféré, • Dire sa couleur préférée, • Dire son nombre préféré, • Décrire un animal au niveau de couleur
PE	Écrire les noms des animaux
Médiation	Traduction simplifiée – dictionnaire imagé
Interculturel	Bruits des animaux en français, genre des noms en français
Linguistique	<ul style="list-style-type: none"> • Lexical : nombres jusqu'à 10, animaux, couleurs, opérations • Mathématiques (<i>addition, plus, égal</i>) • Grammatical : présentatif (<i>c'est</i>), article indéfini, genre des adjectifs de couleur, place des adjectifs de couleur • Phonétique : sons [œ] et [y]
Numériques	Utiliser le TBI, jouer à un jeu en ligne, créer une vidéo avec l'application Chatterpix
Autres	Mathématiques : faire les additions
Savoir-être	
Évaluation	<input checked="" type="checkbox"/> Orale <input checked="" type="checkbox"/> Individuelle <input checked="" type="checkbox"/> Formative <input type="checkbox"/> Écrite <input type="checkbox"/> Collective <input type="checkbox"/> Sommative
Support(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Album jeunesse : disponible sur https://litterature-jeunesse-libre.fr/bbs/read/1429/pdf • TBI • Connexion internet • Téléphone portable • Flashcards • Papiers de couleur • Pâte à modeler
Étapes	1 – travailler sur les animaux 2 – travailler sur les couleurs 3 – travailler sur les nombres 4 – projet final – fabriquer un jeu de cartes

Fiche pédagogique

Séance 1 – Les animaux

Activité 1 – Poser la question du jour

L'enseignant demande aux apprenants : « Quel est votre animal préféré ? ».

Les apprenants répondent dans leur langue maternelle, l'enseignant traduit le nom de l'animal en français et fait dire aux apprenants la phrase entière : « Mon animal préféré est » + animal.

Activité 2 – Lire l'album jeunesse

L'enseignant projette l'album jeunesse au tableau : <https://litterature-jeunesse-libre.fr/bbs/read/1429/pdf> et le lit aux apprenants.

Il pose la question aux enfants sur chaque page : « C'est quel animal ? ». Les apprenants répondent dans leur langue maternelle et l'enseignant traduit les réponses en français. Il demande aux enfants de répéter.

Activité 3 – Louer au jeu en ligne

L'enseignant demande aux apprenants d'associer les images aux noms des animaux : <https://learningapps.org/display?v=pnd1rbe3524>.

C'est lui qui lit les mots affichés et les apprenants répètent.

Activité 4 – Deviner le genre des animaux

L'enseignant distribue les flashcards des animaux découpées aux apprenants et il leur demande :

- C'est quel animal ?
- C'est un / C'est une ...

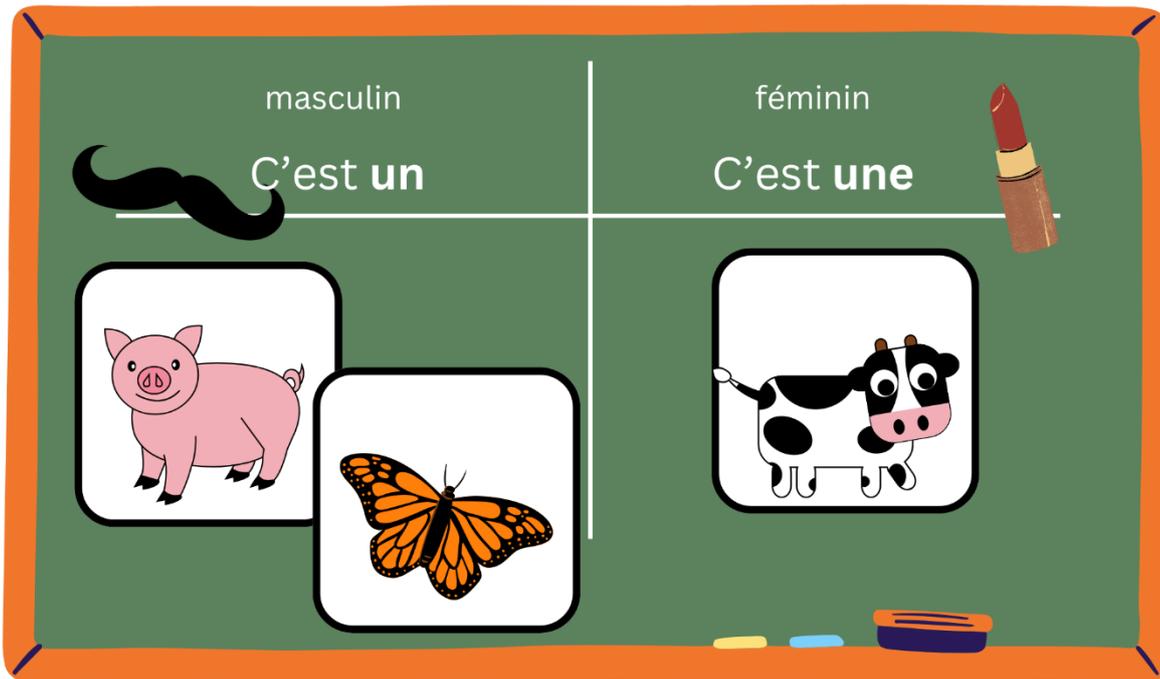
Pour mémoriser plus facilement le genre des animaux, l'enseignant fait 2 colonnes au tableau, d'un côté, il écrit masculin et « C'est un ... » et de l'autre côté, il écrit féminin et « C'est une ... »

Pour faciliter la compréhension, il peut coller des images de moustache et maquillage ou tout autre symbole que les apprenants associent avec le masculin et le féminin.

Il leur explique qu'en français les mots pour nommer les êtres et les animaux sont soit masculins soit féminins.

Il divise les apprenants en deux groupes, il distribue un jeu de cartes par groupe et leur demande de se mettre d'accord sur le genre de chaque mot et de coller les cartes sur le tableau dans la colonne correspondante.

Par exemple :



Activité 5 – Réaliser un dictionnaire imagé

4

L'enseignant demande aux apprenants : « C'est quel animal ? » en montrant les cartes.

Les apprenants doivent répondre en disant « C'est un / C'est une ... » + animal.

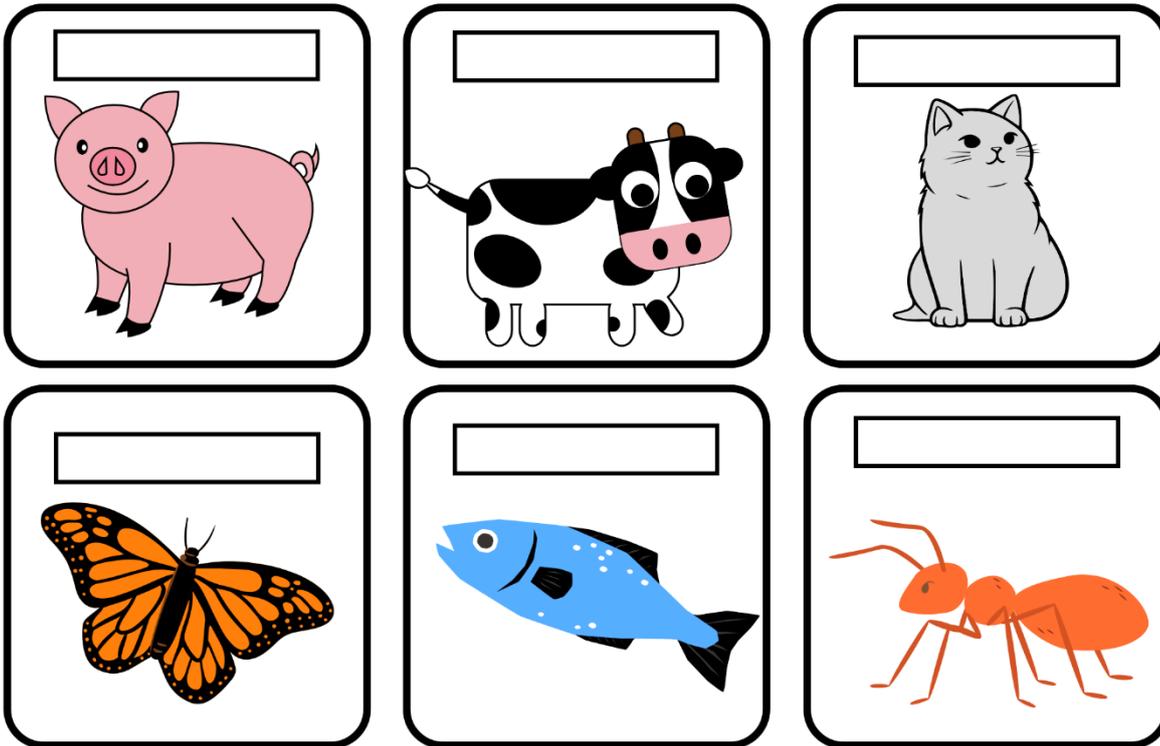
Puis les apprenants écrivent les noms des animaux en français sur leurs cartes précédés des articles correspondants.

L'enseignant note les noms au tableau, les apprenants recopient.

L'enseignant explique que quand il y a plusieurs animaux, on utilise « Ce sont des » + animaux au pluriel.

Il prend par exemple plusieurs cartes de cochon pour illustrer en disant : « Ce sont des cochons. »

Il distribue plusieurs cartes aux apprenants pour qu'ils s'entraînent sur la même structure.



Activité 6 – Découvrir les cris et les bruits des animaux en français

5

Les apprenants regardent la vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=icp4qogmbBA&t=63s>.
L'enseignant leur demande d'imiter les cris.

Activité 7 – Imiter le cri des animaux

Les apprenants doivent chacun mimer un animal en utilisant aussi les onomatopées. Les autres apprenants devinent de quel animal il s'agit. L'enseignant les divise en 2 groupes et il peut créer une compétition.

Activité 8 – Fabriquer les animaux

Les apprenants doivent fabriquer leur animal préféré en utilisant la pâte à modeler et le présenter.
Par exemple : « C'est un cochon. C'est mon animal préféré. »

Séance 2 – Les couleurs

Activité 1 – Poser la question du jour

L'enseignant demande aux apprenants : « Quelle est votre couleur préférée ? ».
Les apprenants répondent dans leur langue maternelle, l'enseignant traduit la couleur en français et fait dire aux apprenants la phrase entière : « Ma couleur préférée est » + couleur.

Activité 2 – Regarder la vidéo

Les apprenants regardent la vidéo <https://www.youtube.com/watch?v=m50U33brThk>.
L'enseignant met la vidéo sur pause après chaque couleur, il demande aux apprenants de la répéter.

Activité 3 – Trouver des objets d'une certaine couleur

L'enseignant dit une couleur, les apprenants doivent trouver un objet de cette couleur dans la classe.
Si besoin, l'enseignant aura au préalable réparti des objets de couleur dans la classe

Activité 4 – Identifier la couleur

L'enseignant montre des papiers de couleur et pose la question aux apprenants : « C'est quel couleur ? »

Les apprenants répondent en disant, par exemple : « C'est rouge ! »

6

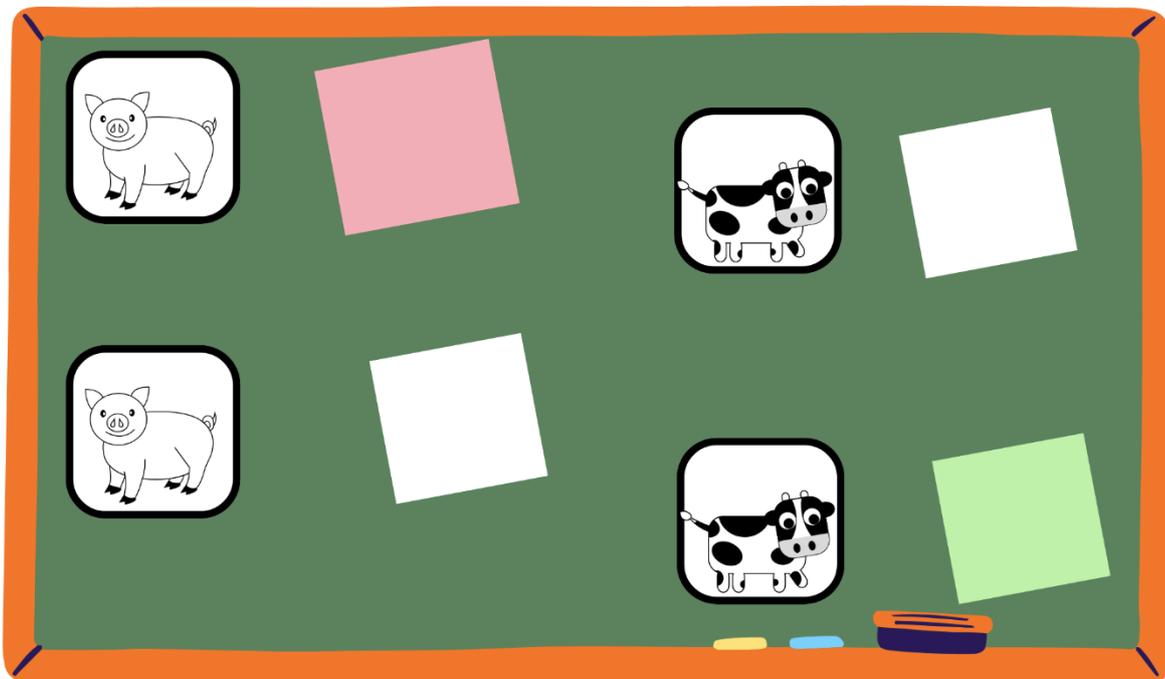
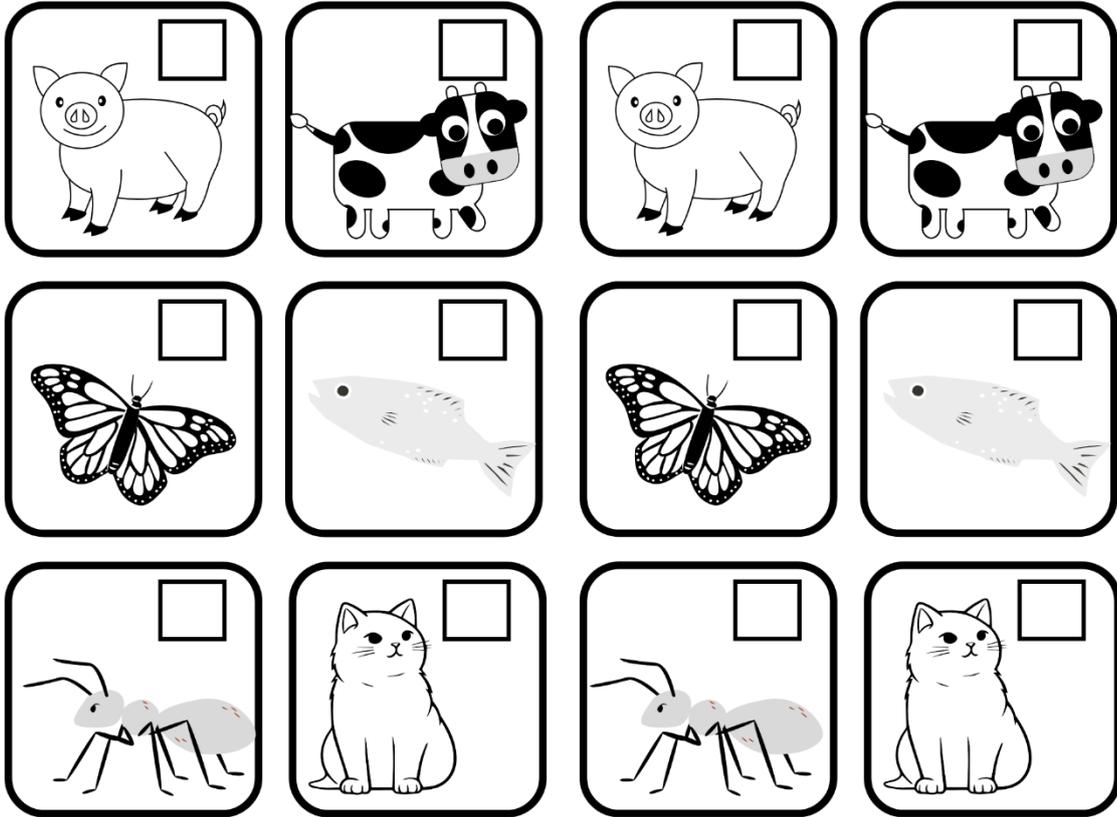
Activité 5 – Deviner la place des adjectifs de couleur

L'enseignant colle au tableau les cartes des animaux et des papiers de couleur, dans cet ordre.

Il dit, par exemple : « C'est un cochon rose. C'est un papillon bleu. »

Puis il demande aux apprenants de déduire la règle sur la place des adjectifs de couleur, comme quoi ils se trouvent toujours derrière le nom qu'ils précisent.

L'enseignant propose différentes combinaisons, il varie les couleurs ainsi que les genres pour que les apprenants s'entraînent.



Activité 6 – Lire l'album jeunesse

L'enseignant projette l'album jeunesse au tableau : <https://litterature-jeunesse-libre.fr/bbs/read/1429/pdf> et le lit aux apprenants. Il leur montre les animaux, leur demande de les nommer et de dire de quelle couleur ils sont.

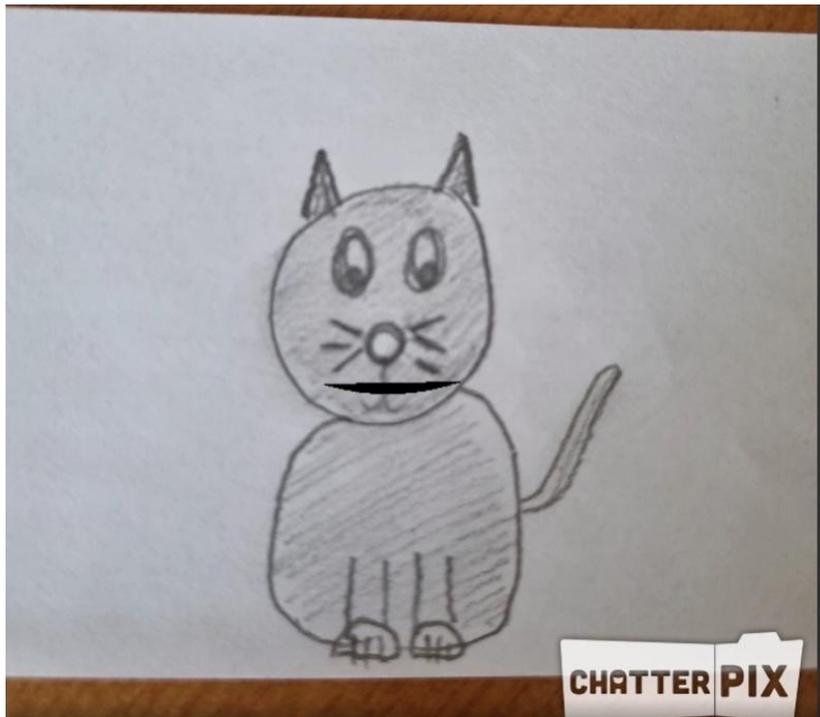
Par exemple :

- Ce sont quels animaux ?
- Ce sont des cochons.
- De quelle couleur ?
- Rose.
- Alors ce sont des cochons roses.

Activité 7 – Faire parler les animaux

Les apprenants dessinent leur animal préféré sur un bout de papier et le colorient.

En utilisant l'application ChatterPix, ils enregistrent une vidéo dans laquelle l'animal « se présente » ainsi : Bonjour, je suis + animal + couleur + cris !



ex. : *Bonjour, je suis un chat gris ! Miaou !*

Séance 3 – Les nombres

Activité 1 – Poser la question du jour

L'enseignant demande aux apprenants : « Quel est votre nombre préféré ? ».

Les apprenants répondent dans leur langue maternelle, l'enseignant traduit le nombre en français et fait dire aux apprenants la phrase entière : « Mon nombre préféré est » + nombre.

Activité 2 – Image mystère : deviner l'animal

L'enseignant télécharge une image d'un animal sur <https://www.classools.net/reveal/>.

Les enfants choisissent quelles cases seront ouvertes en disant les nombres dans leur langue maternelle, l'enseignant les répète en français.

L'enseignant révèle l'image mystère petit à petit pour que les apprenants puissent deviner l'animal.

Activité 3 – Compter en français

Les apprenants regardent la vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=fRageyEvFVA>.

L'enseignant met la vidéo sur pause et leur demande de répéter les nombres.

Les apprenants chantent la chanson des chiffres.

Activité 4 – Jouer au jeu en ligne

L'enseignant demande aux apprenants faire le quiz suivant :

<https://wordwall.net/fr/resource/82907045/%d1%84%d1%80%d0%b0%d0%bd%d1%86%d1%83%d1%81%d0%ba%d0%b8-%d1%98%d0%b5%d0%b7%d0%b8%d0%ba/nombres>

Activité 5 – Jouer au bingo

L'enseignant distribue les grilles bingo qu'il a fabriquées.

L'enseignant annonce un numéro que les apprenants cochent s'il est présent sur leur grille.

L'apprenant qui remplit toute la grille crie « Bingo ! » et gagne.

Activité 6 – Lire l'album jeunesse

L'enseignant projette l'album jeunesse au tableau : <https://litterature-jeunesse-libre.fr/bbs/read/1429/pdf> et le lit aux apprenants. Il leur montre les animaux, leur demande de les nommer, de dire de quelle couleur ils sont et de les compter.

Par exemple :

- ...un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept cochons.
- De quelle couleur ?
- Ce sont sept cochons roses.

Activité 7 – Faire les additions

L'enseignant écrit des simples additions au tableau, les apprenants lisent les numéros en français et font l'addition.

Par exemple : $2 + 2 =$ (les enfants lisent « deux plus deux égalent », puis donnent la réponse « quatre »)

PROJET – Fabriquer un jeu de cartes

Activité 1 – Réaliser le jeu de cartes

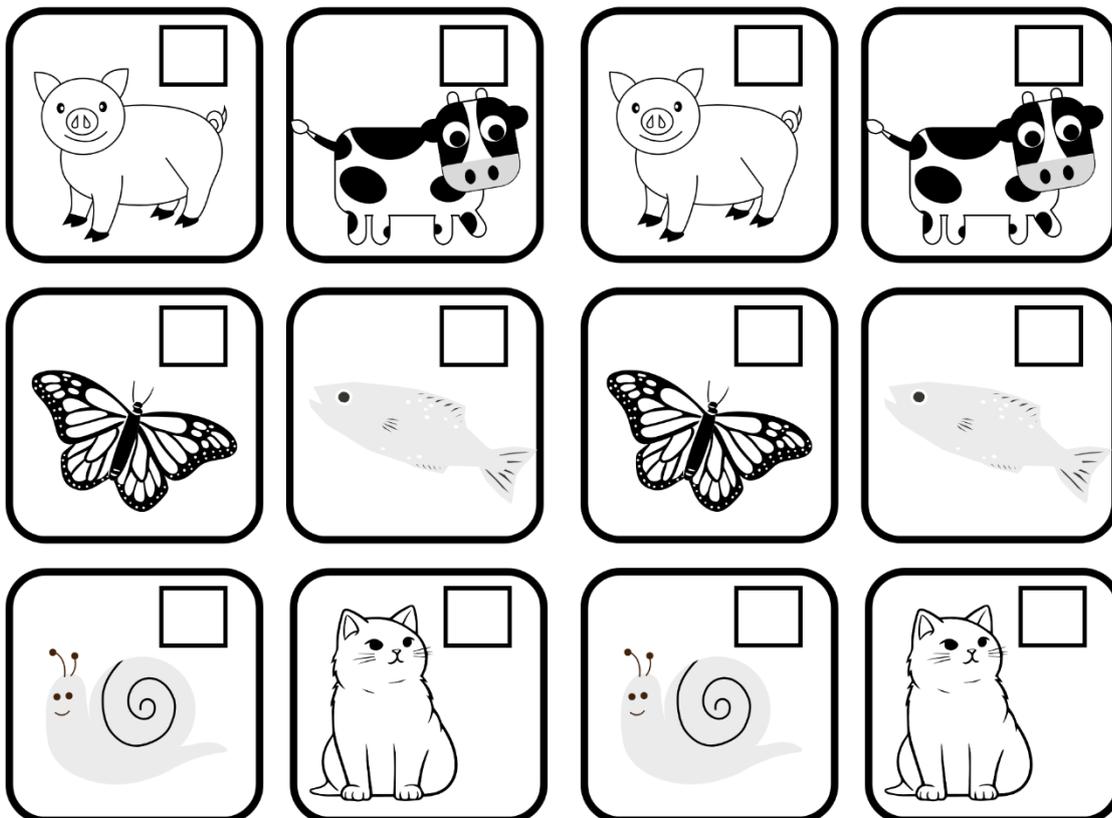
L'enseignant distribue les images des animaux imprimés sur de petits papiers.

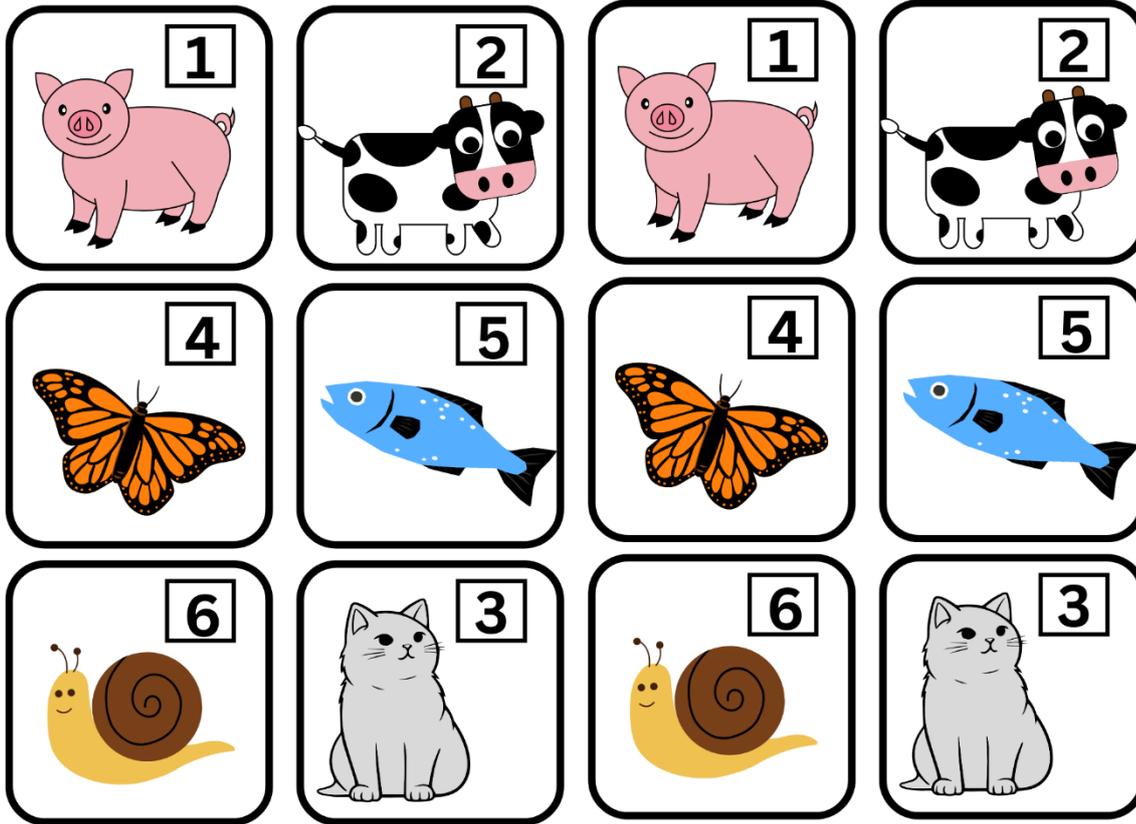
Il fait une « dictée de couleur », en disant, par exemple : « un cochon rose, un chat gris, un papillon rouge. »

Les apprenants colorent les animaux.

Ensuite, l'enseignant fait une « dictée de nombres », en disant, par exemple : « le cochon rose a le nombre 1, le chat gris a le nombre 3, le papillon rouge a le nombre 4. »

Une fois les images colorées et les nombres notés, les apprenants disposent d'un jeu de cartes !





Activité 2 – Jouer au *Memory*

Les apprenants peuvent jouer à un jeu de mémoire.

Il faut mélanger des cartes et les placer face cachée sur une table.

Chaque joueur retourne deux cartes à son tour.

Si les cartes sont identiques, il garde la paire et joue encore.

Si elles sont différentes, il les remet face cachée, et c'est au tour du joueur suivant.

Le joueur qui trouve le plus de paires identiques gagne !

Pour aller plus loin, les apprenants peuvent nommer tous les animaux, les décrire et les compter ou additionner les nombres sur les cartes pour avoir plus de points !