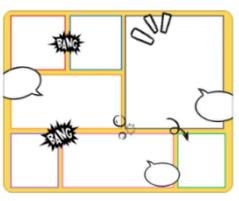
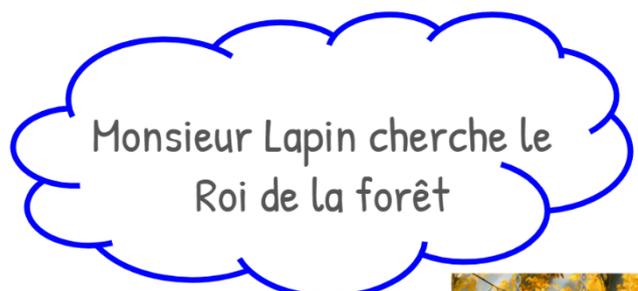
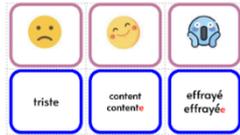


Monsieur Lapin cherche le Roi de la forêt



À partir de l'album jeunesse « Monsieur Lapin cherche le roi de la forêt »

Auteur : Kavita Singh
Disponible en libre accès

<https://litterature-jeunesse-libre.fr/bbs/book/1085>

Fiche pédagogique - Andreea ION-CHECIU

Titre	Monsieur Lapin cherche le Roi de la forêt
Auteurs	Andreea Ion-Checiu, Roumanie Alina Vilciu, Roumanie
Niveau	A1.1 - A1
Public	7-11 ans, lecteurs
Réalisation finale	Créer une bande dessinée/une histoire illustrée et une chanson avec l'intelligence artificielle
Modalités pédagogiques	Présentiel
Acquis d'apprentissage visés	
Savoir-faire	
CO	Écouter une histoire, des comptines
CE	Comprendre une histoire Identifier des personnages
PO	Nommer des animaux Exprimer des émotions et des sentiments Dramatiser l'histoire Chanter une chanson
PE	Écrire des dialogues de BD
Médiation	Travail en petits groupes
Interculturel	
Linguistique	Objectifs lexicaux : les animaux sauvages, les formules de politesse : vous (de politesse), madame/monsieur Objectifs grammaticaux : les articles définis : le/la/l'/les, le présent du verbe être : Je suis.../Je ne suis pas..., C'est vous... ?, le présent des verbes : je dois/je viens, etc., le présent continu
Numériques	Canva, Bing, Suno, Animated Drawing
Autres	
Savoir-être	
Évaluation	x Orale x Individuelle x Formative x Écrite x Collective <input type="checkbox"/> Sommative
Support(s)	Album, carte-images, jeux, fiche d'activités, Youtube, Bing, Canva, Suno, https://www.flaticon.com/ , sketch.metademolab.com
Étapes	1- Lecture album et compréhension de l'histoire par des jeux qui facilitent la Production orale 2- Jeux, comptines et activités sur les animaux 3 - Relecture album pour identifier des sentiments et émotions 4 - Générer des illustrations avec Bing 5 - Lecture et dramatisation de la bande dessinée 6- Créer une chanson générée par l'IA avec Suno

Parcours 1

Séance 1 – Comprendre l’histoire et identifier les personnages

Activité 1 - Jeu puzzle de la couverture (en petits groupes)

En petits groupes

Découverte de l’album par un puzzle de la couverture (cf. Annexes).

Découper et plastifier le puzzle de la couverture. Le proposer comme jeu pour capter l’attention des apprenants et introduire l’album.

Reconstituez le puzzle.

Activité 2- Lecture de l’album par l’enseignant

Utiliser les puzzles de la première de couverture et faire observer l’image.

Observez les images. Écoutez.

Demander aux enfants : « Qu’est-ce que vous voyez ? »

Leur demander ensuite de nommer les différents éléments présents sur la couverture (introduire les mots : des flèches, une attaque, la forêt, les animaux).

« Quels sont leurs sentiments ? », « Pourquoi ? ».

Inviter les enfants à faire des hypothèses (à ce niveau dans leur langue) sur l’histoire afin de créer des attentes.



Activité 3 - Jeux de mémorisation avec les Cartes-images

En groupe-classe

Imprimer, plastifier et découper les cartes-images (cf. Annexes). Utiliser les cartes images pour faire des jeux de mémorisation.

Disposer au tableau les cartes images. Les nommer puis laisser aux enfants le temps de les mémoriser.

Demander aux élèves de fermer les yeux et retirer une carte-image. Ils devront dire ce qui manque.

Observez les images. Qu’est-ce qui manque ?

Variante : face cachée nommer chaque image et ensuite la retourner. Recommencer toujours dès le début en nommant au fur et à mesure toutes les images dans le même ordre pour mémoriser les mots mais aussi l’ordre des images.

Activité 4 - Jeu de mime avec les Cartes mots - images

En petits groupes

Imprimer, plastifier et découper les cartes (cf. Annexes).

Mélanger et faire un jeu de cartes mots et un jeu de cartes images.

Chaque élève dispose de plusieurs cartes-mots et de plusieurs cartes-images.

Demander à un apprenant de mimer un animal (carte image) et celui qui a la carte-mot doit lire le mot de la carte-mot.

Mimez l'animal. Devinez !

Séance 2 – Nommer des animaux sauvages

Activité 1 - Jouer au jeu : J'ai... Qui a ?

En petits groupes

Imprimer, plastifier et découper les cartes (cf. Annexes).

Expliquer dès le début que c'est un jeu collaboratif, il n'y a pas de gagnant ou de perdant, on joue pour apprendre et parler en français.

En petit groupe (vu le nombre des cartes), distribuer les cartes selon le nombre de joueurs.

Celui qui a la carte « Je commence » (1ère carte) commence et pose sa carte, en disant ce qu'il a sur sa carte: "J'ai... qui a...?" et on enchaîne ainsi jusqu'à ce qu'il n'ait plus de carte.



Qui commence ?

Activité 2 - Chanter une comptine

Mon petit lapin a bien du chagrin

En groupe-classe

Montrer la vidéo (<https://youtu.be/CVWWEtYrffE?feature=shared>) aux apprenants.

Revoir la vidéo et encourager les apprenants à chanter la comptine ensemble. Éventuellement leur apprendre des gestes simples à faire pendant qu'ils chantent.

Écoutez. Regardez. Chantez.

Qu'est-ce qui arrive au petit lapin ?

Pourquoi a-t-il du chagrin ?

Bonus : Faire un jeu de type Jacques a dit pour encourager les enfants à bouger : Sautez ! Dansez ! Marchez ! Embrassez quelqu'un ! Courez ! etc. (Si « Jacques a dit » précède une consigne, les joueurs doivent l'exécuter. Exemple : Jacques a dit : Sautez → Tous les joueurs sautent. Si une consigne est donnée sans dire « Jacques a dit », les joueurs ne doivent pas bouger.)

Prêts à jouer ? Qui est le meneur de jeu ?

Activité 3 - Vocabulaire

Travail individuel

Imprimer les fiches de travail (cf. Annexes).

Si possible projeter la fiche et donner les consignes avant de distribuer le support papier.

Distribuer les fiches de travail et expliquer le travail individuel.

Observez. Écrivez. Reliez. Cherchez les mots.

Séance 3 – Identifier des sentiments et émotions

Activité 1 – Identifier les émotions

En petits groupes

Chanter la comptine : Mon petit lapin a bien du chagrin

Imprimer, plastifier et découper les cartes.

Distribuer les cartes des sentiments et émotions aux apprenants (cf. Annexes).

Identifier et associer les mots et images représentant des émotions présentées sous forme de jeu.

Faire une correction en grand groupe.

Écoutez. Chantez. Observez les images. Associez les images et le mot correspondant.



Activité 2 – Mimer les émotions

Relire l'album et insister sur les sentiments éprouvés par les personnages de l'histoire.

Observez les images. Comment se sent le lapin ?

Demander aux apprenants de mimer ensemble les émotions.

Discuter sur les émotions et les actions des personnages dans chaque scène.

Activité 3 – Les animaux de la forêt.

Regarder la vidéo [Les animaux de la forêt](#) et identifier d'autres animaux.

Regardez la vidéo. Quels animaux voyez-vous ?

Faire une petite liste au tableau. Demander aux apprenants quels sont leurs animaux préférés et les encourager à dire : « Mon animal préféré c'est le /la/l'... »

Vidéo : <https://youtu.be/XNtuqMNQ4uU?feature=shared>

Activité 4 - Les animaux sauvages

En petits groupes

Imprimer et plastifier le plateau de jeu (cf. Annexes).

En petits groupes jouer au jeu de l'oie.

Matériel nécessaire : un plateau de jeu, des pions pour chaque joueur et un dé.

Tous les pions sont sur la case *Départ*.

À chaque tour, un joueur lance le dé et avance son pion du total obtenu pour atteindre la case *Arrivée*.

Le premier joueur qui y arrive a gagné la partie.

Jouez ! Qui commence ? Lance le dé ! Avance d'une case ! Recule d'une case ! Tu as gagné !

Séance 4 – Générer des illustrations avec Bing

Activité 1 - Créer des illustrations

Regarder et écouter la comptine [Dans la forêt lointaine](https://youtu.be/mtMXkJH12c8?feature=shared).

(<https://youtu.be/mtMXkJH12c8?feature=shared>)

Montrer plusieurs fois la vidéo aux apprenants.

encourager les apprenants à chanter la comptine ensemble.

Écoutez. Regardez. Chantez. Quels animaux voyez-vous ?

Demander aux apprenants de choisir deux personnages animaux.

Pour créer des illustrations avec l'intelligence artificielle utiliser Bing créateur d'images :

<https://www.bing.com/images/create>

Montrer comment utiliser le créateur d'images générées par l'intelligence artificielle.

Il suffit de créer un compte gratuit (un compte pour la classe) et ensuite place à l'imagination !

Guider les élèves dans la création et la sauvegarde des images.

Décrire les images nécessaires (ex. : une girafe paniquée, un crocodile triste, une savane).

Utiliser Bing pour générer des images en formulant des requêtes précises (ex: Dans la savane Madame Girafe est en train de chercher la reine de la savane).

Demander aux apprenants de sélectionner les images les plus adaptées.

Puis faire une mise en commun avec toute la classe et les enregistrer.

Activité 2 - Planifier la structure de la BD

Diviser l'histoire en scènes principales en utilisant les animaux choisis par les apprenants, (rencontre avec les animaux, révélation finale).

En petits groupes, définir les dialogues ou les légendes à inclure dans chaque case.

Séance 5 – Créer une bande dessinée

En petits groupes

Présenter Canva (<https://www.canva.com>) et ses fonctionnalités de base.

Créer un modèle de bande dessinée avec des cases vides.

Ajouter les bulles de texte, les dialogues, et les effets visuels.

Chaque groupe utilise les images créées avec l'IA et écrit les textes des vignettes pour réaliser une bande dessinée collective.

Créer une page de couverture personnalisée avec un titre, une illustration, et les noms des créateurs.

Séance 6 – Lecture et dramatisation de la bande dessinée

Faire une lecture collective de la BD pour s'assurer qu'elle reflète bien l'histoire. Faire répéter les dialogues en adaptant la voix à chaque personnage. Par exemple, Madame Girafe pourrait avoir une voix rapide et inquiète, alors que Madame Crocodile pourrait avoir une voix grave et calme.

Exemple d'une page :

- Madame Girafe cherche la reine de la savane.
- Bonjour ! C'est vous la reine de la savane ?
- Non, je ne suis pas la reine, répond Madame Crocodile.
- Quelqu'un est en train de nous attaquer !
- Je viens avec vous !

Télécharger la BD en format PDF et la partager avec d'autres classes ou les parents par exemple.



Séance 7 – Créer une chanson

Activité 1 - Travailler les paroles (en groupe-classe)

En groupe-classe

Créer les paroles à partir des dialogues et encourager les élèves à travailler le texte et proposer des rimes et à modifier des phrases pour qu'elles soient plus mélodieuses.

Activité 2- Générer la chanson (en groupe-classe)

Entrer les paroles dans Suno (<https://suno.com/>).

Sélectionner un style musical (pop, folk, reggae).

Tester différents styles vocaux proposés par Suno pour trouver celui qui correspond le mieux aux préférences des apprenants.

Télécharger la chanson générée.

Activité 3 - Chanter !



isabelleborriere.eu

Demander aux enfants de chanter le karaoké et de partager leur chanson avec les amis, les parents, etc.

Parcours 2

Séance 1 – Identifier les personnages

Mise en route

À partir des lettres du mot « ANIMAUX », trouvez des termes qui définissent bien les animaux, un mot qui commence par chaque lettre du mot « ANIMAUX »

Pistes de correction : A : Amis ; N : Nom ; I : Intelligent ; M : Marron ; A : Amour ; U : Unique ; X : Xavier

Activité 1

En petits groupes (4 élèves)

Observez la première couverture de l'album et identifiez 3-4 couleurs, les personnages et une émotion exprimée par leur attitude.

Ensuite observez la quatrième couverture et faites des suppositions sur la fin du conte.

Quels sont les sentiments des animaux ?

Inviter les enfants à faire des hypothèses sur l'histoire afin de créer des attentes.

Cette activité est conçue pour attirer l'attention des apprenants et introduire l'album.

Pistes de correction : rouge, jaune, orange, violet, bleu, vert, etc. / Des animaux / Nerveux, agités, heureux, curieux

Activité 2- Lecture de l'album par l'enseignant

Écoutez l'histoire pendant la lecture du professeur

Dites si les affirmations suivantes sont vraies ou fausses :

- a. Le lion est le roi de la forêt.
- b. Le lapin est le personnage principal du conte.

Activité 3 - Exercice de mémorisation

En groupe-classe

Observez le titre du conte, les images qui accompagnent chaque mini-dialogue.

Écoutez l'histoire pendant la lecture du professeur et retenez le nom de 3 animaux.

Mise en commun.

Activité 4 – Jeux de vocabulaire



isabelleborriere.eu

Jeu de mime : Mimez et devinez le nom de l'animal !

Le professeur demande à un élève de venir devant la classe.

Il lui dit à l'oreille le nom d'un animal et celui-ci doit mimer.

C'est à l'élève de nommer un collègue de la classe qui doit deviner le nom de l'animal.

Celui qui a deviné continue le jeu en choisissant un animal à mimer et ainsi de suite.

On continue le jeu pour nommer un plus grand nombre d'animaux.

Jeu « C'est X (ex. l'émeu). C'est Vrai ou c'est Faux ? »

Le professeur montre un animal sur l'image de la quatrième couverture de l'album : « C'est le lapin.

C'est vrai ou c'est faux ? ».

Les élèves répondent : « Oui, c'est vrai. » / « Non, ce n'est pas vrai. C'est faux. C'est l'ours. »

Séance 2 – Identifier les animaux sauvages

Activité 1 – Identifier le nom des animaux sauvages.

On introduit les mots nouveaux en relation avec les images qui les désignent : les animaux (le lapin, le coq, l'émeu, l'hippopotame, le gorille, l'ours), des flèches, une attaque, la forêt, le roi.

On demande aux élèves de choisir 3 mots nouveaux et de les introduire dans des propositions de leur choix.

Mise en commun

Pistes de correction : L'hippopotame est violet et amusant. / Le gorille est bleu et grand. /

Le lapin est petit.



Activité 2 - Les échelles

En 2 groupes

Le professeur écrit au tableau un mot connu par la classe (la première échelle). Les élèves viennent tour à tour au tableau et écrivent sous le dernier exemple un autre mot qui commence avec la dernière lettre du mot précédent.

Pistes de correction : 1. Gorille

Émeu

Utile

Émotion

Nature

Élément

Trois

2. Roi

Image

Émotion

Naturel

Lapin

Nombre



isabelleborrigre.eu

Activité 3 - « La Terre » de Giuseppe Arcimboldo

Le professeur montre aux apprenants le tableau « La Terre de Giuseppe Arcimboldo. Les apprenants sont encouragés à identifier quelques animaux sauvages représentés dans le tableau, tout en s'amusant. On leur demande de caractériser les animaux.

Pistes de correction : Le lion est le roi des animaux. / L'éléphant est grand. / Le cerf est beau. / Le tigre est fort.

Activité 4 – Pour aller plus loin

En petits groupes (4 élèves)

On identifie ensemble quelques expressions du conte : « Je suis sain et sauf », « Quelqu'un est en train d'attaquer », « Désolé ».

Après les avoir expliquées à partir du contexte, le professeur propose aux élèves de choisir une des expressions et d'imaginer des mini dialogues (2 répliques) pour en illustrer le sens.

Pistes de correction : « Marie, qu'est-ce que tu fais ? / Je suis en train d'écouter le professeur » / « On va au parc ? / Désolé, je dois faire mes devoirs. » / « Tout va bien après l'accident ? / Oui, je suis sain et sauf. »

Séance 3 – Identifier des émotions, des traits de caractère



Activité 1 – Mimer les émotions

Écoutez et suivez des yeux les dialogues. Observez les images.

Relire l'album et insister sur les sentiments éprouvés par les personnages de l'histoire. Demander aux apprenants de mimer les émotions ou les traits de caractère.

Activité 2 – Adapter sa voix et son intonation aux personnages.

Relisez par rôles l'album. Nommez les émotions exprimées par les animaux.

Discuter sur les émotions et les actions des personnages dans chaque scène et écrire au tableau les mots : tristes, surpris, curieux, unis, forts, attentifs, heureux, amicaux, drôles.

Activité 3 – Mon animal préféré.

Regarder la dernière couverture de l'album et le tableau « La Terre » d'Arcimboldo.

Quel est ton animal préféré et pourquoi ?



isabelleborriere.eu

Développer ses compétences en tant qu'enseignant(e)s de français précoce

Encourager les apprenants à s'exprimer dans des propositions simples mais cohérentes : Mon animal préféré c'est le /la/l'...parce qu'il est...

Pistes de correction : Mon animal préféré est le lapin parce qu'il est courageux et curieux.

Activité 4 – Mon opinion sur l'album

Est-ce que tu aimes l'album ? Pourquoi ?

Demander aux apprenants d'exprimer leur opinion sur l'album et les encourager à s'exprimer dans des propositions simples mais cohérentes, en faisant référence aux couleurs/ animaux/ fin de l'histoire, mise en page/ images.

Pistes de correction : J'aime l'album parce qu'il y a beaucoup de couleurs vives/ parce que les animaux sont drôles/ parce que la fin est surprenante/ parce que les animaux ont des couleurs surprenantes, etc.

Séance 4 – Créer une histoire en images

Activité 1 – Imaginer une histoire simple avec des personnages animaux



En groupes de 6

Choisissez trois animaux. Utilisez les sentiments et les expressions apprises pour créer une petite histoire.

Propositions : Un lion, un cerf et un lapin sont dans la forêt pleine de plantes et de verdure. Brusquement ils observent des lumières de toutes les couleurs. Curieux, ils vont chercher le roi de la forêt. Le roi des animaux, l'hippopotame, heureux, est en train de fêter son anniversaire avec des feux d'artifices.

Activité 2 -Créer des illustrations

En groupes de 6

Pour créer des illustrations avec l'intelligence artificielle utiliser Bing créateur d'images : <https://www.bing.com/images/create>

Montrer comment utiliser le créateur d'images générées par l'intelligence artificielle. Guider les élèves dans la création et la sauvegarde des images. Utiliser Bing pour générer des images en formulant des requêtes précises (le petit texte imaginé).

Activité 3 – Créer une bande dessinée

Présenter Canva (<https://www.canva.com>) et ses fonctionnalités de base.



isabelleborriere.eu

Créer un modèle d'histoire en images avec des cases vides.
Chaque groupe utilise les images créées avec l'IA et le texte imaginé.

Vérifier l'orthographe et la mise en page.

Activité 4 - Présenter l'histoire

Chaque groupe présente sa bande dessinée devant le groupe classe.

Séance 5 – Jouer des saynètes

Activité 1 – Imaginer des mini dialogues

En groupes de 6

Les apprenants imaginent des mini dialogues à partir du texte et de l'image.

Propositions :

- Salut, les amis ! Comme c'est bien dans notre forêt !
- Oui, c'est vrai ! Et comme c'est beau ! Des fleurs et des oiseaux partout !
- Mais qu'est ce qui se passe ?
- Allons voir le roi !
- Bonjour, Monsieur l'hippopotame ! Qu'est-ce qui se passe ici ?
- Je fête mon anniversaire ! Je vous invite tous !
- Joyeux anniversaire !



Activité 2- Dramatiser les dialogues

Les apprenants sont invités à faire un jeu de rôle en dramatisant les dialogues imaginés.

Séance 6 – Créer une chanson

Activité 1 - Travailler les paroles

En groupe-classe

Créer les paroles à partir des dialogues et encourager les élèves à travailler le texte et proposer des rimes et à modifier des phrases pour qu'elles soient plus mélodieuses.

Activité 2- Générer la chanson

Entrer les paroles dans Suno (<https://suno.com/>) et tester différents styles vocaux proposés par Suno pour trouver celui qui correspond le mieux aux préférences des apprenants.

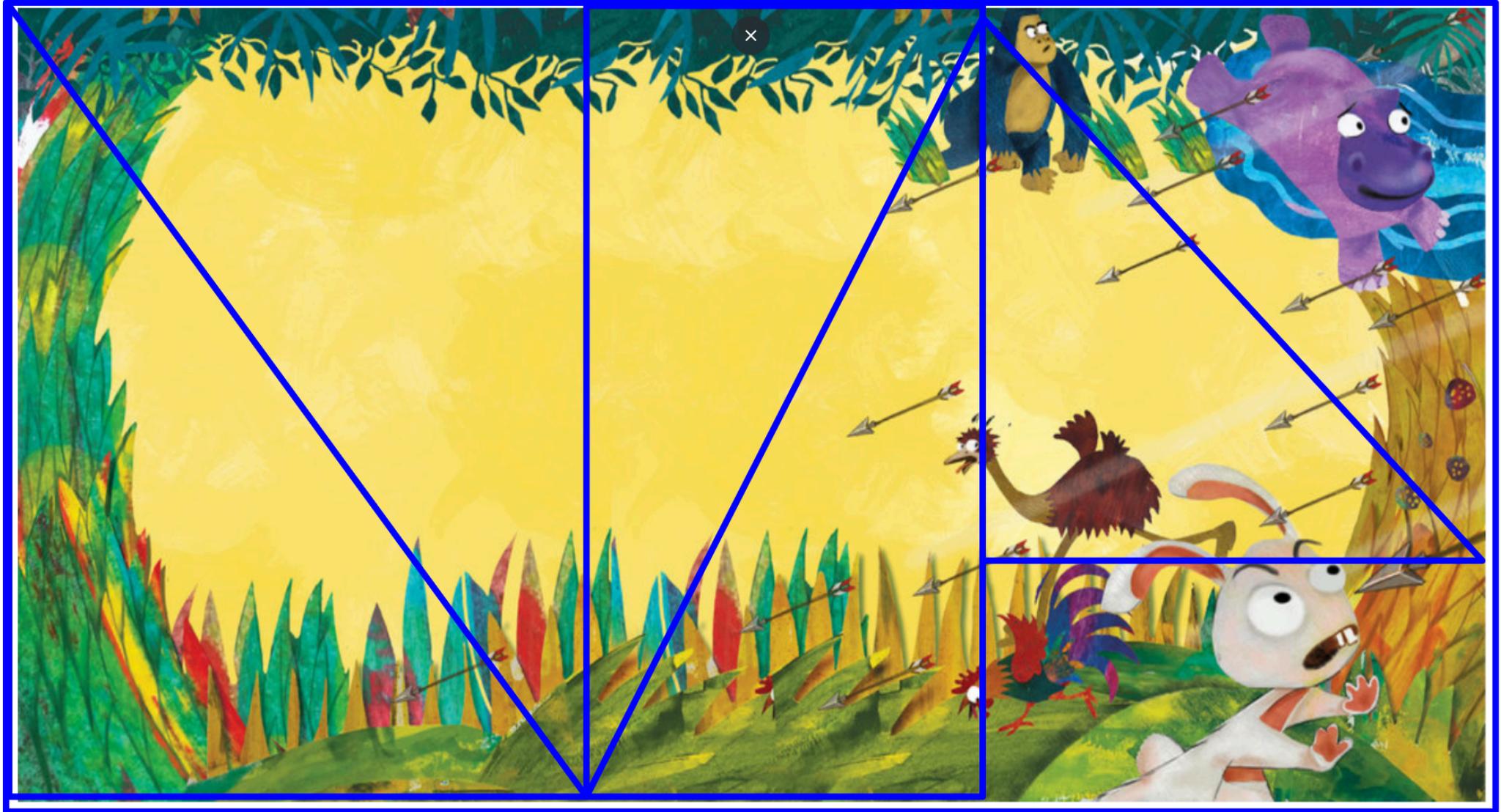
Télécharger l'audio généré.

Activité 3 - Chanter

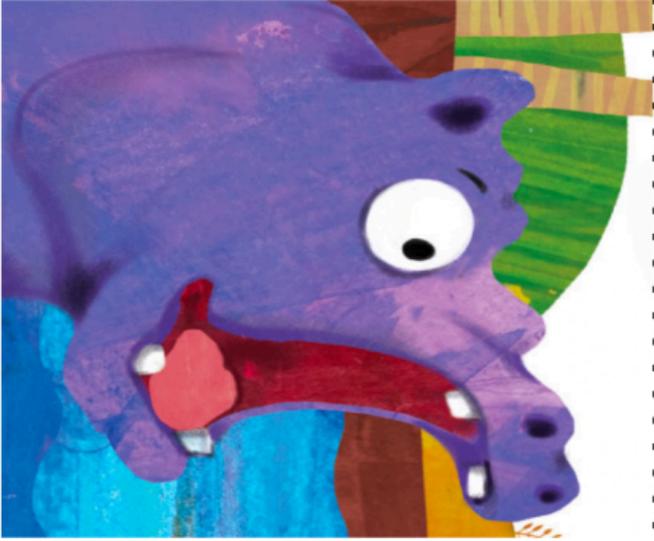
Demander aux enfants de chanter et de partager leur chanson avec les amis, les parents, etc.

Annexes

Puzzle de couverture



l'hippopotame



le lapin



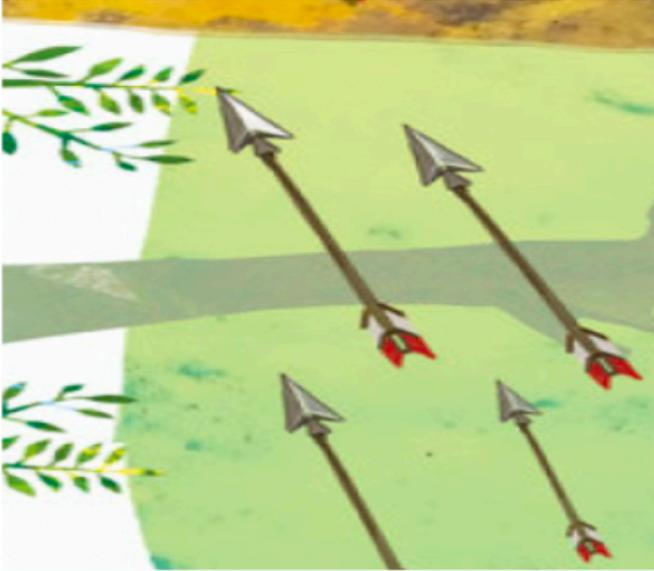
le coq



l'émeu



les flèches



le gorille



la forêt



l'ours



le roi



monsieur



attaquer



madame



les animaux



chercher



la cible





le gorille



l'ours



le coq



le lapin



l'ém^{eu}



l'h^{ip}popotame



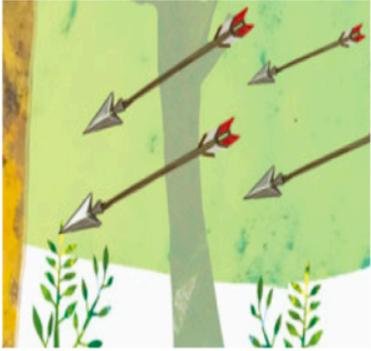
les animaux



monsieur



madame



les flèches



la forêt



le roi

Jeu j'ai... Qui a ?



la cible



attaquer



chercher

**Monsieur Lapin
cherche le roi de
la forêt**

JEU

**J'ai...
Qui a...?**

Je commence

J'ai le lapin.



Qui a...?



J'ai...



Qui a...?



J'ai...



Qui a...?



<p>J'ai...</p> <p>Qui a...?</p>	<p>J'ai...</p> <p>Qui a...?</p>
<p>J'ai...</p> <p>Qui a...?</p>	<p>J'ai...</p> <p>Qui a...?</p>

<p>J'ai...</p> <p>Qui a...?</p>	<p>J'ai...</p> <p>Qui a...?</p>
<p>J'ai...</p> <p>Qui a...?</p>	<p>J'ai...</p> <p>Qui a...?</p>

<p>J'ai...</p>  <p>Qui a...?</p> 	<p>J'ai...</p>  <p>C'est fini.</p>
<p>J'ai...</p>  <p>Qui a...?</p> 	

Fiches de travail

E	F	D	M	C	L
					
A	H	R	U	T	S
					
I	N	O	P	CODE SECRET	
					

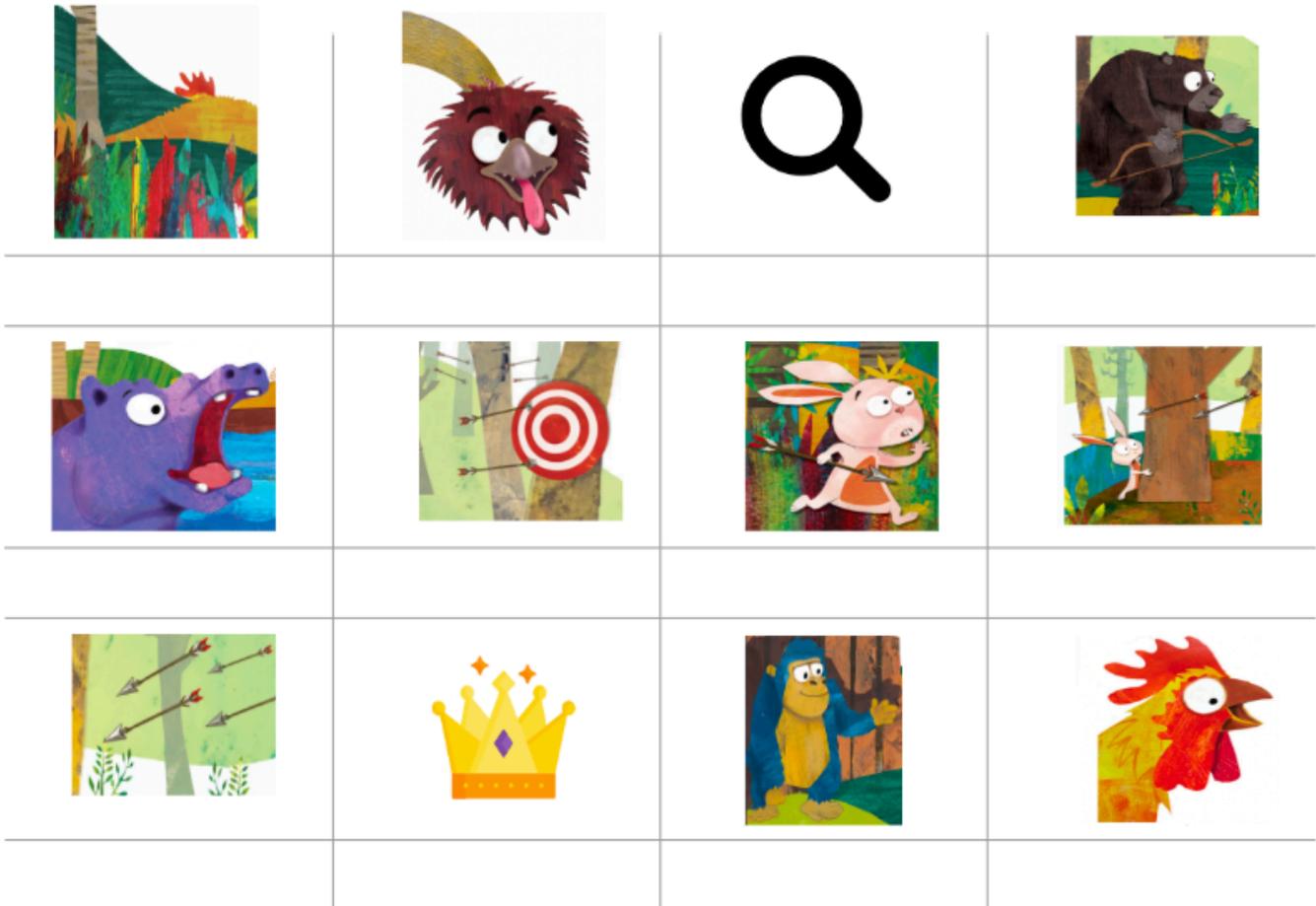


Auteur: Kavita Singh
Illustrateur: Suvidha Mistry
Traducteur: Sak Untala

Prénom :

Vocabulaire

1. Observe les images et écris les mots.



Vocabulaire

le roi	le gorille	la forêt	les flèches
attaquer	l'hippopotame	l'émeu	chercher
la cible	le coq	l'ours	le lapin

2. Relie



l'émeu



l'ours

la forêt



les flèches

chercher



le lapin



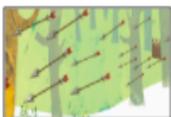
la cible



le gorille



l'hippopotame

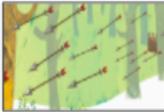


le roi

le coq

3. Complète les mots croisés.

1.  2.  3.  4.  5. 

6.  7.  8.  9.  10.  11. 

12.  13.  14. 

The crossword puzzle grid consists of 14 numbered squares for clues. The grid is as follows:

1.							3.						
2.													
5.							4.						
												11.	
6.													
7.													
						9.		10.					
8.													
						12.							
						13.							
						14.							

4. Ecris les mots.

1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

5. Mots croisés.

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

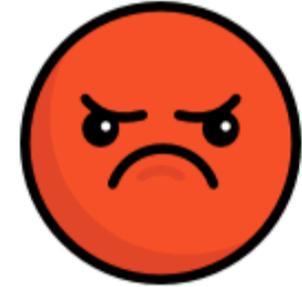




triste

content
contente

effrayé
effrayée



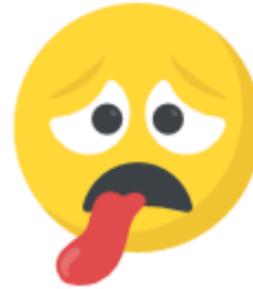
surpris
surprise

inquiet
inquiète

furieux
furiouse



malade



fatigué
fatiguée



impatient
impatiente

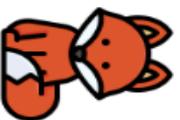
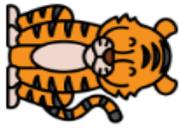
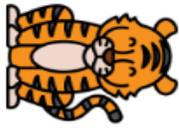


Développer ses compétences en tant qu'enseignant(e)s de français précoce



Plateau de jeu de l'oie

Développer ses compétences en tant qu'enseignant(e)s de français précoce

 ARRIVÉE		RECULE DE 3 CASES 		
				
	C'EST UN...			
	PASSE UN TOUR			
LES ANIMAUX SAUVAGES				
 DÉPART		NOMME 3 ANIMAUX		

Images : <https://www.flaticon.com/>