

Fiche d'activités : Réemploi des expressions de salutations en FLE

Public : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1)

Durée : 40 minutes

Objectifs pédagogiques

- **Reconnaître** et **utiliser** des expressions de salutation en français.
- **Interagir** à l'oral en utilisant des formules de politesse.
- **Rédiger** des dialogues simples pour renforcer la compétence écrite.

Compétences mobilisées

- **Compétence orale** : Compréhension et production.
- **Compétence écrite** : Production de phrases simples.
- **Compétence interculturelle** : Apprentissage des formules de politesse en français.

Matériel nécessaire

- Cartes avec des expressions de salutation.
- Fiches d'exercices à trou.
- Illustrations de deux personnages.
- Tableau, projecteur, ardoises, ordinateur.

Déroulement

1. Introduction (5 minutes)

Objectif : Reconnaître des expressions de salutation et les mettre en contexte.

1. Posez des questions aux élèves : « Comment vous saluez-vous le matin ? Dans la cour de récréation ? Quand vous quittez l'école ? »
2. Présentez les expressions en français (« Bonjour, Salut, Bonsoir, Au revoir, À bientôt ») avec des cartes illustrées.

Réalisée par NGUYEN Thi Kim Anh, DO Thi Viet Nga, LE Thi Luyen

Cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA

3. Faites répéter les expressions et contextualisez-les à l'oral avec des exemples simples.

2. Activité 1 : « Associe les phrases » (10 minutes)

Objectif : Utiliser les expressions de salutation dans des phrases complètes.

1. Distribuez des cartes avec 4 phrases incomplètes aux élèves.
2. Consigne : Complétez les phrases avec les mots donnés (« Salut, Bonjour, Au revoir, Bonne nuit »).

○ Exemple :

1. « _____ Paul ! Ça va ? »
2. « _____ ! À demain. »
3. « _____ madame ! Comment allez-vous ? »
4. « _____ ! Fais de beaux rêves ! »

3. Corrigez collectivement pour valider les réponses.

3. Activité 2 : « Mots mystérieux » (10 minutes)

Objectif : Renforcer l'utilisation des expressions dans des phrases écrites.

1. Distribuez une fiche d'exercices avec des phrases à trous.
2. Consigne : Remplissez les trous avec les salutations appropriées.

○ Exemple :

1. « _____ ! Comment ça va ? »
2. « _____ ! Bonne journée à toi. »
3. « _____ ! À demain à l'école. »
4. « _____ ! Passe une bonne soirée. »

3. Faites les corrections en groupes ou en binômes.

4. Activité 3 : Jeu de rôle (5 minutes)

Réalisée par NGUYEN Thi Kim Anh, DO Thi Viet Nga, LE Thi Luyen

Cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA

Objectif : Pratiquer des dialogues simples avec les salutations.

1. Formez des binômes.
2. Consigne : Jouez un dialogue avec les expressions de salutations.
 - Exemple :
 - Élève 1 : « Bonjour ! Comment ça va ? »
 - Élève 2 : « Ça va bien, et toi ? »
 - Élève 1 : « Ça va ! À bientôt ! »
 - Élève 2 : « À bientôt, bonne journée ! »
3. Guidez et encouragez les élèves à varier les salutations.

5. Activité 4 : « Le dialogue imaginé » (5 minutes)

Objectif : Utiliser les salutations dans une situation écrite.

1. Distribuez une fiche avec deux personnages dessinés.
2. Consigne : Complétez les bulles de dialogue en fonction de la situation (matin, après-midi, soir, départ ou arrivée).
 - Exemple :
 - Élève 1 : « _____ ! Ça va ? »
 - Élève 2 : « _____ ! À plus tard. »
 - Élève 1 : « _____ ! Passe une bonne soirée. »
3. Les élèves comparent leurs réponses en binômes.

6. Activité 5 : « Cartes mystérieuses » (5 minutes)

Objectif : Associer les salutations aux situations appropriées.

1. Distribuez des cartes avec des salutations (« Bonjour, Salut, Bonsoir, Au revoir, À bientôt »).
2. Montrez des images représentant différentes situations :

- Une image de l'école le matin (pour « Bonjour »).
 - Une récréation avec des amis (pour « Salut »).
 - Un coucher de soleil (pour « Bonsoir »).
 - Un départ à la fin de la journée (pour « Au revoir »).
 - Une séparation amicale (pour « À bientôt »).
3. Consigne : Associez les cartes aux situations correspondantes.
 4. Réalisez une correction collective.

Évaluation globale

- Observation continue pendant les activités.
- Participation active et utilisation correcte des expressions.
- Fluidité et créativité dans les dialogues.

Conseils pour l'enseignant

- Adaptez la difficulté selon le niveau de réponse des élèves.
- Favorisez une ambiance ludique pour encourager la participation.
- Valorisez les efforts individuels et collectifs.

Fiche d'activités : Réemploi du lexique sur les pays et les nationalités

Public : Jeune public (8 ans), niveau débutant (classe de 3^e selon le système éducatif vietnamien)

Durée : 40 minutes

Objectifs pédagogiques

Les élèves sont capables de :

- Réutiliser et renforcer le vocabulaire des pays et des nationalités.
- Identifier des pays et leurs nationalités à l'oral et à l'écrit.
- Améliorer la prononciation des noms de pays et des nationalités.
- Comprendre et produire des phrases simples sur les pays et les nationalités.

Compétences mobilisées

- Compétence orale : Compréhension et production.
- Compétence écrite : Identification et rédaction de phrases simples.
- Compétence interculturelle : Découverte des pays et de leurs coutumes.

Matériel nécessaire

- Cartes avec les drapeaux de différents pays.
- Fiches avec les noms des pays et des nationalités (textes et images).
- Tableau et craie ou tableau interactif.

Déroulement

1. Activité 1 : Le jeu des drapeaux (5 minutes)

Objectif : Identifier des pays et leurs nationalités à partir de leurs drapeaux.

1. Le professeur montre un drapeau d'un pays.
2. Les élèves doivent :
 - Dire de quel pays il s'agit.
 - Mentionner la nationalité des habitants.
3. Consigne : Chaque élève peut également ajouter une information sur le pays (coutume, plat traditionnel, etc.).
 - Exemple : Le professeur montre le drapeau du Japon. Un élève répond : « C'est le Japon. Les habitants sont Japonais. »

2. Activité 2 : Jeu de devinettes "Qui suis-je ?" (10 minutes)

Objectif : Associer les pays à leurs nationalités en écoutant des descriptions.

1. Le professeur décrit un pays sans dire son nom.
2. Les élèves doivent deviner le pays et dire la nationalité correspondante.
 - Consigne : Trouvez le pays et dites la nationalité.
 - Exemple : « Je suis un pays en Europe, je parle italien et ma capitale est Rome. » → Réponse : « L'Italie, italien(ne). »

3. Activité 3 : Jeu de l'association (8 minutes)

Objectif : Associer correctement les noms des pays et des nationalités.

1. Distribuez des cartes aux élèves.
 - Certaines cartes indiquent des pays (par exemple, « Le Canada »).
 - D'autres cartes indiquent des nationalités (par exemple, « canadien(ne) »).
2. Consigne : Chaque élève doit trouver son partenaire pour former une paire pays-nationalité.
3. Une fois les paires formées, les élèves présentent leur réponse à la classe.

4. Activité 4 : "Le jeu des familles" (8 minutes)

Objectif : Associer les pays et les nationalités dans des dialogues simples.

1. Distribuez des cartes avec :
 - Le nom d'un pays et son drapeau.
 - La nationalité correspondante.
2. Consigne : Trouvez votre partenaire pour former un duo pays-nationalité.
3. Chaque duo présente son pays et sa nationalité à la classe.
 - Exemple : « Je suis de la France. Les habitants sont Français. En France, on mange des baguettes et on parle français. »

5. Activité 5 : Jeu de présentation des personnages connus (10 minutes)

Objectif : Rédiger et présenter des phrases simples sur des personnages.

1. Distribuez des images de personnages célèbres accompagnées de mots-clés.
2. Consigne : Chaque élève utilise les mots-clés pour présenter le personnage.
 - Exemple : Doraemon / Japon / japonais / 8 ans.
 - Réponse attendue : « Il s'appelle Doraemon. Il a 8 ans. Il habite au Japon. Il est japonais. »

Évaluation globale

- Observation continue pendant les activités.
- Participation active et correcte des élèves.
- Utilisation appropriée des noms de pays et des nationalités dans les dialogues.

Conseils pour l'enseignant

- Encouragez une ambiance ludique pour favoriser l'engagement.
- Adaptez la difficulté en fonction du niveau de réponse des élèves.
- Valorisez chaque participation pour maintenir la motivation.

Fiche d'activités : Les Pays et les Nationalités

Public : Jeune public (8 ans), niveau débutant (classe de 3^e selon le système éducatif vietnamien)

Durée : 35 minutes

Objectifs pédagogiques

Les élèves seront capables de :

- Identifier et retenir les noms de quelques pays.
- Utiliser le vocabulaire des nationalités pour poser et répondre à des questions simples.
- Produire des phrases simples en réutilisant les structures grammaticales avec le verbe être (« Je suis / Tu es / Il est... »).
- Améliorer la fluidité de l'expression orale.
- Développer les compétences d'écoute et de compréhension.

Compétences mobilisées

- Compétence orale : Compréhension et production.
- Compétence écrite : Utilisation correcte des structures grammaticales.
- Compétence interculturelle : Découverte des pays et des nationalités.

Matériel nécessaire

- Images de monuments et drapeaux.
- Cartes de bingo avec pays et nationalités.
- Étiquettes avec noms de pays et adjectifs de nationalité.
- Tableau et craie ou tableau interactif.

Déroulement

1. Activités de production orale

1.1. Introduction au lexique : Quiz interactif "Où suis-je ?" (5 minutes)

Objectif : Nommer des pays du monde et leur nationalité.

1. L'enseignant montre des images de monuments célèbres (ex. : Tour Eiffel, Grande Muraille de Chine).
2. Les élèves devinent le pays et disent la nationalité.
 - Exemple : « Voici la Tour Eiffel. D'où viens-je ? » → « Je suis français(e)»

1.2. Le voyage autour du monde (5 minutes)

Objectif : Présenter un pays en réutilisant le vocabulaire appris.

1. Les élèves travaillent en petits groupes.
2. Chaque groupe prépare une présentation sur un pays : nationalité, plat traditionnel, coutumes.
3. Les autres groupes posent des questions (« Tu viens d'où ? Que peut-on manger dans ton pays ? »).
 - Exemple : « Je suis japonais(e). On peut manger des sushis. »

1.3. L'interview internationale (10 minutes)

Objectif : Poser et répondre à des questions sur les nationalités.

1. Les élèves travaillent par deux et se posent des questions :
 - « D'où viens-tu ? » → « Je viens de France. Je suis français(e). »
2. Chaque équipe présente ses réponses à la classe.

1.4. Le bingo des pays et nationalités (5 minutes)

Objectif : Reconnaître des nationalités et les associer aux pays.

1. L'enseignant distribue des cartes de bingo avec des noms de pays.
2. Il annonce des nationalités à haute voix.
3. Les élèves colorient les pays correspondants. Le premier à compléter sa carte gagne.

2. Activités de grammaire

2.1. Suis, es, est (5 minutes)

Objectif : Compléter des phrases avec la bonne forme du verbe être.

1. L'enseignant écrit des phrases incomplètes au tableau :

- Je _____ italien.
- Tu _____ chinois.
- Il _____ espagnol.
- Elle _____ allemande.

2. Les élèves complètent avec la bonne forme du verbe et de l'adjectif de nationalité.

2.2. Jeu de drapeaux (5 minutes)

Objectif : Utiliser correctement les adjectifs de nationalité.

1. Les élèves complètent des phrases :

- Je suis _____.
- Tu es _____.
- Il est _____.
- Elle est _____.

2. Les phrases doivent correspondre au drapeau présenté.

3. Activités de lexique

3.1. Je cherche mes amis (5 minutes)

Objectif : Associer les pays et les nationalités.

1. Chaque élève reçoit une carte avec un pays ou une nationalité.
2. Ils doivent trouver leur partenaire en associant les deux cartes.
 - Exemple : « Je viens de France. Je suis français(e). »

3.2. Le loto des nationalités (5 minutes)

Objectif : Associer les noms de pays aux nationalités.

1. Les élèves reçoivent des images de pays.
2. Ils associent ces images aux adjectifs de nationalité.
 - Exemple : Le Canada → Canadien(ne).

4. Activité d'évaluation : Le quiz de fin de parcours (5 minutes)

Objectif : Valider les connaissances sur les pays et les nationalités.

1. L'enseignant pose des questions à choix multiples ou ouvertes.
 - Exemple : « Quelle est la nationalité d'un Brésilien ? » → « Brésilien(ne) »
 - « Où habite un Japonais ? » → « Au Japon. »
2. Les réponses peuvent être données individuellement ou en équipe.

Conseils pour l'enseignant

- Favorisez une ambiance ludique pour maintenir l'engagement.
- Variez les activités pour stimuler toutes les compétences.
- Adaptez la difficulté en fonction du niveau de vos élèves.
- Valorisez les efforts individuels et collectifs.

Fiche d'activités : Réemploi des verbes "s'appeler", "avoir" et "être"

Public : Jeune public (8 ans), niveau débutant (classe de 3^e selon le système éducatif vietnamien)

Durée : 1 heure

Objectifs pédagogiques

Les élèves seront capables de :

- **Utiliser** les verbes "s'appeler", "avoir" et "être" dans des contextes variés.
- **Conjuguer** ces verbes à l'oral et à l'écrit.
- **Renforcer** leur vocabulaire et leurs compétences grammaticales.
- **Participer** à des activités interactives et ludiques pour fixer les notions.

Compétences mobilisées

- **Compétence orale :** Production et écoute.
- **Compétence écrite :** Structuration et rédaction de phrases.
- **Compétence lexicale et grammaticale :** Conjugaison des verbes et description personnelle.

Déroulement

1. Activité 1 : La chanson des verbes (10 minutes)

Objectif : Conjuguer les verbes "s'appeler", "avoir" et "être" à travers une chanson.

1. Enseignez une chanson simple utilisant ces verbes dans des phrases rythmées.
2. Invitez les élèves à chanter ensemble en remplaçant certaines paroles par leurs propres informations personnelles (nom, âge, etc.).
3. Matériel : Vidéos ou paroles des chansons préparées (éventuellement avec liens en ligne).
4. **Compétences :** Expression orale, écoute, apprentissage par répétition.

2. Activité 2 : La conjugaison des verbes (15 minutes)

Objectif : Identifier et conjuguer les verbes "s'appeler", "avoir" et "être".

1. Présentez des phrases incomplètes au tableau :
 - « Je ___ [être] un élève. »
 - « Tu ___ [avoir] un chien. »
 - « Nous ___ [s'appeler] Marc et Julie. »
2. Les élèves complètent les phrases à l'oral, puis les écrivent sur le tableau ou sur une fiche.
3. Réalisez une correction collective en expliquant les conjugaisons.
4. **Compétences :** Conjugaison, réflexion grammaticale.

3. Activité 3 : Mon portrait (10 minutes)

Objectif : Développer le vocabulaire de description tout en réemployant les verbes.

1. Chaque élève dessine son portrait et inscrit des phrases simples en dessous, par exemple :
 - « Je m'appelle [prénom]. »
 - « J'ai les yeux bleus. »
 - « Je suis gentil. »
2. Les élèves présentent ensuite leur portrait à la classe en utilisant les verbes "s'appeler", "avoir" et "être".
3. **Compétences :** Expression orale, description personnelle.

4. Activité 4 : Ma carte d'identité (15 minutes)

Objectif : Utiliser les trois verbes pour rédiger une carte d'identité.

1. Distribuez un modèle de carte d'identité à chaque élève :
 - « Je m'appelle _____. J'ai ____ ans. Je suis _____. »
2. Les élèves remplissent leur carte avec leurs informations personnelles et la décorent.
3. Ils présentent ensuite leur carte à un camarade ou à la classe.
4. **Compétences :** Expression écrite, créativité, structuration de phrases.

5. Activité 5 : Le jeu des erreurs (10 minutes)

Objectif : Identifier et corriger les erreurs de conjugaison des verbes "s'appeler", "avoir" et "être".

1. Préparez des phrases incorrectes au tableau :
 - « Je as un chat. »
 - « Nous sommes appelons Marie. »
 - « Tu êtes gentil. »
2. Les élèves identifient les erreurs et corrigent les phrases à l'oral ou sur une fiche.
3. Réalisez une correction collective pour expliquer les erreurs courantes.
4. **Compétences :** Réflexion grammaticale, précision linguistique.

Conseils pour l'enseignant :

- **Adaptez** les activités au niveau et au rythme des élèves.
- **Encouragez** la participation active et valorisez les efforts.
- **Utilisez** des supports visuels et auditifs pour maintenir l'intérêt.
- **Créez** une ambiance ludique pour faciliter l'apprentissage.

Fiche d'activités : Réemploi des verbes "s'appeler", "avoir" et "être"

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1)

Durée : 1 heure

Objectifs généraux

1. Utiliser les verbes "s'appeler", "avoir" et "être" dans des contextes variés.
2. Développer la compréhension et la production orale et écrite.
3. Renforcer l'usage de ces verbes à travers des activités ludiques et interactives.

Activité 1 : "La chanson des verbes" (10 minutes)

- **Objectif :** Conjuguer des verbes à travers une chanson.
- **Matériel :** Vidéos de chansons (liens ci-dessous).
- **Déroulement :**
 - Enseigner une chanson simple utilisant "s'appeler", "avoir" et "être" dans des phrases rythmées.
 - Lien utile : <https://www.youtube.com/watch?v=z2IrJ0DB0Xg>.
 - Les élèves chantent la chanson en groupe et remplacent les informations personnelles dans les paroles (ex. : leur prénom, leur âge).

Activité 2 : "La conjugaison des verbes" (15 minutes)

- **Objectif :** Identifier et conjuguer les verbes "s'appeler", "avoir" et "être".
- **Matériel :** Fiches d'exercices.
- **Déroulement :**
 - Présenter des phrases incomplètes au tableau :
 - "Je __ [être] un élève."
 - "Tu __ [avoir] un chien."
 - "Nous __ [s'appeler] Marc et Julie."

- Les élèves complètent les phrases oralement puis à l'écrit.
- Correction collective avec explication des conjugaisons.

Activité 3 : "Mon portrait" (10 minutes)

- **Objectif :** Développer le vocabulaire de description tout en réemployant les verbes.
- **Déroulement :**
 - Chaque élève dessine son portrait et inscrit des caractéristiques personnelles :
 - "J'ai les yeux bleus."
 - "Je suis gentil."
 - "Je m'appelle [prénom]."
 - Chaque élève présente son portrait à la classe en utilisant les trois verbes.

Activité 4 : "Ma carte d'identité" (15 minutes)

- **Objectif :** Rédiger une courte carte d'identité en utilisant "s'appeler", "avoir" et "être".
- **Déroulement :**
 - Les élèves remplissent une carte d'identité fictive :
 - "Je m'appelle _____. J'ai ____ ans. Je suis _____."
 - Ils peuvent décorer leur carte et la présenter à un camarade.
 - Correction collective pour valoriser les productions.

Activité 5 : "Le jeu des erreurs" (10 minutes)

- **Objectif :** Identifier et corriger les erreurs de conjugaison.
- **Matériel :** Liste de phrases incorrectes préparées par l'enseignant.
- **Déroulement :**
 - Afficher des phrases incorrectes au tableau :

- "Je as un chat."
- "Nous sommes appelons Marie."
- "Tu êtes gentil."
- Les élèves identifient et corrigent les erreurs oralement et à l'écrit.
- Correction collective pour expliquer les conjugaisons correctes.

Remarques sur l'évaluation

1. Observation continue :

- Noter la participation orale et l'utilisation correcte des verbes pendant les activités.

2. Production écrite :

- Évaluer la carte d'identité pour vérifier la cohérence des phrases et l'utilisation des verbes.

3. Jeu des erreurs :

- Évaluer la capacité à identifier et corriger les erreurs.

Fiche d'activités : Réemploi des adjectifs de nationalité

Public : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1)

Durée : 40 minutes

Objectifs pédagogiques

Les élèves seront capables de :

- **Utiliser** les adjectifs de nationalité au féminin et au pluriel.
- **Associer** des pays aux nationalités correspondantes.
- **Répondre** à des questions simples sur la nationalité.
- **Prononcer** correctement les adjectifs de nationalité.

Compétences mobilisées

- **Compétence orale :** Production et phonétique.
- **Compétence écrite :** Utilisation correcte des adjectifs de nationalité.

Matériel nécessaire

- Cartes avec des pays et nationalités.
- Images associées aux pays et à leurs symboles (monuments, plats, etc.).
- Cartes de bingo avec nationalités.

Déroulement

1. Introduction (10 minutes)

Objectif : Revoir les adjectifs de nationalité les plus courants.

1. Présentation rapide :

- L'enseignant présente des adjectifs de nationalité courants (« français, allemand, anglais, espagnol, italien, chinois, etc. »).
- Il explique les règles de formation (féminin et pluriel) et les particularités.
- Exemple : « allemand → allemande, espagnol → espagnols. »

2. Jeu de questions/réponses rapides :

- Le professeur pose des questions simples :
 - « De quelle nationalité est un enfant qui vient d'Italie ? »

- Les élèves répondent : « Il est italien.»
- Répéter avec différents pays et nationalités.

2. Activités ludiques (25 minutes)

2.1. Activité 1 : Questions en binômes (5 minutes)

Objectif : Poser et répondre à des questions sur la nationalité.




1. Chaque groupe de deux élèves reçoit une étiquette avec une phrase incomplète :
 - « Mon ami vient du Mexique. Il est _____ . »
 - « Elles viennent du Brésil. Elles sont _____ . »
2. Consigne : Un élève pose la question (« Quelle est leur nationalité ? ») et l'autre répond.

2.2. Activité 2 : Les nationalités en images (10 minutes)

Objectif : Associer des images à la bonne nationalité.

1. L'enseignant affiche des images représentant des pays (monuments, plats, etc.).
2. Les élèves associent chaque image à la nationalité correspondante.
 - Exemple :

La tour Eiffel		Français / Française
La paella		Espagnol / Espagnole

		Vietnamien / Vietnamienne
		Japonais / Japonaise
		Chinois / Chinois

2.3. Activité 3 : Devine leur nationalité (5 minutes)

Objectif : Identifier la nationalité à partir d'indices donnés.

1. L'enseignant donne des descriptions :
 - « Je viens d'un pays où on parle italien et on mange des pâtes. Quelle est ma nationalité ? »
 - Réponse : italien.
 - « Je viens d'un pays où il y a des pandas. Quelle est ma nationalité? »
 - Réponse : Je suis Chinois / Chinoise

2.4. Activité 4 : Jeu de rôle (5 minutes)

Objectif : Mémoriser les adjectifs de nationalité et les utiliser dans des dialogues.

1. Les élèves travaillent en binômes et jouent un dialogue simple :
 - « Tu es _____ ? »
 - « Non, je suis _____ . »
 - Exemple : « Tu es japonais ? » → « Non, je suis français. »
2. Chaque élève répète les adjectifs avec la bonne prononciation.

2.5. Activité 5 : Le bingo des nationalités (5 minutes)

Objectif : Identifier les nationalités grâce à des indices culturels.

1. L'enseignant distribue des cartes de bingo avec des nationalités.
2. Il donne des indices culturels :
 - « Ce pays est célèbre pour le Taj Mahal. Il vient de ce pays »
 - Réponse : Il est Indien.
 - « Ce pays est célèbre pour les moulins. Elle vient de ce pays »
 - Réponse : Elle est Hollandaise.
3. Les élèves marquent la nationalité correspondante. Le premier à compléter une ligne gagne.

3. Conclusion (5 minutes)

1. **Récapitulation :**
 - Retour sur les adjectifs de nationalité vus durant le cours.
 - Jeu de questions rapides : L'enseignant pose des questions simples, et les élèves répondent en levant la main.
2. **Encouragement :**
 - Inviter les élèves à utiliser les adjectifs de nationalité dans des phrases de la vie quotidienne.

Conseils pour l'enseignant

- Veillez à bien corriger la prononciation des adjectifs.
- Encouragez la participation active et valorisez chaque réponse.
- Adaptez les activités selon le niveau de vos élèves pour maintenir leur motivation.

Fiche d'activités : Se présenter et présenter quelqu'un

Public : Jeune public (8 ans), niveau débutant

Durée : 70 minutes

Objectifs pédagogiques

Les élèves seront capables de :

- Utiliser des expressions simples pour se présenter et présenter quelqu'un.
- Maîtriser le lexique et les structures grammaticales de base liées à ces interactions.
- Participer à des jeux de manière ludique et interactive.

Compétences mobilisées

- Compétence orale : Compréhension et production.
- Compétence écrite : Structuration et rédaction de phrases simples.
- Compétence interculturelle : Utilisation des échanges sociaux de base.

Matériel nécessaire

- Roue ou dé de présentation.
- Images des élèves de la classe.
- Fiches de questions et cartes de mots.
- Étiquettes et tableau interactif.

Déroulement

1. Activités de production orale (30 minutes)

1.1. La Roue de la Présentation

Objectif : Se présenter oralement en utilisant des informations simples (nom, âge, métier, hobby).

- Durée : 10 minutes

- Description : Une roue ou un dé est utilisé pour sélectionner une catégorie (nom, âge, métier, hobby). Les élèves se présentent selon la catégorie choisie.
- Matériel : Roue de présentation ou dé.
- Compétences : Expression orale, écoute, formulation de questions.

1.2. Jeu de devinettes

Objectif : Utiliser le vocabulaire de la description pour renforcer la confiance en expression orale.

- Durée : 10 minutes
- Description : Les élèves tirent une photo d'un camarade, observent la photo et présentent ce camarade pour que les autres devinent qui c'est.
- Matériel : Images des élèves.
- Compétences : Expression orale, écoute, formulation de questions.

1.3. La fiche interview

Objectif : Poser des questions simples pour décrire une personne.

- Durée : 10 minutes
- Description : Les élèves travaillent par deux, s'interviewent en utilisant une liste de questions (« Comment tu t'appelles ? », « Tu as quel âge ? ») et présentent leur partenaire à la classe.
- Matériel : Liste de questions.
- Compétences : Expression orale, écoute, expression écrite.

2. Activités de grammaire (10 minutes)

2.1. Place les mots dans le bon ordre

Objectif : Former des phrases simples en réorganisant les mots.

- Durée : 5 minutes
- Description : Les élèves travaillent en groupes de 4 et remettent des mots dans l'ordre pour former une phrase correcte.

- Matériel : Cartes avec mots mélangés (« J'ai / 10 / ans »).
- Compétences : Formation de phrases.

2.2. Exercices à trous

Objectif : Compléter des phrases avec le mot manquant.

- Durée : 5 minutes
- Description : Les élèves complètent des phrases avec les mots manquants (« Je _____ Paul », « Tu _____ 10 ans »).
- Matériel : Étiquettes.
- Compétences : Formation de phrases.

3. Activités de lexique (10 minutes)

3.1. Chanson des présentations

Objectif : Nommer son nom et un goût.

- Durée : 10 minutes
- Description : Les élèves inventent une chanson avec leur nom et un goût ou une description physique (exemple : « Je m'appelle Anna, j'aime les bananes »).
- Compétences : Production orale.

4. Activités de production écrite (15 minutes)

4.1. Rédaction d'une carte postale

Objectif : Écrire une carte postale pour se présenter.

- Durée : 15 minutes
- Description : Les élèves dessinent leur portrait et rédigent une carte postale en se présentant (nom, âge, description physique, goûts).
- Compétences : Expression écrite, créativité, structuration de phrases.

5. Activité d'évaluation (5 minutes)

5.1. Quiz interactif

Objectif : Rappeler le vocabulaire et la grammaire appris.

- Durée : 5 minutes
- Description : L'enseignant propose un quiz rapide sur le vocabulaire et la grammaire abordés (« Comment tu t'appelles ? », « Quel âge as-tu ? ») sous forme de questions à choix multiples ou ouvertes.
- Matériel : Tableau interactif ou fiches.
- Compétences : Compréhension globale, révision des notions.

Conseils pour l'enseignant :

- Adaptez les activités selon le niveau et les intérêts des élèves.
- Utilisez des supports visuels (images, vidéos) pour faciliter la compréhension.
- Favorisez une ambiance détendue et ludique pour encourager la participation active.
- Valorisez les efforts de tous les élèves pour maintenir leur motivation.

Fiche d'activités : RÉEMPLOI DU LEXIQUE DES LIEUX DE L'ÉCOLE

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1).

Durée : 35 minutes

Objectifs pédagogiques

Les élèves seront capables de :

- Réutiliser le vocabulaire des lieux de l'école.
- Décrire et situer les lieux de l'école à l'oral et à l'écrit.
- Mémoriser le vocabulaire à travers des activités ludiques.

Compétences mobilisées

- Compétence orale : Production et interaction.
- Compétence écrite : Rédaction de phrases descriptives.
- Compétence lexicale et grammaticale : Prépositions de lieu, vocabulaire des lieux.
- Compétence sociale : Travail d'équipe.

Matériel

- Images représentant différents lieux de l'école.
- Feuilles de papier A3.
- Crayons de couleur.
- Ballon.
- Étiquettes avec les noms des lieux.
- Tableau interactif (ou autre outil interactif).

Déroulement

1. Le jeu de mime (5 minutes)

Objectifs : Utiliser le vocabulaire des lieux de l'école dans des phrases descriptives.

1. L'élève choisit une image représentant un lieu de l'école (par exemple : la salle de classe, la cour, la cantine).
2. Il mime le lieu choisi et pose la question : « C'est quel lieu ? »
3. Les autres élèves devinent en répondant : « C'est la cantine. »
4. Compétences : Interaction orale, reconnaissance visuelle.

2. Jeu de mots (10 minutes)

Objectifs : Trouver et prononcer des mots liés aux lieux de l'école.

1. Divisez les élèves en groupes de 4.
2. Distribuez un nuage de mots imprimé sur une feuille A3 avec des mots écrits en lien avec les lieux de l'école.
3. Les élèves cherchent et entourent les mots liés aux lieux de l'école.
4. Un représentant de chaque groupe lit les mots trouvés devant la classe.
5. Compétences : Collaboration, lecture à voix haute.

3. Jeu de ballon - Les prépositions de lieu (5 minutes)

Objectifs : Reconnaître et utiliser les prépositions de lieu dans des contextes précis.

1. L'enseignant montre une image de l'école et commence avec une phrase : « Je suis dans la bibliothèque. »
2. Il lance le ballon à un élève.
3. L'élève reçoit le ballon et doit dire une nouvelle phrase en changeant de lieu et de préposition, par exemple : « Je suis devant la cantine. »
4. Continuez jusqu'à ce que tous les élèves aient participé.
5. Compétences : Production orale, utilisation des prépositions.

4. La chasse aux lieux (10 minutes)

Objectifs : Produire des phrases en utilisant le vocabulaire des lieux et les prépositions.

1. Cachez des étiquettes avec les noms des lieux de l'école (exemple : la salle de musique, la bibliothèque) autour de la classe.
2. Les élèves, en petits groupes, partent à la chasse aux étiquettes.
3. Lorsqu'un groupe trouve une étiquette, il doit produire une phrase complète avec le lieu trouvé, par exemple : « La salle de musique est à côté de la salle de classe. »
4. Les groupes rapportent les étiquettes et continuent la chasse.
5. Compétences : Travail d'équipe, production orale.

5. Le quiz interactif (5 minutes)

Objectifs : Appliquer le vocabulaire des lieux de l'école et les structures grammaticales.

1. Créez un quiz interactif avec des images représentant les lieux de l'école.
2. Posez une question pour chaque image, par exemple : « Est-ce que la cantine est à gauche ou à droite de la salle de musique ? »
3. Les élèves répondent en utilisant un outil interactif comme Plickers ou à l'oral.
4. Compétences : Compréhension visuelle, réflexion grammaticale.

Évaluation

1. Observation pendant les activités : Participation et qualité des phrases produites.
2. Production orale et écrite : Exactitude du vocabulaire et des structures grammaticales.
3. Quiz interactif : Mesure de la compréhension et de la mémorisation.

Conseils pour l'enseignant :

- Adaptation : Ajustez les activités selon le niveau et la dynamique de la classe.
- Encouragement : Valorisez les efforts et les progrès des élèves.
- Répétition : Revoyez régulièrement les prépositions et le vocabulaire pour consolider l'apprentissage.

- Ajoutez des éléments ludiques comme des chansons ou des comptines pour rendre l'apprentissage plus dynamique et engageant.

Fiche d'activités : Réemploi des articles définis et indéfinis

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1).

Durée : 35 minutes

Objectifs pédagogiques

Les élèves seront capables de :

- Identifier et utiliser les articles définis (le, la, l', les) et indéfinis (un, une, des) dans des contextes variés.
- Différencier les articles définis des indéfinis dans des phrases simples.
- Appliquer les règles d'accord des articles en genre et en nombre avec les noms.

Compétences mobilisées

- Compétence orale : Production et compréhension.
- Compétence écrite : Identification et structuration de phrases.
- Compétence lexicale et grammaticale : Utilisation correcte des articles.

Matériel

- Objets de la classe (pomme, livre, chaise, etc.).
- Cartes avec des images et noms.
- Grilles de bingo.
- Cartes à associer pour le memory.
- Tableau interactif ou boîte pour les activités de quiz.

Déroulement

1. PO « Je devine l'article » (10 minutes)

Objectif : Identifier et utiliser les articles définis et indéfinis selon les objets ou situations.

1. L'enseignant montre un objet ou une image (ex : une pomme, un ballon).

2. Les élèves devinent si l'article est défini ou indéfini et expliquent leur choix.
 - Exemple : « C'est un ballon, car il n'est pas précis. » / « C'est le ballon rouge, car on parle d'un ballon spécifique. »
3. Complétez avec des phrases à trous pour valider les réponses.
 - Exemple : « ___ chat dort sur ___ canapé. »

Compétences : Production orale, argumentation.

2. « Le bingo des articles » (10 minutes)

Objectif : Identifier et utiliser correctement les articles dans un jeu interactif.

1. Distribuez une grille de bingo à chaque élève avec des noms (objets, animaux, lieux).
2. L'enseignant lit des phrases en utilisant des articles.
 - Exemple : « J'ai une pomme dans mon sac. »
3. Les élèves colorient ou cochent le mot entendu correspondant à l'article.
4. Le premier à remplir une ligne ou une colonne crie « Bingo ! »

Compétences : Compréhension orale, mémorisation.

3. CO « Le quiz des articles » (10 minutes)

Objectif : Différencier les articles définis et indéfinis dans des phrases orales.

1. Organisez un quiz oral avec des phrases simples :
 - Exemple : « J'ai une pomme dans mon sac. Quel article est utilisé ? »
 - Attendez la réponse des élèves (« une »).
2. Continuez avec des exemples similaires :
 - « Le chat dort sur le canapé. Quel article ? »
 - « Des enfants jouent dans la cour. Quel article ? »
3. L'enseignant évalue les réponses et corrige si besoin.

Compétences : Compréhension orale, réflexion grammaticale.

4. CO « Le jeu de l'oiseau » (5 minutes)

Objectif : Associer des articles définis ou indéfinis à des noms, de manière ludique.

1. Distribuez des cartes avec des noms (chat, pomme, école).
2. L'enseignant annonce un article (« la » ou « une »).
3. Les élèves se placent dans un coin de la salle selon l'article entendu.
 - Exemple : « L'oiseau voit ___ arbre. » (Réponse : « un »)

Compétences : Compréhension orale, réactivité.

5. « Le memory des articles » (5 minutes)

Objectif : Renforcer l'identification des articles à travers un jeu de memory.

1. Préparez des cartes avec des noms (chat, maison, étoile) et des articles (« le », « une »).
2. Les élèves jouent par groupes de 3 ou 4. Ils associent les cartes articles aux noms correspondants.
3. Chaque paire correcte rapporte un point. L'équipe avec le plus de points gagne.

Compétences : Association logique, mémorisation.

Évaluation

1. Observation de la participation pendant les activités.
2. Correction des phrases produites à l'oral et à l'écrit.
3. Résultats des activités ludiques (évaluations formatives).

Conseils pour l'enseignant

- Adaptez les activités selon le niveau des élèves.
- Encouragez la participation et valorisez les efforts.
- Intégrez des supports visuels et auditifs pour varier les approches.
- Répétez régulièrement les articles dans des contextes variés.

- Utilisez des phrases issues du quotidien pour renforcer l'apprentissage.
- Privilégiez des activités courtes et dynamiques pour maintenir l'intérêt des jeunes apprenants.

Fiche d'activités : Réemploi du lexique des matières scolaires

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1).

Durée : 1 heure

Objectifs pédagogiques

Les élèves seront capables de :

- **Reconnaître** et **utiliser** le vocabulaire des matières scolaires (français, mathématiques, musique, etc.).
- **Exprimer** leurs préférences sur les matières scolaires.
- **Collaborer** et **créer** un emploi du temps imaginaire en équipe.

Compétences mobilisées

- **Compétence orale** : Compréhension et expression.
- **Compétence écrite** : Rédaction et structuration de phrases simples.
- **Compétence sociale** : Travail d'équipe et collaboration.
- **Compétence créative** : Création d'affiches et d'emplois du temps.

Matériel

- Images représentant différentes matières.
- Cartes de vocabulaire.
- Emplois du temps vierges.
- Feuilles de dessin, crayons de couleur.
- Une roue colorée avec des noms de matières.

Déroulement

1. Activité : Le rallye des matières (10 minutes)

Objectifs : Reconnaître et écrire correctement les mots des matières scolaires.

1. Divisez la classe en deux équipes.
2. Disposez des cartes illustrant les matières scolaires sur une table.

3. Chaque équipe doit tour à tour relever une carte, nommer la matière, puis écrire son nom sur une ardoise.
4. L'équipe qui a écrit le plus de mots correctement en un temps limité remporte le jeu.
5. **Compétences** : Travail d'équipe, reconnaissance visuelle, orthographe.

2. Activité : La dictée-image (10 minutes)

Objectifs : Nommer et écrire correctement les noms des matières scolaires.

1. Formez des groupes de 5 élèves. Attribuez un numéro à chaque élève (1 à 5).
2. Un élève de chaque groupe court jusqu'à une table où sont posées des images de matières scolaires, observe une image, et retourne vers son groupe.
3. Il nomme la matière à ses camarades, qui écrivent son nom sur une ardoise.
4. Changez d'élève à chaque tour.
5. **Compétences** : Travail en équipe, compréhension orale, rapidité, orthographe.

3. Activité : La roue des matières (10 minutes)

Objectifs : Rédiger des phrases simples en exprimant ses préférences.

1. Préparez une roue colorée comportant les noms des matières scolaires.
2. Les élèves tournent la roue et rédigent une phrase sur une ardoise en utilisant la matière choisie.
 - Exemple : « J'aime les mathématiques. »
3. Chaque élève lit sa phrase à voix haute.
4. **Compétences** : Production écrite

4. Activité : Mon emploi du temps imaginaire (15 minutes)

Objectifs : Créer un emploi du temps en utilisant le vocabulaire des matières scolaires.

1. Distribuez des fiches vierges d'emploi du temps.

2. Les élèves remplissent leur emploi du temps préféré avec les matières qu'ils aiment.
3. Encouragez-les à écrire une courte phrase à propos d'une matière de leur emploi du temps, par exemple : « Le lundi, j'ai musique. »
4. **Compétences** : Organisation, production écrite, créativité.

5. Activité : L'affiche collaborative (15 minutes)

Objectifs : Créer une affiche collaborative sur une matière scolaire.

1. Formez de petits groupes et distribuez une grande feuille (format A3).
2. Chaque groupe choisit une matière (par exemple : sciences).
3. Ils créent une affiche avec des mots-clés, des phrases simples et des dessins illustrant la matière.
4. Les affiches sont présentées et affichées dans la classe.
5. **Compétences** : Travail collaboratif, créativité, révision du vocabulaire.

Évaluation

1. **Observation pendant les activités** : Participation active, exactitude des mots et phrases.
2. **Production écrite** : Qualité et originalité des phrases et affiches.
3. **Correction collective** : Revoir les éventuelles erreurs pour renforcer l'apprentissage.

Conseils pour l'enseignant :

- **Adaptation** : Ajustez les activités selon le niveau des élèves et leurs intérêts.
- **Répétition** : Réviser régulièrement le vocabulaire pour améliorer la mémorisation.
- **Encouragement** : Valorisez les efforts et les progrès de chaque élève.

Fiche d'activités : J'AIME MON ÉCOLE

Réemploi des prépositions et adverbes de lieu

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1).

Compétence à travailler : Compréhension écrite

Durée : 45 minutes

Objectifs pédagogiques

Objectif général :

Apprendre à reconnaître et à utiliser les prépositions et adverbes de lieu dans le contexte de l'école à travers des activités ludiques.

Objectifs spécifiques :

- Identifier les prépositions et adverbes de lieu dans un texte court.
- Comprendre et décrire la disposition des objets dans une salle de classe ou des lieux de l'école.
- Utiliser ces notions dans des jeux et activités interactifs.

Matériel

- Texte illustré.
- Plan d'une classe et d'une école.
- Cartes de vocabulaire et objets miniatures (chaise, tableau, bureau, etc.).
- Fiches d'activités.
- Jeu de plateau.

Texte : "Une journée dans la classe de Madame Sophie"

Dans la classe de Madame Sophie, il y a un tableau au mur, en face des élèves. Les bureaux sont alignés devant le tableau. À côté de la porte, il y a une étagère pleine de livres. Le globe terrestre est posé sur une petite table, près de la fenêtre. Derrère les bureaux, on trouve une grande armoire avec des cahiers et des crayons. Sur le bureau de Madame Sophie, il y a un ordinateur et une tasse. Sous le bureau, il y a un panier pour les papiers.

Déroulement des activités

1. Repérer les prépositions et adverbes (10 minutes)

Objectif : Identifier les prépositions et adverbes de lieu dans un contexte textuel.

1. Distribuez le texte à chaque élève.
2. Les élèves soulignent les prépositions et adverbes de lieu dans le texte (ex : sous, à côté de, près de).
3. Faites une mise en commun au tableau pour valider les réponses.

Compétences : Compréhension écrite, identification grammaticale.

2. Jeu d'association (8 minutes)

Objectif : Associer des phrases descriptives à des images correspondantes.

1. Distribuez une fiche contenant des phrases (ex : « Sous le bureau, il y a un panier. ») et des images d'objets.
2. Les élèves relient chaque phrase à l'image correspondante.
3. Corrigez collectivement et expliquez les erreurs, si besoin.

Compétences : Association logique, mémorisation.

3. Reconstitution de phrases (7 minutes)

Objectif : Reconstituer des phrases cohérentes à partir d'éléments découpés.

1. Préparez des cartes contenant des fragments de phrases issus du texte (« Sous / le bureau / il y a / un panier »).
2. Les élèves, par binômes, reconstituent les phrases complètes.
3. Affichez les phrases correctes pour validation collective.

Compétences : Réflexion syntaxique, coopération.

4. Compléter des phrases (8 minutes)

Objectif : Utiliser les prépositions et adverbes de lieu dans des phrases structurées.

1. Distribuez des fiches avec des phrases à trous (« Le globe terrestre est ___ une petite table. »).

2. Les élèves complètent individuellement puis comparent leurs réponses en petits groupes.
3. Corrigez collectivement pour expliquer les choix.

Compétences : Production écrite, application grammaticale.

5. Créer le plan de la classe (12 minutes)

Objectif : Décrire des objets dans un espace en utilisant les prépositions de lieu.

1. Les élèves dessinent leur propre classe et placent des objets (étagères, tableau, bureaux, etc.).
2. Ils rédigent des phrases pour décrire leur plan (ex : « Le tableau est devant les bureaux. Les livres sont à côté de l'armoire. »).
3. Présentation volontaire des plans à la classe pour échanger et comparer.

Compétences : Créativité, expression écrite et orale.

Évaluation

- Critères d'évaluation :
 - Identification correcte des prépositions et adverbes dans le texte.
 - Réussite aux exercices écrits (association, reconstitution, complétion).
 - Participation active aux activités interactives et présentations.

Conseils pour l'enseignant :

- Intégrez des manipulations concrètes avec des objets miniatures pour une meilleure compréhension.
- Adaptez les consignes selon le niveau et les besoins des élèves.
- Favorisez les interactions orales pour stimuler l'engagement et la mémorisation.

Fiche d'activités : Les couleurs et les objets de la classe

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1).

Durée : 70 minutes

Objectifs pédagogiques

Les élèves seront capables de :

- Identifier et retenir les noms de quelques couleurs.
- Réutiliser le vocabulaire associé aux objets de la classe et aux couleurs.
- Décrire la couleur des objets de la classe en respectant les accords de genre et de nombre.
- Améliorer leur fluidité en expression orale.
- Développer leurs compétences d'écoute, de compréhension et d'expression écrite.

Matériel nécessaire

- Flashcards/illustrations des objets et des couleurs.
- Fiches de lecture simples.
- Cartes pour le jeu des paires.
- Feuilles et crayons pour l'écriture.

Déroulement du cours

1. Activités de production orale

1.1 Jeu des "Couleurs et Objets"

- Objectif : Réutiliser le vocabulaire des objets et des couleurs.
- Description : L'enseignant montre un objet de la classe (livre, stylo, gomme, etc.) et demande aux élèves de dire sa couleur.
 - Exemple : « C'est un stylo rouge », « C'est une gomme rose ».
- Compétence : Production orale.

1.2 La boîte mystère

- Objectif : Décrire les objets et leurs couleurs.

- Description : L'enseignant prépare une boîte contenant divers objets. Un élève tire un objet et le décrit (« C'est une gomme bleue ») tandis que les autres devinent l'objet.
- Compétence : Production orale, interaction.

1.3 Je suis un objet de la classe

- Objectif : Reconnaître les objets de la classe.
- Description : Chaque élève choisit un objet sans le montrer. Les autres posent des questions pour deviner (« Est-ce qu'il est jaune ? Il est rond ? »).
- Compétence : Interaction, description orale.

1.4 Le jeu des couleurs

- Objectif : Associer objets et couleurs.
- Description : L'enseignant colle des cartes avec des objets en couleur au tableau. Les élèves doivent écouter l'enseignant (« C'est un stylo rouge ») et taper sur la carte correspondante.
- Compétence : Compréhension orale.

2. Activités de grammaire

2.1 L'accord des couleurs

- Objectif : Utiliser correctement les accords de genre et de nombre.
- Description : L'enseignant montre des objets de différentes couleurs et demande aux élèves de répéter les phrases en insistant sur les accords.
 - Exemple : « Une trousse verte », « Des gommes blanches ».
- Compétence : Grammaire et prononciation.

2.2 Mon objet et sa couleur

- Objectif : Compléter des phrases en respectant les accords.
- Description : L'enseignant écrit des phrases incomplètes (« Je vois une _____ »). Les élèves complètent les phrases, puis les lisent à voix haute.
- Compétence : Production écrite et orale.

3. Activités de lexique

3.1 Le jeu des paires

- Objectif : Associer objets et couleurs.
- Description : Les élèves associent des cartes d'objets à celles des couleurs (ex. : une carte « stylo » avec une carte « bleue »). Ils vérifient ensuite leurs réponses en groupe.
- Compétence : Mémorisation et collaboration.

4. Activité de production écrite

4.1 Dans ma trousse

- Objectif : Réutiliser les couleurs pour décrire des objets.
- Description : Chaque élève écrit une description de sa trousse : « Dans ma trousse, il y a un stylo bleu, une gomme rose, une règle verte, et un carnet jaune. »
- Les élèves échangent leurs descriptions pour comparer et faire des retours.
- Compétence : Expression écrite, collaboration.

5. Activité d'évaluation

5.1 Le quiz des objets et couleurs

- Objectif : Évaluer la compréhension et l'utilisation des couleurs et des objets.
- Description : L'enseignant présente un quiz à choix multiples :
 - « Quelle est la couleur de la règle ? »
 - a) rouge
 - b) bleue
 - c) verte
 - « Quel objet est jaune ? »
 - « Quel est ton objet préféré et pourquoi ? »
- Les réponses sont corrigées collectivement pour consolider l'apprentissage.
- Compétence : Évaluation des acquis.

Remarques pédagogiques

- Adaptez les activités à la dynamique et au niveau des élèves.
- Utilisez des supports visuels attrayants pour maintenir l'intérêt des élèves.

- Favorisez les interactions orales pour renforcer la confiance et la fluidité.
- Encouragez et valorisez les efforts de chaque élève pour créer une ambiance d'apprentissage positive.

Fiche d'activité : Réemploi du lexique sur les couleurs et les objets de la classe

Objectifs :

- Linguistiques : Consolider le vocabulaire des couleurs et des objets.
- Communicatifs : Encourager l'expression orale, l'écoute et la compréhension.
- Méthodologiques : Développer la créativité et l'autonomie des élèves.

Matériel :

- Objets de différentes couleurs et tailles
- Feuilles de papier, crayons de couleur, feutres
- Images, flashcards
- Boîtes, sacs opaques
- Un tableau ou un paperboard
- De la musique

Déroulement :

1. Activité 1 : Chanson et jeu de mimique (10 minutes)

- Objectif : Introduire le lexique des couleurs et des objets de manière ludique.
- Déroulement :
 - Chantez une chanson bien connue sur les couleurs ou les objets (exemple : "Les couleurs de l'arc-en-ciel").
 - Mimez différents objets de la classe et demandez aux élèves de deviner : "C'est un stylo rouge", "C'est une gomme verte".

2. Activité 2 : Jeux interactifs (15 minutes)

- Le loto des couleurs :
 - Objectif : Associer les objets et leurs couleurs.
 - Déroulement : Distribuez des cartes avec des images d'objets colorés. Tirez une carte et demandez aux élèves de poser leur jeton sur l'image correspondante.

- Le sac mystère :
 - Objectif : Décrire oralement les objets et leurs couleurs.
 - Déroulement : Tirez des objets du sac et demandez aux élèves de décrire l'objet et sa couleur (exemple : "C'est un crayon. Il est bleu.").

3. Activité 3 : Activités exploratoires (20 minutes)

- La chasse aux trésors :
 - Objectif : Localiser des objets en suivant des indications.
 - Déroulement : Cachez des objets colorés dans la classe. Donnez des indices aux élèves (exemple : "Cherche quelque chose de rouge sur la table du professeur").
- Le téléphone arabe des couleurs :
 - Objectif : Travailler la mémorisation et la transmission orale.
 - Déroulement : Un élève choisit un objet et sa couleur, le chuchote à son voisin, et ainsi de suite. Le dernier élève annonce le résultat à haute voix.

4. Activité 4 : Le coloriage magique (15 minutes)

- Objectif : Suivre des consignes pour associer les couleurs aux objets.
- Déroulement : Donnez aux élèves un dessin en noir et blanc et demandez-leur de le colorier en suivant des instructions (exemple : "Colorie le ballon en rouge, la voiture en bleu").

5. Activité 5 : Activités créatives (20 minutes)

- La pâte à modeler créative :
 - Objectif : Créer des objets de la classe avec des couleurs spécifiques.
 - Déroulement : Demandez aux élèves de créer des objets de la classe avec de la pâte à modeler de différentes couleurs (exemple : "Fais une règle verte").
- Le Memory des couleurs :

- Objectif : Renforcer la mémorisation des couleurs et des objets.
- Déroulement : Créez des paires de cartes avec des images d'objets et leurs couleurs. Les élèves retournent les cartes pour trouver les paires correspondantes.

Évaluation :

- Observation : Observer la participation des élèves, leur aisance à utiliser le vocabulaire et leur créativité.
- Production orale : Écouter les descriptions des élèves et leur capacité à utiliser les structures grammaticales appropriées.
- Production écrite : Corriger les erreurs et féliciter les élèves pour leurs efforts.

Conseils supplémentaires :

- Variez les activités pour maintenir l'intérêt des élèves.
- Utilisez des supports visuels pour faciliter la compréhension.
- Créez une ambiance ludique pour favoriser l'apprentissage.
- Adaptez les activités au niveau de votre classe.

Fiche d'activités

Réemploi des questions "Qui est-ce ?" et "Qu'est-ce que c'est ?"

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1).

Durée : 35 minutes

Compétences travaillées : Compréhension et production orale, enrichissement lexical

Objectifs pédagogiques

1. Poser et répondre aux questions "Qui est-ce ?" et "Qu'est-ce que c'est ?".
2. Identifier et utiliser le vocabulaire lié à des personnes, des objets et des animaux.
3. Interagir dans des dialogues simples en utilisant les questions étudiées.
4. Mobiliser ces structures dans des contextes ludiques et interactifs.

Matériels

- Cartes avec des images (personnes, animaux, objets).
- Feuilles et crayons pour la production écrite.
- Tableau pour écrire et afficher des exemples.
- Sac contenant des objets variés (gomme, stylo, livre, etc.).

Activités

1. Activité de compréhension orale : Chanson des objets scolaires (5 minutes)

Objectif : Reconnaître les objets scolaires et la structure "Qu'est-ce que c'est ?"

Déroulement :

- Le professeur fait écouter une chanson sur les objets scolaires.
- Les élèves écoutent attentivement et identifient les mots entendus.
- Le professeur montre les dessins des objets mentionnés dans la chanson et pose la question : "Qu'est-ce que c'est ?" Les élèves répondent en donnant le nom des objets.

2. Activité de production orale : Identification visuelle (10 minutes)

Objectif : Utiliser la question "Qui est-ce ?" pour identifier des personnes.

Déroulement :

- Le professeur montre des images de personnages (célèbres ou imaginaires).
- Le professeur pose la question "Qui est-ce ?" à la classe. Exemple : "Qui est-ce ?" (Image d'un professeur).
Réponse attendue : "C'est un professeur."
- Le professeur explique que "Qui est-ce ?" s'emploie pour parler de personnes.

3. Activité de production orale : Le sac magique (5 minutes)

Objectif : Utiliser "Qu'est-ce que c'est ?" dans des phrases complètes.

Déroulement :

- Le professeur prépare un sac contenant divers objets.
- Chaque élève tire un objet au hasard du sac sans le montrer aux autres.
- Les autres élèves posent la question : "Qu'est-ce que c'est ?". Celui qui devine correctement marque un point.

4. Activité de lexique : Jeu de rôle "À l'école" (10 minutes)

Objectif : Utiliser les questions et le vocabulaire dans des dialogues interactifs.

Déroulement :

- Les élèves sont regroupés en petits groupes. Chaque groupe choisit un lieu de l'école (bibliothèque, cantine, cour).
- Un élève joue un personnage (professeur, surveillant, élève, etc.).
- Les autres posent des questions pour identifier les personnages ou objets du lieu. Exemple : Élève 1 : "Qui est-ce ?" Élève 2 : "C'est le surveillant."
Élève 1 : "Qu'est-ce que c'est ?" Élève 2 : "C'est un cahier."

5. Activité d'évaluation : Quiz interactif (5 minutes)

Objectif : Valider la compréhension et l'utilisation des questions et du vocabulaire.

Déroulement :

- Le professeur montre des images de personnes, d'animaux ou d'objets.
- Les élèves répondent rapidement aux questions "Qui est-ce ?" et "Qu'est-ce que c'est ?".
- Le professeur note la participation et la justesse des réponses.

Suggestions pour le professeur

- Adapter le niveau de difficulté des objets et personnages selon la progression des élèves.
- Encourager l'interaction et valoriser les réponses correctes.
- Proposer des variantes aux activités pour maintenir l'intérêt et la motivation des élèves.

Fiche d'activités

Réemploi des questions "Qui est-ce ?" et "Qu'est-ce que c'est?"

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1).

Durée : 35 minutes

Compétences travaillées : Compréhension et production orale, enrichissement lexical

Objectifs pédagogiques

1. Poser et répondre aux questions "Qui est-ce ?" et "Qu'est-ce que c'est ?".
2. Identifier et utiliser le vocabulaire lié à des personnes, des objets et des animaux.
3. Interagir dans des dialogues simples en utilisant les questions étudiées.
4. Mobiliser ces structures dans des contextes ludiques et interactifs.

Matériels

- Cartes avec des images (personnes, animaux, objets).
- Feuilles et crayons pour la production écrite.
- Tableau pour écrire et afficher des exemples.
- Sac contenant des objets variés (gomme, stylo, livre, etc.).

Activités

1. Activité de compréhension orale : Chanson des objets scolaires (5 minutes)

Objectif : Reconnaître les objets scolaires et la structure "Qu'est-ce que c'est ?"

Déroulement :

- Le professeur fait écouter une chanson sur les objets scolaires.
- Les élèves écoutent attentivement et identifient les mots entendus.
- Le professeur montre les dessins des objets mentionnés dans la chanson et pose la question : "Qu'est-ce que c'est ?" Les élèves répondent en donnant le nom des objets.

2. Activité de production orale : Identification visuelle (10 minutes)

Objectif : Utiliser la question "Qui est-ce ?" pour identifier des personnes.

Déroulement :

- Le professeur montre des images de personnages (célèbres ou imaginaires).
- Le professeur pose la question "Qui est-ce ?" à la classe. Exemple : "Qui est-ce ?" (Image d'un professeur).
Réponse attendue : "C'est un professeur."
- Le professeur explique que "Qui est-ce ?" s'emploie pour parler de personnes.

3. Activité de production orale : Le sac magique (5 minutes)

Objectif : Utiliser "Qu'est-ce que c'est ?" dans des phrases complètes.

Déroulement :

- Le professeur prépare un sac contenant divers objets.
- Chaque élève tire un objet au hasard du sac sans le montrer aux autres.
- Les autres élèves posent la question : "Qu'est-ce que c'est ?". Celui qui devine correctement marque un point.

4. Activité de lexique : Jeu de rôle "À l'école" (10 minutes)

Objectif : Utiliser les questions et le vocabulaire dans des dialogues interactifs.

Déroulement :

- Les élèves sont regroupés en petits groupes. Chaque groupe choisit un lieu de l'école (bibliothèque, cantine, cour).
- Un élève joue un personnage (professeur, surveillant, élève, etc.).
- Les autres posent des questions pour identifier les personnages ou objets du lieu. Exemple : Élève 1 : "Qui est-ce ?" Élève 2 : "C'est le surveillant." Élève 1 : "Qu'est-ce que c'est ?" Élève 2 : "C'est un cahier."

5. Activité d'évaluation : Quiz interactif (5 minutes)

Réalisée par DAO Thi Viet Thuy, NGUYEN Thi Xuan Hoa, DANG Thu Thao

Cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA

Objectif : Valider la compréhension et l'utilisation des questions et du vocabulaire.

Déroulement :

- Le professeur montre des images de personnes, d'animaux ou d'objets.
- Les élèves répondent rapidement aux questions "Qui est-ce ?" et "Qu'est-ce que c'est ?".
- Le professeur note la participation et la justesse des réponses.

Suggestions pour le professeur

- Adapter le niveau de difficulté des objets et personnages selon la progression des élèves.
- Encourager l'interaction et valoriser les réponses correctes.
- Proposer des variantes aux activités pour maintenir l'intérêt et la motivation des élèves.

Fiche d'activités : Présenter une personne

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1).

Durée : 35 minutes

Compétences travaillées : Compréhension et production orale, enrichissement lexical, interaction orale

Objectifs pédagogiques

1. Savoirs (objectifs linguistiques)

- Utiliser les structures grammaticales simples pour présenter une personne (nom, âge, profession, apparence physique, centres d'intérêt).
- Employer le vocabulaire de base pour décrire des personnes (adjectifs physiques et de personnalité, métiers, loisirs).

2. Savoir-faire (objectifs communicatifs)

- Présenter oralement une personne à l'aide d'un vocabulaire simple et d'une structure grammaticale correcte.
- Poser des questions simples sur une personne (par exemple : "Quel âge a-t-il/elle ?", "Quels sont ses hobbies ?").

3. Savoir-être (objectifs socio-culturels)

- Respecter les règles de la communication orale (écoute active, tour de parole).
- Développer une attitude positive vis-à-vis de l'expression orale, en favorisant la confiance en soi et l'interaction avec les autres.

Supports

- Fiches de vocabulaire (description physique, métiers, loisirs).
- Tableaux ou affiches avec exemples de structures de phrases (présenter quelqu'un, poser des questions simples).
- Applications interactives (ex. : Quizlet pour réviser le vocabulaire).
- Fiches personnages pour les jeux de rôle (exemples de personnes fictives à décrire).

Déroulement :

1. Sensibilisation (5 minutes)

Objectif : Introduire le thème "Présenter une personne" et activer le vocabulaire de base.

Activité 1 : Discussion rapide autour d'une image.

- Modalité de travail : En groupe classe, interaction dirigée.
- Support : Image projetée d'une personne célèbre ou d'un personnage fictif.
- Tâches :
 - Montrer une image d'une personne.

- Poser des questions simples : "Qui est-ce ?", "Comment décririez-vous cette personne ?"
- Encourager les élèves à utiliser des adjectifs pour décrire l'apparence et poser des questions simples.
- Résultats attendus : Produire des adjectifs descriptifs et poser des questions simples.

2. Pratique (7 minutes)

Objectif : Renforcer la capacité des élèves à poser des questions et à comprendre les réponses.

Activité 2 : Tournoi de présentations.

- Modalité de travail : En cercle, sous forme de rotation rapide.
- Support : Tableau avec exemples de questions à poser.
- Tâches :
 - Chaque élève présente un personnage fictif en quelques phrases.
 - Les autres élèves posent des questions simples pour obtenir plus d'informations (exemple : "Quels sont ses hobbies ?", "Est-ce qu'il/elle aime le sport ?").
- Résultats attendus : Poser des questions simples et répondre avec des phrases complètes.

3. Production orale : Jeu de rôle (20 minutes)

Objectif : Apprendre à se présenter et à présenter une autre personne.

Activité 3 : Jeu de rôle "Rencontrer un nouvel ami".

- Modalité de travail : En binôme, avec échange des rôles.
- Support : Fiches de personnages avec des informations à compléter (nom, âge, profession, hobbies).
- Tâches :
 - Les enfants jouent des scènes imaginaires dans lesquelles ils se présentent et présentent un ami fictif.
 - Exemple de dialogue :
 - Enfant 1 : "Bonjour ! Je m'appelle Alice. Et toi ?"
 - Enfant 2 : "Je m'appelle Max. J'ai 7 ans. Et toi ?"
 - Enfant 1 : "J'ai 7 ans aussi. Mon frère s'appelle Léo. Il aime beaucoup jouer au foot."
 - L'accent est mis sur les salutations, la présentation personnelle, et la présentation d'autrui.
- Résultats attendus : Présenter une personne et poser des questions avec aisance.

4. Renforcement ludique (3 minutes)

Objectif : Consolider l'apprentissage de manière ludique.

Activité 4 : "Qui suis-je ?"

- Modalité de travail : En groupe classe, interaction ludique.
- Support : Tableau ou fiches avec des indices descriptifs.
- Tâches :
 - Un élève choisit une personne à décrire (réelle ou fictive) sans dire son nom.
 - Les autres élèves posent des questions pour deviner de qui il s'agit.
- Résultats attendus : Renforcer le vocabulaire descriptif et l'écoute attentive.

Conseils pour l'enseignant

- Encouragez une atmosphère positive et valoriser les efforts des élèves.
- Adaptez les fiches personnages pour refléter des centres d'intérêt variés.
- Proposez une variante au jeu de rôle pour maintenir la motivation (exemple : scénario à l'école, au parc, en vacances).

Fiche d'activités : Les jours de la semaine et des moments de la journée

Objectifs

1. Identifier et utiliser correctement le vocabulaire lié aux jours de la semaine et aux moments de la journée.
2. Renforcer la compréhension orale et écrite.
3. Favoriser l'expression orale à travers des activités interactives.

Compétences travaillées :

- Compréhension écrite et orale.
- Production orale.
- Enrichissement lexical.

Matériel

- Feuilles d'exercices.
- Images représentant les jours de la semaine, les moments de la journée et des activités.
- Fiches avec des mots mélangés.
- Tableau ou vidéoprojecteur.
- Cartes à jouer.

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1).

Durée : 35 minutes

Déroulement

1. Réchauffement (5 minutes)

- Chanson :
 - Chantez une chanson bien connue sur les jours de la semaine ou les moments de la journée.
 - Les élèves participent avec des gestes ou en dansant.

- [Lien de la chanson.](#)
- Jeu de mimique :
 - Un élève mime une activité (ex. : "Je déjeune", "Je dors") et les autres devinent le moment de la journée correspondant.

2. Activités (25 minutes)

Activité 1 : Associe l'image au mot

- **Objectif** : Identifier les moments de la journée.
- **Description** :
 - Distribuer des images représentant différents moments de la journée (matin, midi, soir, nuit) et les mots correspondants.
 - Les élèves doivent associer chaque image à son mot.

Activité 2 : Complète les phrases

- **Objectif** : Mémoriser les moments de la journée et les jours de la semaine.
- **Description** :
 - Distribuer des phrases avec des mots manquants.
 - Les élèves complètent avec le vocabulaire appris.
 - Exemple : "Je vais à l'école le _____ (lundi/mardi)."

Activité 3 : À quel jour correspond cette activité ?

- **Objectif** : Relier les jours de la semaine aux moments de la journée.
- **Description** :
 - L'enseignant décrit une activité et demande aux élèves de deviner le jour et le moment de la journée.
 - Exemple : "Le matin, je vais à l'école le _____ (lundi)."

Activité 4 : Mélange les lettres

- **Objectif** : Maîtriser le vocabulaire lié aux moments de la journée.

- **Description :**
 - Écrire des mots mélangés au tableau (ex. : ILUND pour lundi, MATIN pour matin).
 - Les élèves doivent réorganiser les lettres pour former le mot correct.

Activité 5 : Le loto des jours

- **Objectif :** Associer des images d'activités aux jours de la semaine.
- **Description :**
 - Chaque élève reçoit une planche de loto avec des jours et des images d'activités.
 - L'enseignant annonce une activité (« Aller à l'école »), et les élèves placent un jeton sur le jour correspondant (« lundi »).

Activité 6 : Les cartes à jouer

- **Objectif :** Utiliser le vocabulaire dans des phrases simples.
- **Description :**
 - Chaque élève tire une carte avec un mot ou une image et doit former une phrase. Exemple : "Le samedi, je vais au parc l'après-midi."

3. Mise en commun et évaluation (5 minutes)

- **Correction :**
 - Corriger ensemble les exercices et valider les réponses.
- **Questions :**
 - Poser des questions simples pour vérifier la compréhension : "Quel jour vient après mardi ?" "Qu'est-ce que tu fais le matin ?"
- **Félicitations :**
 - Encourager et valoriser les efforts des élèves.

Conseils supplémentaires

1. Utiliser des images colorées et attrayantes.

2. Adapter les exercices en fonction du niveau des élèves.
3. Proposer des jeux de rôle pour mettre en pratique le vocabulaire.
4. Encourager les élèves à utiliser les mots appris dans des phrases simples.

Fiche d'activités : Demander et dire l'heure

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1).

Durée : 35 minutes

Objectifs pédagogiques

1. Apprendre à demander et dire l'heure en français (« Quelle heure est-il ? » et « Il est... »).
2. Renforcer la compréhension et la production orale ainsi que la reconnaissance écrite des heures.
3. Favoriser la prise de parole et la collaboration entre les élèves à travers des activités ludiques.

Compétences visées

1. Poser et répondre à des questions simples sur l'heure.
2. Utiliser les heures en format simple (heures et minutes).
3. Associer des expressions temporelles à des situations concrètes du quotidien.

Matériel nécessaire

- Cartes horaires (images d'horloges affichant différentes heures).
- Fiches de travail (phrases à compléter ou exercices de groupe).
- Chronomètre ou montre pour certaines activités.
- Tableau ou support visuel pour afficher les heures.

Activités proposées

1. La chasse à l'heure (jeu de révision)

Durée : 15 minutes

Matériel : Cartes horloges

Description :

- Les élèves se déplacent dans la classe pour trouver des cartes d'horloges avec différentes heures.
- Lorsqu'ils trouvent une carte, ils demandent l'heure à un autre élève en utilisant « Quelle heure est-il ? » et répondent avec « Il est... ».
- **Objectifs :** Pratique orale en situation, familiarisation avec la structure.

2. Les horloges géantes (activité kinesthésique)

Durée : 10 minutes

Description :

- Un élève joue le rôle d'une horloge humaine avec ses bras représentant les aiguilles.

- Les autres élèves posent des questions : « Quelle heure est-il ? », et un élève répond avec la structure « Il est... ».
- **Objectifs** : Apprentissage actif et kinesthésique de l'heure.

3. La roue de l'heure (jeu de groupe)

Durée : 10 minutes

Matériel : Une roue avec des heures marquées sur chaque section.

Description :

- Les élèves tournent la roue et disent l'heure correspondante dans une phrase complète, par exemple : « Il est 9h. ».
- **Objectifs** : Révision de l'heure, construction de phrases.

4. L'horloge magique (jeu de mémoire)

Durée : 10 minutes

Description :

- Un élève montre une carte horaire à ses camarades pendant quelques secondes avant de la cacher.
- Les élèves doivent poser la question « Quelle heure est-il ? » pour obtenir la réponse correcte.
- **Objectifs** : Amélioration de la mémoire visuelle et rétention orale.

5. Le loto de l'heure (jeu de hasard)

Durée : 20 minutes

Description :

- Chaque élève reçoit une planche de loto avec des heures affichées.
- Le professeur annonce une heure (« Il est 14h30 »), et les élèves doivent couvrir la case correspondante.
- Le premier à compléter sa planche gagne.
- **Objectifs** : Pratique ludique de la reconnaissance de l'heure.

6. L'heure mystère (jeu de déduction)

Durée : 20 minutes

Description :

- Un élève choisit secrètement une image d'une activité quotidienne (par exemple : « Je déjeune... »).
- Il pose la question : « Quelle heure est-il ? », et les autres doivent proposer des réponses jusqu'à trouver la bonne heure.
- **Objectifs** : Développement de la compréhension orale et utilisation du vocabulaire lié à l'heure.

7. Les montres (création)

Durée : 30 minutes

Matériel : Feuilles de papier pour dessiner les montres.

Description :

- Les élèves créent leur propre montre en dessinant une horloge indiquant l'heure de leur activité préférée.
- Ensuite, ils présentent leur dessin à la classe en utilisant « Quelle heure est-il ? » et « Il est... ».
- **Objectifs** : Activité manuelle et consolidation de la structure à l'oral.

Évaluation

- L'évaluation des compétences peut se faire de manière informelle tout au long des activités en observant la participation et la justesse des réponses.
- Une évaluation formelle peut être réalisée à la fin avec un exercice écrit ou oral : poser une question sur l'heure et répondre correctement.

Conclusion

Ces activités interactives permettent aux élèves de pratiquer la structure pour demander et dire l'heure tout en s'amusant. Elles favorisent un apprentissage dynamique qui allie compréhension et production orale. Le travail en groupe renforce également la collaboration et la confiance en soi des élèves.

Fiche d'activités : Les matières scolaires et les activités extrascolaires

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1).

Durée : 35 minutes

Objectifs pédagogiques

1. Identifier et utiliser le vocabulaire des matières scolaires et des activités extrascolaires.
2. Réviser et mémoriser le lexique à travers des exercices ludiques.
3. Encourager l'expression orale en français à travers des activités interactives.

Compétences travaillées

1. Compréhension écrite et orale.
2. Production orale.
3. Association d'images et de mots pour enrichir le vocabulaire.

Matériel nécessaire

- Cartes avec des images représentant des matières scolaires et des activités extrascolaires.
- Fiches de travail (énoncés à trous, questions à choix multiples, éléments à associer).
- Tableau ou support visuel pour afficher des images et des mots.

Déroulement des activités

1. Introduction (5 minutes)

Objectif : Activer les connaissances préalables et introduire le vocabulaire à réviser.

- **Activité :** Montrer des images de matières scolaires (écriture, mathématiques, sciences, etc.) et d'activités extrascolaires (natation, musique, danse).
- **Tâche :** Les élèves nomment les activités et les matières en français.

- Résultat attendu : Identifier le vocabulaire de base des matières et activités.

2. Choix multiples (5 minutes)

Objectif : Reconnaître le vocabulaire.

- Activité : Distribuer des fiches avec des questions à choix multiples.
- Exemples :
 1. Quel est le nom de la matière où on apprend à résoudre des problèmes avec des nombres ?
 - a) L'histoire
 - b) Les mathématiques
 - c) La musique
 2. Quel sport pratiquons-nous dans l'eau ?
 - a) Le tennis
 - b) La natation
 - c) La danse
- Résultat attendu : Répondre correctement et réviser le vocabulaire.
- Correction : En groupe, l'enseignant valide les réponses et les répète avec les élèves.

3. Compléter les phrases à trous (5 minutes)

Objectif : Utiliser le vocabulaire dans un contexte simple.

- Activité : Distribuer une fiche avec des phrases à trous.
- Exemple :
 1. Je vais à l'école pour apprendre les _____ (mathématiques, français, dessin).
 2. Après l'école, je vais à mon cours de _____ (natation, histoire, physique).
- Résultat attendu : Compléter correctement les phrases.

- Correction : Lecture à haute voix par plusieurs élèves pour vérification.

4. Association d'images et de mots (8 minutes)

Objectif : Associer une image à un mot pour renforcer la compréhension.

- Activité : Montrer des images (ex. : ballon de football, livre, flûte) et fournir des mots à associer (« le football », « la musique », « le français »).
- Variation : Travail en binômes pour favoriser l'interaction.
- Résultat attendu : Associer correctement les mots aux images.

5. L'intrus (7 minutes)

Objectif : Identifier les éléments qui ne correspondent pas à un groupe.

- Activité : Distribuer des séries de mots (ex. : « français, danse, mathématiques, histoire »). Les élèves identifient l'intrus (« danse » : activité extrascolaire).
- Tâche : Justifier le choix de l'intrus.
- Résultat attendu : Développer la compréhension des catégories de vocabulaire.

6. Conclusion (5 minutes)

Objectif : Faire un retour sur le vocabulaire appris.

- Activité : Questions ouvertes pour récapituler :
 - Quelle matière préfères-tu ? Pourquoi ?
 - Fais-tu une activité extrascolaire ? Laquelle ?
- Résultat attendu : Encourager l'expression personnelle et vérifier la compréhension.

Ressources supplémentaires (optionnelles)

- Cartes flash avec images et mots pour révision à la maison.
- Applications interactives pour pratiquer le vocabulaire (éventuellement Quizlet ou jeux en ligne).

Évaluation

- Observation des réponses orales et écrites tout au long de la session.
- Exercice de synthèse possible : écrire une phrase ou décrire une activité préférée en utilisant le vocabulaire appris.

Fiche d'activités : Verbes du 1er Groupe et du Verbe "Avoir"

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1).

Durée : 2 séances de 35 minutes

Séance 1 : Révision des bases de conjugaison des verbes du 1er groupe et de "avoir"

Objectifs linguistiques

1. Identifier les terminaisons des verbes du 1er groupe au présent de l'indicatif.
2. Conjuguer correctement le verbe "avoir" au présent.

Objectifs transversaux

1. Collaborer pour résoudre des défis linguistiques.
2. Renforcer l'attention et la concentration à travers des activités interactives.

Déroulement de la séance

1. Échauffement (5 min) : Jeu "Je mime, tu devines"

- Objectif : Réactiver le lexique des verbes du 1er groupe.
- Matériel : Liste de verbes à mimer.
- Activité :
 - L'enseignant mime des actions simples (ex. manger, parler, jouer, chanter).
 - Les élèves devinent le verbe à l'infinitif.

2. Activité de lexique (10 min) : "Le tableau des conjugaisons"

- Objectif : Identifier et appliquer les terminaisons des verbes du 1er groupe.
- Description :
 - Un tableau avec les pronoms sujets (je, tu, il/elle, etc.) est affiché.
 - L'enseignant conjugue un verbe (ég. manger) et les élèves répètent.
 - Les élèves complètent des phrases dictées par l'enseignant :
 - Exemple : Je __ (manger) une pomme.

- Exemple : Ils __ (chanter) une chanson.

3. Activité écrite guidée (15 min) : "Complétons la grille !"

- **Objectif** : Consolider les terminaisons et la concordance sujet-verbe.
- **Description** :
 - Les élèves complètent une grille en conjuguant les verbes donnés. Exemple :

Verbe à conjuguer	je	tu	il/elle	nous	vous	ils/elles
parler	parle
jouer

- Variante ludique : Limiter le temps pour dynamiser l'activité.

4. Clôture (5 min) : "Le défi rapide"

- **Matériel** : Cartes avec des verbes du 1er groupe.
- **Activité** :
 - Chaque élève tire une carte avec un verbe et le conjugue rapidement à une personne précise (exemple : "Conjugué chanter à la 3e personne du pluriel").

Séance 2 : Intégration et évaluation

Objectifs linguistiques

1. Utiliser les verbes du 1er groupe et "avoir" dans des phrases complètes.
2. Appliquer les règles de conjugaison dans un contexte oral et écrit.

Objectifs transversaux

1. Stimuler la créativité à travers des phrases personnalisées.
2. Renforcer l'autonomie dans l'application des règles linguistiques.

Déroulement de la séance

1. Réchauffement (5 min) : Le domino des conjugaisons

- Objectif : Réviser les terminaisons de manière ludique.
- Matériel : Jeu de dominos conjugués.
- Activité :
 - Les élèves associent des formes conjuguées et des pronoms sujets. Exemple : nous jouons - vous chantez.

2. Activité orale en binômes (10 min) : "Le dialogue imaginaire"

- **Objectif** : Réinvestir les conjugaisons dans une interaction orale.
- **Description** :
 - Les élèves créent un dialogue en binômes en utilisant les verbes appris (avoir, manger, jouer, etc.).
 - Exemple :
 - A : "Tu as un ballon ?"
 - B : "Oui, j'ai un ballon. Nous jouons ensemble ?"
 - L'enseignant circule pour valider les conjugaisons.

3. Activité de production écrite (15 min) : "Mon mini-paragraphe"

- **Objectif** : Utiliser les verbes appris dans un contexte narratif.
- **Description** :
 - Les élèves complètent un canevas de paragraphe avec des espaces prévus pour insérer des verbes conjugués. Exemple :
"Je ___ (avoir) un chien. Il ___ (manger) beaucoup. Nous ___ (jouer) dans le jardin."
 - Variante : Permettre aux élèves de choisir leurs propres verbes pour personnaliser leur paragraphe.

4. Activité d'évaluation (5 min) : Quiz collectif interactif

- **Objectif :** Évaluer la compréhension de manière engageante.
- **Description :**
 - Proposer des questions à choix multiples projetées au tableau. Exemple :
 - "Quelle est la conjugaison correcte ?"
 - Nous (avoir) : A) avons B) a C) ai
 - Les élèves répondent en levant une carte (A, B ou C).

Ressources nécessaires

- Cartes avec des verbes.
- Fiches de grille de conjugaison.
- Jeu de dominos pour la séance 2.
- Feuilles pour l'écriture du mini-paragraphe.

Critères de réussite

1. Les élèves identifient correctement les terminaisons des verbes du 1er groupe.
2. Ils conjuguent et utilisent "avoir" dans des phrases orales et écrites.
3. Ils participent activement et collaborent lors des activités ludiques.

Fiche d'activités : Ma famille

Public : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1)

Durée: 40 minutes

Objectifs

1. Identifier et utiliser correctement le vocabulaire des membres de la famille.
2. Produire des phrases orales et écrites sur le thème de la famille.
3. Communiquer en contexte familial en utilisant des expressions adaptées.

Compétences travaillées

- Compréhension orale et écrite : Reconnaître et associer des mots à des images.
- Production orale : Présenter et décrire les membres de la famille.
- Production écrite : Compléter des phrases et écrire de courtes descriptions.

Matériel

- Cartes avec des images et noms des membres de la famille (père, mère, frère, sœur, grand-mère, grand-père, oncle, tante, etc.).
- Fiches d'exercices à trous.
- Fiches de personnages à compléter.
- Ardoises, projecteur ou tableau interactif.

Déroulement des activités :

1. Sensibilisation (10 minutes)

- Objectif : Introduire le vocabulaire des membres de la famille.
- Activité :
 - Discussion ouverte : « Qui a une grande famille ? Comment s'appellent les membres de ta famille ? »

- Montrer des images des membres de la famille (avec cartes ou au tableau).
- Lire les noms à voix haute et faire répéter les élèves en insistant sur la prononciation.

2. Activité 1 : Jeu de rôle en binômes - "Ma famille" (10 minutes)

- Objectifs : Utiliser le vocabulaire pour se présenter et présenter sa famille.
- Déroulement :
 - Chaque élève reçoit une carte avec un rôle familial (ex. : père, sœur).
 - Les élèves travaillent en binômes ou en petits groupes pour se présenter.
 - Exemple de dialogue :
 - Élève 1 : « Je suis le père. J'ai une femme et deux enfants. Mon fils s'appelle Maxime, et ma fille s'appelle Sophie. »
 - Élève 2 : « Je suis la sœur. J'ai un frère qui s'appelle Marc. Nous avons aussi une mère et un père. »

3. Activité 2 : Jeu de devinette - "Qui est-ce ?" (5 minutes)

- Objectif : Identifier les membres de la famille à partir de descriptions.
- Déroulement :
 - L'enseignant décrit un membre de la famille, et les élèves doivent deviner.
 - Exemple : « Il est grand. Il a les cheveux bruns. Qui est-ce ? »

4. Activité 3 : "Le mot mystère" (5 minutes)

- Objectif : Compléter des phrases pour renforcer le vocabulaire.
- Déroulement :
 - Distribuer des fiches avec des phrases à trous.

- Les élèves complètent les phrases individuellement.
- Exemples :
 1. Mon père est très gentil.
 2. Ma sœur aime jouer à la poupée.
 3. J'ai un frère.
 4. Mes grands-parents habitent à la campagne.
- Correction collective en classe.

5. Activité 4 : Bingo - "Ma famille" (5 minutes)

- Objectif : Présenter sa famille de manière ludique.
- Déroulement :
 - Les élèves dessinent leur propre famille sur une feuille.
 - Sous le dessin, ils écrivent une courte présentation en utilisant le vocabulaire appris.
 - Exemple :
 - « Voici ma famille. Mon père s'appelle Marc. Ma mère s'appelle Sophie. J'ai un frère. »
 - Les élèves peuvent présenter leur famille à la classe.

6. Conclusion et bilan (5 minutes)

- Objectifs : Récapituler le vocabulaire appris et recueillir les impressions des élèves.
- Déroulement :
 - Demander : « Qu'avez-vous appris aujourd'hui ? Quelles expressions allez-vous utiliser à la maison ? »
 - Résumer les noms des membres de la famille et encourager les élèves à poser des questions sur des membres non abordés.

Conseils supplémentaires

1. Utiliser des images colorées et attrayantes pour stimuler l'intérêt.
2. Adapter les activités au niveau de chaque élève en ajoutant des défis supplémentaires si besoin.
3. Proposer des variantes pour le jeu de rôle, comme jouer une grande réunion de famille.
4. Encourager les échanges entre les élèves pour renforcer l'interaction orale.

Quel est ton animal préféré ?

Thématique : Les animaux

Public : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1)

Durée : 70 minutes

Objectifs:

1. Identifier et mémoriser le vocabulaire des animaux de compagnie.
2. Présenter et décrire un animal de compagnie à l'oral.
3. Utiliser les mots interrogatifs et enrichir le lexique à travers des interactions.

Compétences travaillées

- Compréhension orale : Identifier les animaux à partir de descriptions ou de sons.
- Production orale : Décrire et présenter un animal.
- Interaction orale : Poser et répondre à des questions sur un animal.
- Expression créative : Dessiner et mettre en scène des situations.

Matériel

- Cartes avec images et noms d'animaux de compagnie.
- Marionnettes et étiquettes.
- Feuilles et crayons de couleur.
- Enregistrements audio (cris d'animaux).

Déroulement des activités

Activité 1 : Jeu de mime

Durée : 5 minutes

Objectif : Mémoriser le vocabulaire des animaux de compagnie.

Déroulement:

- Un élève imite le cri d'un animal (par exemple : « Miaou » pour un chat).

- Les autres élèves écoutent et devinent le nom de l'animal.

Activité 2 : Jeu « Qui suis-je ? »

Durée : 10 minutes

Objectif : Reconnaître et nommer les animaux à partir de descriptions.

Déroulement:

- Travail en groupe de 6 élèves.
- L'enseignant distribue 6 descriptions simples par groupe.
- Les élèves lisent les descriptions et devinent l'animal.
Exemple : « C'est un animal. Il est rouge. Il nage bien dans l'eau. » (Poisson rouge)

Activité 3 : Jeu de dessin

Durée : 10 minutes

Objectifs : Imaginer et dessiner des animaux de compagnie, les présenter et les décrire.

Déroulement :

- Travail en groupe de 3.
- Chaque élève dessine un animal de compagnie.
- Ensuite, chaque élève présente son dessin à son groupe : « Voici un chien. Il est marron et joue beaucoup. »

Activité 4 : Théâtre d'ombre

Durée : 10 minutes

Objectifs : Présenter et décrire un animal à travers une mise en scène.

Déroulement :

- Travail en groupe de 6.
- Chaque groupe utilise des marionnettes pour créer une pièce courte.
- Exemple de dialogues :
 - « Salut, je suis un chat. Je suis petit et noir. »

- « Bonjour, je suis une tortue. Je suis belle et verte. »
- Les groupes présentent leur théâtre à la classe.

Activité 5 : Jeu de rôles

Durée : 10 minutes

Objectifs : Utiliser les mots interrogatifs et réemployer le vocabulaire appris.

Déroulement :

- Travail en binôme.
- L'un des élèves pose des questions :
 - « Quel est ton animal de compagnie ? »
 - « Comment est-il ? »
 - « Qu'est-ce qu'il aime manger ? »
- L'autre élève répond aux questions.

Conclusion et évaluation (5 minutes)

1. Rappel : L'enseignant récapitule les animaux de compagnie travaillés.
2. Évaluation rapide :
 - Montrer des dessins ou des images d'animaux.
 - Les élèves écrivent le nom correspondant sous chaque image.
3. Encouragements : Valoriser les efforts des élèves en mettant en avant leur participation et leur créativité.

Conseils pour l'enseignant :

- Utilisez des images colorées et attrayantes pour capter l'attention.
- Adaptez les descriptions et les dialogues selon le niveau des élèves.
- Proposez une variante ludique pour maintenir l'intérêt (ex. : intégrer un animal imaginaire).
- Encouragez l'interaction entre les élèves pour favoriser l'apprentissage collaboratif.

Fiche d'activités : Réemploi des verbes pronominaux et la négation "ne ... pas"

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1).

Durée : 35 minutes

Objectifs pédagogiques

1. Identifier et utiliser les verbes pronominaux dans des contextes simples.
2. Former et appliquer la négation "ne ... pas" avec des verbes pronominaux.
3. Produire des phrases simples et correctes à la forme affirmative et négative.

Compétences travaillées

- Compréhension orale et écrite : Reconnaître les verbes pronominaux et leur structure.
- Production orale : Formuler des phrases avec les verbes pronominaux et leur négation.
- Production écrite : Écrire des phrases à la forme affirmative et négative.

Matériel nécessaire

- Tableau pour écrire des exemples.
- Enregistrements audio ou vidéos (facultatif).
- Feuilles d'exercices ou supports numériques.

Déroulement des activités

1. Introduction (5 minutes)

Objectif : Comprendre les verbes pronominaux et la structure de la négation "ne ... pas".

- Activité de lancement : Montrer des cartes avec des images d'activités quotidiennes pour introduire ou rappeler les verbes pronominaux (ex. : se lever, se laver, s'habiller).
 - Exemple : "Que fait-il ?" → "Il se lève."
- Explication :

Réalisée par **BUI Thi Hong Nhung, TRAN Thi Nhuan et NGUYEN Thi Tu Anh**
Cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA

- Les verbes pronominaux se conjuguent avec un pronom réfléchi (me, te, se, nous, vous, se).
- La négation "ne ... pas" s'emploie autour du verbe : "Je me lave."
→ "Je ne me lave pas."
- Exemples :
 - Affirmative : "Je me réveille."
 - Négative : "Je ne me réveille pas."

2. Exercice de compréhension orale (5 minutes)

Objectif : Identifier les verbes pronominaux et leur forme négative.

- Activité : Diffuser un court dialogue où des personnages utilisent des verbes pronominaux (écoute active). Exemple :
 - "Je me réveille à 7 heures. Je me douche."
 - [Lien utile.](#)
- Questions de compréhension :
 - Identifier les verbes pronominaux dans les phrases entendues.
 - Transformer une phrase affirmative en négative : "Je me réveille."
→ "Je ne me réveille pas."
- Correction collective : Reprendre les réponses et expliquer les erreurs.

3. Pratique en binômes (10 minutes)

Objectif : Utiliser les verbes pronominaux à la forme affirmative et négative dans des dialogues.

- Consigne : En binômes, les élèves posent des questions et répondent avec des verbes pronominaux à l'affirmative ou à la négative.
 - Exemple d'échanges :
 - A : "Tu te lèves à 6 heures du matin ?"
 - B : "Non, je ne me lève pas à 6 heures."
 - Variantes :

- "Tu te couches tard ?" / "Oui, je me couche tard."
- "Tu te douches le matin ?" / "Non, je ne me douche pas le matin."
- Circulation : Les binômes changent après quelques minutes pour varier les interlocuteurs.

4. Production écrite (10 minutes)

Objectif : Produire des phrases négatives avec des verbes pronominaux.

- Consigne : Les élèves écrivent 5 phrases négatives sur leurs habitudes quotidiennes.
 - Exemple :
 - "Je ne me promène pas le soir."
 - "Je ne me couche pas à 22 heures."
- Aide : Fournir une liste de verbes pronominaux pour guider les élèves (ég. : se lever, se brosser, se promener).
- Correction collective : Revoir quelques phrases ensemble et expliquer les points à améliorer.

5. Conclusion et révision (5 minutes)

Objectif : Récapituler les notions apprises et vérifier la compréhension.

- Activité :
 - Récapituler l'usage des verbes pronominaux et de la négation "ne ... pas".
 - Poser des questions : "Comment transforme-t-on cette phrase en négative ?"
- Devoir (optionnel) : Écrire un court texte sur une routine quotidienne en utilisant au moins 3 phrases affirmatives et 3 phrases négatives.

Conseils pour l'enseignant

1. Utilisez des images et des dialogues concrets pour faciliter la compréhension.

2. Proposez des exemples simples et variés pour illustrer la négation.
3. Encouragez les élèves à répéter les phrases à voix haute pour renforcer leur mémorisation.
4. Adaptez les activités pour les élèves ayant besoin de plus d'encadrement ou de défis supplémentaires.

Fiche d'activités : Réemploi du lexique pour décrire une personne

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1)

Durée : 70 minutes

Objectifs pédagogiques

1. Réutiliser le lexique acquis pour décrire une personne de manière simple et cohérente.
2. Participer activement à des activités ludiques pour renforcer la mémorisation du vocabulaire descriptif.
3. Comprendre et utiliser les adjectifs qualificatifs pour décrire des personnes.

Compétences travaillées

- Compréhension orale : Identifier des personnes à partir d'indices donnés.
- Compréhension écrite : Lire et analyser des descriptions simples.
- Production écrite et orale : Écrire et présenter des descriptions physiques et vestimentaires.

Déroulement des activités

1. Activité de mise en route : "Devine qui c'est ?" (10 minutes)

- Objectif : Utiliser le lexique descriptif pour identifier des personnages à partir d'indices donnés oralement.
- Déroulement :
 - Les élèves observent des cartes avec des personnages (1-2 minutes).
 - L'enseignant décrit un personnage (ég. : "Il a les cheveux blonds et il est grand") et les élèves doivent deviner de qui il s'agit.
- Matériel : Flashcards ou illustrations représentant des personnages variés.

2. Lecture guidée : "Un nouvel ami" (15 minutes)

- Objectif : Identifier des informations clés dans une description simple et renforcer le vocabulaire descriptif.

- Déroulement :
 - L'enseignant lit un texte à haute voix (2 minutes).
 - Les élèves lisent ensuite individuellement ou en petits groupes (5 minutes).
 - Des questions de compréhension sont posées (ég. : "De quelle couleur sont les cheveux de Paul ?") et répondues collectivement (8 minutes).
- Matériel : Une fiche de lecture simple (ég. : "Je m'appelle Paul. J'ai les cheveux noirs et courts. J'aime les chats et le chocolat.")

3. Activité ludique : "Le jeu des paires" (15 minutes)

- Objectif : Associer des descriptions textuelles à des images correspondantes.
- Déroulement :
 - En groupes de 2 ou 3, les élèves associent des cartes "texte" (ég. : "Elle porte une robe rouge") à des cartes "image".
 - L'équipe qui termine en premier avec toutes les bonnes associations gagne.
- Matériel : Cartes avec des phrases descriptives et des images correspondantes.

4. Production écrite guidée : "Décris ton personnage mystère" (20 minutes)

- Objectif : Rédiger des phrases simples pour décrire un personnage.
- Déroulement :
 - Chaque élève invente une description incluant :
 - Trois éléments physiques (cheveux, yeux, taille).
 - Trois éléments vestimentaires (robe, pantalon, chemise).
 - Les descriptions sont ensuite lues à haute voix, et les camarades doivent deviner le personnage.

- Matériel : Feuilles de papier ou fiches avec cadres préformatés pour l'écriture.

5. Activité de renforcement : "Le quiz des personnages" (10 minutes)

- Objectif : Reconnaître un personnage à partir de descriptions physiques.
- Déroulement :
 - Par équipes, les élèves lisent des descriptions et retrouvent l'image correspondante.
 - Exemple : "Quelle personne a les cheveux longs et rouges ?"
- Matériel : Fiches récapitulatives ou diaporama avec plusieurs descriptions et images.

6. Évaluation (5 minutes)

- Objectif : Récapituler et vérifier la compréhension du lexique descriptif.
- Déroulement :
 - Les élèves répondent aux questions posées par l'enseignant (ég. : "Qui porte une chemise bleue ?").

Notes pédagogiques

1. Favoriser un maximum d'interactions entre les élèves pour renforcer leur engagement.
2. Adapter les descriptions et activités en fonction du niveau des élèves (simplifier ou ajouter des détails si nécessaire).
3. Encourager les élèves à utiliser le vocabulaire appris dans des situations réelles ou imaginées.

Fiche d'activités : Réemploi des mots interrogatifs "Où" et "Comment"

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1)

Durée : 35 minutes

Objectifs pédagogiques

1. Comprendre et utiliser les mots interrogatifs "Où" et "Comment" dans des contextes variés.
2. Renforcer l'expression orale et écrite en formulant des questions et réponses.
3. Développer la compréhension orale à travers des activités ludiques et interactives.

Matériel

- Cartes de jeu avec des phrases incomplètes.
- Fiches d'exercices avec des questions à compléter.
- Tableau pour les exemples oraux.

Déroulement des activités

1. Introduction (5 minutes)

- Objectif : Mémoriser les usages des mots interrogatifs et leur fonction.
- Activité :
 - Saluer les élèves et poser deux questions simples :
 - "Où est ta maison ?"
 - "Comment vas-tu ?"
 - Demander aux élèves s'ils reconnaissent les mots "Où" et "Comment".
 - Expliquer :
 - "Où" sert à localiser un lieu, une personne ou une chose.
 - "Comment" permet de connaître la manière ou l'état.

2. Présentation et explication (5 minutes)

- Objectif : Maîtriser les usages de "Où" et "Comment".
- Activité 1 : "Où ?"
 - Donner des exemples :
 - "Où est ton livre ?"
 - "Où vas-tu dans la semaine ?"
 - Faire poser des questions par les élèves :
 - Exemples : "Où est ton cahier ?", "Où est ma trousse ?"
- Activité 2 : "Comment ?"
 - Donner des exemples :
 - "Comment ça va ?"
 - "Comment tu t'appelles ?"
 - Faire poser des questions par les élèves :
 - Exemples : "Comment vas-tu à l'école ?"

3. Pratique guidée (10 minutes)

- Objectif : Utiliser les interrogatifs dans des situations réelles.
- Activité 1 : Jeu de rôle "Où ?"
 - En binômes :
 - L'un pose des questions avec "Où", l'autre répond en indiquant un lieu.
 - Exemple :
 - Élève 1 : "Où est la cantine ?"
 - Élève 2 : "La cantine est dans le bâtiment B."
 - Variante : Ajouter des lieux imaginaires.
- Activité 2 : Jeu de rôle "Comment ?"
 - Faire poser des questions avec "Comment" :
 - Exemple :

- É 1 : "Comment est la cour de l'école ?" / É 2 : "Elle est grande."
- É 1 : "Comment vas-tu à l'école ?" / É 2 : "Je vais à l'école à pied."

4. Pratique indépendante (5 minutes)

- Objectif : Utiliser "Où" et "Comment" de manière autonome.
- Activité : "Le questionnaire"
 - Distribuer une fiche avec des questions incomplètes :
 - " _____ s'appelle ton école ?"
 - " _____ se trouve la Tour Eiffel ?"
 - " _____ est ton animal de compagnie ?"
 - Les élèves complètent les questions, puis les posent à un camarade pour obtenir les réponses.

5. Jeu interactif sur tableau numérique Quizizz (5 minutes)

- Objectif : Participer à des activités ludiques concernant "Où" et "Comment".
- Activité : "Le jeu de QCM" :
 - Utiliser Quizizz pour mémoriser les usages des mots interrogatifs.
 - Les élèves écrivent leurs réponses sur une ardoise avant validation collective.
 - [Lien : Quizizz](#)

6. Conclusion (5 minutes)

- Objectif : Formuler des questions à utiliser dans leur vie quotidienne.
- Activité :
 - Demander aux élèves de formuler une question avec "Où" et "Comment" qu'ils pourraient poser chez eux ou à l'école.
 - Exemple : "Où est mon cartable ?", "Comment vas-tu ?"
 - Encourager les échanges en classe pour pratiquer davantage.

Évaluation

1. Observation continue :
 - Noter l'utilisation correcte des interrogatifs lors des jeux de rôle et activités en classe.
2. Correction des fiches d'exercices :
 - Vérifier la maîtrise des interrogatifs dans les phrases complétées.
3. Participation aux activités interactives :
 - Évaluer la fluidité et la précision des réponses.

Fiche d'activités : Réutiliser "prendre" et "aller" dans des contextes de déplacements

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1)

Durée : 1 heure

Objectifs généraux

L'enfant sera capable de :

1. Réutiliser les verbes "prendre" et "aller" dans des contextes liés aux déplacements.
2. Réutiliser des prépositions pour indiquer la direction et le lieu.
3. Améliorer la compréhension et la production orale.

Compétences travaillées :

- Compréhension et production orale.
- Enrichissement lexical (moyens de transport, lieux, prépositions).

Matériel

- Cartes illustrées de moyens de transport.
- Cartes de prépositions (sur, sous, devant, derrière, entre, à côté de...).
- Tableau, marqueurs, feutres.
- Fiches d'évaluation.

Déroulement des activités

Activité 1 : Jeu de roue aléatoire (10 minutes)

- Objectif : Pratiquer les verbes "aller", "prendre" et les prépositions de lieu.
- Matériel : Jeu en ligne (Wordwall ou autre outil similaire).
- Déroulement :
 - Un élève tourne la roue pour trouver une image combinant un lieu et un moyen de transport (par exemple, école/vélo).
 - L'élève forme une phrase en fonction de l'image :

- Exemple : "Je vais à l'école à vélo." ou "Je prends le vélo pour aller à l'école."

Activité 2 : Déplacement en jeu de rôle (10 minutes)

- Objectif : Utiliser "aller" et "prendre" dans des dialogues interactifs.
- Matériel : Images de lieux et de moyens de transport.
- Déroulement :
 - En binômes, les élèves jouent un scénario de déplacement.
 - L'un demande : "Comment tu vas à l'école ?", et l'autre répond : "Je prends le vélo."
 - Variantes : Utiliser différents lieux et moyens de transport.

Activité 3 : Les moyens de transport (10 minutes)

- Objectif : Mémoriser les noms des moyens de transport courants.
- Matériel : Cartes illustrées (lieux et moyens de transport).
- Déroulement :
 - Organiser un jeu de cartes où les élèves piochent une image et forment une phrase.
 - Exemple : "Je prends le bus pour aller à l'école."

Activité 4 : La carte du trajet (15 minutes)

- Objectif : Décrire un trajet en utilisant les prépositions et les moyens de transport.
- Déroulement :
 - Dessiner une carte simple avec plusieurs lieux (ex. : école, parc, cinéma).
 - Les élèves expliquent comment aller d'un lieu à un autre en utilisant des prépositions et des moyens de transport.
 - Exemple : "Je prends le métro et je vais au parc."

Activité 5 : Je décris mon trajet (15 minutes)

- Objectif : Décrire oralement un trajet vers un lieu connu.
- Déroulement :
 - Chaque élève décrit son trajet à l'école ou vers un autre lieu.
 - Exemple : "Je prends le bus jusqu'à la station, puis je vais à pied à l'école."
 - L'enseignant évalue la précision et la fluidité de l'expression.

Fiche d'activités : Reconnaissance de certains lieux de Paris

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1)

Durée : 70 minutes

Objectifs pédagogiques

L'élève sera capable de :

1. Identifier et reconnaître des lieux célèbres de Paris (Tour Eiffel, Notre-Dame, Place de la Concorde, Pont Neuf, Jardin du Luxembourg, Louvre).
2. Lire et comprendre des textes simples décrivant ces lieux.
3. Participer activement à des activités ludiques pour renforcer la mémorisation des lieux.

Matériel

1. Fiches de lecture avec des descriptions simples pour chaque lieu.
2. Images des lieux (pour collage ou association avec les textes).
3. Feuilles et crayons de couleur (facultatif pour le coloriage).

Déroulement :

Introduction (5 minutes)

- Objectif : Présenter les lieux de Paris.
- Déroulement :
 - Montrer des images des six lieux choisis (Tour Eiffel, Notre-Dame, etc.).
 - Dire leurs noms et une phrase courte pour introduire chaque lieu.

Activité 1 : Lecture et compréhension globale (15 minutes)

- Objectif : Comprendre le contenu global des textes descriptifs.
- Déroulement :
 - Distribuer une fiche contenant des descriptions simples de chaque lieu.

- L'enseignant lit les textes à haute voix, puis les élèves lisent individuellement ou en petits groupes.
- Exemple de texte :
 - Tour Eiffel : « C'est une grande tour en métal. Elle est très haute et célèbre dans le monde entier. On peut la voir de loin. »
 - Notre-Dame : « C'est une grande église avec deux tours. Elle est ancienne et se trouve près de la Seine. »
- Poser des questions simples : "Que peut-on voir près de Notre-Dame ?"

Activité 2 : Association texte-image (5 minutes)

- Objectif : Relier chaque texte à l'image correspondante.
- Déroulement :
 - Distribuer des cartes avec des images des lieux et des descriptions.
 - Les élèves associent les textes aux bonnes images.

Activité 3 : Vrai ou faux (5 minutes)

- Objectif : Différencier les affirmations vraies et fausses sur les lieux.
- Déroulement :
 - Distribuer une fiche avec des phrases simples sur les lieux.
 - Exemple :
 - "La Tour Eiffel est faite de pierre." (Faux)
 - "Le Pont Neuf est le plus ancien pont de Paris." (Vrai)
 - "Le Jardin du Luxembourg est un musée." (Faux)

Activité 4 : Compléter les phrases (10 minutes)

- Objectif : Choisir le bon mot dans une liste pour compléter une phrase.
- Déroulement :

- Exemple :
 - "La _____ est un grand jardin où les enfants aiment jouer."
 - Options : Tour Eiffel, Jardin du Luxembourg, Notre-Dame
 - "Le _____ est un vieux pont qui traverse la Seine."
 - Options : Pont Neuf, Louvre, Place de la Concorde

Activité 5 : Quiz à choix multiples (10 minutes)

- Objectif : Comprendre les questions et choisir la réponse correcte.
- Déroulement :
 - Exemple :
 - "Quel lieu a une pyramide en verre devant ?"
 - a) Jardin du Luxembourg
 - b) Musée du Louvre
 - c) Place de la Concorde
 - Réponse : b
 - "Quel est le plus vieux pont de Paris ?"
 - a) Pont Neuf
 - b) Pont des Arts
 - c) Pont Alexandre III
 - Réponse : a

Activité 6 : Travail en groupe (20 minutes)

- Objectif : Présenter une carte de Paris créée par les élèves.
- Déroulement :
 - Distribuer des cartes d'images à colorier représentant des lieux célèbres de Paris.

- Les élèves collaborent pour créer une carte de Paris avec les lieux colorés.
- Chaque groupe présente son travail en décrivant les lieux.

Texte proposé : "Découvrir Paris"

Paris est une grande ville en France. Elle est très belle et célèbre dans le monde entier. La tour Eiffel est un grand monument en métal. Elle est très haute. Beaucoup de touristes la visitent. Le Pont Neuf est un vieux pont à Paris. Il traverse la Seine. On peut marcher dessus et voir la rivière. Le Jardin du Luxembourg est un grand parc. Les enfants jouent là-bas. Il y a des fleurs, des arbres et des fontaines. La Place de la Concorde est une grande place. Elle a un obélisque. Il y a aussi des statues et des fontaines. Le musée du Louvre est très connu. Il y a des tableaux et des sculptures célèbres, comme la Joconde. Notre-Dame de Paris est une belle cathédrale. Elle est très grande. On peut voir ses vitraux et ses tours. Paris a beaucoup de beaux endroits à découvrir !

Fiche d'activités : Réemploi du vocabulaire et des prépositions pour parler des lieux d'une ville

Niveau : Jeune public (8 ans), niveau débutant (A1)

Durée : 70 minutes

I. Objectifs

Les élèves seront capables de réemployer les connaissances apprises pour :

1. Savoir (Objectifs linguistiques)

- Utiliser le vocabulaire des lieux (boulangerie, parc, école, musée, etc.).
- Employer correctement les prépositions de lieu (en face de, à côté de, entre, etc.).

2. Savoir-faire (Objectifs communicatifs)

- Poser et répondre à des questions pour localiser ou décrire des lieux (ex. : "Où est la bibliothèque ?").
- Décrire une ville réelle ou imaginaire en utilisant des prépositions et le vocabulaire approprié.

3. Savoir-être (Objectifs socio-culturels)

- Reconnaître l'importance culturelle des lieux dans une ville francophone.
- Respecter les opinions et les idées des autres dans les activités collaboratives.

II. Outils et supports

- Plan imaginaire ou réel d'une ville simplifiée.
- Cartes illustrées de lieux.
- Fiches d'activités (phrases à trous, questions-réponses).
- Feuilles blanches et matériel de dessin pour créer une ville imaginaire.
- Vidéo ou images de lieux typiques des villes francophones pour un rappel culturel.

III. Déroulement

Séance 1 : Révision et production orale (35 minutes)

Durée prévue	Contenu	Activités/Tâches	Modalité de travail	Supports
7 minutes	Révision collective	L'enseignant affiche un plan de ville. Les élèves localisent des lieux en répondant à des questions simples (ex. : "Où est le parc ?").	Groupe classe	Plan affiché au tableau
10 minutes	Activité 1 : Jeu "Devine le lieu"	Un élève tire une carte et décrit un lieu en mimant. Les autres élèves doivent deviner quel est ce lieu.	Groupe classe	Cartes illustrées

Durée prévue	Contenu	Activités/Tâches	Modalité de travail	Supports
15 minutes	Activité 2 : Jeu de rôle "Le touriste perdu"	En binômes : un élève joue un touriste posant des questions (« Où est le musée ? ») et l'autre répond (« Le musée est entre le parc et l'école »). Les rôles s'échangent.	Binômes	Plan imaginaire et cartes
3 minutes	Retour collectif	Rappel des lieux et des structures linguistiques travaillées.	Groupe classe	Aucun

Séance 2 : Production écrite et évaluation (35 minutes)

Durée prévue	Contenu	Activités/Tâches	Modalité de travail	Supports
10 minutes	Activité 3 : Phrase à trous	Les élèves complètent des phrases avec les prépositions de lieu (ég. : "La boulangerie est _____ de la mairie.").	Individuel	Fiches d'activités
15 minutes	Activité 4 : Crée ta ville imaginaire	En petits groupes, les élèves dessinent une ville imaginaire et rédigent 3 à 5 phrases pour décrire la localisation des lieux (ég. : "Le parc est à côté de l'école."). Chaque groupe présente sa ville oralement.	Sous-groupe	Feuilles et matériel de dessin
7 minutes	Activité d'évaluation : Jeu "Cherche et trouve"	Un élève choisit une ville imaginaire et pose des questions (« Où est la mairie ? »). Les autres répondent en utilisant le vocabulaire et les prépositions.	Groupe 2	Dessins d'une ville imaginaire
3 minutes	Conclusion collective	Les élèves utilisent les prépositions de lieu dans des phrases simples (ég. : "Le livre est sur la table.").	Groupe classe	Aucun

IV. Évaluation

- 1. Observation continue :** L'enseignant évalue l'utilisation correcte du lexique et des prépositions lors des activités orales.

2. **Activité finale ("Cherche et trouve") :**

- Évaluer la capacité à localiser des lieux en répondant aux questions.
- Noter la précision des réponses.

3. **Production écrite ("Ma ville imaginaire") :**

- Évaluer la qualité et la cohérence des descriptions.
- Vérifier l'utilisation correcte des prépositions et du vocabulaire.