

## C'EST QUOI TON PLAT PRÉFÉRÉ ?

**Thématique :** La nourriture

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4è

**Durée :** 70 minutes

**Objectifs :**

- Réutiliser le vocabulaire de la nourriture pour décrire un plat préféré à travers des activités ludiques.
- Utiliser le lexique lié à la nourriture pour décrire un plat.
- S'exprimer oralement en utilisant des phrases simples.
- Développer la créativité et l'imagination.

**Matériel :**

- Cartes avec images et mots associés à des aliments.
- Feuilles de papier, crayons de couleur.
- Paroles de la chanson.

### Activité 1. Mise en route

- **Objectif :** Exprimer la structure "*C'est du/de la/des [aliment]*".
- **Durée :** 10 minutes
- **Matériel :** Cartes avec images et mots associés à des aliments.
- **Compétence évaluée :** Reconnaissance et prononciation du vocabulaire lié à la nourriture.
- **Déroulement**
  - Les élèves sont divisés en deux équipes.
  - Des cartes illustrées (avec des images et des mots représentant des aliments) sont disposées face cachée sur la table.
  - À tour de rôle, chaque élève retourne deux cartes. S'ils forment une paire (image + mot), ils les conservent et doivent dire la phrase : "*C'est du/de la/des [aliment]*."

- L'équipe qui collecte le plus de paires gagne.

### Activité 2. Jeu du menu

- **Objectif** : Créer un menu et présenter les plats préférés à leurs camarades.
- **Durée** : 15 minutes
- **Matériel** : Feuilles de papier, crayons de couleur pour dessiner les plats.
- **Compétences évaluées** : Production orale, créativité et travail en groupe.
- **Déroulement**
  - Les élèves sont divisés en groupes de 4.
  - Chaque groupe crée un menu imaginaire comportant trois plats : une entrée, un plat principal et un dessert, en utilisant le vocabulaire appris en classe.
  - Les groupes dessinent les plats sur leurs feuilles et les accompagnent d'une brève description.
  - Enfin, chaque groupe présente son menu à la classe.

### Activité 3. La chaîne des plats

- **Objectif** : Rappeler et reproduire le plat préféré.
- **Durée** : 15 minutes
- **Compétence évaluée** : Mémoire, prononciation, et enrichissement du vocabulaire.
- **Déroulement**
  - Les élèves s'assoient en cercle.
  - Le premier élève répète la phrase du premier, puis ajoute son propre plat préféré : "*Mon plat préféré, c'est [plat 1] et [plat 2].*"
  - Le deuxième répète et ajoute le sien : "*Mon plat préféré, c'est [plat 1] et [plat 2].*"
  - Le jeu continue jusqu'au dernier élève, qui doit mémoriser tous les plats énoncés par les autres.

### Activité 4. Chanson des aliments

- **Objectif** : Nommer les aliments en chantant.
- **Durée** : 10 minutes

- **Matériel** : Paroles de la chanson, éventuellement une version audio, les images.
- **Compétences évaluées** : Compréhension auditive, mémorisation et prononciation.
- **Déroulement**
  - Chanter une chanson simple sur la nourriture (par exemple : “*J’aime manger des pommes... la-la-la...*”) ou fait écouter aux élèves une version audio de la chanson.
  - Les élèves sont invités à chanter avec l’enseignant.
  - Pour renforcer le lien entre le vocabulaire et les images, les élèves peuvent pointer les images des aliments sur le tableau pendant qu’ils chantent.
  - Tous les élèves chantent ensemble.

### Activité 5. Présentation du plat préféré

- **Objectif** : Présenter le plat préféré avec des phrases simples.
- **Durée** : 10 minutes
- **Compétences évaluées** : Production orale, structuration des phrases.
- **Déroulement**
  - Présenter des phrases modèles simples pour parler de son plat préféré, par exemple :
    - “*Mon plat préféré, c’est...*”
    - “*J’aime manger...*”
    - “*Il y a... dans ce plat.*”
  - Les élèves lisent et répètent les phrases avec l’enseignant pour se familiariser avec la structure de la phrase et améliorer leur prononciation.
  - Ensuite, les élèves travaillent individuellement. Quelques élèves ont l’occasion de présenter leur plat préféré devant la classe.

### Activité 6. Quiz interactif

- **Objectif** : Maîtriser le vocabulaire de la nourriture
- **Durée** : 5 minutes
- **Matériel** : Tablettes ou ordinateurs, accès à Internet.
- **Compétences évaluées** : Compréhension globale, connaissance du vocabulaire.

- **Déroulement** : À l'aide d'une application de quizz (comme Kahoot, Quizizz), les élèves répondent à des questions sur le vocabulaire de la nourriture et les plats préférés. Les questions peuvent inclure des questions de vrai/faux ou des choix multiples, permettant aux élèves de tester leur compréhension et de consolider leur connaissance du vocabulaire lié à la nourriture.

### Évaluation

- **Objectif** : Maîtriser et acquérir le vocabulaire des aliments
- **Durée** : 5 minutes
- **Déroulement**
  - Retour sur les activités de la séance et révision du vocabulaire appris.
  - Évaluation rapide sous forme de petit vote pour déterminer le plat préféré de la classe. Les élèves peuvent exprimer leur choix en levant la main ou en utilisant des cartes de couleur.

### Remarques

- Encourager la participation de tous : Créer un climat de confiance où les élèves se sentent à l'aise participer, sans craindre de faire des erreurs.
- Différencier les activités : Proposer des variantes adaptées au niveau de chaque élève, en offrant des versions plus simples ou plus complexes en fonction des activités, selon leurs besoins.



## ON FAIT DE LA RANDONNÉE ?

**Thématique :** Les sorties et les loisirs

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4<sup>e</sup>

**Durée :** 70 minutes

**Objectifs :**

- Identifier les structures langagières utilisées pour proposer, accepter et refuser.
- Comprendre le sens global d'un dialogue simple dans différents contextes.
- Développer la capacité à parler et à imaginer.

**Matériel :**

- Fiches d'exercices contenant la page de bande dessinée, le dialogue fabriqué.

### Activité 1. Mise en route

- **Objectif :** Identifier les expressions pour proposer, accepter et refuser.
- **Durée :** 10 minutes
- **Matériel :** Des bulles de BD
- **Compétence évaluée :** Reconnaissance des expressions courantes de proposition.
- **Déroulement**
  - Présenter des expressions à partir de bulles de bande dessinée : *Tu veux ... ? ; Je te propose ... ; Oui, d'accord ! ; Avec plaisir ; Non, je ne peux pas !*
  - Expliquer chaque expression et son contexte d'utilisation (exemple : proposer une activité, accepter une invitation, refuser une offre).



### Activité 2. Observation et analyse

- **Objectif** : Identifier les expressions pour proposer, accepter et refuser.
- **Durée** : 10 minutes
- **Matériel** : Des bulles de BD
- **Compétence évaluée** : Reconnaissance des expressions courantes de proposition.
- **Déroulement**
  - Les élèves observent les bulles de bande dessinée ci-dessus. Ils identifient les expressions pour faire une proposition, accepter ou refuser.
  - Ils discutent en groupe sur les différences entre accepter et refuser une proposition.

### Activité 3. Pratique en groupe

- **Objectifs** : Produire des phrases simples pour proposer, accepter et refuser.
- **Durée** : 10 minutes

- **Compétence évaluée** : Production orale
- **Déroulement**
  - En petits groupes ou en binôme, les élèves créent leur propre scène de bande dessinée où ils doivent utiliser les expressions de proposition, d'acceptation ou de refus.
  - Quelques groupes présentent leur dialogue.

#### Activité 4. Compréhension d'un dialogue

- **Objectif** : S'appropriier les structures pour proposer et accepter.
- **Durée** : 10 minutes
- **Matériel** : Dialogue fabriqué
- **Compétence évaluée** : Lecture et compréhension d'un dialogue.
- **Déroulement**
  - Individuellement, les élèves lisent le dialogue ci-dessus et répondent aux questions posées. Ensuite, ils vérifient leurs réponses avec leur voisin ou voisine.
  - Donner le corrigé et souligne les nouvelles structures pour faire une proposition (*peut-être dimanche ?*), accepter une proposition (*c'est bien ; super*).

Alex : " Tu veux aller marcher dans la forêt ce week-end ? Il y a un nouveau chemin."

Léa : " Oui, ça me plaît, mais samedi je suis occupée. Peut-être dimanche ?

Alex : "D'accord, dimanche c'est bien. Après, on mange dans la forêt."

Léa : " Oui, super ! Je vais apporter un gâteau."

Lis le dialogue et réponds aux questions en cochant la bonne case.

- a. Alex veut aller marcher dans la forêt samedi.  
 Vrai                       Faux
- b. Quel jour Léa propose pour la randonnée ?

- Samedi                                       Dimanche                                       Vendredi
- c. Alex propose de manger dans la forêt après la randonnée.
- Vrai     Faux
- d. Que va faire Léa après la randonnée ?
- Dormir                                       Manger un gâteau                                       Apporter un gâteau

### Activité 5. Une randonnée imaginaire

- **Objectif** : Renforcer la compréhension orale et écrite
- **Matériel**
  - Cartes avec des images (forêt, sentier, gâteau, pique-nique, etc.).
  - Un espace de jeu libre (classe, salle de jeux ou extérieur).
- **Compétence évaluée** : Production orale, réception auditive
- **Déroulement**

#### *Temps 1 : Répétition du dialogue - 10 minutes*

- Raconter aux élèves que Alex et Léa préparent une sortie en forêt et qu'ils vont faire une "randonnée imaginaire".
- Expliquer aux élèves que, dans cette activité, ils vont jouer le rôle d'Alex et Léa et utiliser des objets et des images pour "vivre" cette aventure ensemble.
- Lire et répéter avec les enfants le dialogue entre Alex et Léa. Le faire de manière ludique : chaque élève peut imiter Alex ou Léa en utilisant des intonations différentes et des gestes. Par exemple, « *Tu veux aller marcher dans la forêt ?* (avec un geste d'invitation) » ou « *Oui, super !* (avec un grand sourire et les bras ouverts)».

#### *Temps 2 : Jeu de rôle « La randonnée imaginaire » - 10 minutes*

- Diviser les élèves en petits groupes de 2 ou 3. Chaque groupe aura des cartes avec des images de la forêt, du sentier, du gâteau, de la nourriture pour pique-nique, etc.
- Le but est de "jouer" la conversation : un enfant sera Alex et l'autre Léa. Les élèves devront utiliser le dialogue (ou leurs propres phrases simples) tout en

imitant les actions de la randonnée (ex. : *marcher en faisant des gestes, imaginer un chemin, s'asseoir pour pique-niquer*).

- Les élèves peuvent changer de rôle après chaque scénario.

***Temps 3 : Création de la randonnée - 10 minutes***

À la fin de chaque "randonnée", chaque groupe doit présenter leur petite histoire en utilisant des objets ou des dessins qu'ils ont créés. Par exemple, les élèves peuvent dessiner leur propre forêt ou utiliser des cartes pour imaginer le sentier qu'ils ont pris. Ils devront aussi montrer quel type de gâteau Léa apporte pour le pique-nique !

## LA ROUE DES LOISIRS

**Thématique :** Les sorties et les loisirs

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4è

**Durée :** 100 minutes

**Objectifs :**

- Réutiliser le vocabulaire lié aux sorties et aux loisirs en production orale.
- Développer l'expression et l'interaction orale à travers des activités ludiques.
- Acquérir et réutiliser le lexique lié aux sorties et aux loisirs (ex. : cinéma, barbecue, pique-nique, musée, atelier de cuisine).
- Construire des phrases simples pour exprimer ses préférences et parler de ses activités.

**Matériel :**

- Images ou des flashcards représentant les différentes activités de loisirs.
- Une roue en carton avec des images ou mots liés aux loisirs.
- Cartes d'images et de phrases liées aux activités de loisirs.

### Activité 1. Les loisirs en images

- **Objectif :** Acquérir et pratiquer le vocabulaire lié aux activités de loisirs.
- **Durée :** 10-15 minutes
- **Matériel :** images ou des flashcards représentant les différentes activités de loisirs (aller au cinéma, faire un barbecue, faire un pique-nique, visiter le musée, participer à un atelier de cuisine)
- **Déroulement**
  - Montrer des images ou des flashcards représentant les différentes activités de loisirs ; puis il/elle présente ces activités et amène les élèves à comprendre ce que chaque image représente.
  - Les élèves nomment chaque activité en répétant après l'enseignant.
  - Demander aux élèves de dire s'ils aiment ou non ces activités, en utilisant des phrases simples.

## Activité 2. La roue des loisirs

- **Objectif** : Revoir et enrichir le vocabulaire lié aux loisirs.
- **Matériel** : Une roue en carton avec des images ou mots liés aux loisirs.
- **Déroulement**

### *Temps 1: Introduction – 5 minutes*

- Montrer la roue et présente brièvement les images ou les mots qui y figurent.
- Poser quelques questions pour éveiller les intérêts des élèves, comme :
  - "Qui aime aller au cinéma ?"
  - "Est-ce que vous avez déjà fait un pique-nique ?"

### *Temps 2 : Joue avec la roue – 15 minutes*

- Les élèves prennent à tour de rôle la roue et la font tourner.
- Lorsqu'un élève arrête la roue, il découvre une image ou un mot lié à un loisir, il doit alors compléter une phrase en utilisant l'activité révélée. Par exemple :
  - Si l'image est celle d'un barbecue : "J'aime faire un barbecue avec ma famille."
  - Si l'image est celle d'un cinéma : "Je vais au cinéma avec mes amis."
- Encourager les élèves à utiliser des phrases variées et à ajouter des détails, par exemple :
  - "Je vais au cinéma avec mes amis le week-end."
  - "J'aime faire un pique-nique dans le parc avec mes cousins."

## Activité 3. Devine mon loisir

- **Objectif** : Développer les compétences de production et de compréhension orale en français, en apprenant à poser et répondre à des questions liées aux loisirs de manière ludique.
- **Déroulement**

### *Temps 1 : Introduction – 5 minutes*

- Rappeler le vocabulaire des loisirs (par exemple : barbecue, musée, cinéma, randonnée, sport, etc.) et donne quelques exemples de questions possibles. Par exemple :
  - "Quand tu fais un barbecue, qu'est-ce que tu prépares ?"

➤ "Tu vas au cinéma, quel film tu vois ?"

### **Temps 2 : Phase de mime - 15 minutes**

- Un élève vient devant la classe et mime une activité de loisir sans parler (par exemple : *faire un pique-nique, jouer au football, aller au cinéma, faire un barbecue, visiter un musée, etc.*).
- Les autres élèves doivent poser des questions pour deviner l'activité que l'élève mime. Les questions doivent être simples et utiliser le vocabulaire des loisirs, par exemple :
  - "Tu fais un barbecue ?"
  - "Tu vas au cinéma ?"
  - "Tu joues au football ?"
  - "Tu fais du sport ?"
  - "Tu visites un musée ?"
  - "Tu fais un pique-nique ?"
- Une fois que l'élève a deviné, il peut poser sa propre question pour vérifier si l'autre a bien compris.

### **Activité 4. Jeu des paires**

- **Objectif** : Renforcer la compréhension et la production orale en français, tout en enrichissant le vocabulaire lié aux loisirs.
- **Matériel** : Cartes divisées en deux groupes :
  - Un groupe d'images représentant différentes activités de loisirs (par exemple : cinéma, barbecue, atelier de cuisine, randonnée, sport, musée, etc.).
  - Un groupe de phrases correspondant aux images (par exemple : "*Je vais au cinéma.*", "*Je fais un pique-nique.*", "*Je participe à un atelier de cuisine.*", etc.).
- **Déroulement**

### **Temps 1 : Introduction - 5 minutes**

- Présenter brièvement les différents types d'activités de loisirs à l'aide des cartes d'images.



- Expliquer que chaque image correspond à une phrase, et les élèves doivent associer les images aux bonnes phrases.

### ***Temps 2 : Association des cartes - 10 minutes***

- Les cartes sont mélangées et distribuées entre les élèves (ou disposées sur la table).
- Les élèves doivent alors associer chaque image à la phrase correspondante, en veillant à bien comprendre le vocabulaire de chaque activité. Par exemple, s'ils ont l'image d'un groupe de personnes en train de cuisiner, l'élève doit associer cette image à la phrase "*Je participe à un atelier de cuisine.*"
- Les élèves doivent ensuite dire à haute voix la phrase associée à chaque image, en se concentrant sur la prononciation et l'intonation.

### ***Temps 3 : Pratique et révision - 10 minutes***

- Après avoir associé toutes les cartes, les élèves peuvent répéter les phrases à haute voix, seul ou en petits groupes.
- Inviter les élèves à reformuler les phrases en ajoutant des détails :
  - "*Je participe à un atelier de cuisine avec mes amis.*"
  - "*Je vais au cinéma avec ma famille.*"
  - "*Je fais un pique-nique dans le parc.*"

### **Activité 5. Où vais-je ?**

- **Objectif** : Améliorer la compréhension orale et le vocabulaire des élèves en les amenant à associer des descriptions ou des indices à des activités ou lieux appropriés.
- **Matériel** : Aucun matériel spécifique nécessaire, mais l'enseignant peut utiliser des illustrations ou des cartes pour rendre l'activité plus visuelle.
- **Déroulement**

#### ***Temps 1 : Introduction - 5 minutes***

- Préciser que les indices sont liés aux activités de loisirs que les élèves connaissent (cinéma, barbecue, pique-nique, musée, etc.).
- Donner quelques exemples pour aider les élèves à comprendre :
  - "*Je regarde un film. Où suis-je ?*"

➤ "Je mange dans le jardin avec mes amis. Où suis-je ?"

### **Temps 2 : Phase de devinettes -15 minutes**

- Donner une série d'indices sur une activité ou un lieu. Par exemple :
  - "Je vais voir un film dans une grande salle avec un écran. Où suis-je ?" (Réponse : Au cinéma !)
  - "Je mange dans le jardin avec mes amis, on fait cuire de la viande. Où suis-je ?" (Réponse : Faire un barbecue !)
  - "Je fais une balade dans la nature. Où suis-je ?" (Réponse : En randonnée !)
  - "Je visite un endroit où il y a des peintures et des sculptures. Où suis-je ?" (Réponse : Au musée !)
  - "Je fais de la cuisine avec des ingrédients. Où suis-je ?" (Réponse : Dans un atelier de cuisine !)
- Les élèves doivent écouter attentivement les indices et deviner l'activité ou le lieu.
- Encourager les élèves à poser des questions s'ils ne sont pas sûrs de la réponse.

### **Variation**

- Les élèves peuvent également prendre des tours pour donner des indices aux autres. Par exemple, un élève donne des indices sur une activité (sans la nommer) et les autres élèves doivent deviner.
- Cela permet de renforcer leur capacité à écouter attentivement et à utiliser le vocabulaire approprié.

### **Prolongement en classe**

Les élèves dessinent leur lieu de sortie préféré et écrivent une phrase simple en dessous ("J'aime aller au parc.").

## DESSINE-MOI TON PLAT PRÉFÉRÉ !

**Thématique :** La nourriture

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4è

**Durée :** 70 minutes

**Objectifs :**

- Réutiliser le vocabulaire des aliments et des adjectifs descriptifs (*bon, délicieux, fade, dégoûtant*).
- Employer correctement les verbes *aimer, adorer, préférer, détester* au présent.
- Exprimer son opinion sur un plat préféré.

**Matériel :**

- Flashcards avec des images d'aliments.
- Tableau ou support numérique pour écrire le vocabulaire.
- Fiches de travail ou feuilles blanches pour les élèves.
- Marqueurs ou crayons de couleur.

### Activité 1. Mise en route

- **Objectif :** Mémoriser le vocabulaire de la nourriture.
- **Durée :** 10 minutes
- **Déroulement**
  - + Montrer des flashcards d'aliments (pommes, pizza, soupe, poisson, chocolat, etc.).
  - + Faire deviner le mot correspondant à chaque image.
  - + Écrire les mots-clés au tableau.
  - + Pour engager les élèves, l'enseignant.e peut poser la question « Quel est ton aliment préféré ? »

### Activité 2. Révision et Pratique

- **Objectif :** Maîtriser les adjectifs *bon, délicieux, fade, dégoûtant* pour décrire les aliments.
- **Durée :** 20 minutes

## - **Déroulement**

### 1. **Les adjectifs :**

+ Écrire les adjectifs *bon, délicieux, fade, dégoûtant* au tableau.

+ Donner des exemples en associant les adjectifs à des aliments, par exemple :

- "*La pizza est délicieuse.*"
- "*Le poisson est fade.*"

+ Demander aux élèves de proposer d'autres exemples en utilisant les adjectifs et les aliments déjà présentés :

- "Qu'est-ce que tu penses de la soupe ? Est-elle fade ?"

### 2. **Les verbes :**

+ Écrire *aimer, adorer, préférer, détester* au tableau.

+ Donner des phrases modèles et fait lire à voix haute par les élèves :

- "*J'aime les pommes.*"
- "*Je préfère le chocolat.*"
- "*Je déteste les épinards.*"

+ Inviter les élèves à pratiquer ces verbes en leur posant des questions comme :

- "*Tu préfères quel fruit ?*"
- "*Tu aimes quels aliments ?*"
- "*Est-ce que tu détestes certains aliments ?*"

### **Activité 3. C'est comment, cet aliment ?**

- **Objectif** : Décrire les aliments en employant les adjectifs appropriés.

- **Durée** : 15 minutes

#### - **Déroulement**

+ Montrer une flashcard (par exemple, une image de gâteau, d'une pizza, d'un fruit, etc.).

+ Ensuite, poser la question : « C'est comment ? ». L'enseignant.e attend que les élèves répondent en utilisant un adjectif approprié.

- "*C'est délicieux !*"
- "*C'est sucré !*"
- "*C'est fade !*"

- *"C'est dégoûtant !"*
- + Proposer des phrases à compléter :
- "J' \_\_\_ les frites parce qu'elles sont \_\_\_."
- "Je déteste les carottes, elles sont \_\_\_."

#### Activité 4. Quel est ton plat préféré ?

- **Objectif** : Produire une phrase descriptive à travers leurs images en utilisant les adjectifs et les verbes appris.
- **Durée** : 15 minutes
- **Déroulement**
- + Demander aux élèves de dessiner leur plat préféré sur une feuille blanche. Cela peut être un plat qu'ils aiment particulièrement, comme une pizza, un gâteau, un fruit, etc. L'enseignant.e peut fournir des exemples de plats populaires pour inspirer les élèves, mais l'accent doit être mis sur leurs préférences personnelles.
- + Une fois le dessin terminé, les élèves doivent écrire une phrase descriptive en dessous de leur dessin en utilisant les adjectifs (ex. : délicieux, bon, sucré, etc.) et les verbes d'opinion (aimer, adorer, préférer, détester) qu'ils ont appris. Par exemple :
  - *"J'adore la pizza. Elle est délicieuse."*
  - *"Je préfère les pommes. Elles sont sucrées et bonnes."*
  - *"Je déteste les épinards. Ils sont dégoûtants."*
- + Demander à quelques élèves de présenter leur dessin et de lire à haute voix la phrase descriptive qu'ils ont écrite.
- + Encourager les autres élèves à poser des questions ou à donner leur avis sur le plat choisi. Par exemple :
  - *"Tu aimes vraiment la pizza ?"*
  - *"Pourquoi tu n'aimes pas les épinards ?"*

#### Activité 5. Mes aliments préférés

- **Objectif** : Répondre aux questions du prof en exprimant leurs préférences sur les aliments et les boissons.
- **Durée** : 10 minutes

- **Déroulement**

- + Faire un rapide tour de classe en posant la question :  
*"Quel plat préfères-tu et pourquoi ?"*
- + Répéter collectivement les mots-clés (aliments, adjectifs, verbes).
- + Féliciter les élèves pour leurs contributions.

**Devoir à la maison (facultatif)**

- + Demander aux élèves de demander à un membre de leur famille son plat préféré et de noter une phrase descriptive :
  - *"Maman préfère le riz. Elle trouve que c'est délicieux."*

## LA ROUE DES LOISIRS

**Thématique :** Les moyens de communication

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4<sup>e</sup>

**Durée :** 45 minutes

**Objectifs :**

- Utiliser le lexique des moyens de communication : lettre, téléphone portable, réseaux sociaux, messagerie, courrier électronique, téléphonie par internet, carte postale, télévision.
- Développer les compétences de production écrite et orale.
- Renforcer la compréhension et l'expression à travers des activités ludiques.

**Matériel :**

- Cartes avec les images des moyens de communication.
- Cartes avec les mots correspondants aux moyens de communication.
- Fiches de travail.

### Activité 1. Révision du lexique (10 minutes)

**Objectif :** Réviser le vocabulaire des moyens de communication.

#### *Temps 1 : Introduction*

- Afficher les images des moyens de communication au tableau (lettre, téléphone portable, réseaux sociaux, messagerie, courrier électronique, téléphonie par internet, carte postale, télévision).
- Nommez chaque image à voix haute pour rappeler les mots aux élèves.

#### *Temps 2 : Mise en place du jeu de mémoire*

- Diviser la classe en petits groupes (3 à 4 élèves par groupe).
- Distribuer à chaque groupe deux types de cartes :
  - Cartes avec les **images** des moyens de communication.

- Cartes avec les **mots** correspondants.

### **Temps 3 : Règles du jeu**

- Mélanger toutes les cartes et disposez-les face cachée sur une table.
- À tour de rôle, chaque élève retourne deux cartes :
  - Si les cartes forment une paire (image + mot), l'élève les garde.
  - Si elles ne correspondent pas, il repose les cartes à leur place.
- Le jeu se termine quand toutes les paires sont trouvées.
- L'équipe avec le plus de paires remporte le jeu.

### **Temps 4 : Conclusion (optionnel)**

- Reprendre les cartes gagnées par chaque groupe et demander à un ou deux élèves de les nommer à voix haute pour valider les correspondances.
- Féliciter les élèves pour leur participation et les encourager à réutiliser ce vocabulaire dans des phrases ou des contextes.

### **Activité 2. Compléter le texte à trous (5 minutes)**

**Objectifs** : Vérifier la compréhension du vocabulaire des moyens de communication à travers des phrases simples.

**Activité** : Distribuer une feuille avec des phrases à compléter (ou projeter au tableau).

*réseaux sociaux – lettre - téléphone portable – télévision - courrier électronique*

- Exemple de phrases à compléter :
- 1. J'envoie un message à mes amis sur \_\_\_\_\_.
- 2. J'écris une \_\_\_\_\_ pour mes grands-parents.
- 3. Je parle avec mes amis grâce à \_\_\_\_\_ .
- 4. J'aime regarder la \_\_\_\_\_ pour connaître les nouvelles .
- 5. Je communique avec mes professeurs par \_\_\_\_\_.

### **Activité 3. Écrire une carte postale (10 minutes)**

**Objectif** : Utiliser le lexique des moyens de communication pour écrire une carte postale.

### **Consigne**



"Imagine que tu es en vacances à la mer ou à la montagne. Écris une carte postale à ton camarade pour lui raconter ce que tu fais. Tu dois utiliser les mots suivants : carte postale, vacances, mer, montagne, salut, bisous."

### **Exemple**

- Début : Salut [*prénom de l'ami(e)*],
- Corps : Je suis en vacances à la mer ! Il fait beau et je nage dans l'eau. C'est super !
- Fin : Bisous, [*ton prénom*].
- But : Encourager l'utilisation du lexique dans une production écrite simple.

### **Activité 4. Envoyer un message sur un téléphone portable (5 minutes)**

**Objectif :** Utiliser le lexique des moyens de communication pour écrire un message court.

### **Consigne :**

"Tu veux envoyer un message à ton ami(e) pour lui dire que tu as regardé un super film à la télévision. Écris ton message sur un téléphone portable en utilisant les mots suivants : téléphone portable, film, télévision, regarde, aujourd'hui."

### **Exemple :**

Salut [*prénom de l'ami(e)*] ! Aujourd'hui, j'ai regardé un super film à la télévision. C'était trop bien ! Regarde-le aussi ! À bientôt !  
[*Ton prénom*]

### **Activité 5. "Je suis un moyen de communication" (10 minutes)**

**Objectif :** Évaluer la compréhension orale et la mémorisation du vocabulaire.

- Un élève choisit un moyen de communication (sans le dire aux autres) et mime son utilisation. Les autres élèves doivent deviner de quel moyen de communication il s'agit.

### **Conclusion (5 minutes)**

- Demander aux élèves de donner un exemple de moyen de communication qu'ils utilisent souvent.
- Féliciter les élèves pour leur participation et résumer les points clés du cours.

## JE PRÉFÈRE TE TÉLÉPHONER

**Thématique :** Les moyens de communication

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4<sup>e</sup>

**Durée :** 70 minutes

**Objectifs :**

- Reconnaître et utiliser le vocabulaire des moyens de communication.
- Comprendre un petit texte concernant les moyens de communication.
- S'exprimer le moyen de communication préféré.

**Matériel :**

- Cartes de loto avec des images et des mots liés aux moyens de communication.
- Ballon, crayons.
- Ardoises et marqueurs pour chaque élève.
- Textes courts sur les moyens de communication.

### Activité 1. Le loto des moyens de communication (15 minutes)

- **Objectif :** Réviser le vocabulaire des moyens de communication (téléphone, radio, ordinateur, etc.).

- **Déroulement**

**Temps 1 : Introduction**

- Expliquer l'objectif de l'activité : identifier et mémoriser les moyens de communication à travers un jeu de loto.
- Montrer brièvement quelques cartes avec des images et des mots pour rappeler le vocabulaire.

**Temps 2 : Formation des groupes**

- La classe est divisée en groupes de 4 élèves.
- Remettre à chaque groupe une carte de loto (grille avec 6 à 9 images de moyens de communication).

**Temps 3 : Jeu**

- Tenir une liste avec les noms des moyens de communication.
- Annoncer à voix haute, un par un, les noms des moyens de communication.
- Chaque groupe cherche sur sa carte de loto l'image correspondant au mot entendu : Si l'image est présente, les élèves la marquent (exemple : *avec un jeton, un crayon ou une croix*).
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'un groupe complète une ligne, une colonne ou toute sa carte, selon les règles choisies.

#### **Temps 4 : Vérification et feedback**

- Quand un groupe déclare avoir gagné, avec toute la classe, l'enseignant vérifie ensemble leurs réponses en montrant les images et en répétant les mots.
- Répéter ou reformuler les noms des moyens de communication pour renforcer la prononciation et la mémorisation.
- **Matériel**
  - Cartes de loto : Grilles avec des images représentant les moyens de communication. Chaque carte doit avoir une combinaison différente.
  - Liste des moyens de communication : téléphone, radio, ordinateur, télévision, lettre, messagerie, etc.
  - Marqueurs (jetons, crayons, etc.).

#### **Activité 2. Le jeu des associations (15 minutes)**

- **Objectif** : Reconnaître et associer les moyens de communication avec les actions ou objets correspondants.
- **Déroulement**

##### **Temps 1 : Introduction**

- Expliquer aux élèves qu'ils vont travailler sur les moyens de communication et leurs actions associées à l'aide d'un jeu en ligne.
- Montrer quelques exemples d'images (par ex. : *téléphone, ordinateur, lettre*) et demandez aux élèves de nommer ces objets et leurs actions.
- Noter les réponses au tableau (ex. : *ordinateur* → *envoyer des e-mails, naviguer sur internet*).

### ***Temps 2 : Jeu en ligne sur Wordwall***

- Installation et mise en place
  - Afficher le jeu préparé sur Wordwall à l'aide du tableau interactif.
  - Le jeu peut être présenté sous forme de *matching* (associations) ou *quiz interactif*.
- Explication des règles
  - Les élèves voient des moyens de communication (images ou mots) et doivent associer chacun à l'action ou objet correspondant en les faisant glisser ou en cliquant sur les bonnes réponses.
  - Exemple :
    - *Téléphone* → *Téléphoner*
    - *Ordinateur* → *Naviguer sur internet*
    - *Lettre* → *Écrire*.
- Participation collective ou en groupes
  - Les élèves jouent collectivement (chaque élève à tour de rôle) ou en équipes.
  - Si vous avez des tablettes ou ordinateurs, chaque groupe peut jouer simultanément.

### ***Temps 3 : Feedback et consolidation***

- Afficher les résultats ou réponses correctes à la fin du jeu.
- Discuter des associations, reformule les phrases avec des actions (ex. : "*On utilise un téléphone pour téléphoner.*").
- Féliciter les élèves pour leur participation.

### **Activité 3. La cloche d'or (20 minutes)**

- **Objectif** : Comprendre le lexique des moyens de communication et extraire des informations clés à partir d'un texte.
- **Déroulement**
  - Demander aux élèves de citer rapidement quelques moyens de communication connus (*téléphone, ordinateur, courrier, etc.*) et noter ces moyens de communication au tableau.

- Distribuer aux élèves un texte portant sur les moyens de communication appris. Après avoir lu le texte à voix haute pour aider la compréhension globale, laisser les élèves relire le texte individuellement pour s'assurer qu'ils comprennent bien et répondre à un questionnaire.
- Chaque élève écrit sa réponse sur l'ardoise. Après chaque question, les élèves montrent leur réponse en levant l'ardoise.
- Donner la bonne réponse à chaque question et expliquer si nécessaire.
- **Matériel**
  - Ardoises et marqueurs.
  - Copies du texte accompagné d'un questionnaire sous forme de QCM.

#### Activité 4. Jeu de ballon (20 minutes)

- **Objectif** : Encourager les élèves à s'exprimer oralement en utilisant la structure « *Je préfère...* » pour parler de leur moyen de communication préféré.
- **Déroulement**
  - Former un cercle avec les élèves et expliquer les règles du jeu :
    - Poser la question « *Tu préfères quel moyen de communication ?* » tout en lançant un ballon à un élève.
    - L'élève attrape le ballon, répond à la question avec « *Je préfère...* », puis pose la même question à un autre élève en lançant le ballon.
  - Chaque élève doit répondre et relancer le ballon jusqu'à ce que tous les élèves aient participé.
  - Encourager des réponses variées (ex. : *Je préfère envoyer des messages sur mon téléphone parce que c'est rapide.*).
- **Matériel** : Un ballon léger

## JE SAUTE !

**Thématique :** Les parties du corps

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4<sup>e</sup>

**Durée :** 70 minutes

### Objectifs

- Réemployer le lexique des mouvements et de la santé dans des échanges oraux.
- Comprendre des instructions simples.
- Utiliser le vocabulaire relatif aux actions et à la santé.

### Matériel

- Une playlist de musiques adaptées aux enfants.
- Une enceinte ou un lecteur de musique.
- Une version audio ou vidéo de la chanson (facultatif).

### Activité 1. Mime-moi ça ! (15 minutes)

**Objectif :** L'élève est capable de parler de la santé et des mouvements en associant des gestes à des phrases simples

#### Déroulement

##### *Temps 1 : Introduction*

- Montrer des flashcards ou fait des gestes pour introduire ou rappeler les actions et états de santé (ex. : marcher, courir, sauter, avoir mal au ventre, etc.).
- Demander aux élèves de répéter chaque phrase.
- Mimer une action (ex. : marcher) et dire la phrase correspondante ("Je marche"). Ensuite, mimer sans parler et demander aux élèves de deviner et dire la phrase.

- Un élève mime des actions liées à la santé ou aux mouvements (ex: *Je saute, Je marche, J'ai mal au dos*), et les élèves doivent deviner et répéter l'action en disant la phrase.

### **Temps 2 : Jeu de mime**

- Faire un cercle ou mettre les élèves en rangée pour que tous puissent voir l'élève qui mime.
- Désigner un élève pour commencer comme "mimeur".
- L'élève choisi mime une action ou un état de santé sans parler (ex. : "*Je saute*" ou "*J'ai mal à la tête*").
- Les autres élèves doivent deviner et dire à haute voix la phrase correspondant à l'action (ex. : "*Tu sautes*", "*Tu as mal à la tête*").
- Après une bonne réponse, un autre élève prend le relais pour mimer.

### **Temps 3 : Encouragements et corrections**

- Féliciter les élèves qui participent activement.
- Corriger doucement si la phrase est mal formulée.

### **Activité 2. Jeu de la statue (15 minutes)**

**Objectif :** L'élève est capable de comprendre et suivre des instructions tout en exécutant des gestes associés à des actions ou des postures.

### **Déroulement**

#### **Temps 1 : Introduction**

- Expliquer aux élèves qu'ils vont jouer au « jeu de la statue » et qu'ils devront écouter attentivement pour exécuter correctement les instructions.
- Montrer aux élèves ce qu'ils doivent faire : bouger en musique et s'immobiliser dès qu'elle s'arrête.
- Donner une instruction simple (ex. : "*Fais la posture de quelqu'un qui saute*") et montrer l'action en statue.

#### **Temps 2 : Mise en place**

- Les élèves se répartissent dans la salle en s'assurant qu'il y ait suffisamment d'espace pour bouger.
- Préparer une playlist de musique entraînante.

- Lancer la musique et laisser les élèves bouger librement (danser, marcher, sauter).
- Arrêter la musique soudainement et donner une instruction, par exemple :
  - *"Fais la posture de quelqu'un qui court."*
  - *"Fais la posture de quelqu'un qui a mal au dos."*
  - *"Fais la posture d'un arbre."*
- Les élèves doivent s'immobiliser immédiatement en exécutant la posture demandée.

### **Temps 3 : Observation et encouragements**

- Observer les postures et féliciter les élèves pour leur créativité.
- Si nécessaire, corriger doucement ou montrer l'action pour ceux qui ont besoin d'aide.
- Terminer avec une dernière posture collective (ex. : *"Fais une statue de groupe où tout le monde saute"*).
- Féliciter les élèves pour leur écoute et leur participation.

### **Activité 3. Chanson mimée (10 minutes)**

**Objectif :** L'élève est capable d'associer les mouvements corporels et des paroles à travers une chanson ludique.

### **Déroulement**

#### **Temps 1 : Introduction**

- Expliquer que les élèves vont apprendre une chanson simple sur les parties du corps et réaliser des gestes en même temps.
- Montrer et nommer les parties du corps mentionnées dans la chanson : *tête, épaules, genoux, pieds*.
- Faire toucher chaque partie du corps en disant le mot.
- Répéter plusieurs fois avec les élèves pour s'assurer qu'ils les reconnaissent.

#### **Temps 2 : Apprentissage de la chanson**

- Chanter la chanson une première fois en montrant les gestes associés :
  - Tête → touchez votre tête.
  - Épaules → touchez vos épaules.
  - Genoux → touchez vos genoux.

*Réalisée par TRAN THỊ Thanh Huyen, HA DANG Phu Sa, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.*



- Pieds → touchez vos pieds.
- Demander aux élèves de simplement observer et écouter.
- Faire chanter les élèves lentement tout en répétant les gestes avec eux.
- Répéter plusieurs fois, en augmentant progressivement la vitesse.
- Alternner les rythmes (lent, rapide) pour rendre l'activité plus amusante.
- Faire un geste sans dire le mot, et demander aux élèves de compléter.
- Exemple : chanter "*Tête, épaules, [silence], pieds*" et laisser les dire "*genoux*".

#### **Activité 4. Le défi du coach sportif (15 minutes)**

**Objectif** : L'élève est capable de donner des ordres simples à l'oral et les exécuter.

#### **Déroulement**

##### ***Temps 1 : Introduction***

- Expliquer aux élèves qu'ils vont jouer au "coach sportif", un jeu où ils donneront et exécuteront des instructions physiques simples.
- Présenter quelques exemples d'ordres simples :
  - "*Faites dix sauts.*"
  - "*Levez les bras trois fois.*"
  - "*Saute trois fois.*"
  - "*Fais un pas de côté.*"
- Faire une démonstration en groupe en donnant une consigne et en l'exécutant avec eux.

##### ***Temps 2 : Activité principale***

- Diviser la classe en petits groupes de 4 à 5 élèves.
- Dans chaque groupe, un élève est désigné comme "coach sportif".
- Le coach donne des instructions aux autres membres de son groupe (ex. : "*Faites trois squats*").
- Les autres élèves suivent les consignes en les exécutant.
- Après 2-3 minutes, changer de rôle pour que chaque élève puisse être le coach.

##### ***Temps 3 : Encouragements et corrections***

- Circuler entre les groupes pour observer et encourager les élèves.
- Aider les élèves à formuler leurs consignes si besoin.

## Activité 5. Mon conseil de santé (15 minutes)

**Objectif :** L'élève est capable de donner des conseils en réutilisant le vocabulaire dans des phrases complètes et utiles.

### Déroulement

#### *Temps 1 : Introduction*

- Expliquer que les élèves vont donner des conseils pour rester en bonne santé et que l'objectif est de construire des phrases complètes.
- Présenter ou rappeler les expressions utiles pour donner des conseils :
  - **"Il faut..."** (ex. : "*Il faut dormir tôt.*")
  - **"Bois..."** (ex. : "*Bois beaucoup d'eau.*")
  - **"Mange..."** (ex. : "*Mange des légumes.*")
- Montrez quelques exemples au tableau ou en image.

#### *Temps 2 :*

- Former un cercle avec les élèves pour créer un environnement participatif et interactif.
- Donner un exemple de conseil pour initier l'activité (ex. : "*Il faut faire du sport tous les jours.*").
- Chaque élève, à son tour, partage un conseil pour être en bonne santé.
- L'enseignant peut aider à formuler les phrases si besoin en répétant ou en reformulant.
- Encourager les élèves à utiliser le vocabulaire appris (ex. : aliments, activités, hygiène).
- Les élèves peuvent réagir aux conseils des autres (ex. : "*Moi aussi, je bois beaucoup d'eau !*").

## TU FAIS QUEL SPORT ?

**Thématique :** Les sorties et les loisirs

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4<sup>e</sup>

**Durée :** 60 minutes

### Objectifs

- Réutiliser le vocabulaire lié aux bienfaits du sport pour la santé.
- Reconnaître et comprendre les structures grammaticales utilisées pour exprimer ces bienfaits.
- Développer la compréhension écrite en contexte.

### Matériel

- Feuilles d'exercices.
- Cartes ou images représentant différentes activités sportives.
- Stylos de couleurs.
- Récompenses (stickers, petits objets).

### Activité 1 : Révision sur le thème du sport (10 minutes)

**Objectif :** Activer les connaissances des élèves et réviser le vocabulaire appris.

**Matériel :** Tableau ou affiche pour noter les réponses des élèves.

#### • Révision orale

- Poser des questions simples pour activer le vocabulaire :
  - *Quels sports connaissez-vous ?*
  - *Pourquoi est-il important de faire du sport ?*
  - *Quels sont les bienfaits du sport pour le corps ?*
- Les élèves répondent oralement. L'enseignant note les mots-clés ou phrases importantes au tableau.
- Encourager les élèves à compléter ou reformuler les réponses des autres.

## Activité 2 : Jeu de mime (20 minutes)

**Objectif :** Utiliser le vocabulaire de manière ludique et favoriser l'interaction.

**Matériel :** Une liste de sports ou d'activités sportives sur des cartes (*course, natation, yoga, vélo, etc*).

### Déroulement

- Diviser la classe en petits groupes (4-5 élèves) ou jouer collectivement.
- Chaque élève tire une carte avec le nom d'un sport.
- L'élève mime l'activité sportive sans parler. Les autres élèves devinent le sport.
- Chaque groupe passe à tour de rôle.
- Donner des indices si nécessaire, mais privilégier l'autonomie des élèves.
- Retour en grand groupe. Discuter brièvement des sports mimés :
  - "Avez-vous déjà pratiqué ce sport ?"
  - "Est-ce un sport individuel ou collectif ?"
- Lier le mime au vocabulaire appris.

## Activité 3. Les bienfaits du sport (15 minutes)

- Proposer des phrases incomplètes avec plusieurs choix de réponse. Les élèves doivent entourer la bonne réponse.
  - Exemple : *Le sport aide à \_\_\_\_\_.*
    - a) *dormir moins.*
    - b) *être en meilleure santé.*
    - c) *être plus fatigué.*
- Proposer une colonne avec des verbes et une autre avec des bienfaits. Les élèves doivent relier chaque verbe au bienfait correspondant.
  - Exemple
    - ✓ *Courir - Permet de se détendre*
    - ✓ *Nager - Renforce les muscles*
    - ✓ *Faire du vélo - Améliore la coordination*

- Proposer des phrases avec des mots manquants. Les élèves doivent compléter avec le mot approprié.
- Exemple : *Le sport améliore la \_\_\_\_\_ physique.*

### **Correction collective (3 minutes)**

- Corriger les exercices ensemble en faisant participer tous les élèves.
- Apporter des explications supplémentaires si nécessaire.

### **Activité 4. Jeu d'association (10 minutes)**

**Objectif :** Associer des images d'activités sportives à leurs bienfaits pour le corps et l'esprit.

### **Matériel**

- Images représentant différentes activités sportives (*course, natation, yoga, vélo, etc.*).
- Phrases décrivant les bienfaits des sports, par exemple :
  - "*Ce sport renforce le cœur et améliore l'endurance.*"
  - "*Cette activité aide à se détendre et à réduire le stress.*"
  - "*Pratiquer ce sport améliore la souplesse et l'équilibre.*"
- Proposer des images d'activités sportives et des phrases décrivant les bienfaits. Les élèves doivent associer chaque image à la phrase correspondante.
- Proposer des listes de mots. Les élèves doivent identifier le mot qui n'appartient pas à la catégorie.
  - Exemple : *football, basket, pomme, tennis, etc.*

### **Synthèse (5 minutes)**

- Revoir les principaux bienfaits du sport évoqués dans les exercices.
- Encourager les élèves à pratiquer une activité sportive régulièrement.

### **Prolongement possible**

- Les élèves peuvent créer un petit livre illustré sur le thème des sports avec des phrases simples.

- Organiser une mini-compétition où chaque élève présente un sport préféré avec une description courte.

### Conseils supplémentaires

- Utiliser des images colorées et des illustrations pour rendre les exercices plus attrayants.
- Encourager la participation de tous les élèves, même les plus timides.
- Féliciter les élèves pour leurs efforts et leurs réussites.

## MA SANTÉ

**Thématique :** Les bienfaits d'un sport

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4<sup>e</sup>

**Durée :** 70 minutes

**Objectifs :**

- Donner des conseils en utilisant l'impératif.
- Revoir et réutiliser les trois formes principales de l'impératif (tu, vous, nous).
- Observer des situations quotidiennes où l'impératif est utilisé (école, santé, sport).

**Matériel :**

- Cartes avec des situations.
- Tableau blanc et marqueurs.
- Feuilles de papier et crayons.
- Paroles d'une chanson simple avec des conseils
- Cartes avec des verbes à l'impératif et des images correspondantes.
- Cartes de vocabulaire avec des images.
- Quiz à choix multiples sur l'utilisation de l'impératif.

### Activité 1. Le mot mystère (10 minutes)

- **Objectif :** Apprendre le vocabulaire lié aux conseils.

- **Matériel :** Cartes avec des images représentant des conseils liés à la santé : nourriture saine (*pommes, légumes, poissons, etc.*) ; activités physiques (*vélo, yoga, etc.*) ; habitudes de vie (*lit pour dormir, verre d'eau, savon pour se laver les mains*)

- **Déroulement**

**Jeu de devinettes avec les cartes**

Réalisée par NGUYEN Thi Kim Anh, DO Thi Viet Nga, LE Thi Luyen, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

- Montrer une carte avec une image (sans le mot écrit).
- Les élèves regardent l'image et essaient de deviner le mot correspondant.
- Ex. : Image d'un enfant qui boit de l'eau → Réponse attendue : "*l'eau*" ou "*boire de l'eau*".

### **Discussion collective**

- Une fois le mot trouvé, poser des questions pour vérifier la compréhension. Les élèves peuvent répondre en leur langue maternelle.
- "*Pourquoi est-ce important de boire de l'eau ?*"
- "*Quand est-ce qu'on doit boire de l'eau ?*"
- Après avoir deviné le mot, l'élève doit formuler un conseil en utilisant l'impératif.
- Ex. : Image d'une pomme → "*Mange des fruits !*"  
Image d'un lit → "*Dors tôt ce soir !*"

### **Activité 2. Le jeu des conseils (15 minutes)**

- **Objectif** : Pratiquer l'impératif en donnant des conseils simples sur la santé.
- **Matériel** : Cartes avec des situations (ex : "*Tu veux bien manger sainement ?*").
- **Déroulement**

#### **Temps 1 : Mise en contexte**

- Expliquer brièvement l'impératif en montrant des exemples simples écrits au tableau. Par exemple :
  - "*Mange des fruits !*"
  - "*Écoute ta maman !*"
  - "*Joue dehors !*"
- Préciser que l'impératif est utilisé pour donner des conseils ou des instructions.

#### **Temps 2 : Jeu des conseils**

- Donner une situation à l'oral, et les élèves répondent tous ensemble avec un exemple. Par exemple :
  - Situation : "*Tu veux être en bonne santé ?*"
  - Réponse collective : "*Fais du sport !*"

Réalisée par NGUYEN Thi Kim Anh, DO Thi Viet Nga, LE Thi Luyen, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.



### Temps 3 : Expression libre

- Les élèves sont divisés en petits groupes de 3 ou 4.
- Chaque élève tire une carte au hasard sur laquelle est écrite une situation.
- L'élève lit la situation à haute voix pour ses camarades. Par exemple :
  - Situation : "*Tu veux bien avoir une bonne mine ?*"
  - Réponse individuelle : "*Mange des fruits !*"

### Activité 3. Les conseils en chanson (15 minutes)

- **Objectif** : Utiliser l'impératif dans une chanson.
- **Matériel** : Paroles d'une chanson simple avec des conseils (ex : "*Lave-toi les mains !*").

#### - Déroulement

- Présenter le thème de l'activité : "Aujourd'hui, nous allons apprendre l'impératif avec une chanson amusante !".
- Écrire un ou deux exemples de phrases impératives sur le tableau issues de la chanson (sans révéler toute la chanson). Exemples :
  - "*Lave-toi les mains !*"
  - "*Mange des légumes !*"

#### Pré-écoute

- Distribuer les paroles de la chanson aux élèves.
- Lire les paroles ensemble à haute voix, en soulignant les verbes à l'impératif.
- Vérifier la compréhension des mots et des phrases.

#### Première écoute

- Faire écouter la chanson une fois pour que les élèves s'imprègnent de la mélodie et des paroles.
- Poser des questions simples.
  - "*Quels conseils avez-vous entendus ?*"
  - "*Quels verbes sont utilisés ?*"

#### Chant collectif

Réalisée par NGUYEN Thi Kim Anh, DO Thi Viet Nga, LE Thi Luyen, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

- Chanter la chanson ensemble, en suivant les paroles.
- Répéter plusieurs fois en accentuant la prononciation et le rythme.
- Ajouter des gestes ou des mimes associés aux actions décrites dans la chanson (ex. : faire semblant de se laver les mains, manger des légumes, etc.).

#### Activité 4. Le défi des conseils (20 minutes)

- **Objectif** : Développer l'imagination et l'expression écrite.

- **Matériel** : Feuilles de papier et crayons.

#### - Déroulement

- Expliquer l'objectif de l'activité : "Nous allons inventer des conseils amusants à l'aide de l'impératif !"
- Montrer un ou deux exemples de conseils originaux :
  - "Saute comme une grenouille pour t'amuser !"
  - "Mets des lunettes pour voir la lune de plus près !"

#### Écriture individuelle ou en petits groupes

- Chaque élève (ou groupe) reçoit une feuille de papier et un crayon.
- Les élèves inventent au moins **3 à 5 conseils originaux**, en essayant d'être créatifs et drôles. Thèmes suggérés : conseils pour être heureux ; conseils pour passer une journée parfaite ; conseils pour devenir un super-héros ; conseils pour s'amuser à l'école.
- Le professeur circule dans la classe pour aider en cas de difficulté.

#### Présentation orale

- Chaque élève ou groupe lit ses conseils devant la classe.
- Encourager une bonne prononciation et une attitude expressive.
- La classe peut voter pour le conseil le plus amusant, le plus original, ou le plus utile.
- Les élèves peuvent choisir un conseil et mimer l'action pour que leurs camarades devinent de quoi il s'agit.

#### Création collective d'une affiche

Réalisée par NGUYEN Thi Kim Anh, DO Thi Viet Nga, LE Thi Luyen, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

- Les élèves recopient leurs meilleurs conseils sur une grande affiche pour décorer la classe.

### Activité 5. Quiz des conseils (10 minutes)

- **Objectif** : Évaluer la compréhension de l'impératif.
- **Matériel** : Quiz à choix multiples sur l'utilisation de l'impératif.
- **Déroulement**
  - Chaque élève reçoit une feuille avec un quiz à choix multiples.
  - Les élèves travaillent individuellement pour répondre aux questions.
  - Le professeur circule pour clarifier les éventuelles incompréhensions.

## MON CORPS ME PARLE

**Thématique :** Les parties du corps

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4è

**Durée :** 70 minutes

**Objectifs :**

- Réutiliser le vocabulaire des parties du corps pour décrire et exprimer son état physique, en intégrant des structures grammaticales simples.

**Matériel :**

- Images d'un corps humain (pour les activités visuelles).
- Cartes de vocabulaire (avec les parties du corps).
- Puzzles ou images découpées.
- Paroles de chanson.

### Activité 1. Mise en contexte (15 minutes)

- **Objectif :** Réviser et consolider le vocabulaire des parties du corps.
- **Matériel :** Paroles d'une chanson sur les parties du corps.
- **Déroulement**
  - Expliquer aux élèves qu'ils vont jouer et chanter pour réviser les parties du corps.
  - Montrer une grande image d'un corps humain ou de personnages.
  - Pointer différentes parties du corps et demander aux élèves :
    - "C'est quoi ?"
    - Encourager des réponses en chœur : "C'est la tête !", "Ce sont les bras !", etc.

### Présentation de la chanson/rime

- Enseigner une rime ou une chanson simple en lien avec les parties du corps. Par exemple :

« *La tête, les bras, les jambes, les pieds.*

*Tout e monde les connaît !*

*Bouge ta tête, lève les bras,*

*Tape des pieds, et dans avec moi ! »*

- À chaque mot désignant une partie du corps, les élèves doivent la montrer ou la bouger :
  - "*La tête*" → Les élèves touchent leur tête.
  - "*Les bras*" → Ils lèvent les bras.
  - "*Les pieds*" → Ils tapent du pied au sol.

### **Varié le rythme et les consignes**

- Chanter plus vite ou plus lentement.
- Donner des instructions supplémentaires pour tester leur réactivité (ex. : "*Montre ta tête ! Lève ton bras gauche !*").

### **Activité 2. "Mon corps me parle" (20 minutes)**

- **Objectif** : Les élèves exprimeront des sensations physiques en utilisant le vocabulaire des parties du corps.
- **Matériel** : Une image ou un schéma d'un corps humain pour révision.
- **Déroulement**
  - Montrer une image d'un corps humain et demander aux élèves de nommer les parties du corps.
  - Introduire ou rappeler les phrases courantes pour exprimer une sensation physique :
    - "*J'ai mal à la tête.*"
    - "*J'ai mal au ventre.*"
    - "*J'ai mal aux bras.*"
  - Expliquer que pour les parties du corps au singulier, on utilise "*à la*", "*au*" ou "*à l'*", et au pluriel "*aux*" :
    - Féminin : "*J'ai mal à la* jambe."
    - Masculin : "*J'ai mal au* pied."
    - Pluriel : "*J'ai mal aux* épaules."
    - Voyelle : "*J'ai mal à l'*épaule."

### **Jeu de devinettes**

- Chaque élève choisit une partie du corps sans la révéler aux autres.

- L'élève dit à voix haute une phrase comme : "*J'ai mal au bras !*" ou "*J'ai mal à la tête !*".
- Les autres élèves doivent deviner de quelle partie du corps il s'agit si ce n'est pas clair.
- L'enseignant peut poser des questions de clarification pour guider les élèves :
  - "*Est-ce que tu as mal à la tête ?*"
  - "*Est-ce que tu as mal au ventre ?*"

### Activité 3. "Le jeu des mimes" (25 minutes)

- **Objectif** : Développer les compétences écrites et renforcer les structures grammaticales (impératif et descriptions).
- **Déroulement**
  - Les élèves doivent écrire une ou plusieurs phrases (selon leur niveau) pour décrire un état physique réel ou imaginaire. Exemples de départ :
    - "*Aujourd'hui, je ne me sens pas bien parce que...*"
    - "*J'ai mal à...*"
  - Les élèves peuvent inventer des histoires drôles ou exagérées :
    - "*J'ai mal au bras parce que j'ai soulevé un éléphant.*"
    - "*J'ai mal à la tête parce que j'ai beaucoup réfléchi hier.*"

### Correction et amélioration

- Les élèves qui le souhaitent peuvent lire leur texte à la classe.
- Lire les textes des élèves et les corrige en groupe ou individuellement.
- Montrer comment améliorer ou enrichir les phrases :
  - Ajouter des détails : "*J'ai mal au dos depuis hier.*"
  - Utiliser des connecteurs : "*J'ai mal à la tête et mes jambes sont fatiguées.*"
- Souligner les points forts des productions des élèves (vocabulaire bien utilisé, phrases complètes, créativité).

### Activité 4 : Évaluation (5 minutes)

- **Objectif** : Vérifier la compréhension du lexique et de la structure grammaticale.
- **Déroulement**

- L'enseignant donne une petite évaluation orale où chaque élève doit répondre à des questions simples en utilisant les structures apprises, telles que
  - « *Est-ce que tu as mal à la tête ?* »
  - « *Où as-tu mal ?* »
  - « *Comment vas-tu aujourd'hui ?* »...
- L'évaluation est courte et vise à tester la capacité de l'élève à utiliser le vocabulaire des parties du corps et le verbe "avoir" dans des contextes variés.

### **Conclusion (5 minutes)**

- **Objectif** : Faire un retour sur le cours et les acquis.
- **Déroulement**
  - L'enseignant récapitule les points clés du cours et demande aux élèves ce qu'ils ont appris aujourd'hui.
  - Les élèves peuvent poser des questions ou donner des exemples supplémentaires sur leur état physique.

## J'AI MAL

**Thématique :** Les parties du corps

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4<sup>e</sup>

**Durée :** 70 minutes

**Objectifs :**

- Réemployer le vocabulaire sur les parties du corps pour parler de son état physique

**Matériel :**

- Cartes avec des images de parties du corps.
- Fiches de vocabulaire.

### Séance 1 : Découverte du vocabulaire et compréhension orale

**Objectifs linguistiques**

- Apprendre le vocabulaire lié aux parties du corps.
- Savoir exprimer un état physique avec la structure « *avoir mal à* ».

**Objectifs transversaux**

- Développer la capacité d'écoute et de compréhension.
- Stimuler l'expression orale de manière ludique et interactive.

**Matériel**

- Cartes avec des images de parties du corps (*tête, bras, jambe, ventre, dos, etc.*).
- Fiches de vocabulaire.

### Activité 1. "Le corps en jeu !" - 10 minutes

- **Objectif :** Identifier les parties du corps et apprendre le vocabulaire associé.

• **Déroulement**

1. L'enseignant montre des cartes représentant des parties du corps et les nomme.
2. Les élèves répètent après l'enseignant.



3. Ensuite, l'enseignant fait un jeu en pointant différentes parties du corps de son propre corps ou d'une figurine et les élèves doivent dire « *J'ai mal à ...* » si l'enseignant pointe la partie du corps en question.
4. À la fin de l'activité, chaque élève doit nommer au moins 5 parties du corps (en incluant « *avoir mal à* »).

### Activité 2. "Qui a mal à quoi ?" - 10 minutes

- **Objectif :** Comprendre des phrases simples sur l'état physique des autres.
- **Déroulement**
  1. L'enseignant raconte des petites situations où une personne a mal à une partie du corps (ex : "*Marie a mal à la tête*", "*Pierre a mal aux jambes*").
  2. Les élèves écoutent et pointent la bonne partie du corps sur une affiche collective.
  3. Ensuite, les élèves répètent chaque phrase après l'enseignant.
  4. L'enseignant pose des questions : "*Qui a mal à la tête ?*" pour vérifier la compréhension.

### Activité 3. "J'ai mal à ..." - 15 minutes

- **Objectif :** Utiliser la structure « *avoir mal à* » pour décrire son état physique.
- **Déroulement**
  1. Les élèves se mettent par deux et échangent des phrases sur leur état physique.  
Canevas d'exercice
    - Élève A : "*J'ai mal à la tête. Et toi, tu as mal à quoi ?*"
    - Élève B : "*J'ai mal au ventre.*"
  2. Ils continuent à échanger sur d'autres parties du corps (par exemple, "*J'ai mal aux bras*", "*J'ai mal au dos*", etc.).
  3. L'enseignant passe dans les groupes pour corriger la prononciation et encourager l'utilisation de la structure correcte.

## Séance 2 : Réemploi et production orale

### Objectif linguistique

- Réemployer le vocabulaire et la structure « *avoir mal à* » pour décrire différentes situations.

### Objectifs transversaux

- Développer la capacité à travailler en équipe.
- Encourager l'expression orale dans un contexte de jeu.

### Matériel

- Cartes avec des situations illustrées (par exemple : une personne qui a mal au dos, une autre qui a mal aux jambes, etc.).
- Fiches de vocabulaire.

### Activité 4. "Le jeu des cartes" - 10 minutes

- **Objectif** : Réviser les parties du corps de manière ludique.
- **Déroulement**
  1. Les élèves tirent une carte au hasard et doivent décrire l'état physique de la personne sur l'image (par exemple, "*Il/Elle a mal au dos*").
  2. Si un élève tire une carte avec une partie du corps, il doit dire "*J'ai mal à ...*" et les autres élèves doivent deviner à quelle partie du corps il fait référence.

### Activité 5 : "Qu'est-ce qui ne va pas ?" - 10 minutes

- **Objectif** : Évaluer la compréhension orale et la production orale des élèves.
- **Déroulement**
  1. L'enseignant montre une image d'une personne ayant mal à une partie du corps.
  2. Les élèves doivent formuler une phrase correcte : « *Elle/Il a mal à ...* ».
  3. L'enseignant note les progrès des élèves en fonction de leur capacité à utiliser le vocabulaire et la structure « *avoir mal à* ».

### Activité 6 : "Le médecin" - 15 minutes

- **Objectif** : Mettre en scène une situation où les élèves jouent le rôle d'un médecin et de son patient.
- **Déroulement**

1. Les élèves sont répartis par paires : un élève joue le rôle du médecin et l'autre celui du patient.
2. Canevas d'exercice :
  - Médecin : "*Qu'est-ce qui ne va pas ?*"
  - Patient : "*J'ai mal à la tête.*"
  - Médecin : "*Et où tu as mal encore ?*"
  - Patient : "*J'ai mal à la tête et aussi au ventre.*"
3. Chaque élève joue à son tour les deux rôles, avec des échanges variés.

### Remarques

- **Évaluation continue** : Pendant les activités, l'enseignant observe les élèves pour vérifier qu'ils utilisent correctement le vocabulaire et la structure « *avoir mal à* ».
- **Conclusion** : À la fin des deux séances, l'enseignant récapitule le vocabulaire appris et encourage les élèves à continuer à utiliser les expressions de manière spontanée.

## MANGE DES LÉGUMES !

**Thématique :** La santé

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4è

**Durée :** 35 minutes

**Objectifs :**

- Comprendre et utiliser l'impératif pour donner des conseils sur la santé.
- Formuler des recommandations simples et claires concernant la santé.

**Matériel :**

- Flashcards/illustrations
- Fiches de lecture simples
- Cartes pour le jeu des paires
- Feuilles pour l'écriture

### Activité 1. Donner des conseils à ses camarades (10 minutes)

**Objectif :** L'élève sera capable de réutiliser l'impératif dans des phrases de conseils.

**Déroulement**

- Les élèves se regroupent par trois. Expliquer que chaque groupe devra jouer un rôle : une personne donne une situation, les autres doivent lui donner des conseils.
- Un élève pioche une carte contenant une situation. Exemple de cartes :
  - "Tu es toujours fatigué."
  - "Tu veux réussir à l'école."
  - "Tu veux rester en bonne santé."
  - "Tu as mal au ventre."
- L'élève lit la situation à haute voix. Les deux autres élèves donnent chacun un ou plusieurs conseils en utilisant l'impératif. Exemples de réponses :
  - Situation : "Tu es toujours fatigué."
  - Conseil 1 : "Va te coucher tôt !"

- Conseil 2 : "*Bois beaucoup d'eau !*"
- Les rôles tournent : un autre élève pioche une carte et la dynamique recommence.

### Activité 2. Créer une liste de conseils (10 minutes)

**Objectif :** L'élève sera capable de créer une liste de conseils de santé.

**Consigne :** « Fais une liste de 5 conseils pour rester en bonne santé. Utilise des verbes à l'impératif. »

#### Déroulement

- Les élèves peuvent travailler par groupes pour créer une liste de conseils à partager avec la classe. Cela permet de renforcer l'aspect collaboratif.
- Ils peuvent imaginer qu'ils écrivent ces conseils pour un ami qui ne sait pas comment rester en bonne santé. Cela peut rendre l'activité plus interactive et créative.

### Activité 3. Rédiger une lettre de conseil (15 minutes)

**Objectif :** L'élève sera capable de réutiliser l'impératif dans un contexte écrit pour donner des conseils personnalisés.

**Matériel :** Tableau pour afficher des exemples de conseils de santé à l'impératif.

#### Déroulement :

- Donner la consigne : « *Écris une lettre à un ami qui n'est pas en bonne santé et donne-lui des conseils pour aller mieux. Utilise l'impératif dans tes conseils.* »
- Les élèves peuvent imaginer des situations où leur ami est malade : mal de tête, fatigue, mal de ventre, etc.
- Encourager les élèves à structurer leur lettre de la manière suivante :
  - **Introduction :** "*Cher(e) [nom de l'ami], je suis désolé(e) d'apprendre que tu n'es pas bien.*"
  - **Conseils :** Utiliser l'impératif pour donner des conseils de santé. Exemples :
    - "*Va te coucher tôt et repose-toi.*"
    - "*Prends de l'eau chaude avec du miel.*"
    - "*Évite de manger trop sucré.*"

- **Conclusion** : "*Je suis sûr(e) que tu iras mieux bientôt.  
Repose-toi bien et prends soin de toi.*"
- Proposer d'ajouter des conseils personnalisés, comme :
  - "*Mange des soupes chaudes !*"
  - "*Fais des exercices de respiration !*"
- Encourager les élèves à imaginer d'autres solutions amusantes pour se sentir mieux.

### **Correction et amélioration (10 minutes)**

- Les élèves peuvent lire leur lettre à haute voix ou échanger leur lettre avec un partenaire pour des retours.
- L'enseignant passe parmi les élèves pour corriger les erreurs de grammaire, d'orthographe, et renforcer l'usage de l'impératif.
- Quelques élèves peuvent partager leur lettre avec la classe.
- L'enseignant peut demander à la classe de corriger ou de compléter les lettres pour encourager l'apprentissage collaboratif.

## J'AI MAL

**Thématique :** Le corps humain et les bienfaits du sport pour la santé

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4è

**Durée :** 70 minutes

**Objectifs :**

- Réemployer les articles contractés "à + article" dans la structure *avoir mal*.
- Réutiliser les articles contractés "de + article" dans les structures *c'est le mal de..., il a une maladie de...*
- Travailler les pronoms toniques (*moi, toi, lui, elle, nous, vous, eux, elles*).
- Sensibiliser aux bienfaits du sport à travers des activités ludiques.

**Matériel :**

- Flashcards avec des parties du corps (*tête, bras, jambe, ventre, dos, etc.*).
- Fiches de vocabulaire.
- Liste de situations ou activités associées aux douleurs.

### Activité 1. Échauffement

10 minutes

**Objectif grammatical :** Introduction de la structure *avoir mal à + partie du corps*.

**Matériel**

- Une chanson sur les parties du corps (ex. "*tête, épaules, genoux, pieds*").
- Des cartes ou images représentant différentes parties du corps (facultatif).
- Un tableau pour écrire les phrases.

**Déroulement**

1. Les élèves dansent et chantent en suivant la chanson (*tête, épaules, genoux, pieds*). Pendant la chanson, l'enseignant insiste sur la prononciation des mots (*tête, épaules, genoux, etc.*) et mime les gestes associés.
2. L'enseignant interrompt la chanson à certains moments pour mimer une douleur exagérée, par exemple :

- Il touche sa tête et dit avec une expression douloureuse : "*Oh là là, j'ai mal à la tête !*"
  - Il touche ses épaules : "*J'ai mal aux épaules !*"
  - Les élèves répètent les phrases en chœur.
3. Écrire les phrases au tableau en soulignant la structure grammaticale :
- *J'ai mal à la tête.*
  - *J'ai mal aux épaules.*
  - *J'ai mal au genou.*
4. Expliquer brièvement l'accord de à + le/la/les :
- à la pour le féminin (la tête).
  - au pour le masculin (le genou).
  - aux pour le pluriel (les épaules).

## Activité 2. Le jeu des devinettes 15 minutes

**Objectif :** Utiliser des articles contractés avec *avoir mal*.

**Matériel :** Flashcards avec des parties du corps.

### Déroulement

#### ***Jeu 1 : Mime collectif***

L'enseignant mime d'autres douleurs, les élèves devinent et répètent :

- Exemple : L'enseignant touche son ventre → Les élèves disent : "*J'ai mal au ventre.*"

#### ***Jeu 2 : Création individuelle***

Chaque élève mime une douleur, et le reste de la classe devine en chœur :

- "*Il/Elle a mal à la jambe !*"

#### ***Jeu 3 : La chaîne***

En cercle, le premier élève dit : "*J'ai mal à la tête.*" Le suivant ajoute une autre douleur, etc., jusqu'à faire un tour complet.

#### ***Jeu 4 : Révision avec la chanson***

Reprendre la chanson *Tête, épaules, genoux, pieds*, mais cette fois, insérer des phrases sur les douleurs. Exemple : "*J'ai mal à la tête, aux épaules, aux genoux, aux pieds !*".



### ***Prolongements possibles***

1. Dessiner une silhouette humaine sur laquelle les élèves placent les étiquettes des parties du corps.
2. Écrire un mini-dialogue : "*Qu'est-ce qui ne va pas ?*" - "*J'ai mal à...*".

### **Activité 3. Chez le médecin 15 minutes**

**Objectif :** Pratiquer deux structures *avoir mal à* et *c'est le mal de* + *activité* ou *cause*

#### **Matériel**

- Étiquettes ou images des parties du corps.
- Une liste de situations ou activités associées à des douleurs (ex. *sport, froid, danse, etc.*).

#### **Déroulement**

1. Introduire la structure "*c'est le mal de*", en expliquant qu'elle permet de donner une cause. Exemple :
  - "*C'est le mal du sport !*" → Cela signifie que la douleur est causée par une activité sportive.
  - "*C'est le mal de la danse !*" → La danse est la cause de la douleur.
2. L'enseignant joue un exemple de dialogue devant la classe :
  - *Patient* : "*J'ai mal au dos.*"
  - *Médecin* : "*C'est le mal de l'ordinateur !*"
3. Les élèves répètent plusieurs fois le dialogue pour s'approprier les structures.
4. Mettre en place des rôles : un élève est le *patient*, l'autre est le *médecin*.

#### **Consigne :**

- Le patient mime une douleur (ex. touche son épaule, sa jambe, etc.) et dit : "*J'ai mal à...*"
- Le médecin répond avec une explication fictive ou drôle en utilisant : "*C'est le mal de...*"

#### **Exemples :**

- *Patient* : "*J'ai mal au genou.*"  
*Médecin* : "*C'est le mal du foot !*"

➤ *Patient : "J'ai mal au ventre."*

*Médecin : "C'est le mal du chocolat !"*

5. Après chaque dialogue, les élèves échangent les rôles. Ils peuvent changer de binôme après 2-3 dialogues pour travailler avec d'autres camarades.

6. Prolongement : L'enseignant dit une partie du corps (ex. "le dos"), et les élèves doivent imaginer collectivement une cause amusante :

- *"C'est le mal du sac à dos !"*
- *"C'est le mal de la danse !"*

#### **Activité 4. Domino des pronoms toniques 15 minutes**

**Objectif :** Réutiliser et renforcer les pronoms toniques.

**Matériel :** Cartes de domino personnalisées. Chaque carte contient deux parties :

- Un pronom tonique (*moi, toi, lui, etc.*).
- Une partie de phrase incomplète ou une question, comme :
  - *"C'est \_\_\_\_ ?"*
  - *"\_\_\_\_, je fais du sport."*
  - *"Et \_\_\_\_ ?"*
- Exemple de carte :
  - ✓ Recto gauche : *"C'est toi ?"*
  - ✓ Recto droit : *"Moi"*

#### **Déroulement**

1. Rappeler brièvement les pronoms toniques et leurs utilisations (emphase, après une préposition, etc.). Exemples au tableau :

- *Moi, je suis fatigué.*
- *C'est toi ?*
- *Je parle de lui.*

2. Explication du jeu

- Les élèves jouent par petits groupes (3 à 5 joueurs).
- Chaque élève reçoit un certain nombre de cartes domino. Une carte est placée au centre pour commencer.
- But du jeu :

*Réalisée par TRAN Thi An, CAO Thi Thuy Trang, LE Nguyen Xuan Duyen, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.*

- Associer une carte avec un **pronom tonique** à une autre carte contenant une phrase ou question correspondante.
- Exemple :
  - *Carte centrale : "C'est toi ?"*
  - Joueur 1 : place "*Moi*" à côté.

### 3. Règles du jeu (15-20 minutes)

- La première carte est placée au centre (par exemple, "*C'est toi ?*") et les élèves jouent à tour de rôle.
- Chaque joueur vérifie s'il a une carte avec un pronom ou une phrase qui correspond à la carte posée.
- Si oui, il pose sa carte en expliquant à voix haute :
  - Exemple : "*Moi, je complète 'C'est toi ?' avec 'Moi.'*"
- Si le joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte supplémentaire dans une pile (si disponible).
- Le gagnant est celui qui n'a plus de cartes.

### Activité 5. Quizz santé 10 minutes

**Objectif :** Combiner des notions en lien avec le sport.

**Matériel :** Diaporama ou images avec des questions sur les bienfaits du sport (ex. "*Quel sport est bon pour les jambes ?*").

### Déroulement

Les élèves répondent en utilisant *avoir mal à* ou les pronoms toniques :

- "*Pour moi, c'est la natation.*"
- "*Pour moi, c'est le football.*"

### Conclusion - 5 minutes

1. Discussion : "*Que fais-tu pour être en forme ?*"
2. Récapitulatif des points grammaticaux appris.

## FAIS DU SPORT !

**Thématique :** La santé

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4<sup>e</sup>

**Durée :** 60 minutes

**Objectifs :**

- Donner des conseils en utilisant l'impératif.
- Revoir et réutiliser les trois formes principales de l'impératif (tu, vous, nous).
- Observer des situations quotidiennes où l'impératif est utilisé (école, santé, sport).

**Matériel :**

- Images ou cartes illustrant des conseils simples.
- Grande feuille ou tableau pour l'affiche.
- Marqueurs, crayons de couleur, feutres, ciseaux, colle.
- Images ou magazines pour découper et illustrer les conseils.

### Activité 1. Observation et découverte 10 minutes

**Objectif :** Découvrir et pratiquer la structure de l'impératif en français à travers des phrases illustrées.

**Matériel :**

- Images illustrant des conseils simples. Exemples :
  - Une personne buvant de l'eau (*Bois de l'eau !*).
  - Une personne éteignant la télé (*Ne regardez pas trop la télé !*).
  - Des enfants écoutant attentivement une enseignante (*Écoutons la maîtresse !*).
- Cartes avec phrases associées (écrites sous les images).

**Déroulement**

**Temps 1 : Présentation des images et phrases**

- Distribuer les images aux élèves, une à une.

Réalisée par NGUYEN Thi Kim Anh, DO Thi Viet Nga, LE Thi Luyen, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

- Lire les phrases à voix haute, en les associant aux images :
  - *Bois de l'eau !* (image : une personne buvant de l'eau).
  - *Ne regardez pas trop la télé !* (image : une personne éteignant la télévision).
  - *Écoutons la maîtresse !* (image : des enfants écoutant une enseignante).
- Demander aux élèves de répéter chaque phrase pour travailler la prononciation.

### **Temps 2 : Observation des structures**

- Poser les questions suivantes pour guider la réflexion sur les particularités de l'impératif :
  - "*Que remarquez-vous dans ces phrases ?*"
  - "*Quelles sont les différences entre 'Bois de l'eau !' et 'Écoutons la maîtresse !' ?*"
  - "*Que remarquez-vous dans 'Ne regardez pas trop la télé !' ?*"

Attendus :

- Distribuer les images et les phrases mélangées.
- Les élèves doivent associer les images aux phrases correspondantes.

### **Activité 2. Mise en pratique 10 minutes**

- Diviser la classe en petits groupes.
- Chaque groupe mime une situation correspondant à une phrase impérative (*boire de l'eau, éteindre la télé, écouter la maîtresse, etc.*). Les autres groupes doivent deviner et formuler la phrase.
- Proposer des situations quotidiennes (ex. *ranger une chambre, traverser la rue*).
- Les élèves inventent des phrases à l'impératif à partir de ces contextes :
  - Exemple : *Ranger la chambre → Range ta chambre !*

### **Activité 3. Compléter des phrases à l'impératif 10 minutes**

Distribuer une fiche d'exercices où des phrases sont incomplètes :

Exemple :

- Tu veux aider ton ami à étudier : \_\_\_\_\_ *tes leçons !* (Réponse : *Apprends tes leçons !*)

Réalisée par NGUYEN Thi Kim Anh, DO Thi Viet Nga, LE Thi Luyen, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

- Nous allons nettoyer la classe : \_\_\_\_\_ *la table !* (Réponse : *Essuyons la table !*)

#### **Activité 4. Création collective – L’affiche des bons conseils 30 minutes**

**Objectif** : Pratiquer et maîtriser les trois formes de l’impératif (*tu, nous, vous*).

#### **Matériel**

- Grande feuille ou tableau pour l’affiche.
- Marqueurs, crayons de couleur, feutres, ciseaux, colle.
- Images ou magazines pour découper et illustrer les conseils.

#### **Déroulement**

- Chaque élève propose une ou deux phrases à l’impératif liées à une vie saine.  
Exemples :
  - *Mange des fruits !*
  - *Ne bois pas trop de sodas !*
  - *Faisons du yoga !*
- Noter toutes les phrases proposées au tableau.
- Les élèves s’assurent que chaque forme de l’impératif (*tu, nous, vous*) est représentée.
- Les élèves votent ou sélectionnent les phrases les plus importantes pour leur affiche. Ils peuvent aussi regrouper les phrases en catégories (ex. alimentation, sport, sommeil).

#### **Illustration et décoration**

- Les élèves décorent l’affiche en dessinant ou collant des images pour illustrer chaque conseil.
- Ils utilisent des couleurs, des motifs, ou des symboles pour rendre l’affiche attrayante.

#### **Présentation et conclusion**

- Chaque groupe présente son affiche et lit les phrases à la classe.
- L’enseignant félicite les groupes pour leur travail et fait une brève révision des formes de l’impératif utilisées.

#### **Prolongement**

*Réalisée par NGUYEN Thi Kim Anh, DO Thi Viet Nga, LE Thi Luyen, cette fiche est inspirée des contenus générés par l’IA.*

- Exposer les affiches dans la salle ou dans l'école pour sensibiliser les autres classes à une vie saine.
- Organiser un jeu où les élèves doivent deviner les conseils à partir des illustrations.
- Critères de réussite
  - Les élèves comprennent les trois formes de l'impératif.
  - Ils produisent correctement des phrases à l'impératif dans différents contextes.
  - Ils participent activement à la création collective.

## TU FAIS QUOI CE WEEKEND ?

**Thématique :** Les activités en plein air

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4<sup>e</sup>

**Durée :** 70 minutes

**Objectifs :**

- Reconnaître et produire le vocabulaire de la nature et des activités en plein air.
- Réutiliser les structures comme "faire du vélo", "faire de la pêche", "faire de la natation", "faire du camping", "faire de la peinture", "faire du foot", etc.

### Séance 1 : Activités de lexique et première production écrite (35 minutes)

#### Activité 1. Vocabulaire de la nature (10 minutes)

- **Objectif :** Réviser le vocabulaire de la nature : arbres, fleurs, animaux, etc.
- **Déroulement**
  - Présenter les images de la nature (arbre, mer, montagnes, animaux).
  - Les élèves doivent associer les images aux mots correspondants en les répétant à voix haute.
  - Organiser le jeu de « Simon dit » : « *Simon dit, touchez l'arbre* », « *Simon dit, sautez comme un lapin* » pour stimuler les élèves dans l'apprentissage.

#### Activité 2. Les activités en plein air (10 minutes)

- **Objectif :** Se rappeler les expressions liées aux activités en plein air.
- **Déroulement**
  - Présenter des cartes avec des illustrations d'activités : vélo, pêche, natation, camping, peinture, foot.

Réalisée par VU Ngoc Nguyen Hoa - NGUYEN Thi Ngoc Trang - TRAN Nha Xuan, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.



- Demander aux élèves de faire la phrase avec la structure « *faire de* » ; puis écrire au tableau les phrases données par les élèves, et enfin les corriger.
- Demander de répéter : « *Je fais du vélo* », « *Je fais de la pêche* », etc.
- Organiser le « jeu de mime » : Un élève mime une activité, les autres doivent deviner de quelle activité il s'agit et dire la phrase correcte. Ce jeu va stimuler les élèves dans la réutilisation de la structure.

### Activité 3. Le jeu des questions et réponses (5 minutes)

- **Objectif** : Pratiquer les questions et réponses en lien avec les activités.
- **Déroulement**
  - Poser des questions simples à la classe : « *Est-ce que tu fais du camping ?* », « *Qu'est-ce que tu fais le week-end ?* ».
  - Les élèves répondent en utilisant les structures apprises : « *Oui, je fais du camping* » ou « *Non, je ne fais pas de camping* ».

### Activité 4. Mon week-end en nature (10 minutes)

- **Objectif** : Pratiquer l'écriture d'une phrase simple en utilisant les activités en plein air.
- **Canevas**
  - « Ce week-end, je fais \_\_\_\_\_ (activité en plein air) avec \_\_\_\_\_ (ami, famille, etc.). »
  - Exemples : « *Ce week-end, je fais du vélo avec mon père.* » ou « *Ce week-end, je fais de la pêche avec mon frère.* »
  - Les élèves écrivent leurs réponses sur une feuille.

## Séance 2 : Consolidation du lexique et évaluation (35 minutes)

### Activité 1. La chasse au trésor de la nature (10 minutes)

- **Objectif :** Réviser de manière ludique le vocabulaire de la nature et des activités.
- **Déroulement**
  - Organiser une chasse au trésor dans la salle de classe (ou à l'extérieur si possible).
  - Chaque élève reçoit une liste d'objets naturels ou d'activités à trouver dans l'environnement (ex : « *Trouve une image d'un arbre* », « *Trouve un objet associé à la pêche* », etc.). Lorsqu'ils trouvent l'objet, ils doivent dire à haute voix : « *J'ai trouvé une image d'un arbre* » ou « *J'ai trouvé un ballon de foot* ».
  - Le professeur observe et corrige si c'est nécessaire.

### Activité 2. Mes activités de weekend (10 minutes)

- **Objectif :** Pratiquer l'écriture d'un texte court sur les activités de weekend.
- **Canevas:**
  - « Pendant le weekend, je fais \_\_\_\_\_ (activités) avec \_\_\_\_\_ (ami, famille). »
  - Exemple : « Pendant le weekend, je fais du camping avec mes parents. »
  - Les élèves remplissent le texte et ajoutent des détails (lieu, compagnons, etc.).

### Activité 3. Évaluation (10 minutes)

- **Objectif :** Maîtriser la compréhension et la production écrite.
- **Déroulement:**
  - Donner un questionnaire avec des images d'activités en plein air.

- Les élèves doivent associer les images aux bonnes phrases (« *faire du vélo* », « *faire de la pêche* », etc.).
- Demander de choisir une activité qu'ils aiment et de l'écrire dans une phrase complète : « J'aime faire \_\_\_\_\_ (activité). »
- .....

### **Bilan de la séance**

- Évaluation formative : À travers les activités de lexique et les productions écrites, le professeur évalue les acquis des élèves.
- Feedback oral : Le professeur donne un retour à chaque élève sur sa production.

## JE VAIS À LA MONTAGNE

**Thématique :** Les activités en plein air

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4è

**Durée :** 45 minutes

**Objectifs :**

- Dire le temps qu'il fait.
- Demander et indiquer le chemin.
- Parler des activités en plein air.

**Matériel :**

- Cartes d'activités en plein air.
- Cartes de météo.
- Cartes de phrases indiquant les objets cachés.
- Feuilles de papier, crayons de couleur.
- Ballons et autres équipements de jeux (facultatif).

### Activité 1. Jeu de mémoire (15 minutes)

**Objectif :**

- Enrichir le vocabulaire des élèves sur les activités en plein air.
- Décrire brièvement des mots liés à la nature et aux loisirs.

**Matériel :** Cartes illustrées :

- Une image représentant une activité ou un élément de la nature (ex. randonnée, observation des étoiles, pique-nique, baignade, etc.).
- Le mot correspondant écrit sur la carte. Exemples de mots :
  - Montagne : randonnée, ski, escalade.
  - Campagne : cueillette, pique-nique.
  - Forêt : promenade, observation d'animaux.
  - Mer : natation, pêche, voile.

- Rivière : canoë, baignade.
- Ciel : observation des étoiles, vol en montgolfière.
- Fleurs et animaux : photographie, jardinage.

### Déroulement

- Chaque élève ou groupe reçoit 2-3 cartes.
- Ils doivent observer les images et lire les mots associés.
- Un élève à la fois montre sa carte à la classe et nomme le mot correspondant.
  - Exemple : "*C'est la montagne.*"
- Après avoir nommé le mot, l'élève donne une courte description de l'activité ou de l'endroit. Si l'élève a des difficultés, l'enseignant ou les camarades peuvent aider. Exemples de phrases à utiliser :
  - "*À la rivière, on peut faire du canoë ou se baigner.*"
  - "*Dans la forêt, on peut observer des animaux et écouter les oiseaux.*"
- Les autres élèves peuvent poser une question ou ajouter des idées. Exemple :
  - "*Quels animaux peut-on voir à la campagne ?*"
  - "*Quels sports peut-on pratiquer à la montagne ?*"

### Activité 2. Jeu de cartes (15 minutes)

**Objectif :** Décrire le temps qu'il fait avec des phrases simples.

#### Matériel

- Cartes météo
  - Illustrations avec les types de temps (ex. soleil, pluie, neige, vent, nuages).
  - Les mots-clés correspondants : *Il fait beau, Il pleut, Il neige, etc.*
- Cartes d'activités
  - Illustrations représentant des activités (ex. randonnée, pêche, pique-nique, ski, lecture, jeux vidéo).

### Déroulement

- Commencer par introduire ou réviser les expressions météorologiques : *Il fait beau, Il pleut, Il neige, Il y a du vent, Il fait chaud/froid.*
- Montrer les cartes météo et demander aux élèves de répéter les expressions.

Réalisée par TRINH Thi Hoa - LAI Thị Thanh Thao - HUYNH Thi Ngoc Lan, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

- Introduire les activités possibles liées au temps. Exemples :
  - *Quand il fait beau, je vais me promener.*
  - *Quand il pleut, je reste à la maison.*
- Diviser la classe en petits groupes (3 à 5 élèves).
- Chaque groupe reçoit une carte de météo (ex. *Il fait beau*) et une ou deux cartes d'activités (ex. *aller à la plage, faire du vélo*).
- Les élèves discutent dans leur groupe pour créer une phrase en lien avec les cartes reçues. Ils doivent répondre à la question : "*Que fais-tu quand [temps] ?*".  
Exemple :

- Carte météo : *Il neige.*
- Carte activité : *ski*
- Phrase : "*Quand il neige, je fais du ski.*"

- Chaque groupe présente ses phrases devant la classe en montrant ses cartes.  
Exemple :

- "*Il fait beau. Nous allons à la plage.*"
- "*Il pleut. Je joue à des jeux vidéo.*"

- Les autres élèves écoutent et peuvent poser des questions ou ajouter leurs idées.  
Exemple :

- "*Moi aussi, je vais à la plage quand il fait beau !*"

### **Activité 3. Chasse au trésor (15 minutes)**

Objectifs : Renforcer le vocabulaire des activités en plein air en situation ludique.

#### **Matériel**

- Objets ou images représentant des activités en plein air (ex. une figurine de randonneur, une petite tente, une image de vélo).
- Cartes de phrases avec des indications pour trouver les objets cachés. Exemple :
  - "*Avance tout droit, puis tourne à gauche. L'objet est près de la fenêtre.*"
  - "*Va jusqu'au tableau, puis cherche à droite sous la table.*"

## Déroutement

- Réviser les mots-clés pour indiquer le chemin : *tout droit, à gauche, à droite, près de, loin de, sous, sur, derrière, devant.*
- Donner des consignes simples, et les élèves se déplacent dans la salle pour les suivre. Exemple :
  - *"Tournez à gauche, allez tout droit, et arrêtez-vous devant la porte."*
- Cacher des objets représentant des activités en plein air dans la salle de classe.
- Chaque élève ou petit groupe reçoit une carte avec des indications pour trouver un objet. Exemple d'indice :
  - *"Cherche près de la table au fond de la salle."*
  - *"Regarde derrière la chaise près du tableau."*
- Les élèves suivent les indices pour retrouver leur objet.
- Lorsqu'un élève trouve un objet, il doit dire une phrase en lien avec l'activité représentée. Exemple :
  - Objet : une image de vélo.
  - Phrase : *"C'est le vélo. Quand il fait beau, je fais du vélo."*
  - Objet : une petite tente.
  - Phrase : *"C'est une tente. J'aime camper dans la forêt."*
- Chaque élève ou groupe présente les objets trouvés et leurs phrases devant la classe. Exemple :
  - *"Nous avons trouvé une image de piscine. Quand il fait chaud, je fais de la natation."*

## Remarques

- Résumer les activités en plein air abordées pendant le cours.
- Remercier les élèves pour leur participation et leur rappeler l'importance de passer du temps en plein air.

## Évaluation

- Observation de la participation des élèves pendant les activités.
- Qualité des dessins et des phrases décrivant les activités en plein air.
- Capacité des élèves à utiliser le lexique appris de manière correcte et ludique.

Réalisée par TRINH Thi Hoa - LAI Thị Thanh Thao - HUYNH Thi Ngoc Lan, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

### **Prolongements possibles**

- Organiser une sortie scolaire pour pratiquer certaines des activités en plein air.
- Créer un journal de classe où les élèves peuvent écrire et illustrer leurs expériences en plein air.



## ON FAIT DU VÉLO CE WEEKEND ?

**Thématique :** Les activités en plein air

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4è

**Durée :** 70 minutes

**Objectifs :**

- Réemployer le vocabulaire lié à la nature et aux activités en plein air.
- Créer une bande dessinée.
- Ecrire des cartes postales
- Pratiquer la production écrite en utilisant des structures claires à travers des phrases simples (Qui - fait quoi – où)

**Matériel :**

- Images ou cartes d'activités, cartes de lieux
- Étiquettes de mots.
- Feuilles blanches ou papier pour BD (cases dessinées).
- Crayons, feutres, ou crayons de couleur.

### Activité 1. Le jeu de l'association d'images (10 minutes)

- **Objectif :** Construire des phrases simples pour décrire les activités en plein air.

- **Description**

+ Créer des cartes avec des images d'activités (par exemple, vélo, pêche, camping, etc.), des images d'éléments naturels (soleil, neige, pluie, etc.), et des images de lieux (forêt, montagne, mer, parc, campagne).

+ Demander aux enfants de choisir une image pour chaque catégorie (activité, élément naturel, lieu) et de former une phrase avec les trois éléments :  
*"Aujourd'hui, je fais du vélo au parc."*

- **Variante :** Organiser un jeu en équipes où les élèves tirent les cartes et doivent former la phrase la plus créative.

*Réalisée par TRAN Thi Thanh Sang - Huynh Thi Thanh Xuan - NGUYEN Thi Quang Hanh, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.*

## Activité 2. Remets les mots dans le bon ordre (10 minutes)

- **Objectif** : Reformuler des phrases correctes avec les étiquettes de mots selon la structure : *Qui - fait quoi - où - éléments naturels*.

### - Description

+ Les élèves reçoivent des étiquettes de mots mélangées (des activités en plein air, des éléments naturels et des lieux). Ils doivent remettre les mots dans le bon ordre pour créer une phrase correcte. Par exemple :

a. Mots mélangés : *fais de la natation / sous le soleil / à la mer / je*

Réponse correcte : *Je fais de la natation sous le soleil à la mer.*

b. Mots mélangés : *à la montagne / du camping / faisons / nous / sous la neige*

Réponse correcte : *Nous faisons du camping à la montagne sous la neige.*

c. Mots mélangés : *au parc / du foot / sous les nuages / Nicolas / fait*

Réponse correcte : *Nicolas fait du foot au parc sous les nuages.*

d. Mots mélangés : *dans la forêt / de la pêche / sous le vent / vous / faites*

Réponse correcte : *Vous faites de la pêche dans la forêt sous le vent.*

e. Mots mélangés : *font du vélo / à la campagne / le vent / sous / mes amis / fort*

Réponse correcte : *Mes amis font du vélo à la campagne sous le vent fort.*

f. Mots mélangés : *de la peinture / au parc / sous le soleil / fais / tu*

Réponse correcte : *Tu fais de la peinture au parc sous le soleil.*

g. Mots mélangés : *à la mer / du camping / sous la pluie / ma mère / fait*

Réponse correcte : *Ma mère fait du camping à la mer sous la pluie.*

h. Mots mélangés : *font de la natation / dans la rivière / sous les nuages / mes soeurs*

Réponse correcte : *Mes soeurs font de la natation dans la rivière sous les nuages.*

## Activité 3. La bande dessinée (25 minutes)

- **Objectif** : Développer la créativité des enfants à travers la création d'une BD selon des images fournies.

- **Matériel** : Images représentant des activités (ex. randonnée, pêche, camping, vélo, natation) ; des éléments naturels (ex. soleil, rivière, forêt, montagne) ; des lieux (ex. plage, parc, montagne).

## - Description

+ Montrer les différentes images aux élèves. Discuter avec eux des activités, des lieux et des éléments naturels représentés dans les images. Exemples de questions :

- *Que voyez-vous sur cette image ?*
- *Quelles activités peut-on faire dans ce lieu ?*
- *Quels éléments naturels sont présents ?*

+ Demander aux élèves d'écrire une histoire courte avec les images. Ils doivent intégrer au moins trois activités, un élément naturel et un lieu dans leur texte.

+ Les élèves dessinent des scènes correspondant à chaque étape de leur histoire. Chaque case doit illustrer une partie importante de l'histoire et inclure : les personnages, les éléments naturels et les lieux, les activités réalisées.

+ Les élèves ajoutent des bulles de dialogue et des légendes pour accompagner leurs dessins. Exemple :

- *Bulles : "Regarde cette belle rivière ! Allons pêcher !"*
- *Légende : "Ils ont installé leur tente près de la rivière."*

## Activité 4. La carte postale (10 minutes)

- **Objectif** : Encourager les élèves à utiliser le vocabulaire pour décrire des activités et des lieux dans un format court.

### - Description

+ Les élèves doivent rédiger une carte postale à un ami, en décrivant ce qu'ils ont fait pendant leurs vacances en plein air. Ils doivent utiliser des expressions liées aux activités et aux éléments naturels. Exemple :

*"Salut ! Je suis à la montagne, il fait froid et il neige. J'ai fait du camping et j'ai vu un magnifique coucher de soleil. À demain !"*

+ Sur la carte, l'élève doit inclure au moins une activité, un élément naturel, et un lieu. L'accent doit être mis sur une description simple et agréable du lieu choisi.

### Evaluation : Partage en groupe et correction collective (10 minutes)

+ Les élèves partagent leur production écrite avec un partenaire ou avec la classe.

+ L'enseignant aide à corriger les erreurs en encourageant les élèves à reformuler certaines phrases pour les rendre plus claires ou plus complètes.

*Réalisée par TRAN Thi Thanh Sang - Huynh Thi Thanh Xuan - NGUYEN Thi Quang Hanh, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.*

### Conclusion et récapitulatif (5 minutes)

- + Faire un récapitulatif des activités, des éléments naturels et des lieux.
- + Poser des questions aux élèves : "*Où aimez-vous faire du vélo ?*" "*Quelles activités aimez-vous faire à la mer ?*"
- + Donner des idées d'activités à pratiquer à la maison, comme décrire une journée à la montagne ou au parc.

## OÙ EST LE PARC ?

**Thématique :** Les activités en plein air

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4è

**Durée :** 50 minutes

**Objectifs :**

- Réemployer les expressions pour demander et indiquer le chemin.

**Matériel :**

- Un plan simplifié d'une ville ou d'un quartier.
- Des cartes "lieux" (bibliothèque, école, parc, boulangerie, etc.).
- Des objets ou des cartes "trésors" à placer dans certains endroits sur le plan (sous le dessin collant au tableau).

### Activité 1. Les endroits de ma ville (10 minutes)

- Faire nommer les endroits dans la ville en regardant l'image sur un plan :
  - "Qui peut nommer un endroit de la ville ?" (Exemple : école, parc).
- Écrire et lire les phrases utiles au tableau :
  - *Excusez-moi, où est ... ?*
  - *Tourne à droite/gauche.*
  - *Va tout droit.*
  - *C'est à côté de ... / en face de ...*
  - *Merci !*
- Expliquer avec des gestes pour chaque direction (*à droite, à gauche, tout droit*).
- Placer le grand plan au tableau.
- Distribuer des étiquettes aux élèves pour nommer les lieux sur le plan.
- Poser des questions : *"Excusez-moi, où est le parc ?"*
- Faire répondre un élève : *"Va tout droit, puis tourne à gauche."*
- Travail en binômes :

*Cette fiche est réalisée par TRAN Minh Ly - AU Thi Anh Nguyet - HUYNH Thi My Duyen, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA*

- Donner une carte miniature à chaque binôme.
- Chaque élève choisit un lieu sur la carte et demande à son partenaire comment y aller.

### Activité 2. La chasse au trésor des directions (10 minutes)

**Objectif :** L'élève sera capable d'indiquer la direction.

#### Matériel

- Un plan simplifié d'une ville ou d'un quartier.
- Des cartes "lieux" (*bibliothèque, école, parc, boulangerie, etc.*).
- Des objets ou des cartes "trésors" à placer dans certains endroits sur le plan (sous le dessin collant au tableau).

#### Déroulement

- Diviser la classe en binômes ou petits groupes.
- Donner une carte "point de départ" (par exemple, l'école) et une carte "destination" (par exemple, la boulangerie) à chaque groupe.
- L'un des élèves pose la question : « *Excuse-moi, où est la boulangerie ?* »
- L'autre élève utilise le plan pour répondre et guider : « *Va tout droit, puis tourne à droite. La boulangerie est en face du parc.* »
- Les rôles changent après chaque interaction.

### Activité 3. Les guides et les touristes (5 minutes)

**Objectif :** L'élève sera capable de demander et indiquer le chemin.

**Matériel :** Un plan simplifié avec des lieux marqués.

#### Déroulement

- Diviser les élèves en binômes.
- L'un joue le rôle du touriste :
  - *Excusez-moi, où est le cinéma ?*
- L'autre joue le rôle du guide :
  - *Va tout droit, puis tourne à droite. C'est à côté de la bibliothèque.*
- Inverser les rôles après chaque question.

#### Activité 4. Jeu du “GPS humain” (10 minutes)

**Objectif :** L’élève sera capable d’écouter et de comprendre les expressions pour indiquer le chemin.

**Matériel :** Une zone dégagée ou un espace dans la classe avec des points marqués comme des lieux fictifs.

##### Déroulement

- Un élève joue le rôle de “voyageur”, les yeux bandés ou les yeux fermés.
- Un autre élève joue le “GPS” et guide le voyageur en utilisant les expressions :
  - *Va tout droit. Tourne à droite. Maintenant, avance encore un peu.*
- Le “voyageur” doit arriver au bon endroit.

#### Activité 5. Dessine ton quartier ! (15 minutes)

**Objectif :** L’élève sera capable d’utiliser le vocabulaire des directions et d’indiquer le chemin.

**Matériel :** Feuilles, crayons ou tableau blanc.

##### Déroulement

- Distribuer les feuilles et les crayons.
- Consignes pour les élèves
  - *"Dessine un quartier imaginaire avec au moins cinq lieux (école, parc, supermarché, cinéma, bibliothèque, etc.). Trace des routes ou chemins entre les lieux."*
- Passer dans la classe pour vérifier et aider les élèves pendant qu’ils dessinent.
- Former des binômes. Chaque élève échange son dessin avec son partenaire.
- Consigne :
  - Un élève pose une question : *"Excuse-moi, où est le cinéma ?"*
  - Son partenaire donne les directions en utilisant les phrases apprises :  
*"Va tout droit, puis tourne à gauche. Le cinéma est à côté de l’école."*
- Alternier les rôles pour que chaque élève pratique les deux compétences (demander et donner des directions).

## MA JOURNÉE ÉCOLO

**Thématique :** L'écologie

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4<sup>e</sup>

**Durée :** 60 minutes

**Objectifs :**

- Reconnaître et utiliser le verbe "devoir" à l'affirmatif et au négatif au présent pour exprimer des conseils ou des obligations.
- Prendre conscience de l'importance de certains gestes éco-responsables.
- Développer la capacité à associer des actions à des gestes responsables pour la protection de l'environnement.

**Matériel :**

- Cartes des images écologiques.
- Une roue en carton avec des images écologiques.

### Activité 1. Devine les conseils

**Objectifs :** Employer correctement le verbe "devoir" à l'affirmatif et au négatif pour formuler des conseils.

**Déroulement**

- Afficher une série d'images au tableau ou projeter sur un écran représentant des gestes écologiques (éteindre la lumière, recycler, planter un arbre, ramasser les déchets, trier les déchets, ne pas gaspiller l'eau, jeter les déchets à la poubelle).
- Les élèves lèvent la main pour formuler un conseil correspondant à chaque image, par exemple :
  - "Tu dois recycler."
  - "Tu ne dois pas jeter les déchets par terre."
- Distribuer une image à chaque binôme.
- Les élèves travaillent ensemble pour formuler deux conseils (un affirmatif et un négatif). Exemple :



- Image : Une personne qui trie les déchets.
- Affirmatif : *"Tu dois trier les déchets."*
- Négatif : *"Tu ne dois pas tout jeter dans une poubelle."*

## Activité 2. La roue des conseils écologiques

**Objectifs** : Décrire une image et construire une phrase correcte pour donner un conseil lié à la protection de l'environnement.

**Matériel** : Une roue en carton avec des images liées à la protection de l'environnement (ex. : arbre, poubelle, bouteille en plastique, panneau solaire, vélo, etc.).

### Déroulement

- Échanger avec les élèves sur la protection de l'environnement :
  - *"Qu'est-ce qu'on peut faire pour protéger la planète ?"*
- Noter les idées des élèves au tableau pour enrichir leur vocabulaire. (Exemples : recycler, économiser l'eau, planter des arbres).
- Expliquer que chaque élève va participer à un jeu où il/elle donnera un conseil lié à l'écologie.
- Chaque élève vient à tour de rôle faire tourner la roue. L'élève observe l'image où s'arrête la roue et décrit ce qu'il/elle voit en une ou deux phrases (par exemple : *"C'est une bouteille en plastique"*).
- L'élève utilise l'image pour donner un conseil écologique en commençant par une structure comme :
  - *Tu dois...*
  - *Tu ne dois pas ...*
  - Exemple : *"Il faut recycler les bouteilles en plastique pour protéger l'environnement."*

## Activité 3. Défis de la nature

**Objectifs** : Employer le verbe "devoir" à l'oral pour exprimer des conseils ou des obligations.

### Déroulement

- Former des binômes. Distribuer à chaque binôme une fiche avec des comportements polluants (ou les donner oralement). Exemples :

- "Je laisse le robinet ouvert quand je me brosse les dents."
- "Je prends ma voiture pour aller à l'école, même si c'est proche."
- "Je jette des déchets dans la rivière."
- L'élève A joue le rôle de "l'ami" qui pollue en exprimant un comportement négatif à voix haute.
- L'élève B joue le rôle de "l'ami responsable" et donne un conseil avec *Tu dois....* ou *Tu ne dois pas ...*

Exemple :

- Élève A : "Je jette mes déchets par terre."
- Élève B : "Tu dois jeter les déchets à la poubelle."
- Changer les rôles après chaque interaction pour que les deux élèves puissent s'exprimer dans les deux rôles.

#### Activité 4. "Agir pour la planète"

**Objectifs :** Utiliser correctement la structure avec "devoir" (affirmatif et négatif) pour donner des conseils.

**Matériel :**

- Petits papiers avec des actions (recycler, éteindre les lumières, économiser l'eau).
- Une boîte ou un chapeau pour mélanger les papiers.
- Tableau pour noter des exemples ou aider avec la structure.

**Déroulement**

- Un élève tire un papier de la boîte sans le montrer aux autres.
- Il/elle mime l'action indiquée sur le papier (par exemple, *éteindre les lumières*).
- Les autres élèves doivent deviner l'action en donnant un conseil en utilisant *devoir*. Exemple :
  - Élève A mime "recycler".
  - Élève B dit : *Tu dois recycler !*
  - Un autre élève ajoute : *Tu ne dois pas jeter les déchets par terre !*
- Chaque élève passe à tour de rôle pour mimer une action.

#### Activité 5. Histoire collective "Une journée écolo"

**Objectifs :** Construire des phrases simples et correctes dans un contexte narratif.

## Déroulement

- Commencer l'histoire avec une phrase comme : "*Aujourd'hui, on doit préparer une fête pour protéger l'environnement.*"
- Chaque élève, à tour de rôle, ajoute une phrase en utilisant *devoir*. Par exemple :
  - Élève 1 : "*On doit ramasser les déchets dans le parc.*"
  - Élève 2 : "*On doit acheter des décorations écologiques.*"
  - Élève 3 : "*On doit inviter nos amis.*"
- Encourager la créativité tout en restant cohérent. Aider si un élève hésite ou a besoin d'inspiration.

## Évaluation et prolongement

- Évaluation formative : Participation active des élèves dans les activités.
- Production orale : Évaluer la capacité des élèves à utiliser *devoir* correctement pour formuler des conseils clairs et corrects.
- Prolongement : Demander aux élèves de dire à leurs parents un conseil écologique qu'ils ont appris en classe.

## MA LISTE DE SHOPPING

**Thématique :** La mode

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4<sup>e</sup>

**Durée :** 60 minutes

**Objectifs :**

- Enrichir le lexique lié à la mode (vêtements, couleurs, magasins, styles).
- Développer la compréhension écrite grâce à des textes simples et variés.
- Encourager la participation active à travers des activités ludiques.

**Matériel :**

- 3 textes courts (70 à 100 mots chacun).
- Fiches d'activités liées aux textes.
- Images ou cartes pour illustrer les vêtements.

### Texte 1 : La liste de vêtements de Léa (20 minutes)

"Bonjour ! Je suis Léa. Aujourd'hui, je vais faire du shopping. J'ai besoin d'un pantalon bleu et d'une chemise blanche pour l'école. Pour le week-end, je vais acheter une robe rouge et des chaussures noires. J'adore les vêtements colorés ! Peut-être que je prendrai aussi une écharpe jaune pour l'hiver. J'espère trouver tout dans le magasin près de chez moi. Les prix sont toujours très intéressants !"

### Activité 1. Devinette des vêtements

**Objectif :** être capable de décrire les vêtements de Léa et à utiliser le vocabulaire des couleurs.

**Déroulement**

1. Demander à chaque élève de choisir un vêtement mentionné dans le texte et de mimer qu'il le porte.
2. Les autres élèves doivent deviner en posant des questions :
  - "Est-ce un pantalon ?"
  - "De quelle couleur est-il ?"

Réalisée par TRAN Thi An, CAO Thi Thuy Trang, LE Ng Xuan Duyen, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

3. L'élève qui devine correctement prend la place du mannequin.

### Activité 2. Relier les vêtements aux saisons

**Objectif :** Comprendre les vêtements adaptés à différentes situations.

#### Déroulement

1. Dessiner deux colonnes au tableau : *École/Week-end* et *Hiver/Été*.
2. Les élèves lisent le texte et classent les vêtements de Léa dans les bonnes colonnes :
  - École : *pantalon bleu, chemise blanche.*
  - Week-end : *robe rouge, chaussures noires.*
  - Hiver : *écharpe jaune.*
3. En binômes, les élèves discutent de leurs propres choix vestimentaires selon les saisons et les occasions.

### Activité 3. Qui suis-je ?

**Objectif :** Utiliser le vocabulaire des vêtements et des couleurs pour se décrire.

#### Déroulement

1. Préparer des cartes avec des descriptions courtes inspirées du texte :
  - "*Je suis un vêtement rouge, parfait pour le week-end. Qui suis-je ?*"
  - "*Je suis utile en hiver, je suis jaune. Qui suis-je ?*"
2. Distribuer les cartes à chaque élève ou lisez-les à haute voix.
3. Les élèves doivent deviner le vêtement et, s'ils ont la bonne réponse, expliquer pourquoi.

### Activité 4. Crée ta liste de shopping

**Objectif :** Créer une liste de shopping tout en utilisant le lexique des vêtements.

#### Déroulement :

1. Demander aux élèves d'écrire leur propre liste de shopping en s'inspirant de celle de Léa. Exemple : "*Je vais acheter un t-shirt vert, des baskets blanches et un chapeau bleu pour l'été.*"
2. Ensuite, en binôme, les élèves lisent leur liste à un camarade qui doit dessiner ce qu'il entend.
3. Exposer les dessins en classe et les comparer avec les descriptions initiales.

## Texte 2 : Le style de Lucas (20 minutes)

"Lucas aime les vêtements simples et confortables. En été, il porte toujours un short beige et un t-shirt bleu. En hiver, il préfère un pull gris avec un jean. Pour aller à l'école, il met une veste noire et des baskets blanches. Ses vêtements préférés sont ses t-shirts colorés avec des dessins amusants. Il n'aime pas trop les vêtements élégants, comme les chemises ou les costumes. Son style est décontracté et pratique."

### Activité 1. Le dressing de Lucas

**Objectif :** Identifier les vêtements mentionnés dans le texte et associer chaque tenue à une saison ou une situation.

#### Déroulement

1. Préparer des images ou des mots représentant les vêtements du texte (*short beige, t-shirt bleu, pull gris, jean, veste noire, baskets blanches, t-shirts colorés, chemises, costumes*).
2. Les élèves lisent le texte et classent les vêtements dans des catégories : *Été, Hiver, École, ou Pas le style de Lucas*.
3. Variante : Les élèves peuvent dessiner les différentes tenues de Lucas selon les situations décrites.

### Activité 2. Vrai ou faux ?

**Objectif :** Comprendre les préférences vestimentaires de Lucas.

#### Déroulement

1. Lire ou distribuer des affirmations liées au texte, par exemple :
  - "Lucas aime les vêtements élégants."
  - "En hiver, Lucas porte un pull gris avec un jean."
  - "Il met des baskets blanches pour aller à l'école."
2. Les élèves répondent "Vrai" ou "Faux" et corrigent les phrases fausses.

### Activité 3. Devine mon style

**Objectif :** Revoir le vocabulaire et décrire des vêtements de manière interactive.

#### Déroulement

1. Chaque élève choisit secrètement un vêtement ou une tenue mentionnée dans le texte.
2. Ils décrivent ce vêtement sans le nommer. Exemple : "*Je suis un vêtement que Lucas porte en été. Je suis beige et confortable.*"
3. Les autres élèves doivent deviner de quel vêtement il s'agit.

#### Activité 4. Le relooking de Lucas

**Objectif :** Créer tout en utilisant le lexique vestimentaire.

##### Déroulement

1. Demander d'imaginer une nouvelle tenue pour Lucas en utilisant des vêtements qui ne sont pas dans le texte. Exemple : "*Pour une fête, Lucas pourrait porter une chemise blanche, un pantalon noir et des chaussures marron.*"
2. Les élèves présentent leurs idées et expliquent pourquoi cette tenue serait adaptée ou non au style de Lucas.

#### Activité 5. Le quiz des préférences

**Objectif :** Identifier et mémoriser les préférences vestimentaires de Lucas.

##### Déroulement

1. Organiser un petit quiz en groupe :
  - "*Quel est le style préféré de Lucas ?*"
  - "*Quels vêtements il n'aime pas ?*"
  - "*Quelle est sa tenue pour aller à l'école ?*"
2. Donner des points pour chaque bonne réponse et félicitez les élèves qui se souviennent des détails.

#### Texte 3 : Un dialogue entre amis (20 minutes)

- Sophie : "Regarde cette robe verte, tu la trouves jolie ?"
- Clara : "Oui, mais je préfère celle avec des fleurs. Elle est plus élégante."
- Sophie : "Tu as raison, elle est parfaite pour une fête !"
- Clara : "Et toi, tu as trouvé des chaussures ?"
- Sophie : "Oui, des ballerines noires. Elles vont bien avec ma robe."
- Clara : "Super, tu seras la plus belle à la fête !"

### Activité 1. Le shopping entre amis

**Objectif :** Jouer le dialogue avec fluidité.

#### Déroulement

1. Les élèves forment des binômes et jouent les rôles de Sophie et Clara.
2. Inviter certains binômes à jouer leur version devant la classe.

### Activité 2. Retrouvons les vêtements

**Objectif :** Identifier les vêtements et accessoires mentionnés dans le dialogue.

#### Déroulement

1. Préparer des images ou des cartes représentant des vêtements et accessoires (robe verte, robe à fleurs, ballerines noires, chaussures diverses).
2. Lire le dialogue à haute voix. Pendant ce temps, les élèves doivent trouver les images correspondant aux vêtements mentionnés.
3. Variante : Ajouter des vêtements qui ne figurent pas dans le dialogue pour rendre l'exercice plus stimulant.

### Activité 3. Complétons le dialogue

**Objectif :** Écouter et compléter un texte à trous.

#### Déroulement

1. Donner aux élèves une version du dialogue avec des mots manquants (vêtements, adjectifs, couleurs). Exemple :
  - Sophie : "*Regarde cette robe \_\_\_\_\_, tu la trouves \_\_\_\_\_ ?*"
  - Clara : "*Oui, mais je préfère celle avec \_\_\_\_\_. Elle est plus \_\_\_\_\_.*"
2. Les élèves complètent le dialogue en s'aidant du texte original.

### Activité 4. Quiz "Qui a dit quoi ?"

**Objectif :** Comprendre et mémoriser le contenu du dialogue.

#### Déroulement

1. Poser des questions sur le dialogue :
  - "*Qui trouve la robe verte jolie ?*"
  - "*Qui préfère la robe avec des fleurs ?*"
  - "*Quels sont les accessoires que Sophie a choisis ?*"
2. Les élèves répondent en groupe ou individuellement.



3. Variante : Mélanger les répliques et demandez aux élèves de les remettre dans le bon ordre.

**Conclusion (10 minutes)**

1. Révision des mots clés et des phrases utiles.
2. Jeu collectif : Chaque élève décrit un vêtement (couleur, style), et les autres devinent.
3. Encouragement et valorisation des efforts.

**Extension** : Création d'un "magasin imaginaire" avec des affiches, des dessins et des prix, où les élèves jouent au vendeur et au client.

## ELLE PORTE UNE ROBE ROUGE

**Thématique :** Les vêtements

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4è

**Durée :** 60 minutes

**Objectifs :**

- Décrire des tenues vestimentaires.
- Réemployer le vocabulaire lié le vocabulaire lié à l'habillement (vêtements, couleurs)

**Matériel :**

- Cartes de mots et d'images.
- Tableau interactif.
- Craie de couleur.

### Activité 1. Passe la craie (15 minutes)

**Objectif :** Rappeler le vocabulaire des vêtements.

**Matériel**

- Craie de couleur.
- Tableau divisé en deux colonnes : "Filles" et "Garçons".

**Déroulement**

➤ **Préparation**

- Montrer quelques images ou demander aux élèves de nommer spontanément des vêtements pour se rafraîchir la mémoire.
- Diviser la classe en deux groupes : Filles et Garçons. Si les groupes sont déséquilibrés, mélanger les genres tout en gardant un esprit d'équipe.
- Donner un nom à chaque équipe pour renforcer l'esprit ludique (ex. : "Les Modeuses" vs "Les Fashion Kings").

*Réalisée par DAO Thi Viet Thuy, NGUYEN Thi Xuan Hoa, DANG Thu Thao, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.*

➤ **Écriture collective**

- Une personne de chaque groupe vient à tour de rôle écrire un mot au tableau dans sa colonne respective.
- Chaque mot correct rapporte 1 point.
- Si un mot est mal orthographié ou incorrect, l'équipe adverse peut le corriger pour gagner 1 point bonus.
- Si les élèves hésitent, permettre aux autres membres de l'équipe de donner des suggestions à voix basse.

➤ **Questions supplémentaires**

- Une fois que les idées commencent à manquer, poser des questions bonus pour rapporter des points :
  - "Quels vêtements porte-t-on en hiver ?"
  - "Quel est l'accessoire préféré des filles ?"
  - "Citez un vêtement de sport."
- Les réponses doivent être rapides et correctes pour gagner des points.
- Compter les points pour déterminer l'équipe gagnante.
- Féliciter tout le monde pour leur participation et encourager les deux groupes.
- Distribuer une petite récompense symbolique aux gagnants (autocollants, gommettes, etc.) et des encouragements aux autres.

**Activité 2. Cartes de grammaire (10 minutes)**

**Objectif :** Comprendre l'accord de l'adjectif de couleur avec le nom (accord en genre et en nombre).

**Matériel :** Cartes de mots et d'images.

**Déroulement**

- Rappeler les règles de l'accord de l'adjectif de couleur selon le nom (accord avec le féminin et le pluriel).

- Former des équipes de 3 ou 4. Chaque équipe reçoit une série de cartes avec des couleurs et des noms de vêtements. Il doit créer des phrases correctes en respectant les accords et les lire à haute voix.

Exemples des phrases à compléter (ex "*Elle porte une robe \_\_\_\_ (rouge/rouges)*").

- Des points sont attribués pour chaque phrase correcte.

### Activité 3. Jeu de mannequin (10 min)

**Objectif :** Décrire oralement une tenue vestimentaire en utilisant des structures de description et le vocabulaire approprié.

**Matériel :** Les vêtements portés par les élèves ou accessoires supplémentaires à prêter.

#### Déroulement

##### ➤ *Préparation*

- Sélectionner 5 élèves comme "mannequins". Ces élèves doivent rester devant la classe ou défiler un par un.
- Demander aux autres élèves de bien observer les tenues des mannequins.
- Option ludique : Les "mannequins" peuvent porter des accessoires amusants ou superposer des vêtements pour rendre l'activité plus engageante.

##### ➤ *Description des tenues*

- Demander à un élève d'observer un "mannequin" et de décrire sa tenue. Exemple : "*Il porte un pantalon bleu, une chemise blanche et des chaussures noires.*"
- Encourager l'utilisation de phrases complètes et corriger les erreurs de vocabulaire ou de structure en douceur.
- Offrir des points aux descriptions détaillées ou originales.

### Activité 4. Décrire une tenue vestimentaire (15 minutes)

**Objectif :** Utiliser les adjectifs de couleur pour décrire une tenue vestimentaire.

#### Matériel

- Images de personnages portant différentes tenues vestimentaires.
- Cartes représentant des mots (types de vêtements) et des images d'accessoires.
- Une boîte pour le tirage au sort (la "boîte à surprises").

Réalisée par DAO Thi Viet Thuy, NGUYEN Thi Xuan Hoa, DANG Thu Thao, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

## Déroulement

- Distribuer des images de personnages portant différentes tenues.
- Chaque élève choisit une image et rédige une description simple de la tenue en mentionnant le type de vêtement, la couleur, un accessoire. Exemple : "*Elle porte une jupe jaune, un pull blanc et des chaussures noires.*"
- Après 2 minutes de préparation, quelques élèves lisent leur description à voix haute.

## La Boîte à surprises

- Préparer la boîte contenant des cartes avec des noms de vêtements et d'accessoires (pantalon, chemise, jupe, foulard, chapeau, etc.).
- Chaque élève tire 3 ou 4 cartes au hasard pour composer une tenue imaginaire. Il doit rédiger ou improviser une description complète à voix haute en combinant les vêtements et en inventant les couleurs. Exemple : "*Il porte un pantalon vert, une chemise bleue, un chapeau gris et des chaussures marron.*"
- Donner un bonus aux descriptions amusantes ou créatives.

## Faire un retour collectif

- Revoir rapidement les accords qui posent problème.
  - *Quels adjectifs de couleur ont été bien utilisés ?*
  - *Y a-t-il eu des erreurs d'accord ?*
- Féliciter les élèves pour leur créativité et leur participation.

## Activité d'évaluation (10 minutes)

**Objectif :** Réutiliser le vocabulaire et la grammaire appris.

**Matériel :** Image, tableau interactif

## Déroulement

L'évaluation consistera en un exercice écrit où les élèves doivent décrire une tenue vestimentaire à partir d'une image fournie, en respectant les règles de l'accord de l'adjectif et en utilisant le vocabulaire de couleurs et verbes associés aux actions de porter les vêtements. Ils devront aussi répondre à quelques questions de compréhension sur les règles grammaticales travaillées.

Un "quiz de mode" sous forme de jeu interactif où les élèves choisissent les bonnes réponses à des questions sur les accords, les couleurs et les verbes en lien avec l'habillement.

## DÉCRIS TA TENUE PRÉFÉRÉE !

**Thématique :** Les enfants et la mode

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4è

**Durée :** 60 minutes

**Objectifs :**

- Réemployer les adjectifs démonstratifs *ce, cette, cet, ces*.
- Réutiliser les adverbes d'intensité *assez, un peu, pas du tout, très, trop*.
- Parler et écrire en utilisant les mots de la mode à travers des activités ludiques.

**Matériel :**

- Images de vêtements
- Accessoires ou vêtements variés
- Dés des adjectifs démonstratifs et des adverbes d'intensité
- Autocollants, images coupées

### Activité 1. Le défilé des adjectifs démonstratifs (10 minutes)

**Objectif :** L'élève est capable de dire correctement les adjectifs démonstratifs et les adverbes d'intensité.

**Matériel**

- Accessoires ou vêtements variés.
- Une fiche de rappel sur les adjectifs démonstratifs et les adverbes d'intensité (*très, un peu, trop, assez*).

**Déroulement**

- Chaque élève choisit un vêtement ou accessoire parmi ceux proposés. Il présente l'objet à la classe en utilisant :
  - Un adjectif démonstratif : "*Ce chapeau.*"
  - Un adverbe d'intensité pour qualifier l'objet : "*Ce chapeau est très joli.*"
  - Une justification (facultative) : "*Je l'aime parce qu'il est confortable.*"

- Après chaque présentation, la classe vote en levant la main pour indiquer si elle aime l'objet ou non.
- Poser des questions simples pour encourager les interactions :
  - *"Qui pense que ces chaussures sont très élégantes ?"*
  - *"Est-ce que quelqu'un trouve ce pull trop grand ?"*

### Activité 2. La chasse aux vêtements (10 minutes)

**Objectifs :** L'élève est capable d'identifier des descriptions précises liées aux vêtements sur les adjectifs démonstratifs et les adverbes d'intensité dans un contexte concret.

**Matériel :** Images de vêtements placées dans la classe ou disposées sur une table

#### Déroulement

- Décrire un vêtement visible dans la classe, par exemple :
  - *"Cette robe est trop colorée."*
  - *"Ces chaussures sont très élégantes."*
  - *"Ce manteau est un peu long."*
- Les élèves doivent écouter attentivement et chercher le vêtement correspondant. Ils pointent ou désignent l'image correspondant à la description.
- Le premier élève à identifier correctement gagne un point.
- Varier les descriptions pour inclure des couleurs, des styles, ou des détails spécifiques :
  - *"Ce chapeau rouge est très grand."*
  - *"Ces bottes marron sont assez pratiques."*

### Activité 3. Le jeu des dés de mode (10 minutes)

**Objectifs :** L'élève est capable de construire des phrases uniques et variées en intégrant les adjectifs démonstratifs et les adverbes d'intensité.

**Matériel :** Deux dés (un avec des adjectifs démonstratifs et un avec des adverbes d'intensité).

#### Déroulement



- Diviser la classe en petits groupes. Chaque groupe prend les deux dés et les lance.
- Les élèves récupèrent les adjectifs démonstratifs et les adverbes d'intensité correspondants aux faces des dés. Ils forment une phrase complète à l'aide des éléments tirés des dés. Exemple :
  - *"Cet ensemble est très beau."*
  - *"Ces chaussures sont un peu petites."*
  - *"Ce t-shirt est trop court."*
- Encourager les élèves à être créatifs et à essayer d'utiliser des adjectifs et adverbes différents.
- Chaque groupe présente une ou deux phrases devant la classe.
- Faire un retour sur l'utilisation correcte des adjectifs démonstratifs et des adverbes d'intensité. Corriger les erreurs éventuelles, surtout au niveau des accords des adjectifs et de l'utilisation des adverbes.

#### Activité 4. Décris ta tenue préférée (10 minutes)

**Objectifs :** L'élève est capable de s'exprimer individuellement sur leurs goûts et préférences.

#### Matériel

- Autocollants représentant divers vêtements.
- Images découpées de tenues variées.

#### Déroulement

- Distribuer des autocollants ou des images découpées de vêtements aux élèves.
- Chaque élève sélectionne les éléments qui composent sa tenue préférée.
- Les élèves décrivent individuellement leur tenue en utilisant les adjectifs démonstratifs et les adverbes d'intensité. Exemples de descriptions :
  - *"Je porte ce jean bleu qui est très confortable."*
  - *"Cette chemise rouge est un peu trop grande pour moi."*
  - *"Ces baskets blanches sont assez stylées."*
- Les élèves partagent leurs descriptions avec la classe.

- Faire un retour sur l'utilisation correcte des adjectifs démonstratifs et des adverbes d'intensité. Proposer des corrections si nécessaire et féliciter les élèves pour leur participation.

### Activité 5. Créer un catalogue de mode (10 minutes)

**Objectifs :** L'élève est capable de produire des phrases descriptives.

**Matériel :** Papier, crayons, images découpées de vêtements et accessoires.

#### Déroulement

- Présenter l'objectif de l'activité : créer une page de catalogue de mode en groupe, incluant des images de vêtements et des descriptions détaillées.
- Expliquer les structures grammaticales à utiliser : adjectifs démonstratifs et adverbes d'intensité.
- Montrer des exemples de catalogues de mode pour illustrer le format attendu.
- Distribuer les images découpées de vêtements et accessoires aux groupes.
- Chaque groupe choisit une tenue complète à présenter. Il rédige une description détaillée de chaque vêtement, en utilisant les adjectifs démonstratifs et les adverbes d'intensité. Exemples de phrases :
  - *"Cette robe est très élégante et parfaite pour une soirée."*
  - *"Ces chaussures sont un peu trop grandes pour moi."*
  - *"Ce chapeau est assez original et attire l'attention."*
- Chaque groupe présente sa page de catalogue à la classe, en expliquant le choix de chaque vêtement et en lisant les descriptions.
- Encourager les autres élèves à poser des questions ou à donner leur avis.

**Variante :** Organiser une exposition des pages de catalogue dans la classe ou dans un espace commun, permettant aux élèves de découvrir les créations des autres groupes.

## JE VAIS À UNE FÊTE D'ANNIVERSAIRE

**Thématique :** Les vêtements

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4è

**Durée :** 70 minutes

**Objectifs :**

- Réutiliser et renforcer le vocabulaire et formuler des phrases complètes des vêtements, des couleurs et des styles vestimentaires en français.
- Renforcer la description détaillée et l'écoute active.
- Reconnaître les vêtements aux contextes et exprimer leurs choix.
- Développer l'imagination tout en révisant le vocabulaire.

**Matériel :**

- Cartes représentant différents vêtements.
- Fiches d'élève.
- Tableau et craie ou tableau interactif.

### Activité 1. Défilé de mode imaginaire (15 minutes)

**Objectif :** Réutiliser et renforcer le vocabulaire et formuler des phrases complètes des vêtements, des couleurs et des styles vestimentaires en français.

**Matériel**

- Quelques accessoires ou vêtements que les élèves peuvent emprunter pour se déguiser légèrement.
- Une "piste de défilé" symbolique dans la classe (un espace dédié ou une ligne tracée).

**Déroulement**

- Rappeler le vocabulaire appris :
  - Les noms des vêtements (*robe, pantalon, chemise, jupe, etc.*).
  - Les couleurs (*bleu, rouge, vert, etc.*) et les accords en genre et en nombre.
  - Les styles (*sportif, élégant, décontracté, etc.*).

Réalisée par HUYNH Thi Ngoc Hanh - LUU Thanh Hang - DUONG Huynh Anh Tuyet, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

- Donner un exemple de description : *"Je porte un pantalon noir, une chemise blanche et des chaussures élégantes parce que j'aime être chic pour le défilé."*
- Chaque élève imagine une tenue spéciale pour le défilé. Il peut s'inspirer de ce qu'il porte ou inventer une tenue idéale.
- Encourager les élèves à inclure le type de vêtement, les couleurs, un élément du style ou une raison de leur choix. Exemples :
  - *"Je porte une robe rouge parce que c'est ma couleur préférée."*
  - *"Je mets des baskets blanches parce que c'est pratique et confortable."*
- Les élèves passent un par un sur la "piste de défilé" et décrivent leur tenue devant la classe.
- Utiliser une musique de fond pour créer une ambiance de défilé.
- Encourager les autres élèves à écouter attentivement et poser une ou deux questions simples :
  - *"Pourquoi as-tu choisi cette couleur ?"*
  - *"Quel est ton accessoire préféré ?"*

## Activité 2 : Jeu de devinettes (15 minutes)

**Objectif :** Renforcer la description détaillée et l'écoute active.

**Matériel :** Cartes représentant différents vêtements ou accessoires.

### Déroulement

- Expliquer que les élèves vont jouer à un jeu où ils doivent décrire un vêtement sans le nommer.
- Chaque élève pioche une carte. Il prépare mentalement une description de 2 ou 3 phrases sans révéler le nom du vêtement.
- Un élève prend la parole et décrit son vêtement. Exemple : *"Il est court. Il est bleu. On le porte pour aller à la plage."* → Réponse attendue : *"C'est un short."*
- Les autres élèves lèvent la main ou répondent à tour de rôle pour deviner.
- Si les élèves trouvent rapidement la réponse, ils gagnent un point. Si personne ne trouve, l'élève qui a fait la description gagne un point pour avoir bien caché la réponse.

### Activité 3. Choisir la tenue parfaite ! (15 minutes)

**Objectif :** Reconnaître les vêtements aux contextes et exprimer leurs choix.

**Matériel**

- Images ou cartes représentant des vêtements et des accessoires.
- Affiches ou illustrations de différents contextes (école, mariage, fête d'anniversaire, plage, etc.).
- Une fiche de vocabulaire sur les vêtements et les adjectifs de description.

**Déroulement**

- Expliquer que les élèves vont choisir une tenue adaptée à une situation donnée et justifier leur choix.
- Donner un exemple comme suit : *"Je vais à une journée à la plage. Je porte un maillot de bain et des sandales, parce que c'est pratique pour nager et marcher sur le sable."*
- Montrer les illustrations ou annoncer les différentes occasions :
  - Une fête d'anniversaire.
  - Une journée à la plage.
  - Un mariage.
  - Une journée à l'école.
- Chaque élève (ou groupe) choisit une occasion et réfléchit à la tenue qu'il porterait. Il prépare une description en répondant à ces questions :
  - *Quels vêtements portes-tu ?*
  - *Quelle est leur couleur ?*
  - *Pourquoi les as-tu choisis ?*
- Les élèves présentent leur tenue devant la classe en suivant la structure donnée :  
*"Je vais à une fête d'anniversaire. Je porte une robe rouge et des chaussures blanches parce que c'est élégant et pratique pour danser."*
- Encourager les autres élèves à poser des questions ou à commenter les choix :
  - *"Pourquoi pas une autre couleur ?"*
  - *"Que ferais-tu si la fête est en extérieur ?"*

#### Activité 4. Le placard magique (15 minutes)

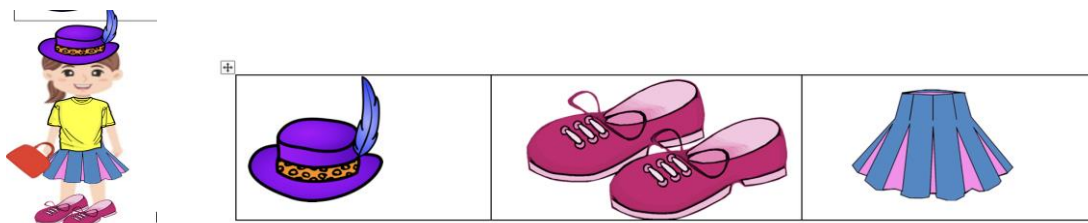
**Objectif :** Développer l'imagination tout en révisant le vocabulaire.

Matériel :

- Cartes illustrées représentant différents vêtements (pantalons, robe, chapeau, chaussures, etc.), couleurs, et styles (élégant, sportif, décontracté, etc.).
- Une boîte ou un sac pour le tirage au sort.

Déroulement

- Chaque élève tire deux cartes au hasard :
  - Une carte de vêtement.
  - Une carte de couleur.
- Les élèves imaginent une tenue en utilisant les éléments des cartes tirées. Ils ajoutent des détails pour compléter leur description, par exemple :
  - Le type de vêtement : *"un pantalon en jean"*.
  - Les accessoires : *"une écharpe à rayures"*.
  - L'utilité ou le contexte : *"parfait pour aller à la plage."*
- Chaque élève décrit sa tenue devant la classe en formulant des phrases complètes : *"Je porte une robe verte élégante, des chaussures à talons noires et un chapeau blanc à fleurs."*
- Les autres élèves peuvent réagir ou poser des questions, par exemple :
  - *"Pourquoi as-tu choisi ce style ?"*
  - *"Pour quelle occasion porterais-tu cette tenue ?"*



#### Activité 5. Les vêtements de la météo (10 minutes)

**Objectif :** Reconnaître les vêtements aux contextes et exprimer leurs choix.

Matériel

- Images ou cartes représentant des vêtements et accessoires.

Réalisée par HUYNH Thi Ngoc Hanh - LUU Thanh Hang - DUONG Huynh Anh Tuyet, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

- Cartes ou affiches représentant différentes conditions météorologiques (*soleil, pluie, neige, vent, etc.*).

## Déroulement

- Expliquer que les élèves vont choisir des vêtements adaptés à une météo spécifique. Donner un exemple : *"Il fait très froid aujourd'hui. Je porte un manteau noir, un bonnet rouge et des bottes."*
- Montrer ou annoncer une situation météorologique :
  - *"Il neige."*
  - *"Il fait chaud."*
  - *"Il pleut."*
- Chaque élève (ou groupe) décrit une tenue complète adaptée à la météo annoncée. Il doit inclure :
  - Les types de vêtements (*"un manteau, un pantalon, des gants..."*).
  - Les couleurs (*"rouge, noir, bleu..."*).
  - Une justification simple (*"parce qu'il fait très froid."*).Exemple : *"Il fait très chaud aujourd'hui. Je porte un short bleu, un t-shirt blanc et des sandales. C'est pratique pour rester au frais."*
- Encourager les autres élèves à poser des questions :
  - *"Pourquoi as-tu choisi cette tenue ?"*
  - *"Et si tu devais sortir longtemps ?"*

## MES VACANCES DE RÊVE

**Thématique :** Les destinations de vacances

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4è

**Durée :** 90 minutes

**Objectifs :**

- Réutiliser le vocabulaire des activités de vacances
- Décrire un itinéraire de vacances.
- Rédiger un texte narratif, descriptif en utilisant le vocabulaire appris.
- Réutiliser le vocabulaire lié aux objets et vêtements de vacances.

**Matériel :**

- Affiche, cartes postales.
- Images des lieux de vacances.
- Fiche d'élèves

### Activité 1. La carte postale imaginaire (15 minutes)

- **Objectif :** Rédiger une carte postale en utilisant le vocabulaire de vacances.
- **Déroulement**
  - Les élèves imaginent qu'ils sont en vacances dans un endroit qu'ils choisissent (plage, montagne, campagne, ville).
  - Ils écrivent une carte postale adressée à un ami ou un membre de leur famille.

Exemple

- Où ils sont : *Je suis en vacances à la plage Nha Trang avec ma famille, etc.*
- Ce qu'ils font : *Je nage, je fais des châteaux de sable, etc.*
- Ce qu'ils prévoient de faire : *Je vais manger des fruits de mer, jouer au cerf-volant, etc.*



## Activité 2. Mon carnet de voyage rêvé (15 minutes)

- **Objectif** : Écrire un carnet de voyage
- **Description**
  - Les élèves travaillent en groupe de 3 ou 4 pour rédiger une page de carnet de voyage.
  - Ils doivent décrire une journée idéale de vacances en utilisant :
    - Les verbes d'action au présent et futur.
    - Les noms des lieux visités (plage, musée, forêt).
    - Les activités (se baigner, faire une randonnée, visiter un monument).

- **Exemple** : **Carnet de voyage à la montagne**

*Demain, nous allons arriver à la montagne Fansipan ! Nous allons enfiler nos tenues de ski. 🏔️ Je n'ai jamais vu de neige de ma vie, c'est magique ! Avec mon frère, on va faire des boules de neige, et Papa va construire un petit igloo. 🏠 L'après-midi, nous allons prendre le télésiège pour monter tout en haut de la piste. Maman va prendre des photos. 📷 Le soir, nous allons dîner ensemble.*

## Activité 3 : Les vacances de mes rêves (20 minutes)

- **Objectif** : Imaginer et écrire un itinéraire de vacances.
- **Déroulement**
  - Les élèves décrivent leurs vacances idéales :
    - Où vont-ils ?
    - Avec qui partent-ils ?
    - Que font-ils ?
  - Ils peuvent organiser leur texte en plusieurs parties (préparation, activités, souvenirs).
- **Exemple** : *Mes vacances de rêve sont sur une île avec des plages de sable blanc. 🏖️ Je pars avec ma famille et mes meilleurs amis pour jouer et explorer toute la journée. On fait des châteaux de sable, des courses dans l'eau, et on cherche des coquillages brillants. 🐚 Le soir, on allume un feu de camp pour griller des marshmallows et raconter des histoires drôles. 🔥 J'aime aussi faire un tour en*

bateau pour voir des dauphins et peut-être plonger avec eux. 🐬 Ce sont les vacances les plus incroyables de ma vie.

#### Activité 4. Une affiche pour des vacances parfaites (20 minutes)

- **Objectif** : Créer une affiche en utilisant des phrases pour décrire un type de vacances (mer, montagne, ville, campagne)
- **Déroulement**
  - En groupe, les élèves créent une affiche pour convaincre leurs camarades de choisir un type de vacances (mer, montagne, ville, campagne).
  - Ils doivent inclure :
    - Une description de l'endroit choisi.
    - Trois activités principales.
    - Une phrase d'accroche.
- **Exemple**



#### Activité 5. La liste des bagages (20 minutes)

- **Objectif** : Reconnaître des objets et des vêtements liés aux vacances.
- **Déroulement**
  - En groupe de 4, les élèves écrivent une liste pour préparer une valise selon leur destination :
    - Si on part à la plage, que met-on dans la valise ?
    - Si on part à la montagne ?
  - Ensuite, ils rédigent un petit texte expliquant pourquoi ces objets sont indispensables.

Réalisée par HUYNH Thi Ngoc Hanh, LUU Thanh Hang, DUONG Huynh Anh Tuyet, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

- Exemple

*Liste pour une valise de vacances  
à la plage*

- Maillot de bain 
- Serviette de plage 
- Crème solaire 
- Lunettes de soleil 
- Chapeau ou casquette 
- Vêtements (shorts, robes, t-shirts,  
tongs) 
- Jouets de plage (seau, pelle,  
ballon) 
- Appareil photo ou téléphone (pour  
capturer les souvenirs) 

Il fait chaud et il y a beaucoup de soleil à la plage. Il faut porter la crème solaire, le chapeau et les lunettes de soleil. Les tongs sont idéales pour marcher sur le sable chaud. Les jouets sont pour s'amuser. Là, il fait beau, on va prendre beaucoup de belles photos.

## JE VAIS PARTIR EN AUSTRALIE

**Thématique :** Les parties du corps

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4<sup>e</sup>

**Durée :** 70 minutes

**Objectifs :**

- Rappeler la structure du futur proche et l'utilisation du verbe "partir" de manière ludique et interactive.
- Utiliser le futur proche pour parler de projets futurs.

**Matériel :**

- Cartes avec des images.
- Grilles de bingo, crayons.
- Dés des moyens de transport, personnages.

### Activité 1. Introduction au Futur proche

- **Objectif :** Identifier la structure du futur proche de l'appliquer en formant des phrases simples avec le verbe "partir".
- **Durée :** 10 minutes
- **Déroulement**
  - Faire un rappel sur le futur proche (*aller + verbe à l'infinitif*).
  - Chaque groupe de 4 tire par hasard une carte d'image (aliment/sport/lieu/...) et fait une phrase en utilisant les verbes au futur proche.
- **Matériel :** Cartes d'images
- **Compétences évaluées :** Production orale, structure du futur proche

### Activité 2. Bingo des verbes

- **Objectif :** Reconnaître et identifier des verbes à l'infinitif, y compris "partir", tout en écoutant des phrases au futur proche.

Réalisée par NGUYEN Minh Tam – PHAN Thi My Phuong – DO Nhon Ai, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

- **Durée** : 15 minutes
- **Déroulement**
  - + Les élèves travaillent en groupe de 4.
  - + Ils reçoivent une grille de bingo avec des verbes à l'infinitif, y compris "partir".
  - + L'enseignant appelle des phrases au futur proche, et les élèves doivent marquer le verbe correspondant sur leur grille.
- **Matériel** : Grilles de bingo, crayons.
- **Compétences évaluées** : Reconnaissance des verbes, écoute active, compréhension du futur proche.

### Activité 3. Mon voyage idéal

- **Objectif** : Créer une histoire en utilisant le futur proche.
- **Durée** : 20 minutes
- **Déroulement**
  - Les élèves dessinent leur voyage idéal et écrivent leur histoire sur la carte.  
Exemple : "*Je vais partir en Australie. Je vais voir des kangourous. Je vais manger des spaghettis ...*").
  - Quelques élèves présentent devant la classe en utilisant des phrases au futur proche.
- **Compétences évaluées** : Production orale, production écrite, créativité et imagination.

### Activité 4. Jeu de voyage

- **Objectif** : Rappeler le verbe "partir" au présent à l'oral.
- **Durée** : 10 minutes
- **Déroulement**
  - Les élèves lancent un dé (moyen de transport, lieu, personnage) et avancent sur un plateau de jeu.

- Sur chaque case, ils doivent dire une phrase en utilisant le verbe "*partir*" au présent en fonction de l'image de la case (ex : "*Je pars en avion*", "*Nous partons à la montagne*", "*Il part à l'école avec papa*", ...).
- **Matériel** : Un dé avec des images
- **Compétences évaluées** : Production orale, compréhension orale, conjugaison du verbe "*partir*" au présent.

### Activité 5. Quiz interactif

- **Objectif** : Développer les capacités de mémorisation à travers des jeux et des challenges.
- **Durée** : 10 minutes
- **Déroulement** : À l'aide d'une application de quizz (comme Kahoot, Quizizz), les élèves répondent à des questions sur le vocabulaire de la nourriture et les plats préférés. Cela peut inclure des questions de choix multiples.
- **Matériel** : Tablettes ou ordinateurs, accès à Internet.
- **Compétences évaluées** : Compréhension globale, connaissance du vocabulaire.

### Activité d'évaluation

- **Objectif** : Maîtriser et acquérir leur compréhension du futur proche
- **Durée** : 5 minutes
- **Déroulement** : Bref retour sur les activités et ce qu'ils ont appris. Questions – réponses pour clarifier les points difficiles.
- **Compétences évaluées** : Auto – évaluation, compréhension globale du futur proche, du verbe "*partir*" au présent.

### Remarques

- Utiliser des chansons : Chanter des chansons sur les voyages pour rendre l'apprentissage plus ludique.
- Mettre en scène des situations : Par exemple, simuler un départ en vacances à l'aéroport.
- Personnaliser les activités : Adapter les activités aux centres d'intérêt des élèves.

## MON VOYAGE IMAGINAIRE

**Thématique :** Les destinations de vacances

**Niveau :** A1

**Public :** Classe de 4<sup>e</sup>

**Durée :** 35 minutes

**Objectifs :**

- Réemployer le vocabulaire lié aux villes et pays appris.

**Matériel :**

- Cartes avec des noms de lieux touristiques au Vietnam et au Canada.
- Images ou flashcards des sites touristiques au Vietnam et au Canada.

### Introduction (5 minutes)

- L'enseignant montre les drapeaux du Canada et du Vietnam et présente les lieux :
  - *Voici le Lac Hoan Kiem.*
  - *Voici la Baie d'Halong.*
  - *Voici la ville Québec.*
  - *Voici les chutes du Niagara.*

- Les élèves répètent les phrases à voix haute.

### Activité 1. Où suis-je ? (6 minutes)

**Objectif :** L'élève sera capable de décrire un lieu et d'identifier les éléments caractéristiques.

**Matériel :** Images ou flashcards des lieux (lac Hoan Kiem, Baie d'Halong, Chutes du Niagara, Québec, etc.).

#### Déroulement

- L'enseignant ou un élève décrit un lieu sans le nommer :
  - *Je suis un lac au Vietnam. Il y a une petite tour au milieu. Où suis-je ?*
  - *Je suis un grand pays froid. Il y a beaucoup de forêts et des montagnes. Où suis-je ?*

Réalisée par TRAN Minh Ly - AU Thi Anh Nguyet - HUYNH Thi My Duyen, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

- Les élèves doivent deviner en disant : *C'est le lac Hoan Kiem !* ou *C'est le Canada !*
- Alternier entre les élèves pour qu'ils créent leurs propres devinettes.

## Activité 2. Jeu des paires (6 minutes)

**Objectif :** L'élève sera capable de relier les noms des lieux à leurs descriptions.

**Matériel :**

- Cartes avec des noms de lieux (exemple : Les Chutes du Niagara).
- Cartes avec des descriptions (exemple : *Les Chutes du Niagara sont au Canada.*)

**Déroulement**

**Préparation**

- Expliquer aux élèves qu'ils vont jouer à un jeu pour associer des noms de lieux célèbres à leur description.
- Montrer quelques exemples de lieux célèbres et leurs descriptions. Poser des questions simples pour vérifier leur compréhension (*Est-ce que c'est une montagne ? Une rivière ? Où est-ce ?*).
- Répartir la classe en deux groupes :
  - Un groupe reçoit les cartes avec les noms des lieux.
  - L'autre groupe reçoit les cartes avec les descriptions correspondantes.
- Chaque élève garde sa carte secrète au début.

**Recherche des paires**

- Les élèves doivent se déplacer dans la classe et poser des questions pour trouver leur paire. Exemples de questions :
  - *Est-ce que tu es une cascade ?*
  - *Es-tu au Canada ?*
  - *Es-tu un monument célèbre ?*
- Lorsque les élèves pensent avoir trouvé leur paire, ils disent ensemble à voix haute :  
*Les Chutes du Niagara sont une cascade au Canada.*
- Valider la paire et la note au tableau.

Réalisée par TRAN Minh Ly - AU Thi Anh Nguyet - HUYNH Thi My Duyen, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.



- Chaque paire vient au tableau pour montrer leurs cartes et répéter leur phrase.
- Demander à la classe si tout est correct.

### Activité 3. “Tour du Monde” (6 minutes)

**Objectif** : L’élève sera capable d’encourager les élèves à imaginer et de décrire un voyage.

**Matériel** : Une carte du monde.

#### Déroulement

##### Préparation

- Expliquer aux élèves qu'ils vont imaginer des voyages vers différents pays et décrire ce qu'ils pourraient y voir.
- Présenter ou réviser le vocabulaire lié aux voyages et aux lieux touristiques (ex. : monuments, paysages, animaux).
- Utiliser des images pour illustrer les mots clés.
- Pointer un pays sur la carte et dit : « *Je vais au [nom du pays]. Qu'est-ce que je vais voir ?* »
- Les élèves répondent à tour de rôle en utilisant la structure : « *Tu vas voir [nom du lieu/monument]* ». Exemple :
  - Enseignant : « *Je vais en France. Qu'est-ce que je vais voir ?* »
  - Élève : « *Tu vas voir la Tour Eiffel.* »

##### Mon propre voyage

- Demander de choisir un pays qu'ils aimeraient visiter.
- Ils doivent imaginer et noter ce qu'ils verraient dans ce pays en utilisant la structure : « *Je vais au/à/en [nom du pays]. Je vais voir [nom du lieu/monument].* »
- Chaque élève (ou binôme) partage son voyage imaginé avec le reste de la classe.
- Les autres élèves peuvent poser des questions ou ajouter des suggestions.

### Activité 4. Le relais des descriptions (6 minutes)

**Objectif** : L’élève sera capable de construire une description complète.

#### Déroulement

Réalisée par TRAN Minh Ly - AU Thi Anh Nguyet - HUYNH Thi My Duyen, cette fiche est inspirée des contenus générés par l'IA.

- Diviser la classe en équipes. Donner un lieu (par exemple, Québec).
- Chaque élève ajoute une phrase pour décrire ce lieu, à tour de rôle :
  - Québec est au Canada.
  - Là, il y a un château célèbre.
  - C'est une ville froide en hiver.
- La première équipe à terminer sa description gagne un point.

### Activité 5. Ton voyage imaginaire (6 minutes)

**Objectif :** L'élève sera capable de réviser le vocabulaire des lieux et des activités.

#### Déroulement

- Les élèves imaginent qu'ils partent en voyage dans un des lieux étudiés.
- Ils doivent raconter ce qu'ils font en 2-3 phrases :
  - *Je vais au Canada. Je vais visiter les Chutes du Niagara et manger du sirop d'érable.*
  - *Je vais au Vietnam. Je vais voir les rizières et manger du riz.*
- Poser des questions pour guider :
  - *Qu'est-ce que tu fais ? Où es-tu ?*