

► I. Qu'est-ce que Sésame ?

La collection

La collection **Sésame** s'adresse principalement à des pré-adolescents âgés de 10 à 12 ans, qui, pour la plupart, choisissent le français comme deuxième langue étrangère, après l'anglais. L'objectif de cette méthode est d'amener les élèves à la fin de l'école primaire à découvrir et à aimer le français à travers une grande variété d'activités de compréhension et de production orales et écrites. Ces activités s'appuient sur **la théorie des intelligences multiples d'Howard Gardner** et sur les principes de l'approche communicative à perspective actionnelle. Elles sont construites autour du jeu, qui tient une place importante dans la méthode, et dans le respect des préconisations du **Cadre européen de référence pour les langues** (CCRL). **Sésame** prend également en compte la spécificité des élèves de cet âge (la différence de maturité entre eux, le changement de leurs centres d'intérêt, la gêne qui pourrait se manifester lors de l'accomplissement de certaines tâches, etc.).

Avec **Sésame**, nous espérons que les élèves et leurs parents feront le choix de l'apprentissage du français au secondaire.

Ses auteurs

La collection **Sésame**, créée par Marianne Capouet et Hugues Denisot, est le fruit d'une longue expérience de l'enseignement aux enfants. Tous deux ont bénéficié d'une formation d'instituteurs dans leurs pays respectifs, la Belgique et la France ; ils enseignent le français langue étrangère depuis plus de trente ans. Marianne Capouet a enseigné au Vietnam, aux États-Unis et en Belgique, Hugues Denisot en Espagne, aux États-Unis, en Belgique et aux Pays-Bas. Il a également enseigné l'anglais et l'espagnol comme langues étrangères à l'école primaire.

Durant sa phase de conception, la méthode a été testée dans différents pays, dans les classes de Marianne Capouet (enfants japonais), de Brigitte Eubelen (enfants belges germanophones) et de Cédric Crosnier (enfants de différentes nationalités) pour répondre au mieux aux spécificités du public visé.

Brigitte Eubelen enseigne le FLE aux élèves de 10-12 ans en Belgique germanophone. Elle est également conseillère pédagogique et formatrice des futurs enseignants de FLE/Maternelle à la Haute-École d'Eupen. Elle a collaboré à l'élaboration de la méthode des *Petits Loustics* avec Marianne Capouet et Hugues Denisot. Cédric Crosnier, qui a participé à la rédaction de ce guide pédagogique, est professeur des écoles à l'école française internationale de Zagreb en Croatie. Il a une solide expérience de l'enseignement du FLE aux élèves de 10-12 ans, notamment en tant qu'assistant de français en Allemagne.

L'univers de Sésame

Sésame propose un univers d'apprentissage bienveillant, motivant et exigeant qui prend en compte le développement affectif, social et cognitif des pré-adolescents. C'est une méthode proche de leur **vie quotidienne** et de leurs **centres d'intérêt**. Cette tranche d'âge est marquée par une grande différence de maturité des élèves, une variété des centres d'intérêt, des attitudes plus ou moins propices aux apprentissages. Ces derniers sont présentés à travers des supports variés, des activités parfois simples et parfois plus complexes. Chaque

élève peut ainsi se trouver des zones de confort, mais également des zones réclamant un peu plus d'efforts. **Sésame** tient également compte de l'apprentissage d'autres langues chez l'enfant (comme l'anglais, qui est souvent déjà abordé ou initié). Certains mots ont, en effet, été choisis du fait de leur proximité avec d'autres langues (mots transparents). Certaines caractéristiques de la langue sont traitées en prenant en compte l'influence que pourrait avoir l'apprentissage antérieur de l'anglais (position de l'adjectif de couleur dans la phrase, par exemple).

L'**aspect coopératif, primordial à cet âge**, est particulièrement développé à travers **les jeux de classe, les jeux d'évasion, les projets et les activités +** présentes dans chaque parcours. Des **jeux interactifs** complémentaires sont proposés dans ce guide pédagogique.

Le **travail individuel** est renforcé grâce au cahier d'activités pensé pour pouvoir être réalisé en autonomie et grâce à **des jeux** spécifiques présents dans la partie Fichier Ressources disponible en ligne. Le **sérieux de l'apprentissage** est garanti à travers la progression de la typologie des activités (consignes et activités contrôlées dans les parcours, mise en contexte et authenticité des activités dans les pages « Je révise », forme et contenu proches des modalités du Delf Prim dans les activités d'entraînement à l'examen et dans l'épreuve blanche du Delf Prim A1.1).

Les objectifs de Sésame

- Offrir aux enseignants une méthode claire, simple et facile à utiliser en classe sans avoir besoin de recourir à d'autres pages que celles de la leçon.
- Proposer aux enseignants une méthode complète permettant de répondre à des programmes et des contextes d'enseignement-apprentissage variés, adaptés à la diversité des élèves, aux équipements présents dans la classe, à diverses méthodologies (activités +, vidéos, projets aux choix, fichier ressources, cartes images, tests de connaissance, outils numériques et applications numériques...).
- Faire de la découverte d'une langue nouvelle et de faits culturels un moment de plaisir partagé entre l'enseignant et ses élèves, grâce à un univers adapté, des personnages positifs et une ouverture sur le monde.
- Aider les élèves à découvrir et à mettre en œuvre des stratégies d'apprentissage efficaces.
- Entraîner les élèves à écouter et à lire la langue de manière active et leur donner les moyens de prouver leur compréhension en agissant régulièrement durant les leçons.
- Entraîner les élèves à produire des textes oraux et écrits simples en soutenant leur effort, en sachant où trouver les informations pouvant les aider (rubriques « Souviens-toi ! » du livre ou du cahier d'activités, grammaire visuelle, dictionnaire...).
- Inviter les élèves à reproduire les sons et la mélodie du français en s'appuyant sur l'univers sonore particulièrement riche de la méthode, en s'exerçant à parler seul chez lui et en s'enregistrant éventuellement (rubrique « Entraîne-toi à parler ! » du cahier d'activités).
- Favoriser l'interaction entre les élèves et développer leurs valeurs morales et sociales (être responsable, calme, poli, coopératif, faire preuve d'empathie).
- Favoriser le développement global des élèves (affectif, social, physique, cognitif, scolaire) en leur proposant des activités transdisciplinaires.
- Proposer aux élèves une méthode qui leur donne l'envie de poursuivre leur apprentissage de la langue française au-delà de l'école primaire.

Les principes de Sésame

- Tenir compte du développement, des capacités scolaires et des centres d'intérêt des élèves de 10 à 12 ans.
- Proposer un environnement langagier simple, riche et varié.
- Tenir compte des connaissances et des compétences des élèves dans leurs autres apprentissages et, notamment, en langues étrangères.
- Proposer aux élèves d'atteindre des objectifs SMART : Simples, Mesurables, Accessibles et Réalisables dans un Temps donné.
- Proposer des situations d'apprentissage réalistes, stimulantes (suscitant leur intérêt à travers des thèmes qui les concernent et les touchent), adaptables (en fonction de votre contexte d'enseignement, de leurs réactions), progressives et cohérentes.
- Entraîner les élèves à communiquer avec vous, entre eux et, éventuellement, avec d'autres interlocuteurs.
- Privilégier la perspective actionnelle recommandée par le CECRL qui fait de l'enfant un acteur scolaire social utilisant le français principalement au sein de sa classe, parfois de son école, parfois en dehors.
- Amener les élèves à utiliser des stratégies d'apprentissage efficaces leur permettant d'apprendre à se connaître en tant qu'élève et d'améliorer leurs performances.
- Veiller à ce que les élèves soient actifs dans leur apprentissage, les impliquer.
- Proposer une approche multisensorielle de la langue afin de solliciter toutes les mémoires des élèves.
- Intégrer la théorie des intelligences multiples dans la mise en œuvre des activités.
- Intégrer le jeu : jeux de classe, jeux d'évasion, jeux en autonomie, jeux interactifs.
- Intégrer l'utilisation des nouvelles technologies à travers les activités numériques, par le recours à certaines applications mentionnées dans le guide pédagogique.
- Intégrer l'expérimentation et l'erreur dans le processus d'apprentissage.
- Consolider les acquis en proposant une progression en spirale.
- Solliciter les connaissances linguistiques des élèves et leur curiosité naturelle pour les langues et le monde qui les entoure.
- Amener les élèves à réagir positivement aux évaluations et à s'autoévaluer.

Le concept et les personnages

Les élèves vont suivre **les aventures de Carlos, Nam, Mélodie, Nadia, Fleur, Tibor, Jules et Fatou**, huit enfants de leur âge, quatre filles et quatre garçons. Ces **personnages sont issus de l'imagination de l'autrice et illustratrice de bande dessinée belge, Pacotine**. Chaque élève représente l'une des intelligences multiples. Nous les découvrons à la page 10 du livre de l'élève, portant un tee-shirt. Ce tee-shirt nous indique la couleur préférée du personnage et l'intelligence qu'il représente. Progressivement, vos élèves ressentiront que tel ou tel personnage présente telle aptitude ou tel talent.

Les personnages sont d'origines variées et forment une bande d'amis cosmopolite. Ils sont dans la même école et aiment participer à des jeux d'évasion. Vos élèves sont invités à jouer avec eux. Ils ont rendez-vous à la fin de chaque parcours avec une personnalité dans une salle d'évasion proposant des énigmes en lien avec le contenu des leçons étudiées. Ces énigmes demandent un travail coopératif et la mise en œuvre des huit intelligences. Le tableau ci-contre présente chaque personnage. Il indique son prénom, son âge, son origine, sa couleur préférée, son intelligence dominante, le projet ou la salle d'évasion qui le concerne.











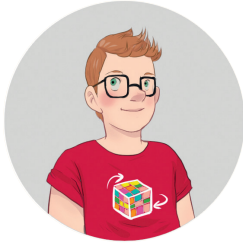





<p>Carlos 12 ans</p> 	<p>Originaire d'Amérique latine. Couleur préférée : jaune. Intelligence : intrapersonnelle. Projet annuel : la boîte à outils.</p> 	<p>Nam 10 ans</p> 	<p>Originaire du Vietnam. Couleur préférée : marron. Intelligence : interpersonnelle. Projet annuel : la carte mentale.</p> 
<p>Mélodie 11 ans</p> 	<p>Originaire de France métropolitaine. Couleur préférée : bleu. Intelligence : musicale. Parcours 1 Salle d'évasion : Adolphe Sax.</p> 	<p>Nadia 10 ans</p> 	<p>Originaire du Maghreb. Couleur préférée : rose. Intelligence : logico-mathématique. Parcours 2 Salle d'évasion : Marie Jackson.</p> 
<p>Fleur 12 ans</p> 	<p>Originaire de La Martinique. Couleur préférée : vert. Intelligence : du naturaliste. Parcours 3 Salle d'évasion : Reha Hutin.</p> 	<p>Tibor 11 ans</p> 	<p>Originaire de Hongrie. Couleur préférée : rouge. Intelligence : visuo-spatiale. Parcours 4 Salle d'évasion : Antoni Gaudi.</p> 
<p>Jules 11 ans</p> 	<p>Originaire de France métropolitaine. Déficient visuel. Couleur préférée : orange. Intelligence : kinesthésique. Parcours 5 Salle d'évasion : Naomi Osaka.</p> 	<p>Fatou 12 ans</p> 	<p>Originaire du Sénégal. Couleur préférée : violet. Intelligence : verbo-linguistique. Parcours 6 Salle d'évasion : Jules Verne.</p> 

Tableau des contenus

		Communication	Lexique
Parcours 1 Moi	LEÇON 1 Comment tu t'appelles ? Tu as quel âge ?	<ul style="list-style-type: none"> • Saluer et prendre congé • Demander et dire comment on s'appelle • Demander et dire l'âge 	<ul style="list-style-type: none"> • les salutations • les nombres de 0 à 12
	LEÇON 2 Comment ça va ?	<ul style="list-style-type: none"> • Demander et dire comment ça va 	<ul style="list-style-type: none"> • les émotions
	LEÇON 3 C'est de quelle couleur ? C'est quelle forme ?	<ul style="list-style-type: none"> • Demander et dire la couleur • Demander et dire la forme 	<ul style="list-style-type: none"> • les couleurs • les formes
Jeu d'évasion Salle Adolphe Sax			
Parcours 2 À l'école	LEÇON 1 Est-ce que tu as tes affaires ?	<ul style="list-style-type: none"> • Parler de son matériel scolaire 	<ul style="list-style-type: none"> • le matériel scolaire • quelques verbes liés au matériel scolaire
	LEÇON 2 On est quel jour aujourd'hui ? Qu'est-ce que tu aimes à l'école ?	<ul style="list-style-type: none"> • Demander et dire le jour de la semaine • Exprimer ses goûts (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • les jours • les nombres de 13 à 31 • les matières scolaires
	LEÇON 3 Qu'est-ce que tu aimes à la cantine ?	<ul style="list-style-type: none"> • Exprimer ses goûts (2) 	<ul style="list-style-type: none"> • les aliments
Jeu d'évasion Salle Mary Jackson			
Parcours 3 Ma famille	LEÇON 1 Tu es comment ?	<ul style="list-style-type: none"> • Demander et donner des caractéristiques physiques (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • les parties du visage, les cheveux, les yeux • quelques accessoires
	LEÇON 2 Tu habites avec qui ?	<ul style="list-style-type: none"> • Parler de sa famille 	<ul style="list-style-type: none"> • la famille • les caractéristiques physiques (1)
	LEÇON 3 Tu as des animaux ?	<ul style="list-style-type: none"> • Parler de ses animaux 	<ul style="list-style-type: none"> • les animaux • les déplacements des animaux
Jeu d'évasion Salle Reha Hutin			
Parcours 4 Chez moi	LEÇON 1 Tu habites où ?	<ul style="list-style-type: none"> • Dire où on habite 	<ul style="list-style-type: none"> • le logement • les nombres de 30 à 100
	LEÇON 2 C'est comment chez toi ?	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire sa maison 	<ul style="list-style-type: none"> • les pièces de la maison • quelques actions du quotidien
	LEÇON 3 Qu'est-ce qu'il y a dans ta chambre ?	<ul style="list-style-type: none"> • Situer dans l'espace et décrire sa chambre 	<ul style="list-style-type: none"> • les objets de la chambre
Jeu d'évasion Salle Antoni Gaudi			
Parcours 5 Le corps	LEÇON 1 Ils sont comment ?	<ul style="list-style-type: none"> • Demander et donner des caractéristiques physiques (2) • Décrire des personnes 	<ul style="list-style-type: none"> • les parties du corps (1) • les caractéristiques physiques (2)
	LEÇON 2 Tu as mal où ?	<ul style="list-style-type: none"> • Dire où on a mal 	<ul style="list-style-type: none"> • les parties du corps (2)
	LEÇON 3 Qu'est-ce que tu fais comme sport ?	<ul style="list-style-type: none"> • Nommer ses activités sportives 	<ul style="list-style-type: none"> • les sports
Jeu d'évasion Salle Naomi Osaka			
Parcours 6 Mes Vacances	LEÇON 1 Tu vas où en vacances ?	<ul style="list-style-type: none"> • Dire où on va en vacances 	<ul style="list-style-type: none"> • les paysages
	LEÇON 2 Tu voyages comment ?	<ul style="list-style-type: none"> • Dire comment on voyage 	<ul style="list-style-type: none"> • les moyens de transport
	LEÇON 3 Quel temps il fait ? Qu'est-ce que tu portes comme vêtements ?	<ul style="list-style-type: none"> • Dire le temps qu'il fait • Dire les vêtements que l'on porte 	<ul style="list-style-type: none"> • le temps • les vêtements
Jeu d'évasion Salle Jules Verne			

Grammaire	Prononciation	Culture	Mes projets
<ul style="list-style-type: none"> s'appeler (je, tu, il/elle, on, ils/elles) avoir (je, tu, il/elle, on, ils/elles) + âge 	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître la prosodie des questions ? 	<ul style="list-style-type: none"> Je découvre l'alphabet 	<ul style="list-style-type: none"> Ma boîte à outils Ma carte mentale
<ul style="list-style-type: none"> être (je, tu, il/elle, on, ils/elles) + <i>adjectif</i> ne... pas 			
<ul style="list-style-type: none"> C'est + <i>nom</i> 			

<ul style="list-style-type: none"> un, une, des mon/ma, ton/ta, mes/tes 	<ul style="list-style-type: none"> Prononcer les nasales <i>(an, in, on)</i> en français 	<ul style="list-style-type: none"> Je découvre la Francophonie 	<ul style="list-style-type: none"> Mon mobile des goûts
<ul style="list-style-type: none"> aimer, adorer, détester (je, tu, il/elle, on, ils/elles) + <i>nom</i> le, l', la, les 			
<ul style="list-style-type: none"> préférer, manger, boire (je, tu, il/elle, on, ils/elles) + <i>nom</i> du, de l', de la, des être allergique à (je) 			

<ul style="list-style-type: none"> avoir + <i>nom</i> + <i>adjectif</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Prononcer les sons <i>(b, p)</i> en français 	<ul style="list-style-type: none"> Je découvre les cinq sens 	<ul style="list-style-type: none"> Ma famille imaginaire
<ul style="list-style-type: none"> habiter avec (je, tu, il/elle, on, ils/elles) être + <i>adjectif</i> 			
<ul style="list-style-type: none"> avoir peur de (je, tu, il/elle) 			

<ul style="list-style-type: none"> habiter dans (je, tu, il/elle, on, ils/elles) 	<ul style="list-style-type: none"> Prononcer les sons <i>(j, ch)</i> en français 	<ul style="list-style-type: none"> Je découvre la capitale de la France 	<ul style="list-style-type: none"> Nos objets dans tous les sens
<ul style="list-style-type: none"> C'est + <i>adjectif</i> Il y a + <i>nom</i> 			
<ul style="list-style-type: none"> les prépositions de lieu 			

<ul style="list-style-type: none"> le pluriel des adjectifs 	<ul style="list-style-type: none"> Différencier la prosodie d'une affirmation ., d'une question ? et d'une exclamation ! 	<ul style="list-style-type: none"> Je découvre les jeux Paralympiques 	<ul style="list-style-type: none"> Notre chorégraphie de zumba
<ul style="list-style-type: none"> avoir mal au/à l'/à la/aux + <i>nom</i> 			
<ul style="list-style-type: none"> faire du/de l'/de la/des (je, tu, il/elle, on, ils/elles) + <i>nom</i> 			

<ul style="list-style-type: none"> rester en/au/aux/à (je, tu, il/elle, on, nous, vous, ils/elles) + <i>pays/ville/paysage</i> aller en/au/aux/à (je, tu, il/elle, on, nous, vous, ils/elles) + <i>pays/ville/paysage</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Prononcer les sons <i>(v, b)</i> en français 	<ul style="list-style-type: none"> Je découvre la géographie de la France métropolitaine 	<ul style="list-style-type: none"> Ma carte postale
<ul style="list-style-type: none"> voyager à/en (je, tu, il/elle, on, nous, vous, ils/elles) + <i>moyen de transport</i> 			
<ul style="list-style-type: none"> Il y a du/des + <i>nom</i> Il pleut, il neige, il fait froid, il fait chaud porter (je, tu, il/elle, on, nous, vous, ils/elles) 			

Annexes

Quiz des talents p. 70
Carte mentale p. 72

Grammaire visuelle p. 74

► II. Quels sont les composants de Sésame ?

Les composants

- un livre de l'élève de 80 pages ;
- un cahier d'activités de 80 pages ;
- des fichiers audio et des vidéos téléchargeables ;
- un pack de 155 cartes images en couleurs téléchargeables gratuitement ;
- un guide pédagogique et son fichier ressources en couleurs.

Le livre de l'élève (80 pages)

Le livre est construit autour des 8 personnages et des salles d'évasion. Les situations de communication proposées aux élèves sont concrètes, simples et en adéquation avec l'univers des pré-adolescents. Elles permettent de présenter progressivement les structures et le vocabulaire dans des contextes variés, fonctionnels et ludiques.

Le livre de l'élève propose :

- une double-page de présentation d'un parcours et des annexes ;
- une double-page de présentation des jeux d'évasion ;
- un tableau des contenus détaillé ;
- une double-page d'ouverture intitulée « Sésame, ouvre-toi ! » ;
- six parcours d'apprentissage (Moi, À l'école, Ma famille, Chez moi, Le corps, Mes vacances) ;
- le quiz des talents ;
- la carte mentale de Nam présentée sur une double-page pour servir d'exemple aux élèves ;
- la grammaire visuelle.

Chaque parcours d'apprentissage comprend :

- 3 leçons présentées sur une double-page et permettant de travailler les 4 compétences (compréhension orale, compréhension écrite, production orale, production écrite). Chaque parcours propose également deux jeux de classe et deux activités optionnelles (« activité + ») dont au moins une vidéo (explication d'une percussion corporelle, clip, séance de bricolage, interview, dessin animé). Chaque leçon se termine par une rubrique intitulée « Souviens-toi ! » qui reprend, dans un premier temps, les actes de paroles vus durant la leçon (en lien avec le titre-question de la leçon) et, dans un deuxième temps, le lexique, la conjugaison et les nouveaux points de grammaire découverts à travers les dialogues, les activités ;
- une page « Je découvre » pour s'ouvrir sur le monde, comprendre et acquérir de nouvelles connaissances transversales. Chaque page propose aussi une « activité + » optionnelle ;
- une page « Mes projets » qui va permettre à l'élève de construire activement ses savoirs en interaction avec les autres élèves pour réaliser et présenter une production concrète ;
- un jeu d'évasion représentant, à la fois, l'univers d'une personnalité d'exception (Adolphe Sax, Marie Jackson, Reha Hutin, Antoni Gaudi, Naomi Osaka, Jules Verne) et une intelligence expérimentale (musicale, logico-mathématique, naturaliste, visuo-spatiale, kinesthésique, verbo-linguistique). Les élèves devront, selon les modalités que vous choisirez, résoudre six énigmes permettant un rebrassage des contenus des parcours. Chaque énigme permet de solliciter plus particulièrement une des six intelligences expérimentales. Chaque élève est invité à coopérer avec ses camarades (intelligence interpersonnelle) en mettant en œuvre ses propres talents (intelligence intrapersonnelle). Ces deux intelligences sont appelées « les intelligences sociales ».

Le cahier d'activités (80 pages)

Le cahier d'activités complète et renforce les apprentissages travaillés à partir du livre de l'élève en proposant un travail individuel réalisable en classe ou à la maison.

Vous y trouverez :

- les six parcours d'apprentissage (Moi, À l'école, Ma famille, Chez moi, Le corps, Mes vacances).

Chaque parcours d'apprentissage comprend :

– une double-page d'activités par leçon. Chaque compétence est renforcée (la compréhension orale, la compréhension écrite, la production écrite et la production orale). La rubrique « Entraîne-toi à parler » (production orale) offre la possibilité à l'élève de s'enregistrer et de s'autocorriger grâce à la consigne « Écoute pour vérifier ». La rubrique « Souviens-toi », qui prend appui sur un dessin humoristique, invite les élèves à émettre des hypothèses sur la signification du dessin, à écouter le dialogue qui l'accompagne et à le compléter. Une fois le dialogue complété, les élèves pourront le lire à voix haute et éventuellement s'enregistrer. À vous de décider votre degré d'exigence par rapport à cette activité. Elle a pour but de permettre aux enfants qui le désirent de s'entraîner à écrire et à lire en mettant le ton. Elle permet également la mémorisation des actes de parole.

– une double-page « Je révise » à l'issue de chaque parcours proposant une activité par compétence (« J'écoute et je comprends », « Je lis et je comprends », « Je parle », « J'écris »). Les activités sont présentées en contexte et prennent davantage appui sur des documents authentiques ou semi-authentiques afin d'amener les élèves à se préparer progressivement aux typologies d'activités des certifications françaises. Une rubrique « Et dans ta langue ou dans tes langues ? Comment on dit ? » permet de mettre en valeur la biographie langagière de chaque élève et la spécificité de certaines familles. Elle rappelle à l'élève qu'il n'est plus monolingue et que les langues peuvent se construire les unes avec les autres. Cela permet également de lever certains doutes lexicaux et d'éviter les traductions hâtives ou simplistes hors contexte.

- des annexes avec :

– un dictionnaire illustré de 192 mots. Chaque catégorie de mots est représentée par une couleur (noms masculins en bleu, féminins en orange, pluriels en vert, adjectifs bicolores, verbes en rouge avec une phrase permettant de lire le verbe dans une forme conjuguée).

Les élèves peuvent compléter leur dictionnaire au fur et à mesure des apprentissages en recopiant les mots ou en les écrivant dans une phrase. Les mots sont classés par ordre alphabétique afin de respecter la spécificité d'un dictionnaire et de rendre les élèves actifs ;

– une épreuve blanche de DELF Prim A1.1 qui respecte les contenus et les modalités de passation de l'examen officiel du ministère de l'Éducation nationale.

Le cahier entièrement corrigé se trouve sur le site collection de la méthode. Il peut être imprimé et photocopié. Vous pouvez distribuer aux élèves les activités corrigées afin qu'ils s'autocorrigent. À vous de voir si vous êtes prêt(e) à leur donner la correction le même jour où l'exercice est donné ou si vous préférez la leur présenter une fois l'exercice fait. Les deux fonctionnent en étant clair(e) sur ce que l'on attend des enfants. Un élève qui regarde directement la correction et s'en sert pour résoudre l'activité est aussi un enfant qui travaille.

Les fichiers audio

Les fichiers audio sont disponibles en streaming ou en téléchargement. Ils comprennent tous les enregistrements des activités du livre de l'élève et du cahier d'activités. Les transcriptions des fichiers audio sont disponibles gratuitement en téléchargement sur le site de la méthode.

Les vidéos

Les vidéos sont disponibles en streaming ou en téléchargement. Il s'agit de vidéos authentiques proposées dans le cadre des « Activités + ». Il y a au minimum une vidéo par parcours. Toutes les vidéos sont accompagnées d'exploitations présentes sous la rubrique « Activités + » de ce guide pédagogique. N'hésitez pas, si vous avez le droit à l'image, à filmer vos élèves à votre tour ou à créer des vidéos avec vos élèves et à nous les envoyer à travers le délégué pédagogique Hachette FLE de votre pays ! Ces vidéos seront publiées sur le site collection.

Le pack de 155 cartes images en couleurs

Les cartes images enrichissent la collection **Sésame**. Vous y trouverez un mode d'emploi. Elles sont téléchargeables gratuitement sur le site. Les cartes images, d'un format A4, sont pliables en deux avec d'un côté, le dessin, et de l'autre, la place nécessaire pour écrire le mot si vous le jugez nécessaire. Les cartes images sont pensées pour permettre la mise en place de jeux, de référents visuels, la correction de certaines activités du livre de l'élève.

Le pack numérique

Il comprend le manuel numérique élève et classe enrichi. Cette collection est aussi disponible en pack livre + version numérique. Chaque pack propose, dans votre manuel papier, une carte de téléchargement de sa version numérique. Cette offre est pensée pour vous permettre de préparer les cours plus facilement, d'animer la classe et d'assurer les cours à distance comme en présentiel.

Le guide pédagogique

Le guide pédagogique propose la mise en œuvre détaillée de chaque leçon sous la forme d'un itinéraire pédagogique simple, utilisant les différents composants mis à votre disposition pour répondre à votre situation d'enseignement et à votre programme. Il intègre une partie fichier ressources. Vous y trouverez les rubriques et les pages suivantes :

- a. Présentation de la méthode
- b. Exploitation

1 Présentation du parcours

- Nom du parcours, rappel du tableau des contenus.
- Liste des cartes images exploitées dans les leçons du parcours.
- Liste des mots travaillés dans le parcours, présents dans la rubrique « Mon dictionnaire » du cahier d'activités.
- Activités complémentaires également proposées dans le fichier ressources.
- Annexes associées au parcours.
- Contenu du fichier ressources.

2 Leçons

- Titre de la leçon, progression conseillée, objectifs de communication, mots clés, structures clés, prononciation quand cela se présente, intelligences sollicitées, matériel, liste des cartes images, liste des mots présents dans le dictionnaire, activités complémentaires, annexes.
- Une activité pour commencer la leçon (« Pour s'échauffer ») et une activité pour terminer la leçon (« Se dire au revoir »).
- Le déroulé des activités du livre et du cahier d'activités avec des conseils et des explications détaillées lorsque nécessaire.
- Une application numérique pour motiver les élèves à travers l'usage des nouvelles technologies.

3 Pages « Je découvre »

Des thèmes culturels et interculturels variés pour stimuler la curiosité des élèves, les accompagner dans la découverte de la diversité culturelle et leur permettre de s'ouvrir sur le monde.

- Un document authentique ou semi-authentique pour découvrir le sujet de la leçon.
- Des activités pour acquérir des connaissances.
- Une « activité + » pour prolonger la découverte.

Parcours 1 : Je découvre l'alphabet français, LE page 16

Parcours 2 : Je découvre la Francophonie, LE page 26

Parcours 3 : Je découvre les cinq sens en français, LE page 36

Parcours 4 : Je découvre la capitale de la France, LE page 46

Parcours 5 : Je découvre les jeux Paralympiques, LE page 56

Parcours 6 : Je découvre la géographie de la France métropolitaine, LE page 66

4 Pages « Projets »

À travers ces pages, les élèves sont invités à faire appel à leur créativité pour réaliser un projet et fabriquer quelque chose de concret seuls ou avec leurs camarades. L'objet fabriqué servira de support de production orale ou écrite. Ces pages permettent donc aux élèves de réinvestir certaines de leurs connaissances et de leurs compétences acquises durant le parcours ou depuis le début de leur apprentissage de la langue française. Les projets sont adaptés aux centres d'intérêts des élèves de 10-12 ans. Le matériel est facile à trouver. La mise en place des projets est facilitée par la page pensée tel un mode d'emploi et son texte prescriptif.

Parcours 1 : Ma boîte à outils, LE page 17 / Ma carte mentale, LE page 17

Parcours 2 : Mon mobile des goûts, LE page 27 / Mon mobile de l'emploi du temps idéal, LE page 27

Parcours 3 : Ma famille imaginaire, LE page 37 / Le jeu À qui est-ce ?, LE page 37

Parcours 4 : Nos objets dans tous les sens, LE page 47 / La maison de mes rêves, LE page 47

Parcours 5 : Notre chorégraphie de zumba, LE page 57 / Le trombinoscope des sportifs / sportives de la classe, LE page 57

Parcours 6 : Ma carte postale, LE page 67 / Mon itinéraire de voyage réel ou imaginaire, LE page 67

5 Jeux d'évasion

Au terme de chaque parcours, un jeu d'évasion coopératif entraîne la classe dans l'univers d'une personnalité d'exception et de l'intelligence qui lui a permis ou lui permet de se

distinguer. Sa photographie et son nom sont indiqués sur la double-page. La célébrité accueille les élèves et leur annonce leur mission. Il s'agit toujours de résoudre 6 énigmes pour obtenir une clé de couleur chaque fois différente. Ces énigmes font appel à différentes stratégies et « intelligences ». Elles vont mobiliser et tester les connaissances des élèves. À l'issue d'un temps donné d'environ 40 minutes, rappelé par la présence d'un chronomètre dans la salle, la personnalité révèle le code secret à l'un des personnages. Votre classe peut ainsi comparer ce code et le leur. En cas de succès, la clé de couleur symbolisant la réussite des élèves peut être offerte et affichée dans la salle de classe. Les 8 clés se trouvent en annexes du GP. Des aides vous sont proposées pour aider les élèves à résoudre chaque énigme sans leur dévoiler la réponse pour autant.

Parcours 1 : Salle Adolphe Sax, inventeur du saxophone, intelligence musicale, clé bleue.

Parcours 2 : Salle Marie Jackson, mathématicienne et ingénieure en aérospatiale, intelligence logico-mathématique, clé rose.

Parcours 3 : Salle Rea Hutin, protectrice des droits des animaux, intelligence naturaliste, clé verte.

Parcours 4 : Salle Antoni Gaudi, architecte espagnol, intelligence visuo-spatiale, clé rouge.

Parcours 5 : Salle Naomi Osaka, joueuse de tennis japonaise, intelligence kinesthésique, clé orange.

Parcours 6 : Salle Jules Verne, écrivain français, intelligence verbo-linguistique, clé violette.

6 Les activités complémentaires

a. Les jeux interactifs : 2 jeux par parcours avec la possibilité de jouer seul ou à plusieurs. Pour les collègues et les élèves ayant l'équipement nécessaire.

Parcours 1 : « Les indices » (Leçon 1) / « Les couleurs folles » (Leçon 3)

Parcours 2 : « Le rapido du matériel scolaire » (Leçon 1) / « Le nombre est bon » (Leçon 2)

Parcours 3 : « Les 5 familles » (Leçon 2) / « Le cri des animaux » (Leçon 3)

Parcours 4 : « Le compte est bon » (Leçon 1) / « Le cache-cache » (Leçon 2)

Parcours 5 : « Les pansements » (Leçon 2) / « La course » (Leçon 3)

Parcours 6 : « Le pendu des pays et des paysages » (Leçon 1) / « La lessive » (Leçon 3)

b. Les activités +

Les vidéos : 1 vidéo ou 2 vidéos par parcours avec des exploitations.

Pour les collègues et les élèves ayant l'équipement nécessaire.

- vidéo *Chante la chanson avec des percussions corporelles*. LE page 11
- vidéo *Regarde le clip de Philippe Katerine. Les enfants sont tristes ? Ils sont contents ?* LE page 16
- vidéo *Regarde l'interview d'Ilyana Et si tu étais ? Ilyana répond. Qu'est-ce qu'elle aime ?* LE page 25
- vidéo *Regarde le court-métrage Rhapsodie pour un Pot-au-feu et dis les membres de la famille*. LE page 32
- vidéo *Regarde le clip de la chanson Dans ma chambre d'Alain Le Lait et chante la chanson*. LE page 44
- vidéo *En groupe. Avec votre professeur(e), allez sur Internet et tapez dans la barre de recherche « chanson – sport – Soprano ». Regardez le clip. Qu'est-ce que c'est ? Où sont les personnages ? Qu'est-ce qu'ils font ?* LE page 55
- vidéo *En groupes. Regardez le dessin animé Indice 50. Quel temps il fait ? Qu'est-ce qu'ils portent comme vêtement ?* LE page 65

c. Les projets d'étapes : de mini-projets optionnels pouvant être réalisés en classe ou donnés comme devoir à la maison, activité de vacances.

Parcours 1 : Réalise et colorie ta rosace-toupie. Lance ta rosace-toupie et dis la couleur. LE page 14

Parcours 2 : À la maison. Prends en photo ton matériel scolaire, imprime et légende la photo. LE page 21 / En groupes. Réalisez un poster des mots que vous connaissez en français. LE page 26

Parcours 3 : Colle une photo de ton visage sur une feuille et légende ta photo. LE page 31 / Réalisez un panneau des animaux de la classe. LE page 35 / Réalise ton dessin des 5 sens et présente ton dessin à la classe. LE page 36

Parcours 4 : Dessine ta chambre sur une feuille et légende ton dessin. LE page 45 / Tu es à Paris pour la journée. Qu'est-ce que tu visites ? Tes camarades devinent le lieu. LE page 46

Parcours 5 : En groupes. Prenez des photos et légendez les photos avec une phrase. LE page 50 / Dessine-toi et légende les parties de ton corps. LE page 51 / En groupes. Avec votre professeur(e), préparez des activités sportives. Exemples : courir les yeux bandés avec un guide. Lancer une balle de la main gauche si tu es droitier ou le contraire. Faire une course en sac. LE page 56

Parcours 6 : En groupes. Apportez et présentez des cartes postales en classe. Classez et affichez les cartes postales par paysages. LE page 61 / Présente la carte géographique et la météo de ton pays, du pays de tes vacances ou de ton pays préféré. LE page 66

7 Fichier ressources

Les annexes : rubriques « Souviens-toi ! » du livre élève, vignettes du dictionnaire à découper...

Les jeux :

- **des jeux en autonomie** pour favoriser l'émergence de l'intelligence intrapersonnelle et permettre aux élèves de réinvestir leurs compétences et vous permettre éventuellement de différencier votre enseignement en ne proposant certaines activités qu'à une partie de vos élèves. Pensez à la phase de correction de ces activités afin que le français soit toujours utilisé. Proposez régulièrement aux enfants ayant fait une de ces activités de venir la présenter en français à leurs camarades ;
- **des jeux interactifs** pour permettre l'émergence de l'intelligence interpersonnelle et amener les élèves à parler entre eux en français grâce à une approche communicative et ludique ;
- **des jeux de classe** parmi les plus répandus dans les classes de français langue étrangère et qui fonctionnent avec des élèves de 10-12 ans ;
- **grammaire/conjugaison** pour proposer une observation réfléchie de la langue ;
- **faits culturels** pour célébrer en classe les principales fêtes francophones et comparer ces coutumes avec celles de leur pays de résidence ou d'accueil, voire les deux.

8 Évaluation

- Un test oral et un test écrit sont proposés par parcours.
- Les corrigés de ces tests sont également mis à disposition.
- La correction de l'épreuve blanche du DELF PRIM A1.1 est aussi fournie.
- Un passeport et un diplôme complètent ces premiers éléments.



Comment enseigner à des pré-adolescents

► I. 10 stratégies pour une gestion de classe efficace

1. Créer un lien positif avec ses élèves

Que ce soit en les accueillant à la porte lorsqu'ils entrent dans votre classe, en prêtant attention à leurs intérêts ou en les laissant personnaliser leur espace de travail, vous démontrez à vos élèves qu'ils sont importants et qu'ils sont respectés. Si vous avez un local ou un coin français, demandez aux élèves de décorer votre tableau d'affichage en début d'année. Affichez-y aussi des photos de vos groupes afin qu'ils se sentent chez eux dans votre local. Commencez le cours en leur souhaitant la bienvenue et en leur demandant s'ils vont bien, créez un environnement bienveillant. Un élève qui se sent accueilli, écouté et respecté sera plus motivé à respecter votre façon de fonctionner et vos règles de vie. Dans le cadre de la leçon « Sésame, ouvre-toi ! », nous vous proposons de créer un panneau des salutations. En début d'année, ils vous salueront puis, progressivement, un élève pourra prendre votre place et vous pourrez être la dernière personne à rentrer en classe.

Des vidéos existent sur Internet : tapez « saluer avant d'entrer en classe » dans la barre de recherche vidéo.

2. Marcher dans la classe

La proximité règle plusieurs problèmes de discipline. Marcher dans le local pendant que vous parlez ou donnez des consignes garde les élèves alertes. Ils vont tourner la tête ou même tout le corps pour vous suivre des yeux. Durant un temps de travail (seul ou en équipe), circuler entre les tables vous permet de voir si les élèves travaillent et forcera les plus bavards à avoir l'air de travailler lorsque vous arriverez à proximité. Si un élève dérange, vous approcher de lui ou vous placer à côté de sa chaise pour donner vos consignes suffira souvent pour qu'il arrête... sans même que vous ayez prononcé son nom.

3. Insister sur le droit à la parole

Lorsque vous élaborez vos règles de vie en début d'année, assurez-vous d'adresser le droit à la parole. Un enseignant qui a le droit à la parole ne devrait pas se faire interrompre par un élève. Si un élève choisit de parler lorsqu'il n'a pas le droit à la parole, arrêtez-vous, regardez-le et posez-lui la question suivante : « Qui a le droit à la parole ? » Habituellement, c'est suffisant pour qu'il se taise. N'oubliez pas de faire aussi respecter le droit à la parole des élèves.

Utilisez également le non verbal pour démontrer à un élève qu'il parle sans avoir le droit à la parole. Les élèves aiment poser des questions sans lever la main. Si un élève vous adresse la parole sans avoir levé la main, regardez-le, sans rien dire, et levez votre main (pour lui indiquer qu'il devait lever sa main avant de parler). Portez ensuite votre attention vers un autre élève qui a la main levée, pour finalement revenir au premier élève s'il a compris qu'il devait lever sa main.

Pensez à afficher les règles de vie de la classe à la vue de tous afin de pouvoir également les rappeler d'un simple geste du doigt.

4. Limiter les déplacements

Avec des pré-adolescents, une classe peut facilement devenir difficile à gérer si vous ne limitez pas leurs déplacements. Donnez-leur des règles précises. Pensez à les faire bouger

régulièrement dans le cadre des activités et de votre enseignement. Pensez à les faire travailler régulièrement en groupes afin qu'ils puissent également facilement socialiser. Si vous sentez vos élèves plus agités que de coutume, mettez une chanson et permettez-leur de se lever, de s'étirer et, pourquoi pas, de danser. Limitez cela à une minute trente.

5. Être conséquent

Les élèves doivent comprendre les règles de la classe. Faites-y référence souvent (affichez-les !). Ils doivent aussi comprendre quelle conséquence découle de leurs mauvais choix. Parlez-en et soyez constant(e). Chaque mauvais choix a sa conséquence et celle-ci est appliquée de façon constante, peu importe l'élève, à chaque fois qu'il se produit. Cela demande beaucoup de concentration et d'énergie de votre part, surtout en début d'année, mais ça en vaudra le coup une fois votre gestion de classe établie. Vous vous félicitez après quelques mois lorsque vos élèves seront respectueux.

Au lieu de toujours punir les élèves pour leurs mauvais choix, récompensez-les pour leurs bonnes actions. Félicitez-les régulièrement ! Pensez à mettre en place des systèmes de récompenses pertinents individuels et collectifs.

6. Communiquer avec les parents

Une communication ouverte entre l'école et la maison est essentielle. Établissez un premier contact le plus tôt possible, que ce soit à une soirée d'information ou dans une lettre de bienvenue. Communiquez avec eux lorsqu'il y a un problème ou lorsque vous avez des inquiétudes. Un parent doit être prévenu si son enfant manque de respect en classe ou s'il peine à réaliser ses devoirs. Communiquez avec les parents de façon régulière, en faisant l'effort de souligner les bonnes choses. Les élèves vous verront comme un allié.

7. Donner des consignes claires

Avant de mettre les élèves à la tâche, assurez-vous que vos consignes soient claires. Écrivez-les au tableau (numérotez-les, utilisez des couleurs mais de manière modérée). Affichez les référentiels qu'ils peuvent utiliser pour avoir plus d'information à l'écran ou à l'aide d'un aimant sur le tableau. Ils pourront les retrouver plus facilement dans leur cartable. Si vous avez oublié de donner une consigne et que vous voulez interrompre leur temps de travail, assurez-vous d'avoir le silence et l'attention de tous avant de parler. Sinon, vos propos risquent d'être compris seulement par quelques-uns.

Au lieu de lever la voix ou d'éteindre les lumières lorsque vous voulez leur attention une fois qu'ils travaillent en équipes, utilisez la phrase du silence : Si tu m'entends, lève la main en silence.

8. Utiliser une minuterie

Pour être engagé et rester à la tâche, un élève doit connaître les deux choses suivantes :

1. Qu'est-ce que je dois faire ?
2. Combien de temps ai-je pour le faire ?

Une fois vos consignes données et inscrites au tableau, affichez une minuterie à l'écran ou utilisez un sablier pour délimiter le temps de travail. Cette méthode est particulièrement efficace lors des travaux d'équipe et des jeux d'évasion. Les élèves ont plus de chances d'avoir un produit final s'ils ont reçu une contrainte de temps. Sans contrainte, ils risquent



Comment enseigner à des pré-adolescents

de socialiser et votre travail, aussi intéressant qu'il soit, passera au deuxième plan.

Vous pouvez mesurer le temps de travail en chansons au lieu de minutes : « Vous avez deux chansons pour corriger votre travail ». N'en abusez pas trop non plus, la musique pour certains est une distraction qui fait aussi augmenter le volume du bruit dans la classe.

9. Aménager la classe selon votre style d'enseignement et vos besoins

Il n'y a rien de mal à placer les pupitres de façon plus traditionnelle le temps d'apprendre à connaître vos élèves. Des pupitres collés deux par deux ou même placés en rangées aideront les élèves à éviter les distractions, à être plus attentifs durant les consignes et à rester concentrés durant les tâches individuelles. Les meubles peuvent facilement être déplacés temporairement pour une activité de groupe. L'aménagement de la classe n'empêche pas les activités pédagogiques qui peuvent y avoir lieu.

Optez pour un aménagement plus flexible après quelques semaines ou mois, lorsque les élèves comprendront mieux vos normes de fonctionnement ou lors d'activités spéciales durant l'année.

C'est aussi une bonne idée d'assigner des places. Celles-ci peuvent changer chaque mois si vous le voulez. Toutefois, un pré-adolescent sociable doit comprendre que choisir son espace de travail est un privilège. Le but premier de la salle de classe est l'apprentissage. C'est le rôle de l'enseignant de choisir un plan de classe qui facilitera la concentration et favorisera l'apprentissage de ses élèves. S'asseoir avec son ami n'est pas toujours le meilleur choix. En ayant des places assignées, vous assurerez aussi un meilleur suivi avec vos remplaçants lors d'une absence (pensez à l'afficher). Vous pourrez aussi utiliser le choix de sa place comme récompense durant l'année (journées spéciales, fin de mois, activités en équipes, etc.). N'hésitez pas à laisser faire parfois le hasard en proposant aux élèves, par exemple, à l'issue du parcours 2 de la méthode, de choisir une forme et une couleur avant d'entrer dans la classe. L'élève doit nommer la forme et la couleur qu'il a tirées au sort, puis chercher le pupitre sur lequel vous avez placé la même forme de la même couleur.

10. Planifier les débuts et les fins de cours

Lorsqu'un élève entre dans la classe, il doit savoir ce qu'il fera durant la période grâce au programme du jour. Il saura aussi ce qu'il doit faire si vous écrivez la consigne au tableau. Cette consigne doit être assez simple, demandant aux élèves de sortir une feuille, d'aller chercher leur tablette ou même de continuer un travail déjà entamé. Cette pratique fait en sorte que le cours commence par lui-même, sans que vous ayez eu à demander à vos élèves de se taire. Cela se transformera rapidement en rituel.

Ayez aussi des activités pour vos élèves lorsqu'ils finissent un travail, sinon, certains se feront un plaisir de déranger les autres. Utilisez par exemple les activités en autonomie du fichier ressources (mots croisés, sudoku, dessin, énigmes, etc.). Encouragez aussi les élèves à s'avancer dans leurs devoirs s'ils travaillent en autonomie dans le cahier d'activités. Pensez à arrêter toute activité 5 minutes avant la fin du cours afin de soigner ce temps de prise de congé. Profitez-en pour rappeler ou faire rappeler aux élèves ce qui a été fait. Félicitez-les pour leur travail s'il y a lieu. Donnez-leur rendez-vous pour le cours suivant. Distribuez-leur la note « travail à la maison » si vous avez prévu de leur donner des devoirs. Mettez en place l'activité « Se dire au revoir » proposée dans ce guide.

► II. Organiser la rentrée

Une nouvelle méthode : **Sésame**

Prenez connaissance en amont de la méthode grâce à la partie « Présentation de la méthode » de ce guide. Observez et analysez les tableaux des contenus afin d'anticiper vos besoins éventuels d'adaptation de la méthode si vous avez un programme imposé par votre institution. Prenez-soin de découvrir l'univers visuel et sonore de la méthode (des extraits sont proposés sur le site hachettefle.fr).

Une progression adaptée à votre contexte

Décidez comment vous allez organiser l'utilisation de la méthode durant l'année scolaire suivant le nombre d'heures dont vous disposez et le programme auquel vous devez vous soumettre (oral/écrit). Voyez si vous travaillerez le cahier d'activités en classe ou si vous l'utiliserez comme un cahier de devoir à faire régulièrement à la maison. Pensez dans les deux cas à prévoir du temps pour certaines corrections à faire avec l'ensemble de la classe.

Si cela vous est possible :

> Aménager la classe.

- Choisir entre une organisation classique mais permettant aisément des modifications lorsque nécessaire ou regrouper les tables des élèves (groupe de 4) afin de faciliter les interactions, le travail collaboratif et la réalisation des projets.
- Afficher les règles de la classe à la vue de tous ou prévoir l'endroit où elles seront affichées si elles sont construites avec les élèves.
- Prévoir un espace où regrouper les élèves devant le tableau. Il peut être matérialisé par un cercle suffisamment grand préalablement dessiné sur lequel vous aurez collé un morceau de gros scotch. Ce cercle vous permettra d'organiser des regroupements, de proposer des jeux à l'intérieur et à l'extérieur du cercle, de faire regarder les élèves vers l'intérieur ou vers l'extérieur du cercle.
- Prévoir un espace où tendre une corde ou un fil de laine à la hauteur des yeux des élèves, sous le tableau par exemple. Ce fil vous permettra d'y accrocher des dessins, des cartes images et de mettre en œuvre différentes activités.
- Prévoir des espaces d'affichage situés à différentes hauteurs en adéquation avec leur utilisation.
- Préparer éventuellement les portraits des personnages de la méthode, les plastifier et les afficher sur les murs de la classe.
- Décorer la porte d'entrée de votre local si vous en avez un avec des images de la France, du monde francophone, des personnages de Sésame, des mots de bienvenue...

> Fabriquer des supports.

- Fabriquer les jeux dont vous aurez besoin (jeu de dés, dominos...). Ne pas hésiter à les agrandir (format A3).
- Fabriquer les projets afin de permettre aux élèves de visualiser ce que vous attendez d'eux.



Comment enseigner à des pré-adolescents

> Prévoir le matériel.

- Un ballon ou un dé pour certains jeux.
- Un tambourin pour des jeux rythmiques.
- Un sac en papier à surprise, une boîte en carton ou une valise desquelles vous ou les élèves sortirez des jeux, des images, des objets.
- Quatre sacs en papier ou quatre cartons peints ou de couleur (bleu, orange, vert, rouge) pour les activités d'étude de la langue.
- Une fausse boîte aux lettres réalisée à partir d'une boîte à chaussures.
- Une fausse télévision réalisée à partir d'un grand carton.

> Lister le matériel nécessaire à vos élèves (à demander aux parents ou à l'institution).

- Un crayon.
- Une gomme (éventuellement une pour deux).
- Des ciseaux à bout rond (penser aux gauchers).
- Un bâton de colle.
- Des crayons de couleur.
- Une trousse.
- Une pochette ou un classeur sans intercalaires pour que les élèves puissent y ranger leurs fiches d'activités complémentaires ou de différenciation, leurs tests, leur portfolio, des photos de moments vécus dans la classe, des cartes postales...
- Une grosse boîte d'allumettes pour le projet « Ma boîte à outils », le matériel nécessaire aux autres projets pourra être demandé au fur et à mesure.

> Prévoir une fête de fin d'année scolaire dès la rentrée.

Choisir au fur et à mesure de l'année les chansons, les poésies, les dialogues et les saynètes à faire répéter aux élèves et à soigner particulièrement. Ce peut être également des enregistrements ou des films pré-enregistrés. Garder certains projets pour une exposition. Penser à rendre les expositions interactives en prévoyant des questionnaires pour les visiteurs (simples bulles avec des questions affichées près des objets, dessins exposés ou questionnaire papier, voire électronique).

> Organiser une réunion avec les parents d'élèves.

- Présenter la méthode Sésame.
- Expliquer la démarche pédagogique.
- Expliquer les critères et modalités d'évaluation, ce qu'est un portfolio si vous comptez l'utiliser.
- Inviter les parents à présenter le cours de français à leurs enfants dans leur langue maternelle et à leur expliquer en quoi ce cours est important.

Prévoir la durée et l'organisation des séances

Sésame 1 propose un apprentissage qui peut varier de 30 à 50 heures de français. Le guide pédagogique ne précise pas la durée de chaque activité car celle-ci dépend de votre contexte d'enseignement, du nombre d'élèves, de leur âge, de leur degré d'autonomie, de l'homogénéité du groupe classe, de leurs compétences en matière de lecture-écriture dans leur langue d'enseignement, de leur connaissance ou non de l'alphabet latin, de votre programme. Toutefois, de manière générale, une leçon peut être traitée en deux heures de cours de 50 minutes.

> Organisation d'une séance

- Accueil des élèves :
 - activités d'échauffement, rituel, appel, responsabilités, distribution du matériel...
- Mise en situation :
 - réactivation de manière ludique et motivante des apprentissages précédents ;
 - réactivation des prérequis nécessaires aux nouveaux apprentissages.
- Enchaînement des activités avec, pour chaque activité :
 - présentation de la tâche ;
 - expérimentation collective, en binômes ou individuelle ;
 - mise en commun, correction-évaluation-synthèse.
- Prise de congé :
 - activité de réinvestissement ;
 - rangement ;
 - retour au calme ;
 - activité « Au revoir ! ».
- Mise en œuvre les premiers jours de classe : c'est le moment des premiers contacts. Il est important de veiller à l'ambiance de la classe, au statut de la langue cible, à l'explication des règles, des attentes...

> Voici quelques propositions :

- prendre le temps de faire connaissance avec les nouveaux élèves ;
- mettre en place des activités ludiques comme le jeu du crayon qui tourne (LE page 11), jouer au Memory des élèves (avec leur photo)...
- faire l'appel. Au cours des premières leçons, les élèves apprendront à dire « présent », « présente » et à nommer les absents, dire comment ils vont et émettre des hypothèses sur l'absence d'un camarade (« Il est malade ? »). À partir de l'unité 2, les élèves pourront prendre une carte image avant de s'asseoir et la nommer à l'appel de leur prénom (un crayon rouge, une gomme bleue...) ;
- indiquer, grâce à la roue des jours de la semaine, les jours de français ;
- présenter le matériel à apporter pour venir en classe de français ;
- jouer avec le matériel de classe pour le mémoriser ;
- présenter les personnages de la méthode ;
- remettre de manière solennelle le livre et le cahier d'activités et les feuilleter avec les élèves ;
- les inviter à compléter les pages de garde du cahier d'activités ;
- les inviter à dire les mots qu'ils connaissent en français, éventuellement les enregistrer pour confectionner un album sonore de la classe, prendre la classe en photo... ;
- encourager quelques élèves à accepter des responsabilités au sein de la classe, veiller à la relève de ces élèves au cours de l'année. Lorsque cela est possible, utiliser des noms de métiers pour symboliser ces responsabilités (le jardinier, l'éboueur, le bibliothécaire, le policier...).

	Communication	Lexique	Grammaire
LEÇON 1 Comment tu t'appelles ? Tu as quel âge ?	<ul style="list-style-type: none">• Saluer et prendre congé• Demander et dire comment on s'appelle• Demander et dire l'âge	<ul style="list-style-type: none">• les salutations• les nombres de 0 à 12	<ul style="list-style-type: none">• s'appeler (je, tu, il/elle, on, ils/elles)• avoir (je, tu, il/elle, on, ils/elles) + âge
LEÇON 2 Comment ça va ?	<ul style="list-style-type: none">• Demander et dire comment ça va	<ul style="list-style-type: none">• les émotions	<ul style="list-style-type: none">• être (je, tu, il/elle, on, ils/elles) + <i>adjectif</i>• ne... pas
LEÇON 3 C'est de quelle couleur ? C'est quelle forme ?	<ul style="list-style-type: none">• Demander et dire la couleur• Demander et dire la forme	<ul style="list-style-type: none">• les couleurs• les formes	<ul style="list-style-type: none">• C'est + <i>nom</i>

Prononciation	Culture	Mes projets
<ul style="list-style-type: none">• Reconnaître la prosodie des questions	<ul style="list-style-type: none">• Je découvre l'alphabet	<ul style="list-style-type: none">• Ma boîte à outils• Ma carte mentale

Liste des cartes images

- Les 8 personnages avec leurs tee-shirts et leurs émotions :
 1. Nam content
 2. Nadia contente
 3. Fleur fatiguée
 4. Carlos fâché
 5. Fatou triste en lisant un livre
 6. Jules en forme avec ses haltères
 7. Mélodie contente
 8. Tibor malade
- Les verbes :
 9. Avoir – 10. Être – 11. Jouer – 12. Montrer – 13. Écouter – 14. Regarder

Liste des mots présents dans la rubrique « Mon dictionnaire » du cahier d'activités (pp. 52 à 63)

avoir – blanc/blanche – bleu/bleue – une boîte – être – gris/grise – jaune/jaune – marron/marron – noir/noire – orange/orange – rose/rose – rouge/rouge – vert/verte – violet/violette

Activités complémentaires

à retrouver également sur sesame.hachettefle.fr

- Exercices corrigés du cahier d'activités
- Fiches élève et enseignant de l'activité + vidéo « Je découvre » – Philippe Katherine, *Les derniers seront toujours les premiers*, 2010
- Exercices et jeux de grammaire du Parcours 1

Annexes 1 à 15

à retrouver également sur sesame.hachettefle.fr

- Annexe 1 Chanson *Salut !* Partition corporelle
- Annexe 2 Visuels pour identifier une question
- Annexe 3 « Souviens-toi ! » de la leçon 1
- Annexe 4 Étiquettes (activité 7 p. 13)
- Annexe 5 « Souviens-toi ! » de la leçon 2
- Annexe 6 Mode d'emploi pour réaliser ta rosace-toupie
- Annexe 7 Dominos de l'activité bonus « Les dominos »
- Annexe 8 Pictogrammes Vrai et Faux
- Annexe 9 « Souviens-toi ! » de la leçon 3
- Annexe 10 Je découvre l'alphabet : dessins du bonbon, du livre, du poisson et du xylophone
- Annexe 11 Branche bleue de la carte mentale
- Annexe 12 Jeu d'évasion – Feuille de route
- Annexe 13 Jeu d'évasion 1 – Dessin de l'énigme 1
- Annexe 14 Jeu d'évasion 1 – Tableau de l'énigme 4
- Annexe 15 Jeu d'évasion 1 – Clé bleue

Contenu du fichier ressources

à retrouver sur sesame.hachettefle.fr

- Activités complémentaires
- Annexes
- Jeux :
 - le futoshiki des nombres de 8 à 12 ;
 - le sudoku des émotions ;
 - le jeu A/B des formes ;
 - la salière des personnages.
- Évaluation



Présentation de la leçon 1

Nom du parcours

Moi

Progression conseillée

1. LE : activité 1
2. CA : activité 1
3. LE : activités 2, 3, 4 et 5
4. *Activité bonus* : jeu « La bande des nombres »
5. CA : activités 2 et 3
6. *Activité +*
7. LE : activité 6
8. CA : activité 4
9. LE : activités 7, 8 et 9
10. CA : activité « Souviens-toi ! »

Objectifs de communication

Être capable de poser les questions « Comment tu t'appelles ? », « Tu as quel âge ? » et d'y répondre.

- Saluer et prendre congé.
- Demander et dire comment on s'appelle.
 - Bonjour, comment tu t'appelles ?
 - Je m'appelle Mélodie.
 - Au revoir Mélodie !
- Demander et dire l'âge.
 - Tu as quel âge ?
 - J'ai 11 ans. Et toi ?
 - Moi aussi, j'ai 11 ans.

Mots clés

- Bonjour – Salut – Au revoir.
- Les nombres de 0 à 12.
- Les verbes « s'appeler » et « avoir » au présent de l'indicatif (je, tu, il/elle, on, ils/elles).

Structures clés

- Je m'appelle...
- J'ai... ans.

Prononciation

Écoute puis reproduction de mots isolés, d'expressions et de paroles de chansons ; reconnaissance du ton interrogatif (↗).

Intelligences sollicitées

Intrapersonnelle, interpersonnelle, kinesthésique, musicale, verbo-linguistique, visuo-spatiale, logico-mathématique.

Matériel

- Livre de l'élève pp. 10 et 11.
- Cahier d'activités pp. 4 et 5.
- Papier blanc.
- Ardoises.

Liste des cartes images

- Les 8 personnages avec leurs tee-shirts et leurs émotions :
 1. Nam content
 2. Nadia contente
 3. Fleur fatiguée
 4. Carlos fâché
 5. Fatou triste en lisant un livre
 6. Jules en forme avec ses haltères
 7. Mélodie contente
 8. Tibor malade
- Le verbe :
 9. Avoir

Pour s'échauffer

Saisissez dans un moteur de recherche ou directement sur YouTube le mot clé « AFÉAO ». Cliquez sur le lien de cette chaîne YouTube et saisissez dans la barre de recherche le titre de la vidéo suivant « Échauffements (9 sur 30) ».

Regardez cette vidéo (à partir de 1 minute 07 jusqu'à 9 min 18). Elle vous donne des idées d'exercices à réaliser avec vos élèves. Il vous est également

possible de la montrer à vos élèves afin qu'ils reproduisent les exercices.

Mettez les élèves en cercle.

Demandez-leur de prononcer une voyelle en exprimant une des émotions de cette voyelle. Demandez-leur, par exemple, de prononcer la voyelle A de manière étonnée, ou encore la voyelle I en exprimant le dégoût.

Livre de l'élève

Activité 1 p. 10



Consigne > Regarde les dessins, écoute les enfants de l'école Jules Verne et montre.

Transcription

1. Bonjour, je m'appelle Carlos. J'ai 12 ans.
2. Bonjour, je m'appelle Nam. J'ai 10 ans.
3. Bonjour, je m'appelle Nadia. J'ai 10 ans.
4. Salut, je m'appelle Tibor. J'ai 11 ans.
5. Salut, je m'appelle Mélodie. J'ai 11 ans.
6. Salut, je m'appelle Fleur. J'ai 12 ans.
7. Bonjour, je m'appelle Jules. J'ai 11 ans.
8. Salut, je m'appelle Fatou. J'ai 12 ans.

Préparez les cartes images des personnages de la méthode. Montrez la première carte image et nommez le personnage très distinctivement. Montrez une deuxième carte image de la même façon, puis une troisième et ainsi de suite. Montrez une deuxième fois les cartes images dans le même ordre mais plus rapidement, puis une troisième fois en changeant l'ordre des personnages mais toujours rapidement. Vous pouvez également, pour la correction de cette activité, disposer les cartes images au tableau face cachée en respectant la disposition du livre. Une fois le personnage repéré sur le livre, retournez la carte image correspondante et écrivez dessous le prénom de l'enfant de la méthode. Laissez les cartes images affichées au tableau car vous en aurez besoin pour l'activité 3.

Activité 2 p. 10



Consigne > Regarde les dessins, écoute les enfants et dis le numéro.

Transcription et corrigés

- Salut, je m'appelle Fleur. J'ai 12 ans. Montre-moi. Oui, très bien ! C'est moi Fleur ! C'est quel dessin ? Dessin 6
- Salut, je m'appelle Tibor. J'ai 11 ans. Montre-moi. Oui, super ! C'est moi Tibor ! C'est quel dessin ? Dessin 4
- Salut, je m'appelle Mélodie. Moi aussi, j'ai 11 ans. Montre-moi. Oui, bravo ! C'est moi Mélodie ! C'est quel dessin ? Dessin 5
- Salut, je m'appelle Fatou. J'ai 12 ans. Montre-moi. Oui, excellent ! C'est moi Fatou ! C'est quel dessin ? Dessin 8
- Bonjour, je m'appelle Jules. J'ai 11 ans. C'est quel dessin ? Dessin 7
- Bonjour, je m'appelle Nam. J'ai 10 ans.

C'est quel dessin ? Dessin 2

– Salut, je m'appelle Carlos. J'ai 12 ans.

C'est quel dessin ? Dessin 1

– Bonjour, je m'appelle Nadia. J'ai 10 ans.

C'est quel dessin ? Dessin 3

Distribuez aux élèves des jetons ou des morceaux de papier préalablement préparés. Demandez aux élèves, après chaque phrase, de mettre un jeton ou un morceau de papier sur le personnage qui est décrit. En parallèle, disposez les cartes images des personnages au tableau et, lors de la correction, placez une feuille A4 sur le personnage décrit en fonction de la phrase dite. Demandez à un élève de dire le numéro correspondant.

Vos élèves disposent d'ardoises ? Demandez-leur d'écrire le numéro sur l'ardoise, puis de la montrer à votre signal. Un élève différent dit la réponse à voix haute pour chaque personnage.

Vos élèves ne disposent pas d'ardoises ? Demandez-leur de faire le numéro avec leurs doigts sous leur table, puis de le montrer à votre signal. Un élève différent dit la réponse à voix haute pour chaque personnage.

Activité bonus

La bande des nombres

Créez les cartes images des nombres de 0 à 12 en écrivant chacun d'eux sur une feuille de format A5. Puis alignez ces cartes images au sol.

Répétez de nombreuses fois les noms des nombres en montrant la bande au sol.

Faites deux équipes.

Placez un élève à droite des nombres et un élève à gauche des nombres.

Dites un nombre. Les deux élèves doivent courir et se mettre juste à côté du nombre cité.

Activité 3 p. 10



Consigne > Regarde les numéros, écoute les phrases et réponds.

Transcription

1. Il a 12 ans. Comment il s'appelle ? Il s'appelle Carlos ? Il s'appelle Jules ?
3. Elle a 10 ans. Comment elle s'appelle ? Elle s'appelle Nadia ? Elle s'appelle Fleur ?
2. Il a 10 ans. Comment il s'appelle ? Il s'appelle Carlos ? Il s'appelle Nam ?
5. Elle a 11 ans. Comment elle s'appelle ? Elle s'appelle Mélodie ? Elle s'appelle Fleur ?
4. et 7. Ils ont 11 ans. Comment ils s'appellent ?

Ils s'appellent Tibor et Jules ? Ils s'appellent Jules et Nam ?

6. et 8. Elles ont 12 ans. Comment elles s'appellent ? Elles s'appellent Mélodie et Nadia ? Elles s'appellent Fleur et Fatou ?

Corrigés

1. Il s'appelle Carlos.
3. Elle s'appelle Nadia.
2. Il s'appelle Nam.
5. Elle s'appelle Mélodie.
4. et 7. Ils s'appellent Tibor et Jules.
6. et 8. Elles s'appellent Fleur et Fatou.

Pour la correction de cette activité, utilisez les cartes images des personnages affichées au tableau. Demandez aux élèves d'aller au tableau pour écrire à côté de chaque personnage le chiffre correspondant à son âge.

Activité 4 p. 10



Consigne > Écoute les phrases, montre les enfants et réponds.

Transcription

*Les filles s'appellent Nadia, Mélodie, Fleur et Fatou. Elles ont 10, 11 et 12 ans. Montre les filles.
Les garçons s'appellent Nam, Jules, Tibor et Carlos. Ils ont 10, 11 et 12 ans. Montre les garçons.
Et dans ta classe ? Comment s'appellent les filles ? Elles ont quel âge ? Comment s'appellent les garçons ? Ils ont quel âge ?*

Conseil : positionnez au tableau la carte image correspondant au verbe «avoir» afin que les élèves comprennent qu'il faut utiliser ce verbe et non le verbe «être».

Dans un premier temps, faites écouter les phrases et demandez aux élèves de montrer les enfants selon leur genre : les filles et les garçons. Vous pouvez également utiliser des jetons ou des morceaux de papier bleu et orange et demander aux élèves de mettre les jetons orange sur les dessins des filles et les jetons bleus sur les dessins des garçons. Dans ce cas, préférez un travail par paire. Faites remarquer aux élèves que les numéros correspondant à chaque personnage sont déjà bleus pour les garçons et orange pour les filles. Il s'agit d'une aide visuelle pour que les enfants sachent que, lorsqu'ils voient la pastille bleue, ils doivent dire «Il», et que lorsqu'ils voient la pastille orange, ils doivent dire «Elle». Affichez dans la classe, à gauche du tableau, une feuille bleue format A4 et à droite du tableau une

feuille orange format A4. Lorsqu'un élève confondra «Il» et «Elle», il suffira de lui montrer la feuille pour qu'il s'auto-corrige.

Dans un deuxième temps, les élèves devront se concentrer sur leur classe. Pour réaliser cette activité, vous pouvez utiliser des post-it de deux couleurs différentes : une pour les filles et une pour les garçons. Les élèves doivent écrire leur prénom sur un des post-it en faisant attention à la couleur. Tracez un tableau comprenant autant de cases qu'il y a d'âges dans la classe, par exemple :

9	10	11	12

Demandez ensuite aux élèves de placer leur post-it dans la bonne case du tableau, puis de répondre à la question de l'enregistrement à l'oral : *Et dans ta classe ? Comment s'appellent les filles ? Elles ont quel âge ? Comment s'appellent les garçons ? Ils ont quel âge ?*

Pour aller plus loin

- Vous pouvez également utiliser le tableau pour poser des questions telles que : «Combien de filles ont 10 ans?», «Combien de garçons ont 11 ans?».
- Vous pouvez réaliser un audio, une petite vidéo ou un article de journal de présentation de la classe pour les parents. Vous pouvez confier cette tâche à plusieurs élèves de la classe pour constituer le journal de classe (radiophonique, télévisée ou de presse). Si vous ne pouvez pas faire participer les élèves par manque de temps, vous pouvez le réaliser pour eux afin de constituer progressivement un portfolio collectif de la classe.

Activité 5 p. 11



Consigne > Écoute et chante la chanson «Salut!»

Transcription

*Salut, je m'appelle Jules.
Il s'appelle Nam.
Bonjour, je m'appelle Nadia.
Elle s'appelle Fatou.
Et toi, comment tu t'appelles ?
Je m'appelle Mélodie.
Au revoir les filles.
Au revoir les garçons.
Finie la chanson !*

- Faites répéter le texte phrase par phrase. Écrivez les prénoms des enfants de la chanson au tableau (aide mnémotechnique) en séparant les syllabes sans expliquer pourquoi.

- Nam
- Jules
- Na/dia
- Fa/tou
- Mé/lo/die


















































- Distribuez les cartes images des personnages et demandez aux élèves de venir les placer au-dessus de chaque prénom.
- Demandez à un garçon de la classe d'entourer les filles. (Nadia, Fatou, Mélodie)
- Demandez à une fille de la classe d'entourer les garçons. (Nam, Jules)
- Demandez à la classe quel garçon manque. (Tibor)
- Montrez la carte image.

Activité + vidéo p. 11

Faites visionner la vidéo en entier. Expliquez aux élèves qu'ils vont apprendre la chanson et les percussions corporelles qui y sont associées. Posez quelques questions au sujet de Gabriel : « C'est un garçon ou une fille ? », « Quel est son prénom ? », « Il est français ? ». Montrez où se trouve la Belgique sur une carte de l'Europe. Gabriel est belge germanophone. Sa langue maternelle est l'allemand.

- Travaillez avec les élèves les différentes percussions :
 - taper sur les cuisses une main après l'autre ;
 - claquer des doigts une main après l'autre ;
 - taper dans les mains ;
 - taper au niveau du cœur ;
 - taper du pied l'un après l'autre.
- Faites visionner à nouveau la vidéo de Gabriel jusqu'au moment où il explique les gestes. Demandez aux élèves de chanter et jouer les percussions en même temps que Gabriel. En fonction du groupe classe, vous pouvez répéter cette étape autant de fois que nécessaire. Continuez de travailler les autres phrases en vous appuyant sur la vidéo.
- Une fois le texte travaillé avec la vidéo de Gabriel, introduisez la partition gestuelle. Présentez la première phrase. Montrez aux élèves comment mettre en œuvre les percussions de la première phrase et demandez-leur de reproduire les percussions. Faites-leur remarquer que :
 - nous tapons au niveau du cœur (Je, Il, Elle, Tu) ;
 - nous tapons sur les cuisses les salutations (Bonjour, Salut, Au revoir) ;
 - nous claquons des doigts le verbe « s'appeler » ;
 - nous tapons dans les mains les prénoms et les mots « filles » et « garçons » ;
 - la dernière phrase est une exception pour permettre une fluidité des gestes.

- Faites visionner à nouveau la vidéo en invitant les élèves à suivre la partition corporelle (**annexe 1**) afin qu'ils comprennent son utilité. Passez ensuite plusieurs fois la vidéo et laissez les élèves s'entraîner en même temps avec la partition jusqu'à ce qu'ils maîtrisent la chanson.

Sa 	lut 	je 	m'ap 	pelle 	Jules. 	
Il 	s'ap 	pelle 	Nam. 			
Bon 	jour 	je 	m'ap 	pelle 	Na 	Dia. 
Elle 	s'ap 	pelle 	Fa 	tou. 		
Et 	toi, 	com 	ment 	tu 	t'ap 	pelles ? 
Je 	m'ap 	pelle 	Mé 	lo 	die. 	
Au 	re 	voir 	les 	filles. 		
Au 	re 	voir 	les 	gar 	çons. 	
Fi 	nie 	la 	chan 	son ! 		

- Une fois la chanson connue, demandez aux élèves de scander les syllabes de leurs propres prénoms. Construisez un tableau où apparaîtront les prénoms des élèves de la classe en fonction du nombre de syllabes. Faites remplacer les prénoms des enfants de la chanson par les prénoms des élèves de la classe en fonction du nombre de syllabes.

Exemple : Salut, je m'appelle Ben. Il s'appelle Joe.

Vous pouvez également faire des groupes d'élèves comprenant deux prénoms d'une syllabe, deux prénoms de deux syllabes et un prénom de trois syllabes. Si un élève a un prénom composé de quatre syllabes, vous pouvez le mettre au niveau de Mélodie en tapant quatre fois dans ses mains au lieu de trois. Vous pouvez également jouer avec le texte et le modifier. Par exemple, au lieu de dire « Salut, je m'appelle Jules », vous pouvez demander au groupe

de chanter « Salut, tu t'appelles Ben. » et l'élève Ben peut sauter pour montrer que c'est de lui que l'on parle. Lorsque les élèves maîtrisent les paroles et les percussions, vous pouvez présenter cette chanson lors d'une chorale d'école ou encore filmer la prestation et éventuellement ajouter des percussions (tambourin, triangle, maracas, etc.), une musique de fond (il existe des musiques libres de droit sur Internet), etc.

Vous pouvez envoyer la vidéo aux parents d'élèves pour qu'ils sachent ce que leurs enfants font en classe de français. Vous pouvez utiliser la vidéo, la bande audio ou des captures d'écrans pour enrichir le portfolio collectif de la classe.

Activité 6 p. 11



Le crayon qui tourne

Consignes > Avec ta classe, en cercle.

a. Tu es au milieu du cercle. Fais tourner ton crayon sur le sol.

b. Dis comment s'appelle ton/ta camarade montré(e) par le crayon. Tu ne sais pas ? C'est perdu. Ton/Ta camarade prend ta place et anime le jeu.

Les élèves doivent former un cercle et s'asseoir sur le sol. Un crayon est posé sur le sol. Un des élèves va au milieu du cercle et fait tourner le crayon sur le sol. Il doit dire le prénom du camarade montré par le crayon en formulant une phrase telle que « Il/Elle s'appelle... ». S'il n'arrive pas à formuler la phrase ou s'il se trompe de prénom, il doit échanger sa place avec un autre élève. Le nouvel élève anime donc le jeu.

Si le groupe classe est trop important, vous pouvez faire deux cercles afin que les élèves participent davantage à l'oral. Vous pouvez aussi introduire une nouvelle règle : si l'animateur du groupe A perd la partie, il doit échanger sa place avec quelqu'un du groupe B. Ceci permettra un brassage des élèves.

Variante : l'enfant montré par le crayon dit comment s'appelle le/la camarade à sa gauche. S'il ne sait pas, il anime le jeu.

Activité 7 p. 11

Consigne > Lis les phrases, regarde les enfants p. 10 et dis les numéros correspondants.

Corrigés

Bonjour, je m'appelle Nadia, j'ai 10 ans. → Numéro 3.

Salut, je m'appelle Fatou, j'ai 12 ans. → Numéro 8.

Bonjour, je m'appelle Carlos, j'ai 12 ans. → Numéro 1.

Salut, je m'appelle Jules. Et moi, je m'appelle Nam.

On a 11 et 10 ans. → Numéros 7 et 2.

Vos élèves disposent d'ardoises ? Demandez-leur d'écrire le numéro sur l'ardoise, puis de la montrer à votre signal. Un élève différent dit la réponse à voix haute pour chaque personnage.

Vos élèves ne disposent pas d'ardoises ? Demandez-leur de faire le numéro avec leurs doigts sous leur pupitre, puis de le montrer à votre signal. Un élève différent dit la réponse à voix haute pour chaque personnage.

Activité 8 p. 11

Consignes > a. Lis les questions et réponds. Écris les questions et les réponses sur une feuille.

Tu es un garçon ou une fille ?

Je suis...

Comment tu t'appelles ?

Je m'appelle...

Tu as quel âge ?

J'ai... ans

b. À deux. Pose les questions à ton/ta camarade. Il/Elle répond.

Dans un premier temps, demandez aux élèves de répondre aux questions « Tu es un garçon ou une fille ? », « Comment tu t'appelles ? » et « Tu as quel âge ? » à l'écrit dans leur cahier ou sur une feuille.

Dans un second temps, mettez les élèves par deux et demandez-leur de se poser les questions auxquelles ils viennent de répondre.

Vous pouvez également distribuer des feuilles A4 blanches et demander à chaque élève de dessiner un rapide portrait de son camarade. Autour de ce portrait, l'élève écrira les réponses de son camarade aux questions posées. Ces feuilles peuvent aussi être affichées dans la classe ou dans le couloir.

Activité 9 p. 11



Consigne > Écoute les phrases. La voix monte ↗ ? C'est une question. Lève la main.

Transcription

Comment il s'appelle ? – Il s'appelle Carlos.

Il a douze ans ? – Il a douze ans.

Elle s'appelle Mélodie. – Elle s'appelle Mélodie ?

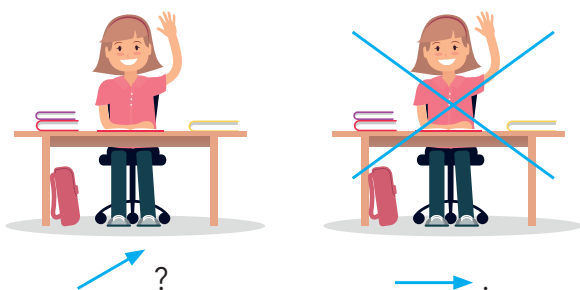
Elle a quel âge ? – Elle a onze ans.

Faites porter l'attention des élèves sur l'intonation des phrases. Dites à un élève qui s'appelle, par exemple, David : « Tu t'appelles David. » Ensuite, posez la question suivante à un autre élève : « Tu t'appelles David ? »

Répétez les deux phrases et mettez en évidence que lorsqu'il s'agit d'une question, l'intonation de la voix

monte (geste de la main).

Passez ensuite l'enregistrement. Demandez aux élèves de lever la main lorsqu'il s'agit d'une question. Vous pouvez afficher ces images au tableau (**annexe 2**) pour aider les élèves à se souvenir des règles.



Les indices

Souviens-toi !

Invitez les élèves à lire la rubrique « Souviens-toi ! » et éventuellement à la recopier en entier ou en partie dans leur cahier ou leur classeur de français. Imprimez l'**annexe 3** de ce guide au format A4 ou A3 et affichez-la dans votre classe. Les élèves doivent comprendre qu'il s'agit d'une aide à laquelle ils peuvent se référer.

Se dire au revoir

Activité bonus

Mais où est Charlie ?

Les élèves sont en cercle, assis sur des chaises.

- Faites sortir un des élèves.
- Désignez un élève qui, pour le jeu, va s'appeler Charlie (vous pouvez choisir un autre prénom).
- Demandez à l'élève sorti de rentrer et de poser la question « Comment tu t'appelles ? » à ses camarades jusqu'à trouver l'enfant appelé Charlie.
- À ce moment-là, tous les autres se lèvent et disent « Au revoir Charlie ! » et Charlie répond « Au revoir ! ».
- S'il reste du temps, recommencez le jeu. Le premier Charlie sort de la classe. Le groupe désigne un nouveau Charlie.

Cahier d'activités

Rappel : Le cahier d'activités a été conçu pour pouvoir être utilisé entièrement en autonomie en classe ou à la maison. Toutefois, il peut s'avérer pertinent, pour cette première leçon, d'accompagner les élèves afin qu'ils comprennent les différentes typologies d'activités.

La présence des **corrigés** a pour but de renforcer l'autonomie des élèves et leur effort à s'auto-corriger et à s'auto-évaluer. Les corrigés permettent également de démontrer votre confiance en vos élèves. Ils peuvent être donnés en même temps que les exercices ou de manière asynchrone. Par exemple, vous pouvez donner aux élèves trois jours pour faire les exercices et leur envoyer les corrigés à l'issue de ces trois jours. Prenez le temps de faire le point avec eux en leur proposant également de revenir sur des exercices qui leur ont posé problème. Demandez régulièrement à quelques élèves, jamais les mêmes et de manière aléatoire, de vous montrer leur cahier. Bien entendu, vous pouvez également « contrôler » régulièrement les cahiers de tous les élèves.

Activité 1 p. 4

Consignes > a. Mets les lettres dans l'ordre.

b. Associe les mots de l'activité 1 a. aux photos.

Corrigés

a. Bonjour – Salut – Au revoir

b. ① Au revoir – ② Salut – ③ Bonjour

Activité 2 p. 4



Consigne > Regarde les dessins. Écoute et écris le bon nombre en lettres.

Transcription

Je m'appelle Fatou. 1
Tu t'appelles Mélodie ? 2
Il s'appelle Carlos. 3
Elle s'appelle Nadia. 4
On s'appelle Nam et Jules. 5
Ils s'appellent Fleur et Tibor. 6

Corrigés

trois – un – quatre

cinq – deux – six

Activité 3 p. 5

Consignes > Ils ont quel âge ? Regarde les tee-shirts des personnages.

- a. Associe les phrases aux tee-shirts et écris l'âge.
b. Complète les phrases.

Corrigés

- a. 12 – 10 – 11.
b. Fatou a douze ans.
Nadia a dix ans.
Tibor a onze ans.

Activité 4 p. 5



Entraîne-toi à parler !

Consignes > a. Regarde la photo et réponds.
b. Écoute pour vérifier.

Corrigés

1. C'est un garçon.
2. Il a onze ans.
3. Il s'appelle Bob.

Transcription

1. C'est une fille ou un garçon ? C'est un garçon.
2. Il a quel âge ? Il a 11 ans.
3. Comment il s'appelle ? Il s'appelle Bob.

Encouragez les élèves à s'enregistrer lors de la partie a. de l'activité afin qu'ils puissent mieux comparer leur

production et la correction. Proposez à ceux qui le désirent de vous envoyer leur fichier audio. Ce conseil est valable pour toutes les activités « Entraîne-toi à parler ! » du cahier d'activités.

Souviens-toi !

p. 5



Consignes >

1. Regarde le dessin.
2. Écoute et complète le dialogue.
3. Lis le dialogue à voix haute avec la bonne intonation. Enregistre-toi si tu peux.

Transcription et corrigés

- Bonjour ! Comment tu t'appelles ?
– Je m'appelle Fanny.
– Moi aussi ! Tu as quel âge ?
– J'ai onze ans.
– Moi aussi !

Encouragez les élèves à s'enregistrer et à vous envoyer leur fichier audio ou vidéo afin que vous puissiez leur faire un retour sur leur lecture et leur prononciation. Soyez très bienveillants et positifs ! Ne partagez pas ces fichiers sans l'accord de l'élève. Ce conseil est valable pour toutes les activités « Souviens-toi ! » du cahier d'activités de la méthode.



Présentation de la leçon 2

Nom du parcours

Moi

Progression conseillée

1. LE : activité 1
2. *Activité bonus* : jeu « Jacques a dit »
3. LE : activité 2
4. *Activité bonus* : jeu du trône
5. LE : activités 3 et 4
6. CA : activité 1 a
7. LE : activités 5, 6 et 7
8. CA : activités 1 b, 1 c, 1 d et 2
9. LE : activité 8
10. CA : activités 3 et « Souviens-toi ! »

Objectifs de communication

Être capable de poser la question « Comment ça va ? » et d'y répondre.

- Demander et dire comment ça va.
 - Comment ça va ?
 - Ça va, je suis contente. Et toi ?
 - Moi, ça ne va pas, je suis fatigué !

Mots clés

- Verbe « être » à l'indicatif présent (je, tu, il/elle, on, ils/elles).
- Les émotions : Il est content – en forme – triste – fâché – malade – fatigué. Elle est contente – en forme – triste – fâchée – malade – fatiguée.

Structures clés

- Ça va./Ça ne va pas.

- Je suis...
- Elle/Il est... Elle/Il n'est pas...

Prononciation

Écoute puis reproduction de mots isolés, d'expressions, de bulles de bande dessinée transformées en répliques de théâtre.

Intelligences sollicitées

Intrapersonnelle, interpersonnelle, kinesthésique, musicale, verbo-linguistique, visuo-spatiale, logico-mathématique.

Matériel

- Livre de l'élève pp. 12 et 13.
- Cahier d'activités pp. 6 et 7.
- Ardoises.

Liste des cartes images

- Les 8 personnages avec leurs tee-shirts et leurs émotions :
 1. Nam content
 2. Nadia contente
 3. Fleur fatiguée
 4. Carlos fâché
 5. Fatou triste en lisant un livre
 6. Jules en forme avec ses haltères
 7. Mélodie contente
 8. Tibor malade
- Le verbe :
 10. Être

Pour s'échauffer

La boule de cristal

Matériel : 2 dés.

Avant de lancer les dés, l'élève nomme un nombre sur lequel il souhaiterait tomber. Son souhait va-t-il se réaliser ? Par exemple : un élève espère tomber sur 8. Si c'est le cas, il dit « Oui, c'est 8 ! ». Si ce n'est pas le cas, il dit : « Non, c'est 6 ! » ou « Non, ce n'est pas 8. C'est 6 ! » si vous avez décidé de les sensibiliser à la négation dès la leçon 1.

La chaîne brisée

Les élèves doivent arriver à dire les nombres de 0 à 12 d'un seul trait. Chacun parle quand il veut. Si deux élèves parlent en même temps, il faut recommencer à partir de 0.

Exemple : professeur : 0 – élève A : 1 – élève B : 2 – élève A : 3 – élève C : 4 – élève D : 5 – élève B : 6 – élève A et C : 7. Il faut recommencer. Il est possible de constituer des groupes et de les chronométrer. Le groupe qui a réussi à ne pas briser la chaîne le plus vite a gagné.

Livre de l'élève

Activité 1 p. 12



Consigne > Regarde les dessins, écoute les enfants et montre.

Transcription et corrigés

- Comment ça va Mélodie ? Ça va, je suis contente. Dessin 5.
- Comment ça va Carlos ? Ça ne va pas, je suis fâché. Dessin 2.
- Comment ça va Tibor ? Ça ne va pas, je suis malade. Dessin 6.
- Comment ça va Fleur ? Je suis fatiguée. Dessin 1.
- Comment ça va Fatou ? Je suis triste. Dessin 3.
- Et toi Jules, ça va ? Ça va, je suis content. Je suis en forme. Dessin 4.

- Passez l'enregistrement une première fois et demandez aux élèves de repérer et de montrer où sont les enfants.
- Passez l'enregistrement une deuxième fois et demandez aux élèves de confronter leurs réponses avec leur voisin de table.
- Positionnez les cartes images des personnages au tableau. Faites une correction collective en demandant à un élève de retourner la carte image correspondant à la phrase de l'enregistrement. Montrez chaque carte image en insistant sur l'émotion du personnage. Mimez l'émotion. Utilisez les prénoms des personnages et les pronoms « Il » et « Elle ». Rappelez le code couleur (pastille ou cadre orange pour « Elle » et pastille ou cadre bleu(e) pour « Il »). « Fleur est fatiguée. Elle est fatiguée. » Invitez les élèves à mimer les différentes émotions le plus rapidement possible. Si vous craignez que vos élèves n'acceptent pas de mimer les émotions, demandez-leur de placer leur gomme le plus vite possible sur le personnage qui symbolise cette émotion sur leur livre en page 12. Vous dites « Jules est en forme », les élèves placent leur gomme sur Jules. Après avoir joué avec les prénoms, vous les remplacez par les pronoms personnels « Il est en forme ».

Activité bonus

« Jacques a dit »

Lorsque l'on dit, par exemple « Jacques a dit : je suis triste », les élèves doivent faire une grimace pour montrer qu'ils sont tristes. Éliminez les élèves qui expriment un sourire ou toute autre émotion.

Lorsque l'on dit par exemple « je suis triste », sans dire « Jacques a dit », les élèves ne doivent rien faire. Ceux qui expriment l'émotion « triste » sont éliminés. **Variante :** utilisez la gomme et les personnages du livre. Vous dites « Jacques a dit, elle est fatiguée ». Les élèves doivent placer leur gomme sur le personnage de Mélodie. Vous dites « Il est malade ». Les élèves ne doivent pas déplacer leur gomme.

Activité 2 p. 12



Consigne > Comment vont les enfants ? Écoute les phrases et réponds.

Transcription

- Fleur. Elle est contente ? Elle est fatiguée ?
- Tibor. Il est malade ? Il est fâché ?
- Jules. Il est malade ? Il est en forme ?
- Mélodie. Elle est contente ? Elle est malade ?
- Carlos. Il est fâché ? Il est fatigué ?
- Fatou. Elle est triste ? Elle est contente ?
- Jules et Mélodie. Ils sont fâchés ? Ils sont contents ?

Corrigés

- Fleur. Elle est fatiguée.
- Tibor. Il est malade.
- Jules. Il est en forme.
- Mélodie. Elle est contente.
- Carlos. Il est fâché.
- Fatou. Elle est triste.
- Jules et Mélodie. Ils sont contents.

Conseil : positionnez au tableau la carte image correspondant au verbe « être » afin que les élèves comprennent qu'il faut utiliser ce verbe et non le verbe « avoir ».

Invitez les élèves à observer les dessins et à écouter l'enregistrement. Faites écouter, tout d'abord, l'activité en entier afin que les élèves en comprennent l'objectif. Proposez une deuxième écoute en mettant l'appareil sur pause après chaque phrase. En proposant régulièrement deux écoutes, vous habituez les élèves aux modalités du DELF PRIM. Une fois l'activité terminée, demandez aux élèves s'ils ont retenu les différentes émotions.

Pour aller plus loin

Proposez le jeu du mime. Un élève va au tableau et mime une émotion. Les autres doivent formuler une phrase telle que « Il/Elle est contente. » Celui qui arrive à formuler la bonne phrase va au tableau et doit mimer une nouvelle émotion.

Activité 3 p. 12



Consigne > Écoute et répète les phrases avec la bonne intonation.

Transcription

Comment ça va ?
 Ça va. Ça ne va pas.
 Je suis fatigué. Je ne suis pas fatigué.
 Je suis en forme. Je ne suis pas en forme.
 Je suis triste. Je ne suis pas triste.
 Je suis content. Je ne suis pas content.
 Je suis malade. Je ne suis pas malade.
 Je suis fâché. Je ne suis pas fâché.
 On est contents. On n'est pas contents.

- Passez l'enregistrement et demandez aux élèves de répéter les phrases. N'hésitez pas à les faire répéter plusieurs fois.
- Proposez aux élèves de jouer au bouche-à-oreille. Formez quatre groupes qui doivent se mettre en file indienne. Appelez les quatre premiers élèves de ces groupes et dites-leur une des phrases du dialogue. Ceux-ci doivent retourner dans leur groupe et dire dans l'oreille du deuxième élève la phrase et ainsi de suite. Le dernier de la file doit prononcer à haute voix la phrase. Si elle est correcte, il fait gagner un point à son équipe.

Activité bonus

Le jeu du trône

Un élève se met sur une chaise face à la classe. Il pense à une émotion et vous la montre sur son livre à l'abri des regards de ses camarades. Ces derniers lui posent des questions pour deviner comment il se sent comme : « Tu es malade ? » S'il ne s'agit pas de la bonne émotion, l'élève dit « Non, je ne suis pas malade. » ; s'il s'agit de la bonne émotion, l'élève dit « Oui, je suis malade ! » L'élève qui trouve la bonne émotion prend sa place et une nouvelle partie commence.

Activité 4 p. 12

Consignes > a. Lis la question et réponds.
 b. À deux. Pose la question à ton/ta camarade. Il/Elle répond.

Dans un premier temps, demandez aux élèves de lire la question et d'y répondre oralement individuellement. Dans un second temps, formez des binômes et demandez-leur de se poser la question et d'y répondre.

Pour aller plus loin

Distribuez à tous les élèves des petits papiers avec des smileys représentant les émotions. Faites en sorte que chaque émotion soit distribuée au moins deux fois. Les élèves doivent se lever et chercher qui a la même émotion que la leur en posant les questions à l'oral et en y répondant.

Activité 5 p. 13



Consigne > Regarde la bande dessinée et écoute les dialogues.

Transcription

Fatou est triste.

Mélodie : Bonjour Fatou ! Comment ça va ?

Fatou : Bonjour Mélodie ! Ça ne va pas, je suis triste. Et toi ?

Mélodie : Moi, ça va. Je suis contente ! Viens avec moi !

Fatou : Salut Nam ! Salut Jules ! Comment ça va ?

Jules : Moi, ça va. Je suis en forme.

Nam : Moi, ça ne va pas, je suis fatigué.

Jules : Au revoir les filles !

Mélodie : Au revoir les garçons !

Fatou : Bonjour Fleur. Tu es fatiguée ?

Fleur : Oui, je suis fatiguée.

Mélodie : Salut Tibor ! Comment ça va ?

Tibor : Ça ne va pas. Je suis fâché.

Fatou : Ah ? Au revoir Tibor !

Mélodie : Ça ne va pas Carlos ? Toi aussi tu es fâché ?

Carlos : Non, je ne suis pas fâché. Je suis malade.

Fatou : Euh ! Au revoir Carlos !

- Avant de passer l'audio, demandez aux élèves s'ils connaissent des bandes dessinées (dans leur langue, dans d'autres langues étrangères ou même en français). Vous pouvez également, si vous en avez, leur montrer des bandes dessinées francophones comme *Astérix et Obélix*, *Tintin*, *Spirou*, etc.
- Il est important que les élèves essaient de reconnaître et dissocier les voix des personnages. Cela les aidera pour la compréhension des différents dialogues tout au long de la méthode. Dites aux élèves où se passe la bande dessinée. Les personnages sont au parc. Introduisez, sans demander qu'ils le retiennent, le vocabulaire de base d'une bande dessinée (le titre, la planche, les vignettes, les bulles). Vous pourrez réactiver ce vocabulaire à chaque bande dessinée.

Activité 6 p. 13



Consigne > Écoute les phrases et réponds.

Transcription

Quel est le titre de la BD ? Fatou est fâchée ? Fatou est triste ?
Comment va Mélodie ?
Comment va Nam ?
Que disent les garçons sur la vignette 3 ?
Comment va Fleur ?
Comment va Tibor ?
Comment va Carlos ?
Il manque une fille dans cette BD. Qui est-ce ?

Corrigés

Quel est le titre de la BD ? Fatou est triste.
Comment va Mélodie ? Mélodie est contente.
Comment va Nam ? Nam est fatigué.
Que disent les garçons sur la vignette 3 ? Au revoir.
Comment va Fleur ? Fleur est fatiguée.
Comment va Tibor ? Tibor est fâché.
Comment va Carlos ? Carlos est malade.
Il manque une fille dans cette BD. Qui est-ce ? Nadia.

Vos élèves disposent d'ardoises ? Demandez-leur d'écrire la réponse à la question posée sur l'ardoise, puis de la montrer à votre signal. Un élève différent dit la réponse à voix haute pour chaque question.

Vos élèves ne disposent pas d'ardoises ? Mettez les élèves par groupes et demandez-leur de discuter ensemble de la réponse. Après le signal que vous leur donnerez (vous pouvez aussi utiliser un sablier, une minuterie), chaque groupe donnera sa réponse à la question posée. Faites attention à ce que chaque membre du groupe donne au moins une réponse lors de la mise en commun.

Activité 7 p. 13

Consigne > Lis la question et réponds. Écris la réponse sur une feuille. Aide-toi des étiquettes.

Avant que les élèves ne répondent individuellement à l'écrit à cette question, cette activité peut s'effectuer sous forme de manipulation. Imprimez les étiquettes qui se trouvent en **annexe 4**. Partagez les élèves en groupes et demandez-leur de découper les étiquettes. Ainsi, ils peuvent créer plusieurs phrases et acquérir la syntaxe de la phrase.

Activité 8 p. 13



Consignes > a. Écoute la bande dessinée et lis les dialogues dans ta tête.

b. Apprends un rôle et joue la scène avec tes camarades.

Transcription

Même dialogue que celui de la piste 13.

Conseils : ne faites lire la bande dessinée que lorsqu'elle aura été suffisamment travaillée à l'oral. Cela facilitera à la fois la mémorisation et la prononciation. N'hésitez pas également à inciter vos élèves à utiliser l'espace de l'école ou de la classe et à ne pas rester dans un petit coin de celle-ci : répétition en action.

- La distribution des rôles peut se faire de deux manières :
 - soit les élèves choisissent leur rôle ;
 - soit ils tirent au sort un morceau de papier parmi ceux que vous aurez préparés sur lesquels seront inscrits les noms des personnages de la bande dessinée ; ces morceaux de papier se trouveront dans deux boîtes (une avec les prénoms des filles et une avec ceux des garçons).
- Si vous avez plusieurs élèves pour le même rôle, vous pouvez les faire travailler ensemble en les plaçant par groupes à différents endroits de la classe à la manière d'une chorale.
- Une fois ce travail fait, les élèves peuvent parfaire l'apprentissage de leur rôle en le mémorisant à la maison grâce à la lecture.
- À la leçon suivante, permettez aux élèves de s'entraîner à jouer la scène. Prévoyez également des élèves « souffleurs » qui aideront ceux qui ne se souviennent pas de leur texte. Puis faites jouer la scène en la filmant si cela est possible et créez un petit film avec titre, sous-titres, etc. (vous pouvez utiliser pour cela le logiciel iMovie).

Souviens-toi !

Invitez les élèves à lire la rubrique « Souviens-toi ! » et, éventuellement, à la recopier en entier ou en partie dans leur cahier ou leur classeur de français. Imprimez l'**annexe 5** de ce guide au format A4 ou A3 et affichez-la dans votre classe. Les élèves doivent comprendre qu'il s'agit d'une aide à laquelle ils peuvent se référer.

Se dire au revoir

La révision des nombres de 0 à 12

- Écrivez sur 24 morceaux de papier les nombres de 1 à 12 deux fois.
- Distribuez à chaque élève un des morceaux de papier en faisant en sorte qu'un nombre soit donné deux fois.
- Appelez un numéro. Les élèves qui ont ce numéro se lèvent, se saluent (par une des manières présentées lors de la première séance) en se disant « au revoir » et sortent de la classe.

Cahier d'activités

Activité 1 p. 6



Consignes > Regarde les dessins.

a. Écoute et coche la bonne case.

Transcription

- Comment ça va Mélodie ?
Je suis triste.
- Et toi Tibor, comment ça va ?
Je suis en forme !
- Et toi Jules ?
Je suis fatigué.
- Et toi Fatou ?
Je suis contente.
- Et toi Nadia ?
Je suis malade.
- Et toi Nam ? Tu es content ?
Non, je ne suis pas content, je suis fâché.

Corrigés

1 b. – 2 b. – 3 a. – 4 a. – 5 a. – 6 b.

b. Vrai ou faux ? Lis les phrases et entoure la bonne réponse.

Corrigés

	Vrai	Faux
Mélodie n'est pas contente. Elle est triste.	(M)	T
Tibor n'est pas malade. Il est en forme.	(A)	R
Jules n'est pas fatigué. Il est content.	I	(L)
Fatou n'est pas contente. Elle est triste.	S	(A)
Nadia n'est pas malade. Elle est en forme.	T	(D)
Nam n'est pas content. Il est fâché.	(E)	E

c. Recopie les lettres entourées et complète la réponse.

Corrigé

MALADE

d. Recopie les autres lettres et complète la réponse.

Corrigé

TRISTE

Activité 2 p. 7

Consigne > Décode le message secret, écris les phrases et réponds.

Corrigé

Message codé : Salut, je suis en forme, et toi ?

Activité 3 p. 7



Entraîne-toi à parler !

Consignes > a. Comment vont les enfants ? Regarde les photos et réponds.

b. Écoute pour vérifier.

Transcription et corrigé

- Elle est triste.
- Il est en forme.
- Il est fatigué.
- Elle est contente.
- Il est malade.
- Elle est fâchée.

Souviens-toi !

p. 7

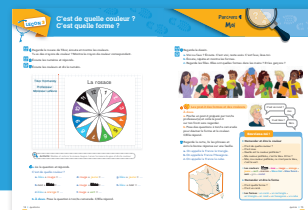


Consignes >

- Regarde le dessin.
- Écoute et complète le dialogue.
- Lis le dialogue à voix haute avec la bonne intonation. Enregistre-toi si tu peux.

Transcription et corrigés

- Bonjour ! Comment ça va ?
- Ça va. Et toi ?
- Ça ne va pas. Je ne suis pas en forme. Je suis triste. Je suis malade.
- Oh ! Au revoir !



Présentation de la leçon 3

Nom du parcours

Moi

Progression conseillée

1. LE : activités 1 et 2
2. CA : activité 1
3. LE : activité 3
4. Activité +
5. Activité bonus
6. LE : activité 4
7. CA : activité 2
8. LE : activités 5, 6 et 7
9. CA : activités 3, 4 et « Souviens-toi ! »
10. Dictionnaire

Objectifs de communication

Être capable de poser les questions « C'est de quelle couleur ? » et « C'est quelle forme ? » et d'y répondre.

- Demander et dire la couleur.
 - C'est de quelle couleur ?
 - C'est rose.
 - Quelle est ta couleur préférée ?
 - Ma couleur préférée, c'est le bleu. Et toi ?
 - Moi, ma couleur préférée, ce n'est pas le bleu, c'est le vert.
- Demander et dire la forme.
 - C'est quelle forme ?
 - C'est un carré.

Mots clés

- Les couleurs : blanc – rose – rouge – orange – jaune – vert – marron – bleu clair – bleu foncé – noir – gris – violet.
- Les formes : un carré – un rectangle –

un triangle – un rond – un hexagone – un cube.

Structures clés

- C'est...
- Ma couleur préférée, c'est le...
- Ma couleur préférée, ce n'est pas le..., c'est le...

Prononciation

Écoute puis reproduction de mots isolés, d'expressions.

Intelligences sollicitées

Intrapersonnelle, interpersonnelle, kinesthésique, musicale, verbo-linguistique, visuo-spatiale, logico-mathématique.

Matériel

- Livre de l'élève pp. 14 et 15.
- Cahier d'activités pp. 8 et 9.
- Feuilles de couleur de formes différentes (les 12 couleurs et les 6 formes de la leçon).
- Post-it.
- Crayons de couleur.

Liste des cartes images

- Les 8 personnages avec leurs tee-shirts et leurs émotions :
 1. Nam content
 2. Nadia contente
 3. Fleur fatiguée
 4. Carlos fâché
 5. Fatou triste en lisant un livre
 6. Jules en forme avec ses haltères
 7. Mélodie contente
 8. Tibor malade

Pour s'échauffer

Sur les murs

Affichez 12 feuilles de couleurs et de formes différentes (les 12 couleurs et les 6 formes de la leçon) à différents endroits sur les murs de la classe. Montrez chaque feuille en nommant la couleur. Vous pouvez faire un geste différent à chaque couleur pour favoriser la mémorisation kinesthésique du mot. Faites répéter

plusieurs fois le nom des couleurs de manière progressive (une couleur, puis deux, puis trois) en demandant aux élèves de faire le geste qui correspond avec vous. Lorsque vous pensez que les élèves commencent à bien connaître les couleurs, dites le nom d'une couleur en faisant le geste qui correspond et demandez aux élèves de montrer la couleur sur le mur en la pointant du doigt.

Livre de l'élève

Activité 1 p. 14



Consignes > Regarde la rosace de Tibor, écoute et montre les couleurs.

Tu as des crayons de couleur ? Montre le crayon de couleur correspondant.

Transcription

1. blanc – 2. rose – 3. rouge – 4. orange – 5. jaune –
6. vert – 7. marron – 8. bleu clair – 9. bleu foncé –
10. violet – 11. noir – 12. gris

Demandez aux élèves de préparer leurs crayons de couleur en citant les couleurs une par une. Passez l'enregistrement. À chaque fois qu'un nombre et une couleur sont prononcés, les élèves doivent lever le crayon de couleur correspondant.

Activité 2 p. 14



Consigne > Écoute les numéros et réponds.

Transcription

3. C'est de quelle couleur ? C'est blanc ? C'est rouge ?
6. C'est de quelle couleur ? C'est vert ? C'est orange ?
9. C'est de quelle couleur ? C'est bleu clair ? C'est
bleu foncé ?
10. C'est de quelle couleur ? C'est violet ? C'est noir ?
12. C'est de quelle couleur ? C'est rose ? C'est gris ?
1. C'est de quelle couleur ? C'est jaune ? C'est blanc ?
7. C'est de quelle couleur ? C'est marron ? C'est jaune ?

Corrigés

3. C'est de quelle couleur ? C'est rouge.
6. C'est de quelle couleur ? C'est vert.
9. C'est de quelle couleur ? C'est bleu foncé.
10. C'est de quelle couleur ? C'est violet.
12. C'est de quelle couleur ? C'est gris.
1. C'est de quelle couleur ? C'est blanc.
7. C'est de quelle couleur ? C'est marron.

Vous pouvez également réaliser cette activité avec les crayons de couleur. Les élèves peuvent lever le crayon de la bonne couleur pour répondre à la question. Pour chaque question, demandez à un élève de répondre à l'oral.

Pour aller plus loin

Donnez une feuille blanche A7 aux élèves et demandez-leur de la plier en 8.



Demandez-leur ensuite de colorier les rectangles de gauche à droite en prononçant les couleurs suivantes dans cet ordre : rouge, orange, jaune, vert, bleu clair, bleu foncé, violet.



Dites-leur qu'il s'agit des couleurs de l'arc-en-ciel. Écrivez « Les couleurs de l'arc-en-ciel » au tableau et demandez-leur de recopier ce titre sur la dernière bande.

Activité 3 p. 14



Consigne > Écoute les couleurs et dis le numéro.

Transcription

noir – rose – jaune – bleu clair – bleu foncé – gris –
blanc – vert – marron – violet – orange – rouge

Corrigés

noir : 11 – rose : 2 – jaune : 5 – bleu clair : 8 – bleu
foncé : 9 – gris : 12 – blanc : 1 – vert : 6 – marron : 7 –
violet : 10 – orange : 4 – rouge : 3

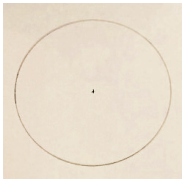
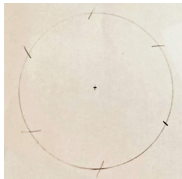
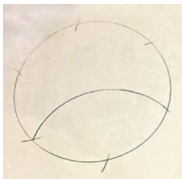
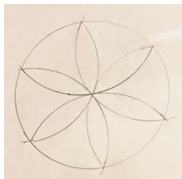
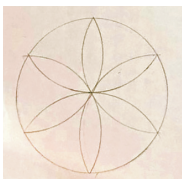
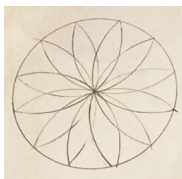




Vos élèves disposent d'ardoises ? Demandez-leur d'écrire la réponse à la question posée sur l'ardoise, puis de la montrer à votre signal. Un enfant différent dit la réponse à voix haute pour chaque question.

Vos élèves ne disposent pas d'ardoises ? Mettez les élèves en binômes et demandez-leur de se mettre d'accord sur le numéro recherché. Lorsqu'ils ont trouvé, ils doivent représenter le numéro de manière complémentaire avec les doigts de deux mains (une main de chaque élève). Par exemple, si le nombre est 6, un des deux élèves montre 4 doigts et l'autre complète avec 2 doigts. Pour le nombre 1, seul un des deux montrera un doigt, pour les nombres supérieurs à 10, ils pourront utiliser une troisième main. Demandez à un élève d'énoncer le nombre à l'oral lors de la correction.

Activité +

Consigne > Réalise et colorie ta rosace-toupie. Lance ta rosace-toupie et dis la couleur.

Réalisation géométrique d'une toupie avec une rosace à 12 branches (**annexe 6**) :

 <p>Étape 1 : tracer un cercle de 4 cm de rayon.</p>	 <p>Étape 2 : placer un point sur le cercle. À partir de ce point, tracer les 5 autres points tous les 4 cm.</p>
 <p>Étape 3 : choisir un point et tracer un arc de cercle rejoignant les points qui se trouvent autour.</p>	 <p>Étape 4 : répéter l'étape 3 pour tous les autres points.</p>
 <p>Étape 5 : placer un point au milieu de deux branches.</p>	 <p>Étape 6 : répéter les étapes 2, 3 et 4 à partir de ce point.</p>
 <p>Étape 7 : écrire les nombres de 1 à 12 sur les espaces compris entre les branches et colorier chaque espace d'une couleur différente.</p>	 <p>Étape 8 : découper la rosace et la coller sur du papier plus épais.</p>
 <p>Étape 9 : découper les bords de la rosace pour qu'ils soient droits.</p>	 <p>Étape 10 : placer un cure-dents au centre de la rosace.</p>

Activité bonus

Les dominos

Prévoyez des dominos qui associent le nom écrit avec la représentation graphique des couleurs (**annexe 7**). Par exemple :

rose		vert	
------	--	------	---

- Les règles sont les mêmes que pour le jeu traditionnel. Chaque joueur reçoit quelques dominos ; s'il y en a beaucoup, créez une pioche. Le premier joueur place un domino. Le joueur suivant doit placer à côté de la partie droite de ce domino la partie gauche d'un de ses dominos qui exprime la même couleur (nom écrit + représentation graphique).
- Quand un joueur ne peut pas placer de domino, il en prend un dans la pioche quand elle existe, puis le pose si cela est possible ou le garde et passe son tour. S'il n'y a plus ou pas de pioche, il doit se servir dans les dominos retournés d'un autre joueur.
- Le gagnant est celui qui s'est débarrassé de tous ses dominos le premier.

Activité 4 p. 14

Consignes > a. Lis la question et réponds.

Corrigés

- a. bleu + rouge = violet
- b. noir + blanc = gris
- c. bleu + orange = marron
- d. rouge + jaune = orange
- e. rouge + blanc = rose
- f. rouge + vert = marron
- g. bleu + jaune = vert
- h. bleu + noir = bleu foncé

- Dans un premier temps, laissez les élèves émettre leurs hypothèses individuellement.
- Dans un second temps, afin de valider ou non les hypothèses, vous pouvez mettre les élèves en groupes et leur proposer, par exemple :
 - d'utiliser des feutres : sur une feuille blanche, colorier une petite partie d'une couleur et repasser avec une autre couleur pour obtenir la nouvelle couleur ;
 - d'utiliser de la peinture gouache : sur une feuille blanche, mettre un point de peinture d'une couleur à côté d'un autre point de peinture d'une autre couleur et mélanger à l'aide d'un cure-dent ou d'un pinceau pour obtenir la nouvelle couleur.
- Dans un dernier temps, faites une correction collective au tableau.

b. À deux. Pose la question à ton/ta camarade. Il/Elle répond.

Les élèves travaillent en binômes, ils doivent se poser les questions et y répondre. Chaque bonne réponse fait remporter un point. Celui qui a le plus de points remporte la partie.

Activité 5 p. 15



Consignes > Regarde le dessin.

a. Vrai ou faux ? Écoute. C'est vrai, reste assis. C'est faux, lève-toi.

Transcription

Moi, Nadia, ma couleur préférée, ce n'est pas le bleu, c'est le rose.

Moi, Fleur, ma couleur préférée, ce n'est pas le rouge, c'est le orange.

Moi, Tibor, ma couleur préférée, ce n'est pas le rose, c'est le rouge.

Moi, Nam, ma couleur préférée, ce n'est pas le orange, c'est le jaune.

Moi, Mélodie, ma couleur préférée, ce n'est pas le jaune, c'est le bleu.

Moi, Carlos, ma couleur préférée, ce n'est pas le bleu, c'est le marron.

Moi, Jules, ma couleur préférée, ce n'est pas le marron, c'est le bleu.

Moi, Fatou, ma couleur préférée, ce n'est pas le bleu, c'est le violet.

Et toi, quelle est ta couleur préférée ?

Corrigés

Moi, Nadia, ma couleur préférée, ce n'est pas le bleu, c'est le rose. Vrai

Moi, Fleur, ma couleur préférée, ce n'est pas le rouge, c'est le orange. Faux

Moi, Tibor, ma couleur préférée, ce n'est pas le rose, c'est le rouge. Vrai

Moi, Nam, ma couleur préférée, ce n'est pas le orange, c'est le jaune. Faux

Moi, Mélodie, ma couleur préférée, ce n'est pas le jaune, c'est le bleu. Vrai

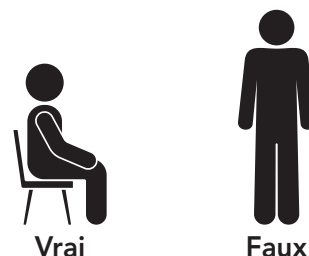
Moi, Carlos, ma couleur préférée, ce n'est pas le bleu, c'est le marron. Faux

Moi, Jules, ma couleur préférée, ce n'est pas le marron, c'est le bleu. Faux

Moi, Fatou, ma couleur préférée, ce n'est pas le bleu, c'est le violet. Vrai

Passez l'enregistrement. Pour chaque phrase, les élèves doivent se lever ou rester debout si la phrase prononcée est fausse ; ils doivent s'asseoir ou rester assis si la phrase prononcée est juste. Si deux phrases

prononcées à la suite sont fausses, les élèves restent debout. De même, si deux phrases prononcées à la suite sont justes, les élèves restent assis. Pour faciliter le jeu, affichez en face des élèves au tableau les pictogrammes suivants (annexe 8).



b. Écoute, répète et montre les formes.

Transcription

C'est quelle forme ?

C'est un carré. Il est marron. C'est un carré marron.

C'est un triangle. Il est rouge. C'est un triangle rouge.

C'est un rond. Il est vert. C'est un rond vert.

C'est un rectangle. Il est violet. C'est un rectangle violet.

C'est un cube. Il est jaune. C'est un cube jaune.

C'est un hexagone. Il est bleu. C'est un hexagone bleu.

- L'apprentissage des formes se fait de manière logico-mathématique. À partir du nom de la couleur, les élèves apprennent le nom de la forme.
- Dans un premier temps, faites l'activité de manière collective en demandant de montrer la forme qui est décrite par l'enregistrement.
- Dans un second temps, demandez aux élèves de tracer sur une feuille blanche un carré, un triangle, un rond, un rectangle, un cube et un hexagone. Les tracés n'ont pas besoin d'être précis. Laissez-leur ensuite quelques minutes pour observer le livre et demandez-leur ensuite de fermer celui-ci. Repassez une nouvelle fois l'enregistrement et demandez aux élèves de colorier les formes géométriques de la bonne couleur. Une fois l'enregistrement fini, demandez-leur de rouvrir le livre et de comparer les résultats.

Pour aller plus loin

Demandez aux élèves de plier une feuille blanche en six et de dessiner une forme dans chacune des parties (un carré, un triangle, un rond, un rectangle, un cube et un hexagone). Les élèves doivent, ensuite, découper les parties afin d'obtenir des mini cartes images. Livres fermés, repassez l'enregistrement et demandez-leur de lever la carte image de la bonne forme.

c. Regarde les filles. Elles ont quelles formes dans les mains ? Et les garçons ?

Corrigés

Les filles ont un rond rose, un hexagone bleu, un rond vert et un rectangle violet.

Les garçons ont un triangle rouge, un carré marron, un cube jaune et un carré orange.

Utilisez les cartes images des personnages. Tracez au tableau deux colonnes intitulées « Les filles » et « Les garçons ». Distribuez aléatoirement les cartes images aux élèves et demandez-leur d'aller les placer dans la bonne colonne. Placez des feuilles blanches A5 sous chaque personnage. Ensuite, envoyez un élève au tableau et demandez à un autre de lui dicter la forme et la couleur de l'objet détenu par un des personnages. Changez de binôme d'élèves pour chaque personnage.

Activité 6 p. 15

Les post-it des formes et des couleurs

Consignes > À deux.

- Pioche un post-it préparé par ton/ta professeur(e) et colle le post-it sur ton front sans regarder.
- Pose des questions à ton/ta camarade pour deviner la forme et la couleur. Il/Elle répond.

Ce jeu se joue à deux.

Préparez des post-it avec des représentations des formes et des couleurs pour chaque binôme ou donnez la liste des formes et des couleurs attendues et demandez aux élèves de réaliser les post-it en fonction de cette liste.

L'un des deux élèves pioche un post-it sans en regarder le contenu et le met sur son front. Il doit poser des questions à son camarade qui lui répond afin de deviner la forme ou la couleur qui se trouve sur le post-it. Vous pouvez imposer aux élèves un nombre limité de questions à poser. Celui qui a trouvé la réponse en posant le moins de questions a gagné.

Activité 7 p. 15

Consigne > Regarde la carte, lis les phrases et écris la bonne réponse sur une feuille.

Corrigé

b. On appelle la France l'Hexagone.

- Dans un premier temps, travaillez avec le livre fermé. Projetez une carte de la France et demandez

aux élèves dans quelle forme ce pays peut être mis. Notez les hypothèses des élèves au tableau.

- Dans un second temps, invitez-les à ouvrir le livre et observer la forme hexagonale de la France. Faites prononcer à l'oral le mot « hexagone ».
- Si le pays dans lequel vous enseignez a aussi un surnom, demandez-leur s'ils le connaissent et donnez-leur la traduction en français. Par exemple, en France, nous disons que l'Italie a la forme d'une botte, la Croatie a la forme d'un croissant ou d'un fer à cheval.



Les couleurs folles

Souviens-toi !

Invitez les élèves à lire la rubrique « Souviens-toi ! » et éventuellement à la recopier en entier ou en partie dans leur cahier ou leur classeur de français. Imprimez l'**annexe 9** de ce guide au format A4 ou A3 et affichez-la dans votre classe. Les élèves doivent comprendre qu'il s'agit d'une aide à laquelle ils peuvent se référer.

Se dire au revoir

Reprenez éventuellement le jeu « Sur les murs ». Demandez aux élèves de pointer du doigt depuis leur place la forme et la couleur que vous nommez le plus vite possible. Distribuez ensuite à chaque élève un morceau de papier que vous aurez préalablement préparé. Chaque morceau de papier comprend une forme et une couleur (un carré jaune, un rond bleu, un rond vert, un triangle jaune, etc.). Lorsque vous appelez une forme et une couleur, les élèves qui ont la carte de la forme et de la couleur appelées peuvent sortir en disant « Au revoir ! ».

Cahier d'activités

Activité 1 p. 8











Consignes > C'est de quelle couleur ?

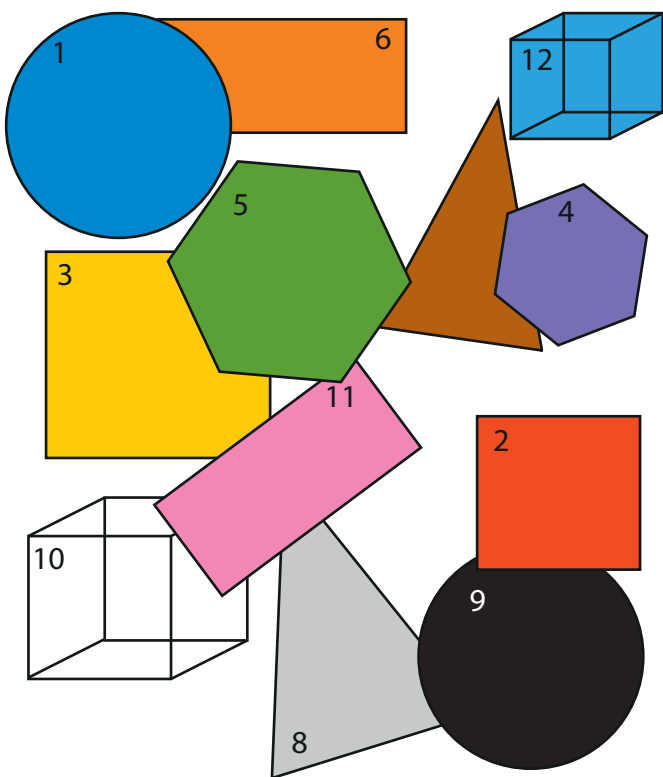
- Écoute le code couleur et colorie le code.
- Colorie le dessin.

Transcription











1. bleu foncé	5. vert	9. noir
2. rouge	6. orange	10. blanc
3. jaune	7. marron	11. rose
4. violet	8. gris	12. bleu clair

Corrigés

- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 |  | 7 |  |
| 2 |  | 8 |  |
| 3 |  | 9 |  |
| 4 |  | 10 |  |
| 5 |  | 11 |  |
| 6 |  | 12 |  |



C	V	I	O	L	E	T	V	E	R	T
U	B	R	O	U	G	E	G	R	I	S
B	L	B	O	R	A	N	G	E	N	C
E	A	L	J	A	U	N	E	E	O	A
C	N	E	C	E	R	O	N	D	I	R
L	C	U	U	F	O	N	C	É	R	R
A	H	E	X	A	G	O	N	E	O	É
I	T	R	I	A	N	G	L	E	S	É
R	R	E	C	T	A	N	G	L	E	É

-  C'est un carré bleu foncé.
-  C'est un carré bleu clair.
-  C'est un rond rouge.
-  C'est un rond orange.
-  C'est un triangle vert.
-  C'est un triangle violet.
-  C'est un hexagone gris.
-  C'est un hexagone violet.
-  C'est un rectangle jaune.
-  C'est un rectangle noir.
-  C'est un cube rose.
-  C'est un cube blanc.

Activité 4 p. 9



Entraîne-toi à parler !

- Consignes > a.** C'est quelle forme ? C'est de quelle couleur ? Regarde les dessins et réponds.
- b.** Écoute pour vérifier.

Transcription et corrigés

1. C'est un hexagone bleu.
2. C'est un rond rouge.
3. C'est un triangle jaune.
4. C'est un rectangle orange.
5. C'est un carré vert.
6. C'est un cube violet.

Activité 2 p. 8

Consigne > Regarde le tableau de Victor Vasarely et complète les phrases.

Corrigé

1. La couleur préférée de Fatou, ce n'est pas le jaune, c'est le violet.

Activité 3 p. 9

Consignes > Regarde la grille.

- Retrouve les noms des formes et des couleurs.
- Complète les phrases.

Souviens-toi !

p. 9



Consignes >

1. Regarde le dessin.
2. Écoute et complète le dialogue.
3. Lis le dialogue à voix haute avec la bonne intonation. Enregistre-toi si tu peux.

Transcription et corrigés

- Quelle est ta couleur préférée, Pablo ?
- Moi, ma couleur préférée, c'est le vert. Et toi Henri ?
- Moi, ce n'est pas le vert. C'est le vert clair !

Dictionnaire

Après avoir travaillé la page « Je découvre l'alphabet » (p. 16 du livre de l'élève), invitez les élèves à repérer les mots correspondant à la leçon 3 du parcours 1 dans le dictionnaire. Proposez-leur de recopier les mots de la couleur adéquate (bleu : mot masculin ; orange : mot féminin). Pour la première fois, cette activité peut être réalisée en classe. Ensuite, elle pourra faire l'objet d'un travail à la maison si vous êtes autorisés à donner des devoirs.

Liste des mots : avoir – blanc/blanche – bleu/bleue – une boîte – être – gris/grise – jaune/jaune – marron/marron – noir/noire – orange/orange – rose/rose – rouge/rouge – vert/verte – violet/violette

Je révise

Activité 1 p. 10



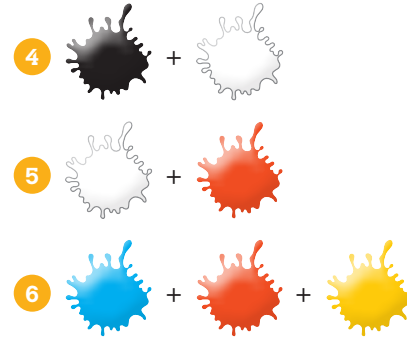
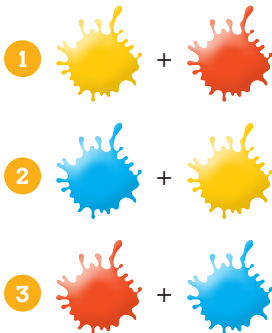
1 J'écoute et je comprends

Consigne > Mélodie et ses amies Fatou, Nadia et Fleur jouent avec les couleurs. Écoute et colorie les taches.

Transcription

1. Je mélange du jaune et du rouge. Jaune et rouge.
2. Je mélange du bleu et du jaune. Bleu et jaune.
3. Je mélange du rouge et du bleu. Rouge et bleu.
4. Je mélange du noir et du blanc. Noir et blanc.
5. Je mélange du blanc et du rouge. Blanc et rouge.
6. Je mélange du bleu, du rouge et du jaune. Bleu, rouge et jaune.

Corrigés



Activité 2 p. 10

2 Je lis et je comprends

Consigne > Mélodie t'écrit. Lis le message et réponds aux questions.

Corrigés

1. Elle a 11 ans.
2. Elles s'appellent Nadia, Fleur et Fatou.
3. Ils s'appellent Tibor, Nam, Jules et Carlos.
4. Elle est contente.
5. La couleur préférée de Mélodie, c'est le bleu. Sa forme préférée c'est l'hexagone.
6. Elle dit « Salut ».

Activité 3 p. 11



3 Je parle

Consignes > a. Regarde le dessin et présente le personnage. Lis les questions et réponds. Enregistre-toi si tu peux.
b. Écoute pour vérifier.

Transcription

1. Comment il s'appelle ? Il s'appelle Émilien.
2. Il a quel âge ? Il a 12 ans.
3. Comment il va ? Il est fâché.
4. Quelle est sa couleur préférée ? Sa couleur préférée, c'est le vert.

Activité 4 p. 11

4 J'écris

Consigne > Tu écris à Fatou. Lis les questions et complète la carte postale.

Corrigé individuel



Abécédaire de Céline Lamour-Crochet



Mise en route

- Montrez aux élèves des photos d'un cactus, d'un dinosaure, d'un xylophone et d'un zèbre (mots transparents dans de nombreuses langues, dont l'anglais). Demandez-leur comment on dit ces mots en français. Acceptez toutes les propositions, puis donnez les mots exacts en français.
- Découpez les dessins du bonbon, du livre, du poisson et du xylophone donnés en **annexe 10** afin d'obtenir toutes les lettres qui composent les mots. Proposez la situation suivante : demandez aux élèves de réaliser un dessin du bonbon, du livre, du poisson et du xylophone avec les lettres distribuées. Faites observer les différentes productions des élèves, puis montrez les dessins réalisés par Céline Lamour-Crochet. Pour aider certains élèves, vous pouvez montrer une photo de bonbon, de livre, de poisson et de xylophone.
- Présentez ensuite aux élèves l'abécédaire de Céline Lamour-Crochet. Demandez-leur de chercher les mots qu'ils comprennent (mots transparents). Voici la liste des mots transparents qu'ils pourraient proposer mais il y en a peut-être d'autres suivant les langues parlées par vos élèves :

Français	Anglais	Allemand	Croate	Espagnol	Italien
Ananas	Pineapple	Ananas	Ananas	Ananas	Ananas
Cactus	Cactus	Kaktus	Kaktus	Cactus	Cactus
Igloo	Igloo	Iglu	Iglu	Iglú	Igloo
Kangourou	Kangaroo	Känguru	Klokan	Canguro	Canguro
Dinosaure	Dinosaur	Dinosaurier	Dinosauria	Dinosaurio	Dinosaurio
Xylophone	Xylophone	Xylophon	Ksilofon	Xilófono	Xilofono
Jaguar	Jaguar	Jaguar	Jaguar	Jaguar	Giaguaro
Zèbre	Zebra	Zebra	Zebra	Cebra	Zebra

- Attirez l'attention sur le fait que les mots dessinés sont composés des lettres du mot en question.

Proposez les activités du livre élève, p. 16.

Activité 1 p. 16



Consigne > Écoute et compte les lettres de l'alphabet français.

Transcription

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

Corrigé

26 lettres.

Activité 2 p. 16



Consigne > Regarde les dessins, écoute et répète les lettres.

Transcription

A comme Ananas, B comme Bonbon, C comme Cactus, D comme Dinosaur, E comme Étoile, F comme Fraise, G comme Gâteau, H comme Hérisson, I comme Igloo, J comme Jaguar, K comme Kangourou, L comme Livre, M comme Moustache, N comme Nuage, O comme Orange, P comme Poisson, Q comme Quilles, R comme Raisin, S comme Sapin, T comme Tortue, U comme Usine, V comme Voiture, W comme Wapiti, X comme Xylophone, Y comme Yourte, Z comme Zèbre.

Activité 3 p. 16



Consigne > Écoute et chante la chanson de Philippe Katherine (*Les derniers seront toujours les premiers*).

Transcription

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x
y (x 4) z (x 4) z (x 13) z (x 14)
y x w v u t s r q p o n m l k j i h g f e d c b a z

Activité 4 p. 16



Consigne > Écoute et réponds.

Transcription

B C D G P T V W. On entend a ? On entend é ? Oui, on entend é : B C D G P T V W.
A H K. On entend a ? On entend i ? Oui, on entend a : A H K.
F L M N R S Z. On entend è ? On entend u ? Oui, on entend è : F L M N R S Z.
I J X Y. On entend i ? On entend e ? Oui, on entend i : I J X Y.
Q U. On entend u ? On entend e ? Oui, on entend u : Q U.
Il reste une lettre. Elle s'appelle comment ? E. Oui, elle s'appelle e.

Activité 5 p. 16



Consigne > À deux. Qui est-ce ? Écoutez et écrivez chacun une lettre.

Transcription

N, A, D, I, A. Attention, je répète. N, A, D, I, A.
J, U, L, E, S. Attention, je répète. J, U, L, E, S.
T, I, B, O, R. Attention, je répète. T, I, B, O, R.

Pour aller plus loin

Faites réaliser un autre abécédaire en gardant les mêmes mots mais en utilisant d'autres techniques artistiques (découpage dans des magazines, véritables objets, photos dans une présentation de type diaporama, abécédaire kinesthésique). Avec la complicité du professeur d'arts plastiques, les élèves pourront également s'essayer à la technique de Céline Lamour-Crochet en créant de nouveaux calligrammes avec d'autres mots.

L'abécédaire kinesthésique

Ce projet consiste à réaliser une affiche présentant l'alphabet de manière originale. Il peut se faire dans la salle de classe, dans un gymnase, dehors...

- Préparez des petits papiers : un papier présente une lettre de l'alphabet. Mélangez les papiers et mettez-les dans un sac opaque. Séparez la classe en groupes. Faites tirer les lettres au hasard. Demandez aux élèves de se mettre au sol et de représenter la lettre de l'alphabet qu'ils ont en leur possession. Si vous le pouvez, prenez des photos des élèves-lettres. Précisez, dans la mesure du possible, que tous les élèves doivent apparaître au moins une fois sur les photos.
- Une fois les photos prises, vous pouvez :
 - les imprimer et les afficher dans la salle de classe comme alphabet de référence ;
 - faire une exposition des photos dans l'école ;
 - réaliser une exposition virtuelle en utilisant, par exemple, le logiciel Padlet ;
 - réaliser une vidéo présentant les photos. Lorsque chaque photo apparaît, un élève ou un groupe d'élèves prononcent le nom de la lettre ;
 - réaliser un lexique en écrivant les mots avec les photos des lettres.

Activité + vidéo

Consigne > Regarde le clip de Philippe Katherine. Les enfants sont tristes ? Ils sont contents ?



Chanson de Philippe Katherine, issue de l'album « Philippe Katherine », enregistré chez Barclay. Clip vidéo réalisé par Gaëtan Chataigner. Durée : 1 minute 51.

Résumé : le chanteur Philippe Katherine joue le rôle d'un enseignant. La leçon du jour est l'alphabet. Son enseignement original plaît à ses élèves. Ils sont contents.

Activité + vidéo



Philippe Katherine, *Les derniers seront toujours les premiers*

1 À ton avis

Lis les questions et coche ta réponse.

a. On est dans quel pays ?

- ☐ En France 
☐ En Espagne 
☐ Aux États-Unis 
- ☐ Au Liban 
☐ Au Pérou 
☐ Aux Émirats Arabes Unis 

b. Quel âge ont les enfants ?

- ☐ 3-5 ans.
 ☐ 7-9 ans.
 ☐ 10-12 ans.

c. Comment vont les enfants ?

- ☐ Ils sont fatigués.
 ☐ Ils sont malades.
 ☐ Ils sont contents.
 ☐ Ils sont tristes.
 ☐ Ils sont fâchés.

2 La lettre mystère

Regarde la photo du chanteur. Il chante quelle lettre ?
A, E, H, Q ou Z ? Écris le nom de la lettre dans la bulle.



3 Les groupes de lettres

Écoute et colorie l'ensemble de lettres correspondant à chaque partie de la chanson.

Partie 1	ABCD	ABCDEF	ABCDEFGH	Partie 3	NOPQ	MNOPQR	OPQRS
Partie 2	FGHIJK	IJKLM	NO PQ	Partie 4	RSTUV	TUVWX	VWXYZ

4 Le jeu du bingo






Choisis et écris 9 lettres. Écoute ton professeur. Tu as gagné ? Tu as perdu ?

--	--	--	--	--	--	--	--	--






5 Tes goûts

Lis les questions et colorie tes réponses.


Tu aimes la chanson ?

Je n'aime pas du tout. 	Je n'aime pas trop. 	Comme ci, comme ça. 	J'aime bien. 	J'adore. 
---	--	--	---	---

Tu aimes le clip vidéo ?

Je n'aime pas du tout. 	Je n'aime pas trop. 	Comme ci, comme ça. 	J'aime bien. 	J'adore. 
---	--	--	---	---

Tu aimes chanter cette chanson ?

Non, je n'aime pas chanter.	Oui, avec le clip vidéo. 	Oui, avec mes camarades.	Oui, seul.
-----------------------------	---	--------------------------	------------

Activité + vidéo

Philippe Katherine, *Les derniers seront toujours les premiers*





Activité 1 : émission d'hypothèses

Dans un premier temps, les élèves regardent la vidéo de la chanson sans le son jusqu'à la 49^e seconde. Demandez-leur de deviner ce que le professeur essaie d'apprendre aux élèves. L'objectif est d'attirer l'attention sur l'aspect vidéographique de la chanson mais aussi d'aider les élèves à clarifier leurs hypothèses.

- 1^{re} question : mettre l'accent sur la France en rapport avec la carte présente dans la vidéo.
- 2^e question : les âges sont travaillés dès la leçon 1 du parcours.
- 3^e question : le vocabulaire est étudié dans la leçon 2 du parcours.

Lis les questions et coche ta réponse.

a. On est dans quel pays ?

- ☒ En France  ☐ En Espagne 
- ☐ Aux États-Unis  ☐ Au Liban 
- ☐ Au Pérou  ☐ Aux Émirats Arabes Unis 

b. Quel âge ont les enfants ?

- ☐ 3-5 ans. ☐ 7-9 ans. ☒ 10-12 ans.

c. Comment vont les enfants ?

- ☐ Ils sont fatigués. ☐ Ils sont malades. ☒ Ils sont contents. ☐ Ils sont tristes. ☐ Ils sont fâchés.

Activité 2 : reconnaissance d'une lettre

Dans un premier temps, toujours afin de faire un lien entre l'image et le son, demandez aux élèves quelle lettre est chantée par l'artiste sur la photo. Il s'agit de la lettre Z. Demandez aux élèves de prononcer les 5 lettres et de s'observer afin qu'ils aient à la fois la mémoire du clip et l'aide nécessaire à la bonne prononciation (forme de la bouche).

Regarde la photo du chanteur. Il chante quelle lettre ? A, E, H, Q ou Z ? Écris le nom de la lettre dans la bulle.



Activité 3 : reconnaissance de morceaux de la chanson

Ce jeu de reconnaissance permet la mémorisation des noms des lettres de l'alphabet français. Il s'agit de morceaux de la chanson étudiée. Les élèves doivent retrouver, pour chaque morceau, la bonne

partie de la chanson. Faites des pauses en passant l'enregistrement après chaque partie.

Écoute et colorie l'ensemble de lettres correspondant à chaque partie de la chanson.

Partie 1	ABCD	ABCDE	ABCDEF
Partie 2	FGHIJK	IJKLM	NO PQ
Partie 3	NO PQ	MNOPQR	OPQRS
Partie 4	RSTUV	TUVWX	VWXYZ

Activité 4 : le jeu du bingo

Ce jeu de bingo est proposé aux élèves afin de travailler la compréhension des noms des lettres de l'alphabet. Dès qu'une lettre est prononcée, les élèves doivent vérifier s'ils ont cette lettre dans leur tableau. S'ils l'ont, ils doivent l'entourer, s'ils ne l'ont pas ils ne font rien. Le gagnant est le premier élève qui a toutes les lettres de son tableau entourées.

Voici une proposition d'ordre dans lequel les lettres devront être énoncées : E - L - C - V - M - X - P - O - S - A - Z - Q - R - D - T - B - I - F - N - G - U - J - H - W - K - Y

Variante : les lettres peuvent être placées dans un chapeau ou une boîte, être tirées au sort par vous ou par un élève, puis affichées au tableau en cas de besoin pour la vérification du bingo.

Activité 5 : tes goûts

Les élèves donnent leurs avis sur la vidéo en coloriant les cases du tableau.

Apprentissage de la chanson

a. La mémorisation

Vous pouvez utiliser la version karaoké réalisée par les artistes Mrzyk & Moriceau (version disponible sur Youtube) pour faciliter l'apprentissage de cette chanson. La vidéo est réalisée sous le mode d'un dessin animé.

Attention ! Cette version n'est pas adaptée à tous les publics et à tous les pays. En effet, au début de la vidéo, on voit un personnage mettre son doigt dans son nez afin de récupérer une crotte de nez qui se transformera en alphabet... Vous pouvez commencer la vidéo à 13 secondes pour éviter de montrer ce passage.

b. La mise en scène

Chaque élève a une feuille sur laquelle est inscrite une lettre de l'alphabet. Au moment où la lettre est chantée, l'élève doit lever sa feuille, puis la baisser jusqu'à ce qu'elle soit chantée de nouveau. N'hésitez pas à travailler avec vos collègues professeurs de musique, de sport et d'arts plastiques.



Ma boîte à outils

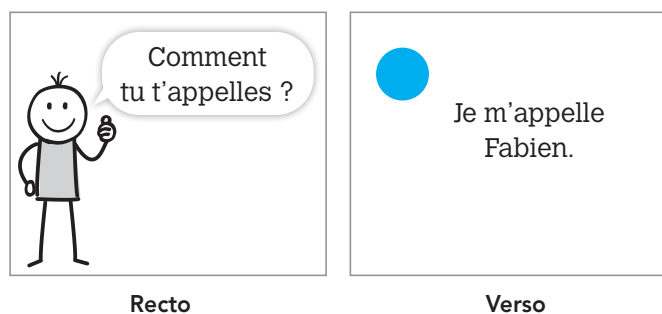
Il s'agit d'un projet à réaliser sur l'année.

Objectifs

- Inviter les élèves à fournir des efforts soutenus pour mémoriser la langue d'un point de vue lexical et syntaxique en faisant appel, ou pas, à leur langue maternelle.
- Proposer aux élèves une activité intrapersonnelle.

Demandez à chaque élève d'amener une boîte (par exemple, une grosse boîte d'allumettes). Cette boîte portera le nom de l'élève et sera décorée et personnalisée en classe ou à la maison. Elle servira à rassembler les connaissances acquises par chaque élève tout au long de l'année en français sous la forme de petits papiers. Elle permettra de représenter visuellement ce qu'ils sont capables de dire et, éventuellement, d'écrire. Pour que ce système soit concluant, il est important de l'utiliser de manière régulière. Les mots peuvent être introduits dans la boîte au fur et à mesure de leur apparition. L'enseignant peut ainsi laisser du temps aux élèves à la fin de chaque leçon pour qu'ils conçoivent le petit papier de la notion apprise. Ces mots peuvent donner lieu à des jeux afin que les élèves les mémorisent mieux.

Les deux côtés d'un petit papier peuvent être remplis de la manière suivante : au recto, une question, une image ou un dessin ; au verso, une réponse ou un mot de vocabulaire. Par exemple :



Si l'élève le souhaite, ces petits papiers peuvent être bilingues : d'un côté, la version française et, de l'autre, la version dans une langue maîtrisée par l'élève.

L'enseignant peut décider du contenu des cartes ou laisser les élèves les fabriquer de manière autonome.

Vous pouvez également proposer des dictées d'images à vos élèves :

- soit vous citez quatre mots ou phrases et les élèves doivent sortir les petits papiers correspondants au fur et à mesure ;
- soit vous demandez à chaque élève de mettre sur sa table cinq petits papiers et de les nommer ;
- soit un élève choisit cinq petits papiers et demande à un élève éloigné de lui de les nommer.

Ce dispositif peut ainsi permettre aux élèves de préparer leurs évaluations. Si l'élève tombe sur le côté réponse du papier, il devra s'entraîner à énoncer ou écrire la question ou vice versa. Il tourne ensuite le papier et vérifie que ce qu'il a dit ou écrit est juste.

Sur chaque papier, un rond de la couleur du parcours devra apparaître. Il donnera un repère à l'élève qui pourra se référer au livre en cas d'oubli.

La boîte peut :

- soit être remplie au fur et à mesure de l'année, et représenter ainsi toutes les connaissances acquises par les élèves en français ;
- soit être vidée au fur et à mesure de l'année en ne gardant uniquement que ce qui pose encore problème et doit continuer à être travaillé.

À la fin de l'année, si l'élève a bien rempli sa boîte régulièrement, il gagne la clé jaune qui symbolise l'intelligence interpersonnelle représentée par le personnage Carlos.



Ma carte mentale

Il s'agit d'un projet à réaliser sur l'année.

Objectifs

- Inviter les élèves à fournir des efforts soutenus pour mémoriser les actes de parole et être capables de parler en continu.
- Proposer aux élèves une activité interpersonnelle qui les amène à parler d'eux et à interagir avec les autres en leur posant des questions à partir de leur carte mentale.

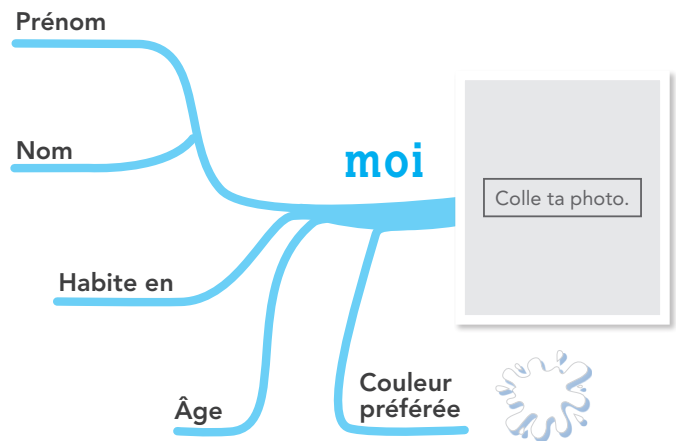
Montrez la carte mentale de Nam.

Faites un jeu avec les élèves pour expliquer comment les informations concernant Nam ont été regroupées dans une carte mentale. Partagez les élèves en groupes et faites en sorte que chaque groupe possède un élément sonore (buzzer, instrument de musique, etc.). Posez une question concernant Nam aux élèves. Les élèves doivent se concerter et, lorsqu'ils pensent avoir la réponse à la question, faire retentir l'objet qu'ils ont à leur disposition. Le premier groupe qui fait retentir l'objet est interrogé. Si les enfants de ce groupe donnent la bonne réponse, l'équipe remporte un point. Sinon, c'est la deuxième équipe qui a fait retentir l'objet qui est interrogée et ainsi de suite. L'équipe qui remporte le plus de points gagne le jeu. Il y a quatre questions à poser. Montrez le dessin de Nam et demandez :

- Comment il s'appelle ?
- Il a quel âge ?

- Quelle est sa couleur préférée ?
- Il habite où ?

Demandez ensuite aux élèves de compléter la branche bleue de leur carte mentale (**annexe 11**). Cette carte mentale sera à compléter à la fin de chaque parcours, puis recopiée entièrement sur une feuille blanche de format A3.



À la fin de l'année, les élèves recevront la clé marron qui symbolise l'intelligence intrapersonnelle représentée par le personnage Nam.

Coggle

Si vous voulez intégrer des activités numériques à votre enseignement, vous pouvez utiliser Coggle pour créer des cartes mentales en ligne : <https://coggle.it> Un tutoriel est proposé en page d'accueil pour une prise en main simplifiée.

Savez-vous ce qu'est un jeu d'évasion, un escape game ?

Le principe

Vous êtes dans une pièce fermée à clé. Vous devez résoudre des énigmes en un temps limité pour obtenir un code et sortir de la pièce.

Un jeu d'évasion éducatif se caractérise en 5 éléments essentiels.

- **Évasion** : le joueur accepte de s'évader du réel et d'entrer dans une sphère particulière, une ambiance spéciale, dessinée par six illustrateurs différents.
- **Express** : c'est un jeu où l'adversaire est le temps à cause de la pression du chronomètre. Il s'agit donc d'un jeu collaboratif.
- **Énigmes** : elles sont variées et proposent un réel défi aux joueurs, non seulement linguistique ou cognitif, mais en faisant également appel à leurs talents ou intelligences.
- **Équipe** : la structure du jeu permet la répartition des tâches, la mise en valeur des intelligences multiples, les interactions. Le joueur est stimulé par ce travail à plusieurs.
- **Éduquer** : le jeu d'évasion constitue une autre modalité d'apprentissage, par le jeu. Il reprend différents éléments liés au jeu : la coopération, la réflexion, la manipulation, le plaisir, auxquels s'ajoute un défi à relever.

Mots clés

mission – collaboration – énigme – clé – porte – code – cadenas – temps

Le principe du jeu des salles d'évasion de Sésame

- Chaque salle porte le nom d'une célébrité qui met en valeur une des intelligences multiples (Adolphe Sax, Marie Jackson, Reha Hutin, Antoni Gaudi, Naomi Osaka, Jules Verne). Cette célébrité accueille les huit personnages et les élèves dans la salle.
- Nos huit personnages sont enfermés dans la salle et doivent résoudre six énigmes pour en sortir et pouvoir accéder au parcours suivant. Les six intelligences représentées correspondent aux intelligences dites « expérimentales » : intelligences musicale, logico-mathématique, naturaliste, visuo-spatiale, kinesthésique et verbo-linguistique. Les deux autres intelligences, dites « sociales », les intelligences intrapersonnelle et interpersonnelle, apparaissent

également sur les dessins, certains enfants travaillant seuls et d'autres par deux.

- Chaque personnage représente une des huit intelligences et cherche à résoudre toujours le même type d'énigmes. Ainsi, Mélodie sera plutôt intéressée par les énigmes musicales, Nadia par les énigmes logico-mathématiques, Fleur par les énigmes naturalistes, Tibor par les énigmes visuo-spatiales, Jules par les énigmes kinesthésiques et Fatou par les énigmes verbo-linguistiques. L'un ou l'autre personnage est parfois aidé par Carlos qui représente l'intelligence intrapersonnelle ou par Nam qui représente l'intelligence interpersonnelle.
- La clé de la salle est dans une boîte fermée par un cadenas à six codes. Dire les six codes des six énigmes de la salle permet d'ouvrir le cadenas de la boîte dans laquelle se trouve la clé, d'ouvrir la porte, et ainsi de continuer l'apprentissage du français au parcours suivant. C'est la célébrité qui valide le code trouvé par les personnages et les élèves. Dans les vrais jeux, il peut arriver qu'une équipe ne trouve pas la solution de toutes les énigmes. Ici, il conviendra, en suivant nos conseils, d'essayer d'aider toutes les équipes à parvenir à sortir de la salle et donc à énoncer le bon code.

Les modalités de mise en œuvre

À vous de choisir parmi toutes les possibilités suivantes, en fonction du nombre d'élèves.













- 1. Constituer six groupes d'élèves.** Chaque groupe doit résoudre une énigme imposée, au choix ou tirée au hasard.
- 2. Constituer trois groupes d'élèves.** Chaque groupe doit résoudre deux énigmes imposées, au choix ou tirées au hasard.
- 3. Constituer deux groupes d'élèves.** Chaque groupe doit résoudre deux énigmes. Lorsque les quatre énigmes sont résolues, les deux groupes doivent résoudre ensemble les deux dernières énigmes.

Vous pouvez choisir de faire trouver les énigmes directement sur les pages du manuel ou décider de les faire vivre dans votre classe en les dispersant à certains endroits, en utilisant des boîtes et des cadenas, en proposant aux élèves d'expérimenter, par exemple, les énigmes kinesthésiques, musicales, etc. Des conseils pratiques ainsi que des supports vous seront fournis dans ce guide pour chaque jeu d'évasion.

La durée

Établissez le temps en fonction des modalités que vous allez proposer aux élèves pour résoudre les énigmes en classe. On évalue à plus ou moins 30 à 45 minutes le temps total pour résoudre les six énigmes.

TABLEAU DES JEUX D'ÉVASION

Parcours	Personnalité	Type d'intelligence	Clé	Personnage
Parcours 1 Salle Adolphe SAX (1814-1894)	Inventeur du saxophone (belge)	Intelligence musicale		
Parcours 2 Salle Mary JACKSON (1921-2005)	Mathématicienne et ingénieure en aérospatiale (américaine)	Intelligence logico-mathématique		
Parcours 3 Salle Reha HUTIN (1945)	Journaliste et défenseuse des droits des animaux (française)	Intelligence naturaliste		
Parcours 4 Salle Antoni GAUDÍ (1852-1926)	Architecte représentant du modernisme catalan (espagnol)	Intelligence visuo-spatiale		
Parcours 5 Salle Naomi OSAKA (1997)	Joueuse de tennis (japonaise)	Intelligence kinesthésique		
Parcours 6 Salle Jules VERNE (1828-1905)	Écrivain de romans d'aventures (français)	Intelligence verbo-linguistique		



Faites écouter l'audio.



Transcription

Bonjour, c'est Adolphe Sax. Bienvenue dans mon atelier ! Vous allez répondre à des énigmes pour trouver le code et la clé bleue. Il faut trouver quatre nombres, une couleur et une forme. Bonne chance !

1 Nom de la salle

- Demandez comment s'appelle la salle.
- Dites quelques mots sur Adolphe Sax. Adolphe Sax est belge. Il est facteur d'instrument de musique (c'est donc un artisan qui conçoit, réalise, restaure, entretient et répare les instruments de musique) et a inventé le saxophone. Montrez des photos d'Adolphe Sax et des instruments qu'il a inventés.
- Écrivez au tableau sa date de naissance et de mort (1814-1894). Montrez la photo d'un saxophone de l'époque et d'un saxophone actuel. Faites remarquer aux élèves que le mot SAXophone vient du nom de famille d'Adolphe SAX. Profitez-en éventuellement pour leur présenter d'autres inventeurs qui ont donné leurs noms à leurs inventions. Concernant les Français, on retiendra Eugène Poubelle, Louis Braille et les frères Montgolfier.

2 Description de la salle

Dites aux élèves que la salle représente l'atelier d'Adolphe Sax où il fabriquait ses saxophones. Demandez-leur de citer les éléments qu'ils voient dans cette première salle : des formes, la rosace, des crayons de couleurs, un xylophone, le mot « bonjour » au tableau, le 12:00, les huit personnages (Carlos qui est malade, Mélodie qui est contente, Jules est avec Nam, Carlos est avec Mélodie, etc.). Invitez les élèves à regarder les loupes qui contiennent les énigmes et à les repérer dans la salle.

3 Mise en place du jeu

- Faites observer les 6 énigmes pour permettre aux élèves de choisir l'énigme ou les énigmes qu'ils souhaitent résoudre. Demandez par exemple : qui veut jouer avec de la musique, avec des formes, avec des nombres, avec des mots, avec des crayons à manipuler, avec des cercles en lien avec la nature.
- Faites compléter la feuille de route aux élèves (annexe 12) pour qu'ils soient d'accord sur les différentes tâches à effectuer : écrire le nom de la salle, le numéro de l'énigme choisie par l'élève,

les prénoms des membres de l'équipe qui vont travailler sur cette énigme, le temps estimé par le professeur, la couleur de la clé.

Compte à rebours



Le site www.chronometre-en-ligne.com/compte-a-rebours.html peut être utilisé pour donner un temps d'exécution du jeu aux élèves. D'autres sites existent. Pour augmenter l'aspect ludique, on peut choisir l'alarme sirène X3.

Compte à Rebours

Présélections

heures

minutes

secondes

00 : 01 : 00

Alarme

▼

▼

▼

Démarrer

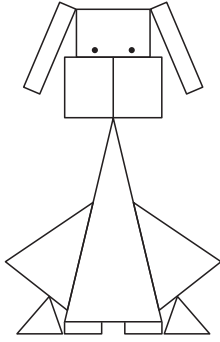
Feuille de route

PARCOURS 1	
Nom de la salle	Temps min
N° de l'énigme Je résous l'énigme	Prénoms des membres de ton équipe avec
Code de ton énigme	Couleur de la clé
J'aide à résoudre une autre énigme.	
Je résous l'énigme avec	Je résous l'énigme avec
Code des 6 énigmes trouvées par le groupe _ _ _ _ _	Validation par Adolphe Sax

4 Résolution des énigmes

Suivez le travail de vos élèves et aidez-les, si besoin, pour cette première salle. Si quelques élèves travaillent plus vite sur certaines énigmes, proposez-leur d'aider un autre groupe (→ la feuille de route). Insistez sur le fait que c'est une activité collective et collaborative. Ce sont tous les codes ensemble qui permettent d'ouvrir le cadenas. Si les élèves ne trouvent pas la solution, donnez-leur des indices comme proposés en page suivante :

Énigme n° 1 (Tibor)



Quelles sont les formes que vous connaissez en français ? Quelle est la forme que l'on peut ajouter pour terminer le dessin ?

Aide possible : photocopiez le dessin de l'énigme (annexe 13) pour que les élèves puissent tracer des formes.

Réponse attendue : un triangle.

Énigme n° 2 (Nadia)

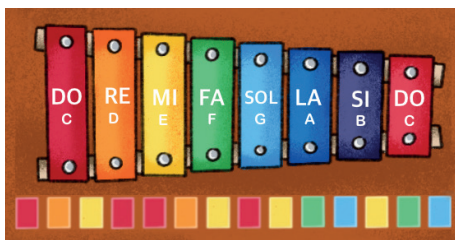


C'est un nombre que l'on doit trouver.

Aide possible : tracez les traits sur deux feuilles calques et demandez aux élèves de les manipuler.

Réponse attendue : 3.

Énigme n° 3 (Mélodie et Carlos)



Aide possible : utilisez un xylophone s'il y en a un à l'école. Faites chanter les notes qui sont écrites pour trouver la mélodie et donner la note manquante.

Réponse attendue : mi.

Énigme n° 4 (Fatou)

Écrivez le mot « bonjour » au tableau et demandez aux élèves de bien regarder les lettres.

Aide possible : distribuez la feuille qui reproduit le tableau (annexe 14) pour que les élèves puissent entourer les mots « bonjour » et les compter.

Réponse attendue : 8.

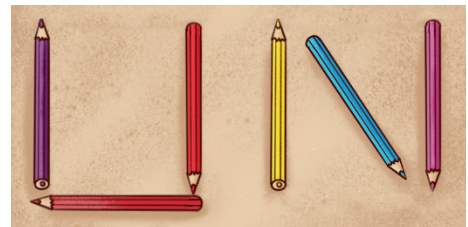
Énigme n° 5 (Fleur)



Aide possible : comment dire l'âge d'un arbre ? Dessinez un arbre jeune et un vieil arbre. Qu'est-ce qui change ? Comptez les cercles. 1 cercle = 1 an.

Réponse attendue : 8.

Énigme n° 6 (Jules et Nam)



Aide possible : reproduisez l'énigme avec des crayons. Retirez trois crayons pour avoir « UN ». Les élèves doivent avoir résolu l'énigme pour avoir le droit de dire le code lors de la phase de mise en commun.

5 Validation des résultats

a. Présentation des résultats

Lorsque toutes les énigmes ont été résolues ou que le temps est écoulé, demandez à chaque équipe de venir présenter son énigme devant la classe et d'écrire le code au tableau.

b. Écoute de la solution



Faites écouter l'audio pour valider la réussite de la mission.

Transcription

Adolphe Sax : Vous avez trouvé quel code ?

Mélodie : triangle – 3 – jaune – 8 – 8 – 1, Monsieur Sax.

Adolphe Sax : Bravo ! Vous gagnez la clé bleue. Vous pouvez sortir !

Mélodie : Chouette ! On a gagné ! Vous aussi ? Rendez-vous au parcours 2.

c. Validation de la mission

Signez la feuille de route et félicitez les élèves.

À l'issue du jeu, donnez de manière symbolique la clé bleue, que vous aurez au préalable découpée, à la classe (annexe 15).

À la fin de l'année, la classe aura reçu ses 8 clés (1 clé par jeu d'évasion, la clé du projet « Ma boîte à outils » et la clé « Ma carte mentale »).



	Communication	Lexique	Grammaire
LEÇON 1 Est-ce que tu as tes affaires ?	<ul style="list-style-type: none"> Parler de son matériel scolaire 	<ul style="list-style-type: none"> le matériel scolaire quelques verbes liés au matériel scolaire 	<ul style="list-style-type: none"> un, une, des mon/ma, ton/ta, mes/tes
LEÇON 2 On est quel jour aujourd'hui ? Qu'est-ce que tu aimes à l'école ?	<ul style="list-style-type: none"> Demander et dire le jour de la semaine Exprimer ses goûts (1) 	<ul style="list-style-type: none"> les jours les nombres de 13 à 31 les matières scolaires 	<ul style="list-style-type: none"> aimer, adorer, détester (je, tu, il/elle, on, ils/elles) + nom le, l', la, les
LEÇON 3 Qu'est-ce que tu aimes à la cantine ?	<ul style="list-style-type: none"> Exprimer ses goûts (2) 	<ul style="list-style-type: none"> les aliments 	<ul style="list-style-type: none"> préférer, manger, boire (je, tu, il/elle, on, ils/elles) + nom du, de l', de la, des être allergique à (je)

Prononciation	Culture	Mes projets
<ul style="list-style-type: none"> Prononcer les nasales (an), (in), (on) en français 	<ul style="list-style-type: none"> Je découvre la Francophonie 	<ul style="list-style-type: none"> Mon mobile des goûts

Liste des cartes images

► Leçon 1

Les verbes :

- 15. Écrire
- 16. Dessiner
- 17. Ranger
- 18. Lire

► Leçon 2

Les verbes :

- 19. Aimer (un cœur)
- 20. Ne pas aimer (un cœur barré)
- 21. Adorer (2 cœurs)
- 22. Détester (2 cœurs barrés)

Les matières scolaires :

- 23. Le français
- 24. Le sport
- 25. L'art plastique
- 26. L'histoire
- 27. L'anglais
- 28. L'espagnol
- 29. La géographie
- 30. La musique
- 31. Les sciences
- 32. Les mathématiques

► Leçon 3

Les verbes :

- 33. Préférer
- 34. Manger
- 35. Boire
- 36. Être allergique à...

Les aliments :

- 37. La salade de tomates
- 38. L'orange
- 39. L'eau
- 40. Le riz
- 41. Le poisson
- 42. Le poulet
- 43. Le yaourt
- 44. Le pain
- 45. Les œufs
- 46. Les frites

**Liste des mots présents dans la rubrique
« Mon dictionnaire » du cahier d'activités
(pp. 52 à 63)**

adorer – aimer – l'anglais – l'art plastique –
un cahier – des ciseaux – une colle – un crayon –
dessiner – détester – de l'eau – l'espagnol –
le français – des frites – la géographie –
une gomme – l'histoire – lire – un livre – manger –
les mathématiques – montrer – la musique –
des œufs – une orange – du pain – du poisson –
du poulet – préférer – ranger – regarder –
une règle – du riz – un sac – une salade de tomates –
les sciences – le sport – un stylo – une trousse –
un yaourt

Activités complémentaires

à retrouver également sur sesame.hachettefle.fr

- Exercices corrigés du cahier d'activités
- Fiches élève et enseignant de l'activité + vidéo
« Interview d'Ilyana »
- Exercices et jeux de grammaire du Parcours 2

Annexes 16 à 25

à retrouver également sur sesame.hachettefle.fr

- Annexe 16 Liste de matériel scolaire disponible
- Annexe 17 Rubrique « Souviens-toi ! »
de la leçon 1
- Annexe 18 Sondage sur les jours et nombres
porte-bonheur
- Annexe 19 Icônes des matières scolaires
- Annexe 20 Rubrique « Souviens-toi ! »
de la leçon 2
- Annexe 21 Plats de la bande dessinée
À la cantine
- Annexe 22 Badges de l'activité bonus
« Bon appétit ! »
- Annexe 23 Rubrique « Souviens-toi ! »
de la leçon 3
- Annexe 24 Branche rose de la carte mentale
- Annexe 25 Jeu d'évasion 2 – Clé rose

À retrouver sur sesame.hachettefle.fr

- Activités complémentaires
- Annexes
- Jeux :
 - les codages ;
 - le domino des actions de ton livre ;
 - les dessins numérotés : les nombres de 0 à 31 ;
 - le jeu du morpion des aliments : qu'est-ce que
tu manges ? ;
 - le jeu du morpion des aliments (version chaises).
- Évaluation.



Présentation de la leçon 1

Nom du parcours

À l'école

Progression conseillée

1. LE : activités 1, 2, 3 et 4
2. CA : activité 1
3. LE : activité 5
4. *Activité bonus* : « Dessiner, c'est gagner »
5. LE : activité 6
6. CA : activités 2 et 3
7. LE : activités 7 et 8
8. CA : activités 4, 5 et « Souviens-toi ! »
9. *Activité +*

Objectifs de communication

Être capable de poser la question « Est-ce que tu as tes affaires ? » et d'y répondre.

- Comprendre le nom des affaires scolaires et pouvoir les nommer.

Mots clés

- Matériel scolaire.
- Les verbes « avoir, écrire, prendre, tracer, gommer, dessiner, découper, colorier, coller, ranger, lire ».

Structures clés

- J'ai...
- Je n'ai pas...
- Les verbes « écrire, prendre, tracer, gommer, dessiner, découper, colorier, coller, ranger, lire » conjugués à la première personne du singulier du présent de l'indicatif.

Prononciation

Écoute puis reproduction de mots isolés, d'expressions, de paroles de chansons.

Intelligences sollicitées

Intrapersonnelle, interpersonnelle, kinesthésique, musicale, verbo-linguistique, visuo-spatiale, logico-mathématique, naturaliste.

Matériel

- Livre de l'élève pp. 20 et 21.
- Cahier d'activités pp. 12 et 13.
- Jetons de jeux de société.

Liste des cartes images

- Les verbes :

15. Écrire
16. Dessiner
17. Ranger
18. Lire

Pour s'échauffer

À la chaîne

Toute la classe.

- Invitez les élèves à s'asseoir en cercle et disposez au centre du cercle du matériel scolaire.
- Présentez plusieurs fois chaque objet.
- Demandez-leur de se passer un des objets en se posant une question et en y répondant. **Exemple** : « C'est quoi ? Qu'est-ce que c'est ? » « Des ciseaux ». Reproduisez ce schéma avec les autres objets.
- Il est conseillé de ne pas varier les questions durant le même jeu.

► Livre de l'élève

Activité 1 p. 20



Consigne > Regarde les dessins et écoute Fatou.

Transcription

1. *Bonjour, c'est moi, Fatou. Zut, je n'ai pas mes affaires ! Je n'ai rien !*
2. – *Et toi Carlos, tu as tes affaires ?*
– *Oui, j'ai mon sac, mon livre et ma gomme.*
3. – *Et toi Mélodie ?*
– *Moi, j'ai mon sac, ma trousse et ma règle.*
4. – *Et toi Fleur ?*
– *J'ai mon sac, ma trousse, ma colle et mes ciseaux.*

5. – Et toi, Jules, tu as tes affaires ?
 – J'ai mon crayon, ma gomme et ma règle.
 6. – Comment ça va Nadia ?
 – Super bien, merci !
 – Tu as tes affaires ?
 – Oui, j'ai tout ! J'ai mon sac, mon livre, mon cahier, mon crayon, mon stylo, ma trousse, ma gomme, ma règle, ma colle et mes ciseaux.

Pour les 3 premières activités, il est important que les élèves connaissent bien les prénoms des personnages. Avant de proposer la première activité à vos élèves, mettez les cartes images des personnages au tableau et demandez aux élèves comment ceux-ci s'appellent. Si besoin, leurs prénoms peuvent être écrits en dessous des cartes images par vos élèves ou par vous-même.

Demandez aux élèves de bien regarder les images avant de passer la piste audio. Passez ensuite deux fois la piste audio. En proposant deux écoutes, les élèves s'habitueront ainsi aux modalités du DELF Prim.

Activité 2 p. 20



Les élèves vont découvrir et apprendre le vocabulaire du matériel scolaire en comparant les images et en prenant appui sur le vocabulaire acquis au cours du parcours 1. Il s'agit d'une approche logico-mathématique.

Exemple : l'énoncé est « Carlos et Mélodie ont un sac. Montre le sac de Carlos. Il est de quelle couleur ? »



Les élèves connaissent Carlos et Mélodie, ils détermineront donc qu'ils doivent comparer les images 2 et 3.

Ils connaissent également le verbe « avoir » conjugué à la troisième personne du pluriel du présent de l'indicatif : « ont ». Ils en déduiront que l'objet commun à Mélodie et Carlos est le sac.

La question « Montre le sac de Carlos. Il est de quelle couleur ? » répète le mot « sac », seul mot inconnu de la phrase des élèves. Ils pourront répondre « bleu » car ils connaissent les noms des couleurs.

Par déduction, ils comprendront et apprendront le mot « sac ».

Les numéros des personnages sont soit en bleu, soit en orange. C'est une aide pour les élèves. Lorsque le numéro est bleu, le pronom personnel correspondant est « il » ; lorsque le numéro est orange, le pronom personnel correspondant est « elle ».



Consignes > a. Écoute les phrases, montre et réponds.

Transcription et corrigés

Carlos et Mélodie ont un sac. Montre le sac de Carlos. Il est de quelle couleur ? Bleu.
 Mélodie et Jules ont une règle. Montre la règle de Mélodie. Elle est de quelle couleur ? Jaune.
 Carlos et Jules ont une gomme. Montre la gomme de Jules. Elle est de quelle couleur ? Orange.
 Mélodie et Fleur ont une trousse. Montre la trousse de Fleur. Elle est de quelle couleur ? Verte.

b. Écoute les phrases et réponds.

Transcription et corrigés

Nadia a des ciseaux violets. Les ciseaux de Fleur sont de quelle couleur ? Bleus.
 Nadia a un crayon marron. Le crayon de Jules est de quelle couleur ? Blanc.
 Nadia a un livre rose. Le livre de Carlos est de quelle couleur ? Verte.
 Nadia a une colle verte. La colle de Fleur est de quelle couleur ? Bleue.
 Nadia a tout. Et Fatou ? Elle a tout ? Elle n'a rien ? Elle n'a rien.

Pour les activités 2 a. et 2 b., demandez aux élèves de prendre leurs crayons de couleur. Ceux-ci doivent répondre aux questions posées en levant le crayon de la bonne couleur. La correction se fait en comparant les couleurs levées et en verbalisant la réponse à la question.

Afin d'institutionnaliser le vocabulaire appris pendant l'activité 2, proposez un jeu de Kim visuel. Avec de la pâte adhésive, placez les vrais objets suivants au tableau : un sac (choisir un petit sac représentant un sac d'école ou un sac très léger), une règle, une gomme, une trousse, des ciseaux, un crayon, un livre et une colle. Nommez-les, demandez aux élèves de les observer, puis de fermer les yeux. Enlevez un objet et cachez-le derrière votre dos. Demandez aux élèves d'ouvrir les yeux, de trouver l'objet manquant et d'énoncer le mot correspondant.

Variante : vous pouvez proposer éventuellement ce jeu au sol en couvrant les objets d'un tissu.

Activité 3 p. 20

Consigne > Qu'est-ce que c'est ? Regarde les affaires et devine.

Corrigés

1. Des ciseaux.
2. Un crayon.
3. Une trousse.
4. Une règle.
5. Une gomme.
6. Un cahier.

Demandez aux élèves de placer sur leur table dans l'ordre du livre les vrais objets correspondant aux images-puzzles. Faites une correction collective en plaçant les objets réels au tableau à l'aide de pâte adhésive et en faisant verbaliser les objets.

Pour aller plus loin

Demandez aux élèves de réaliser des photos d'autres objets. Ils devront ensuite les découper en 4 et réaliser un puzzle à la façon de ceux du livre. Vous pouvez également prendre en photo les puzzles réalisés, les inclure dans un diaporama ou une vidéo afin de faire travailler le vocabulaire à l'oral aux élèves. Cette activité peut être proposée également sur d'autres thèmes lors d'autres parcours. Les photos peuvent être découpées en 6 ou en 8 suivant la difficulté recherchée.

Activité 4 p. 20



Consigne > Avec ta classe.

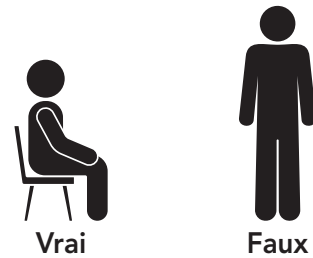
Vrai ou faux ? Posez sur le sol 6 affaires. Asseyez-vous autour. Écoutez. C'est vrai, restez assis. C'est faux, levez-vous.

Transcription

On n'a pas de sac. On n'a pas de livre. On n'a pas de trousse. On n'a pas de règle. On n'a pas de ciseaux. On n'a pas de colle. On n'a pas de gomme. On n'a pas de crayon. On n'a pas de stylo. On n'a pas de cahier. On n'a rien.

Préparez 6 objets réels sur le sol et demandez aux élèves de s'asseoir avec vous autour de ces objets. Passez l'enregistrement. Pour chaque phrase, les élèves doivent se lever ou rester debout si la phrase prononcée est fausse et doivent s'asseoir ou rester assis si la phrase prononcée est juste. Si deux phrases prononcées à la suite sont fausses, les élèves restent debout. De même, si deux phrases prononcées à la suite sont justes, les élèves restent assis. Procédez lentement en mettant l'enregistrement sur pause après chaque phrase. Commentez en cas de besoin

« On n'a pas de sac. C'est vrai ! On n'a pas de sac. On reste assis ! » Pour faciliter le jeu, affichez en face des enfants au tableau les pictogrammes suivants (annexe 8) :



Activité 5 p. 21



Consigne > Écoute. C'est vrai ? Répète et pose tes affaires sur la table.

Transcription

J'ai un sac. J'ai un livre. J'ai un crayon. J'ai une trousse. J'ai une règle. J'ai des ciseaux. J'ai de la colle. J'ai une gomme. J'ai un stylo. J'ai un cahier. J'ai tout.

Dans un premier temps, demandez aux élèves d'enlever tout le matériel qui se trouve sur leurs tables, celles-ci doivent être vides. Ils peuvent les mettre dans le casier qui est en-dessous de leur chaise s'il y en a un, ou ils peuvent les mettre sur leur chaise et rester debout pour réaliser l'activité.

Ensuite, expliquez-leur qu'ils doivent écouter l'enregistrement et que s'ils sont en possession de l'objet énoncé, ils devront le déposer sur la table en répétant la phrase. N'hésitez pas à mettre l'enregistrement sur pause afin de vérifier au fur et à mesure les réponses de vos élèves.

Activité bonus



Dessiner, c'est gagner

Préparez des morceaux de papier sur lesquels seront écrits les noms du matériel scolaire. Envoyez un élève au tableau, demandez-lui de tirer au sort un de ces papiers. Celui-ci devra dessiner au tableau ce qui est inscrit sur ce morceau de papier. Demandez-lui d'interroger ses camarades. Celui qui donne la bonne réponse a le droit d'aller au tableau.

Activité 6 p. 21

Consignes > À deux.

a. Lis les phrases à ton/ta camarade. Il/Elle met ses affaires dans son sac ou sur la table.

Les élèves travaillent en binôme. Ils doivent se mettre d'accord sur qui lira la phrase de l'élève A et celle de l'élève B. L'élève A lit sa phrase à l'élève B qui doit

effectuer ce que son camarade lui dit et vice-versa.

b. Pose la question à ton/ta camarade. Il/Elle répond.

Pour cette activité, préparez la liste de matériel disponible à l'**annexe 16**.

Nommons « élève A » celui qui pose la question « Est-ce que tu as tes affaires ? » et « élève B » son camarade qui répond à la question. L'élève A dispose du tableau et doit le cacher à son camarade. L'élève B énonce ce qu'il a et ce qu'il n'a pas. Celui-ci peut déposer le matériel dont il parle sur la table au fur et à mesure. En parallèle, l'élève A met une coche sur le tableau dans la case en face de l'objet si l'élève B l'a ou une croix si l'élève B ne l'a pas. À la fin, si des cases ne contiennent ni coche ni croix, l'élève A pose la question « Est-ce que tu as un/une... ? ».

Pour aller plus loin

Vous pouvez également profiter de cette activité pour introduire et travailler la formulation « Prête-moi ta/ton ... s'il te plaît ? » avec les élèves. Quand l'élève B pose un objet sur la table, l'élève A peut lui demander de le lui prêter. Régulièrement au cours de l'année, approchez-vous d'un élève et demandez-lui de vous prêter un objet. Si vous fournissez certains matériels aux élèves, par exemple des gommes, pensez à ne pas proposer une gomme à chaque élève afin de les obliger à utiliser cette formulation.

Activité 7 p. 21



Consigne > Écoute les phrases, montre les dessins et répète.

Transcription

Je gomme avec une gomme. Je gomme.
J'écris mon prénom avec un stylo. J'écris.
Je prends un cahier. Je prends.
Je trace un trait avec un crayon et une règle. Je trace. Je lis un livre. Je lis.
Je dessine avec un stylo. Je dessine.
Je découpe avec des ciseaux. Je découpe.
Je colorie avec des crayons. Je colorie.
Je colle avec de la colle. Je colle.
Je range les ciseaux dans ma trousse. Je range.

Dans un premier temps, faites écouter les phrases et demandez aux élèves de montrer les dessins et de répéter les phrases.

Ensuite, distribuez aux élèves des jetons ou des morceaux de papiers préalablement préparés. Demandez-leur après chaque phrase de mettre un

jeton ou un morceau de papier sur le dessin qui est décrit. Vous pouvez les mettre en groupes ou par 2 pour réaliser cette activité.

Activité 8 p. 21



Consigne > Écoute et réalise l'activité sur une feuille.

Transcription

Écris ton prénom sur ta feuille avec ton stylo. Trace un trait de 5 centimètres avec ton crayon et ta règle au milieu de la feuille. Dessine un rond. Gomme le trait avec ta gomme. Découpe le rond avec tes ciseaux. Prends un crayon jaune. Colorie le rond. Colle le rond dans ton cahier avec ta colle. Range ton stylo, ton crayon, ta gomme, tes ciseaux et ta colle dans ta trousse. Range ta trousse et ta règle dans ton sac.

Distribuez aux élèves une feuille blanche au format A5. Mettez les élèves en groupes afin qu'ils puissent s'entraider. Passez deux fois l'enregistrement. La correction s'effectue en comparant les productions des élèves et en repassant l'enregistrement. Une démonstration collective peut être réalisée pour expliciter les différentes étapes.

Pour aller plus loin

Prenez une photo de chaque étape et faites réaliser aux élèves un diaporama ou une affiche reprenant les différentes étapes de l'enregistrement.

Activité + p. 21

Consigne > À la maison. Prends en photo ton matériel scolaire, imprime et légende la photo.

Légender est une compétence relative à l'intelligence naturaliste.

Demandez aux élèves de prendre une photo à la maison regroupant leur matériel scolaire et de l'imprimer. Ils doivent ensuite la légender en marquant les mots correspondant au matériel scolaire. Vous pouvez leur demander d'écrire les mots masculins en bleu, les mots féminins en orange et les mots au pluriel en vert.

En fonction de votre public, vous pouvez procéder en plusieurs étapes :

- demandez aux élèves de prendre une photo et de vous l'envoyer par mail ;
- imprimez les photos et distribuez-leur ;
- demandez-leur de légender les photos.

Vous pouvez ensuite afficher ces photos dans la classe.



Le rapido du matériel scolaire

Souviens-toi !

Invitez les élèves à lire la rubrique « Souviens-toi ! » et éventuellement à la recopier en entier ou en partie dans leur cahier ou leur classeur de français. Imprimez l'**annexe 17** de ce guide au format A4 ou A3 et affichez-la dans votre classe. Les élèves doivent comprendre qu'il s'agit d'une aide à laquelle ils peuvent se référer.

Se dire au revoir

Cachez en amont dans la salle un sac, une gomme, une trousse, des ciseaux, un crayon et un livre. Dites aux élèves que vous avez caché 6 objets dans la salle. Lorsque ceux-ci les trouvent, ils doivent énoncer le nom de l'objet. Lorsque les 6 objets ont été trouvés et énoncés, tout le monde se salue, dit « Au revoir ! » et sort de la salle.

Cahier d'activités

Activité 1 p. 12



Consignes > Écoute deux fois.

a. Relie les affaires de Nadia avec un crayon **orange**.

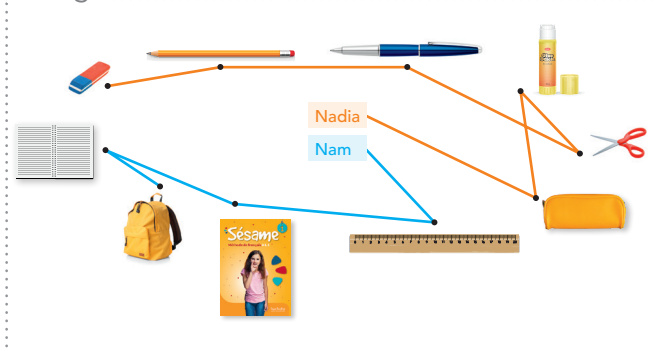
b. Relie les affaires de Nam avec un crayon **bleu**.

Transcription

Bonjour, je suis Nadia. Je range dans ma trousse : ma colle, mes ciseaux, mon stylo, mon crayon et ma gomme. Au revoir !

Salut, je suis Nam. Je prends ma règle, mon livre, mon cahier dans mon sac. Salut !

Corrigé



Activité 2 p. 12

Consigne > Regarde les dessins et coche les phrases vraies.

Corrigés

- ☒ 1. Le garçon a un crayon bleu.
- ☒ 2. La fille a un stylo rouge et des ciseaux jaunes.
- ☐ 3. Il n'a pas de trousse verte.
- ☐ 4. Elle n'a pas de gomme blanche.
- ☒ 5. Il n'a pas de sac.
- ☒ 6. Elle a une règle violette et une colle orange.
- ☐ 7. Ils ont un livre et un cahier.

Activité 3 p. 12



Entraîne-toi à parler !

Consignes > a. Décris les photos.

b. Écoute pour vérifier.

Transcription

1. J'écris mon prénom avec un crayon.
2. Je prends un cahier.
3. Je découpe avec des ciseaux.
4. Je gomme avec la gomme.

Activité 4 p. 13

Consigne > Tu as tes affaires ? Regarde les objets et observe les phrases.

Corrigés

- | | | |
|-----|--|-------------------------------------|
| mes | | <input type="checkbox"/> |
| mon | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| mon | | <input checked="" type="checkbox"/> |



Exemple : J'ai mon crayon,

j'ai mon stylo

je n'ai pas mes ciseaux

- | | | |
|-----|--|-------------------------------------|
| mon | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| ma | | <input type="checkbox"/> |
| ma | | <input type="checkbox"/> |



Je n'ai pas ma règle

je n'ai pas ma colle

j'ai mon cahier

Activité 5 p. 13

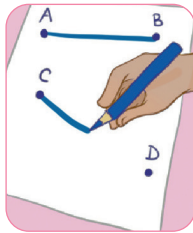
Consigne > Regarde les dessins et entoure la bonne consigne.

Corrigés.....



1. colorie

2. coche



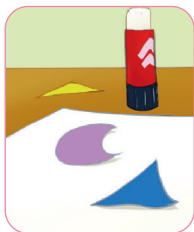
1. lis

2. relie



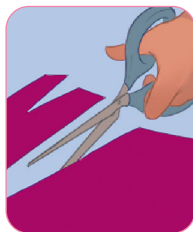
1. écoute

2. écris



1. colle

2. gomme



1. découpe

2. dessine



1. complète

2. lis

Souviens-toi !

p. 13

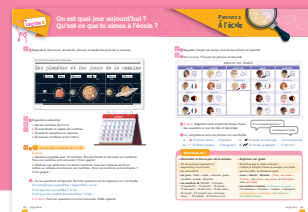


Consignes >

1. Regarde le dessin.
2. Écoute et complète le dialogue.
3. Lis le dialogue à voix haute avec la bonne intonation. Enregistre-toi si tu peux.

Transcription et corrigés

- Salut Lenny ! Tu as tes affaires !
- Oui, j'ai tout. J'ai mon sac. J'ai ma trousse.
J'ai mon crayon. J'ai ma gomme. J'ai ma règle.
J'ai mes ciseaux.
- Et toi Fanny ? Tu as tes affaires ?
- Moi, je n'ai rien. Il n'y a pas école !



Présentation de la leçon 2

Nom du parcours

À l'école

Progression conseillée

1. LE : activité 1
2. *Activité bonus* : le jeu de la chaîne brisée
3. LE : activités 2, 3 et 4
4. CA : activité 3
5. LE : activité 5
6. *Activité bonus* : le jeu « Sur les murs »
7. CA : activité 1
8. LE : activités 6 et 7
9. CA : activités 4 et 5
10. LE : activité 8
11. CA : activités 6 et « Souviens-toi ! »

Objectifs de communication

Être capable de répondre aux questions « On est quel jour aujourd'hui ? » et « Qu'est-ce que tu aimes à l'école ? » et de les poser.

Mots clés

- Les jours de la semaine.
- Les nombres de 13 à 31.
- Les matières scolaires.

Structures clés

- On est..., on est le...
- Les verbes « aimer », « adorer », « détester » conjugués au présent de l'indicatif (je, tu, il/elle, on, ils/elles).
- J'adore.../J'aime.../Je déteste.../Je n'aime pas...

Prononciation

Écoute puis reproduction de mots isolés, d'expressions.

Intelligences sollicitées

Intrapersonnelle, interpersonnelle, kinesthésique, musicale, verbo-linguistique, visuo-spatiale, logico-mathématique, naturaliste.

Matériel

- Livre de l'élève pp. 22 et 23.
- Cahier d'activités pp. 14 et 15.
- Ardoises.

Liste des cartes images

- Les verbes :
 19. Aimer (un cœur)
 20. Ne pas aimer (un cœur barré)
 21. Adorer (2 cœurs)
 22. Détester (2 cœurs barrés)
- Les matières scolaires :
 23. Le français
 24. Le sport
 25. L'art plastique
 26. L'histoire
 27. L'anglais
 28. L'espagnol
 29. La géographie
 30. La musique
 31. Les sciences
 32. Les mathématiques

Pour s'échauffer

Le jeu « dizaines-unités » pour découvrir les nombres de 0 à 39

- Dans un premier temps, faites répéter les nombres de 0 à 39 à vos élèves.
- Dans un second temps, le groupe classe va jouer le rôle des unités et vous jouerez le rôle des dizaines. Les élèves comptent jusqu'à neuf en montrant les quantités sur leur doigt. Dix étant une dizaine, vous énoncez ce nombre et vous montrez un avec votre doigt (une dizaine). Les élèves continuent de compter

jusqu'à 19. N'hésitez pas à les soutenir pour les nombres treize, quatorze, quinze et seize. Énoncez ensuite le nombre 20 et montrez deux doigts correspondant aux deux dizaines. Les élèves continuent en reprenant la logique 21 (20 et 1), 22 (20 + 2), etc. Même déroulé pour les nombres de 30 à 39.

- Dans un dernier temps, mettez les élèves en binômes : un montrera les unités et l'autre les dizaines. Énoncez des nombres et les élèves doivent décomposer le nombre en dizaines et unités. Par exemple, si vous dites 24, l'élève représentant les dizaines va montrer deux doigts et l'élève représentant les unités va montrer quatre doigts.

Activité 1 p. 22



Consigne > Regarde le document, écoute les phrases et répète les jours de la semaine.

Transcription

On est quel jour aujourd'hui ?
Lundi, le jour de la lune. Répète lundi.
On est quel jour aujourd'hui ? Mardi, le jour de la planète Mars. Répète mardi. Lundi, mardi. Mercredi, le jour de la planète Mercure. Mercredi. Lundi, mardi, mercredi.
Jeudi, le jour de la planète Jupiter. Jeudi. Lundi, mardi, mercredi, jeudi.
Vendredi, le jour de la planète Vénus. Vendredi. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi.
Samedi, le jour de la planète Saturne. Samedi. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi.
Dimanche, en France, le jour du repos. Dimanche. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche.

Lors de cette activité, insistez sur le fait que les noms des jours de la semaine en français proviennent des noms des planètes, sauf le dimanche. Effectuez un travail de comparaison avec la langue du pays et les autres langues connues par les élèves. Il peut être intéressant de comparer le mot « dimanche » avec l'anglais « Sunday » et l'allemand « Sonntag » qui viennent du mot « soleil » (« Sun » et « Sonne »), contrairement au français et aux langues latines.

Activité bonus

La chaîne brisée

Affichez les noms des jours de la semaine au tableau avec de la pâte adhésive. Partagez la classe en 4 groupes. Les élèves doivent arriver à dire tous les noms de la semaine d'un seul trait. Chacun parle quand il veut. Si deux élèves parlent en même temps, il faut recommencer depuis le début.

Exemple : élève A : lundi ; élève B : mardi ; élève A : mercredi ; élève C : jeudi ; élève D : vendredi ; élèves A et C : samedi. Il faut recommencer. Le groupe qui a réussi à ne pas briser la chaîne le plus vite a gagné.

Activité 2 p. 22



Consignes > Regarde le calendrier.

a. Dis les nombres de 0 à 12.

Demandez aux élèves de réciter les nombres de 0 à 12.

Pour aller plus loin

Préparez en amont des cartes-mots au format A5 sur lesquelles seront inscrits les nombres de 0 à 12 en lettres.

Formez plusieurs équipes. Écrivez en chiffres un nombre compris entre 0 et 12 au tableau. Faites défiler à vitesse raisonnable les cartes-mots. Les élèves disent « Stop » lorsqu'ils voient la carte-mot correspondant au nombre écrit au tableau. L'équipe qui dit « Stop » la première et lit correctement le mot à haute voix marque le point.

b. Écoute Nadia et répète les nombres.

Transcription

treize – quatorze – quinze – seize – dix-sept – dix-huit – dix-neuf – vingt – vingt et un – vingt-deux – vingt-trois – vingt-quatre – vingt-cinq – vingt-six – vingt-sept – vingt-huit – vingt-neuf – trente – trente et un

Demandez aux élèves de répéter les nombres en suivant l'enregistrement.

Pour aller plus loin

Préparez en amont des cartes-nombres au format A5 sur lesquelles seront inscrits les nombres de 13 à 31 en chiffres. Écrivez les dizaines en rouge et les unités en bleu.

Formez plusieurs équipes. Dites un nombre. Faites défiler à vitesse raisonnable les cartes-nombres. Les élèves disent « Stop » lorsqu'ils voient la carte-nombre correspondant au nombre cité. L'équipe qui dit « Stop » la première et redit correctement le mot à haute voix marque le point.

c. Écoute les questions et réponds.

Transcription et corrigés

On est mercredi 15 ou dimanche 15 ? Mercredi 15.
On est jeudi 18 ou samedi 18 ? Samedi 18.
On est lundi 27 ou vendredi 27 ? Lundi 27.
On est jeudi 30 ou vendredi 30 ? Jeudi 30.
Et aujourd'hui, on est quel jour ?

Faites observer aux élèves le calendrier. N'hésitez pas à leur donner le mot « calendrier ». Avant de passer l'enregistrement, demandez-leur par exemple

« On est jeudi 2 ou dimanche 2 ? » en utilisant les nombres qu'ils connaissent.

Passez ensuite l'enregistrement.

Vos élèves ont des ardoises ? Demandez-leur d'écrire sur l'ardoise le nom du jour et ensuite de la lever. La correction s'effectue collectivement en comparant les réponses et en réécoutant l'enregistrement.

Vos élèves n'ont pas d'ardoises ? Mettez les élèves en groupes et donnez-leur un objet qui fait du bruit. À la fin de chaque question, les groupes qui pensent avoir la bonne réponse font sonner leur objet. Le premier groupe qui fait sonner son objet est interrogé. S'il donne la bonne réponse, il fait gagner un point à son équipe. Sinon, le deuxième groupe est interrogé et ainsi de suite.

d. Écoute les nombres et dis l'intrus.

Transcription et corrigés

Trois – dix – quatorze – vingt-quatre – trente et un
Cinq – treize – dix-neuf – vingt-six
Un – huit – seize – vingt-deux – vingt-neuf
Six – treize – trente – vingt-sept

Expliquez la notion d'intrus aux élèves.

Vos élèves ont des ardoises ? Demandez-leur d'écrire le nombre intrus sur l'ardoise. La correction s'effectue collectivement en comparant les réponses et en réécoutant l'enregistrement.

Vos élèves n'ont pas d'ardoises ? Distribuez-leur une feuille A4 qu'ils devront plier et découper en 4. Sur chaque morceau de papier, ils écrivent le nombre intrus et le lèvent. La correction s'effectue collectivement en comparant les réponses et en réécoutant l'enregistrement.

Activité 3 p. 22



Le loto des nombres de 1 à 31

Consignes > À deux.

a. Réalisez une grille avec 10 nombres. Écoutez Nadia et entourez vos nombres. Tous vos nombres sont entourés ? C'est gagné !

Transcription

16 – 13 – 11 – 15 – 14 – 12 – 1 – 21 – 31 – 30 – 9 –
19 – 29 – 10 – 18 – 20 – 22 – 2 – 5 – 25 – 27 – 17 –
7 – 6 – 26 – 23 – 3 – 8 – 28 – 24 – 4

Demandez aux élèves de se mettre par deux et de tracer sur leur cahier ou sur une feuille une grille pouvant contenir 10 nombres qu'ils choisiront entre 0 et 31. Passez l'enregistrement. Dès qu'un nombre est prononcé, ils doivent vérifier s'ils ont ce nombre dans leur tableau. S'ils l'ont, ils doivent l'entourer,

s'ils ne l'ont pas ils ne font rien. Le gagnant est le premier élève qui a tous les nombres de son tableau entourés.

b. Réalisez une grille avec 10 autres nombres. Lisez les nombres écrits en lettres au tableau et entourez vos nombres. Tous les nombres sont entourés ? C'est gagné !

Demandez aux élèves de se mettre par deux et de tracer sur leur cahier ou sur une feuille une grille pouvant contenir 10 nombres qu'ils choisiront entre 1 et 31. Écrivez un par un des nombres en lettres au tableau. Dès qu'un nombre est écrit, ils doivent vérifier s'ils ont ce nombre dans leur tableau. S'ils l'ont, ils doivent l'entourer, s'ils ne l'ont pas ils ne font rien. Le gagnant est le premier élève qui a tous les nombres de son tableau entourés.

Vous pouvez également préparer en amont un fichier de type diaporama si l'équipement informatique de la classe vous le permet. Vous pouvez alors faire défiler les nombres un par un jusqu'à ce qu'un élève coche tous ses numéros et gagne donc la partie.

Activité 4 p. 22

Consignes > a. Lis les questions et réponds. Écris les questions et les réponses sur une feuille.

Demandez aux élèves de lire les questions et d'y répondre individuellement dans leurs cahiers. Quotidiennement, envoyez un élève écrire la date au tableau.

b. À deux. Pose la question à ton/ta camarade. Il/Elle répond.

Mettez les élèves en binômes et demandez-leur de se poser chacun à leur tour les questions écrites dans le livre.

Pour aller plus loin

Invitez les élèves à réaliser un sondage. Écrivez les noms des jours au tableau et distribuez aux élèves le tableau de l'**annexe 18**.

Demandez-leur de se lever et d'aller poser les questions « C'est quoi ton jour préféré ? » et « C'est quoi ton nombre porte-bonheur » à d'autres élèves. Ils doivent écrire les résultats dans le tableau.

Activité 5 p. 23



Consigne > Regarde l'emploi du temps, écoute les enfants et réponds.

Transcription et corrigés

Jules adore le sport. « J'adore le sport ! Le sport, c'est génial ! » C'est quel jour le sport ? C'est le mardi.

Fleur adore les sciences. « J'adore les sciences ! Les sciences, c'est super ! » C'est quel jour les sciences ? C'est le mardi.

Carlos aime l'histoire. « J'aime l'histoire. L'histoire, c'est bien. » C'est quel jour l'histoire ? C'est le mardi.

Nadia aime l'espagnol. « J'aime l'espagnol. L'espagnol, c'est top. » C'est quel jour l'espagnol ? C'est le lundi.

Jules n'aime pas l'anglais. « Je n'aime pas l'anglais. L'anglais, ce n'est pas top. » C'est quel jour l'anglais ? C'est le mercredi.

Fatou déteste les mathématiques. « Je déteste les mathématiques ! Les mathématiques, c'est nul ! » C'est quel jour les mathématiques ? C'est le jeudi. Et Nam ? Qu'est-ce qu'il aime ? C'est quel jour ? Nam aime le sport. C'est le jeudi.

Étape 1

Positionnez les cartes images des verbes détester, ne pas aimer, aimer et adorer au tableau. Verbalisez leur signification et faites répéter les élèves : « je déteste », « je n'aime pas », « j'aime », « j'adore ».

Tracez ensuite un tableau à 4 cases et disposez les cartes images après avoir numéroté les lignes et attribué une lettre aux colonnes.

Laissez du temps aux élèves pour mémoriser la place des cartes images, puis retournez-les. Les élèves doivent nommer les cartes images en indiquant leur position (exemple : « 2B : j'adore »).

Étape 2

Vos élèves ont des ardoises ? Passez l'enregistrement et demandez aux élèves d'écrire la réponse sur l'ardoise. La correction s'effectue en comparant les réponses et en formulant la bonne réponse à l'oral.

Vos élèves n'ont pas d'ardoises ? Écrivez les noms des jours au tableau et formez des équipes. Mettez-les en files indiennes face au tableau. Passez l'enregistrement. À la fin de chaque phrase, le premier de chaque file court montrer au tableau la ou les bonnes réponses. Le premier élève qui montre la ou les bonnes réponses fait remporter un point à son équipe. Ceux qui sont passés vont se positionner à la fin de la file indienne afin que le deuxième de la file puisse répondre à la nouvelle question. Et ainsi de suite.

Activité bonus

Sur les murs

Positionnez sur les murs de la classe les cartes images des matières scolaires, puis donnez des consignes.

Exemple : « Écoute et montre : le français, les mathématiques, les sciences, etc. »

Activité 6 p. 23

Consigne > Vrai ou faux ? Écoute les phrases et réponds.

Transcription et corrigés

Nadia adore les mathématiques. C'est vrai.

Elle adore les maths.

Carlos n'aime pas l'histoire. C'est faux. Il aime l'histoire.

Jules n'aime pas l'anglais. C'est vrai. Il n'aime pas l'anglais.

Fatou déteste le français. C'est faux. Elle adore le français.

Fatou adore les maths. C'est faux. Elle déteste les maths.

Nam n'aime pas le sport. C'est faux. Il aime le sport.

Mélodie adore la musique. C'est vrai. Elle adore la musique.

Fleur aime la géographie. C'est vrai. Elle aime la géographie.

Tibor déteste l'art plastique. C'est faux. Il adore l'art plastique.

Demandez aux élèves de préparer deux crayons de couleur : un rouge et un vert.

Tracez au tableau le code couleurs suivant :






















Passez l'enregistrement phrase après phrase. Demandez aux élèves de lever le crayon vert si l'affirmation est vraie ou le crayon rouge si l'affirmation est fausse. La correction s'effectue en formulant à l'oral la bonne réponse comme dans l'exemple « Nadia adore les mathématiques. C'est vrai. Elle adore les maths. » Lorsque ce sera faux, cela encouragera les élèves à utiliser la forme négative.

Pour aller plus loin

Proposez aux élèves de réaliser un sondage collectif afin de savoir quelle est leur matière préférée. Réalisez un tableau tel que celui présenté ci-dessous en indiquant les matières enseignées dans la classe. Distribuez une gommette à chaque élève et demandez-lui d'aller la coller dans le tableau. Si vous n'avez pas de gommettes, les élèves peuvent aller tracer un point de couleur au feutre ou au crayon, ou encore écrire leur prénom.

Quelle est ta matière préférée ?

Français	Maths	Histoire	Géographie	Sciences
	 			
Musique	Art plastique	Sport	Anglais	Espagnol
    	    	     		

Activité 7 p. 23

Consigne > À deux. Regardez votre emploi du temps. Posez des questions à tour de rôle et répondez.

Imprimez pour chaque élève les icônes des matières scolaires (**annexe 19**) et proposez aux élèves de réaliser l'emploi du temps de leur classe avec ces icônes.

Mettez les élèves par binôme et demandez-leur de se poser des questions sur l'emploi du temps telles que « Tu as français quel jour ? »/« J'ai français le lundi ».

Activité 8 p. 23









Consigne > Lis, complète et écris les phrases sur une feuille.

Les élèves doivent réaliser cette activité individuellement.

Pour aller plus loin

Demandez aux élèves de partager une feuille A4 en 4 parties. Chaque partie servira à la matière que l'élève déteste, n'aime pas, aime, adore : il écrira ainsi la phrase du livre en la complétant. Il dessinera le nombre de cœurs ou de cœurs barrés adéquats et il reproduira le symbole de la matière. Cela pourra constituer un affichage dans le couloir ou vous pouvez également relier ces pages afin de réaliser un livre qui restera dans la classe et sera consultable par les élèves.

Exemple :

<p>À l'école, je déteste la musique. C'est nul !</p>  	<p>À l'école, je n'aime pas l'anglais. Ce n'est pas top.</p>  
<p>À l'école, j'aime les sciences. C'est bien.</p>  	<p>À l'école, j'adore les mathématiques. C'est génial !</p>  



Le nombre est bon

Souviens-toi !

Invitez les élèves à lire la rubrique « Souviens-toi ! » et éventuellement à la recopier en entier ou en partie dans leur cahier ou leur classeur de français. Imprimez l'**annexe 20** de ce guide au format A4 ou A3 et affichez-la dans votre classe. Les élèves doivent comprendre qu'il s'agit d'une aide à laquelle ils peuvent se référer.

Se dire au revoir

La révision des nombres de 1 à 31

Écrivez sur des morceaux de papier des nombres entre 1 et 31 suivant votre nombre d'élèves.

Distribuez aux élèves un des morceaux de papier.

Appelez un numéro. L'élève qui a ce numéro se lève, dit « Au revoir ! » et sort de la classe.

Cahier d'activités

Activité 1 p. 14



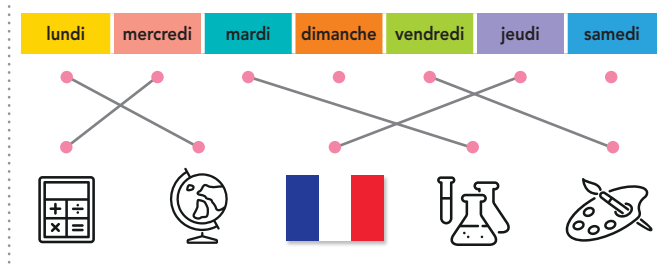
Consignes > a. Écoute l'emploi du temps de Nadia et relie le jour de la semaine à la matière scolaire. Attention ! Il y a 2 intrus.

b. On est quel jour aujourd'hui ?

Transcription

Lundi, Nadia a histoire ou géographie. Mardi, elle a sciences. Mercredi, elle a mathématiques. Jeudi, elle a français. Vendredi, elle a arts plastiques. Samedi, elle a musique. Dimanche, elle a sport.

Corrigés



Activité 2 p. 14



Entraîne-toi à parler !

Consignes > a. Récite les jours de la semaine dans l'ordre.

b. Écoute pour vérifier.

Transcription

lundi – mardi – mercredi – jeudi – vendredi –
samedi – dimanche.

Activité 3 p. 14



Entraîne-toi à parler !

Consignes > a. Compte de 3 en 3 de 1 à 31.
b. Écoute pour vérifier.

Transcription

1 – 4 – 7 – 10 – 13 – 16 – 19 – 22 – 25 – 28 – 31

Activité 4 p. 14

Consignes > Qu'est-ce que Lili aime et n'aime pas à l'école ? Regarde la photo et complète les phrases.

Corrigés

1. Lili adore le français.
2. Elle aime le sport.
3. Elle n'aime pas l'anglais.
4. Elle déteste les sciences.

Activité 5 p. 15



Entraîne-toi à parler !

Consignes > a. Regarde la photo de Max et dis ce qu'il aime et ce qu'il n'aime pas.
b. Écoute pour vérifier.

Transcription

Max adore la musique.
Max aime les mathématiques.
Max n'aime pas le sport.
Max déteste la géographie.

Activité 6 p. 15

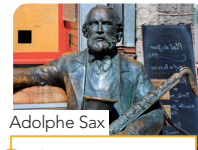
Consignes > Qu'est-ce qu'ils aiment ? Regarde les photos et associe une matière à chaque personne.

Corrigés.....



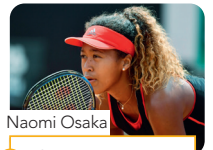
Mary Jackson

1 les mathématiques



Adolphe Sax

2 la musique.....



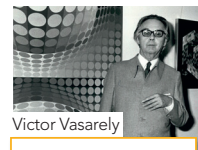
Naomi Osaka

3 le sport.....



Jules Verne

4 le français.....



Victor Vasarely

5 les arts.....



Marie Curie

6 les sciences.....

Souviens-toi !

p. 15



Consignes >

1. Regarde le dessin.
2. Écoute et complète le dialogue.
3. Lis le dialogue à voix haute avec la bonne intonation. Enregistre-toi si tu peux.

Transcription et corrigés.....

- On est quel jour aujourd'hui ?
- On est mardi.
- Oh, j'ai sport. Je n'aime pas le sport.
- Qu'est-ce que tu aimes à l'école, Albert ?
- J'aime la musique et j'adore les mathématiques !



Présentation de la leçon 3

Nom du parcours

À l'école

Progression conseillée

1. LE : activités 1, 2 et 3
2. CA : activité 1
3. LE : activités 4 et 5
4. CA : activité 2
5. LE : activité 6
6. CA : activité 3
7. LE : activité 7
8. *Activité bonus* : le jeu « Bon appétit ! »
9. LE : activité 8
10. CA : activités 4 et « Souviens-toi ! »

Objectifs de communication

Être capable de répondre à la question « Qu'est-ce que tu aimes à la cantine ? » et de la poser.

Mots clés

- Les aliments : le poisson – le poulet – le riz – le yaourt – le fruit – le pain – la salade de tomates – l'orange – l'eau – les œufs – les frites.

Structures clés

- Les verbes « préférer », « manger » et « boire » conjugués au présent de l'indicatif (je, tu, il/elle, on, ils/elles)
- J'aime.../Je n'aime pas...
- Mon plat préféré, c'est...
- Je mange de la.../du.../des...
- Je bois de...
- Je suis allergique à...

Prononciation

Écoute puis reproduction de mots isolés, d'expressions, de bulles de bande dessinée transformées en répliques de théâtre, des syllabes nasales.

Intelligences sollicitées

Intrapersonnelle, interpersonnelle, kinesthésique, musicale, verbo-linguistique, visuo-spatiale, logico-mathématique.

Matériel

- Livre de l'élève pp. 24 et 25.
- Cahier d'activités pp. 16 et 17.

Liste des cartes images

- Les verbes :
 33. Préférer
 34. Manger
 35. Boire
 36. Être allergique à...
- Les aliments :
 37. La salade de tomates
 38. L'orange
 39. L'eau
 40. Le riz
 41. Le poisson
 42. Le poulet
 43. Le yaourt
 44. Le pain
 45. Les œufs
 46. Les frites

Pour s'échauffer

Préparez les cartes images des aliments et dites aux élèves d'écouter le nom des aliments.

Formez plusieurs équipes. Dites un mot et faites défiler les cartes images lentement. Demandez aux

élèves de dire « stop » lorsqu'ils voient la carte image correspondant au mot cité. L'équipe qui dit « stop » la première et énonce correctement le mot marque un point. Répétez le mot lorsque l'image est trouvée.

Livre de l'élève

Activité 1 p. 24



Consigne > Regarde la bande dessinée et écoute les dialogues.

Transcription

Nam : Hmm, une salade de tomates, du poisson, du riz, du pain et une orange ! J'ai faim !
Nadia : Et toi, Jules, tu veux des œufs ?
Jules : Non, je suis allergique aux œufs. Pour moi, une salade de tomates et du poulet avec des frites. Comme dessert, un yaourt et... du pain, s'il te plaît.
Nam : Va t'asseoir, Jules. Je prends ton plateau.
Jules : Merci Nam !
Nadia : Voilà Fatou ! Des œufs en entrée, comme plat...
Fatou : ... du poisson et du riz et en dessert, un fruit, une orange. Merci !
Nadia : Voilà ! J'ai fini ! Je prends des œufs, du poulet, du riz et un yaourt.
Nadia : J'ai soif aussi. Je prends de l'eau !
Nadia : C'est libre ?
Nam : Oui, assieds-toi !
Tous : Bon appétit tout le monde !

Réactivez, sans demander à ce que les élèves le retiennent, le vocabulaire de base d'une bande dessinée (le titre, la planche, les vignettes, les bulles). Ce vocabulaire a été introduit au parcours 1. Dites aux élèves où se passe la bande dessinée. Les personnages sont à la cantine.

Activité 2 p. 24



Consigne > Regarde la bande dessinée, écoute les phrases et montre les aliments.

Transcription

Comme entrée, Nam a une salade de tomates. La salade de tomates est rouge. Montre la salade de tomates.
Comme plat, Nam a du poisson et du riz. Le poisson est gris. Montre le poisson. Le riz est blanc. Montre le riz.
Comme dessert, Nam a un fruit orange. Montre l'orange.
Comme plat, Jules a du poulet et des frites. Le poulet est marron. Montre le poulet. Les frites sont jaunes. Montre les frites.
Comme dessert, Jules a un yaourt bleu et blanc. Montre le yaourt.
Comme entrée, Fatou a des œufs. Les œufs sont jaunes et blancs. Montre les œufs.

Nam et Jules ont du pain. Nadia et Fatou n'ont pas de pain. Montre le pain.
Nadia prend de l'eau. Montre l'eau.

Passez une première fois l'enregistrement et demandez aux élèves de montrer les aliments à la fin de chaque phrase. Vous pouvez les inciter à travailler en binôme afin qu'ils puissent comparer leurs réponses. Dans un second temps, procédez à une correction collective en passant une deuxième fois l'enregistrement.

Vos élèves ont des ardoises ? À la fin de chaque phrase, demandez aux élèves de dessiner rapidement le plat. La correction s'effectue par comparaison des ardoises.

Vos élèves n'ont pas d'ardoises ? Mettez les élèves par groupes et imprimez pour chaque groupe les plats qui se trouvent à l'**annexe 21**. Demandez-leur de discuter ensemble de la réponse. Après le signal que vous leur donnerez (vous pouvez utiliser un sablier, une minuterie), chaque groupe donnera sa réponse à la question posée. Faites attention à ce que chaque membre du groupe donne au moins une réponse lors de la mise en commun. Chaque bonne réponse fait remporter un point à son équipe.

Activité 3 p. 24



Consigne > Écoute, regarde les plateaux des enfants et réponds.

Transcription

Comme entrée, Nadia mange quoi ? Elle mange des œufs ou une salade de tomates ?
Comme plat, Nam mange quoi ? Il mange du poulet ou du poisson ?
Comme dessert, Jules mange quoi ? Il mange un fruit ou un yaourt ?
Est-ce que les trois enfants mangent du pain ?
Est-ce que les trois enfants boivent de l'eau ?

Corrigés

Nadia mange des œufs.
Nam mange du poisson.
Jules mange un yaourt.
Non, Nadia ne mange pas de pain.
Oui, les trois enfants boivent de l'eau.

Mettez les élèves en groupes et donnez-leur un objet qui fait du bruit. À la fin de chaque question, les groupes qui pensent avoir la bonne réponse font sonner leur objet. Le premier groupe qui fait sonner son objet est interrogé. S'il donne la bonne réponse,

il fait gagner un point à son équipe. Si non, le deuxième groupe est interrogé et ainsi de suite.

Activité 4 p. 25



Consigne > Écoute et répète.

Transcription

Marin et Léon mangent des croissants, du pain et de la confiture.

Insistez sur la prononciation des nasales « an », « in », « on ».

Vous pouvez :

- faire des répétitions collégiales de la phrase ;
- demander aux élèves de prononcer individuellement la phrase ;
- former des groupes et demander aux élèves dans chaque groupe de répéter la phrase mot par mot.

Exemple : élève A : Marin – élève B : et – élève C : Léon – élève D : mangent – élève E : des – élève F : croissants – élève A : du – élève B : pain – élève C : et – élève D : de – élève E : la – élève F : confiture.

Activité 5 p. 25

Consigne > À deux. Qui est-ce ? Regardez la bande dessinée et lisez les phrases.

Corrigés

- Nam
- Jules
- Fatou
- Nam et Fatou
- Fatou et Nadia
- Fatou, Nam, Jules, Nadia, Fleur et Carlos

Mettez les élèves par 2 et demandez-leur de deviner de quel personnage il s'agit. Pour la correction, fixez les cartes images des personnages sur les murs de la classe. Demandez à un élève de lire la phrase. Dès que celui-ci a fini, les élèves doivent montrer la carte image du personnage correspondant. Étant donné qu'ils travaillent en binôme, pour les questions d et e, chaque élève du groupe peut montrer une carte image. Pour la question f, ils peuvent enlever du tableau les cartes images des 2 personnages dont on ne voit pas le verre (Tibor et Mélodie).

Activité 6 p. 25



Consigne > a. Regarde les photos. À ton avis, comment on nomme ces plats en français ?

b. Écoute et réponds.

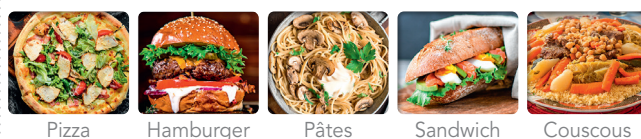
Transcription

Bonjour, c'est Mélodie. Je déteste les sandwichs. J'aime les hamburgers mais je préfère les pizzas. Mon plat préféré, c'est la pizza.
Salut, c'est Tibor. Je déteste les pâtes. Mon plat préféré, c'est le couscous. Et toi ? Ton plat préféré, qu'est-ce que c'est ?

Avant de passer l'enregistrement, laissez les élèves prendre des risques sur les mots internationaux. Ils doivent essayer de deviner comment les mots se disent en français (émission d'hypothèses).

Passez ensuite l'enregistrement pour valider ou invalider les hypothèses émises.

Corrigés



c. Lis, complète et écris les phrases dans ton cahier.

Si vos élèves souhaitent écrire d'autres plats que ceux étudiés, n'hésitez pas à leur donner le vocabulaire voulu. Vous pouvez leur faire utiliser, par exemple, la construction « Comment on dit "potato" en français ? » Répondez-leur à l'oral et écrivez le mot au tableau.

Activité 7 p. 25



Sur mon plateau

Consignes > Avec ta classe.

a. Un/Une camarade dit un aliment.

b. Répète l'aliment de ton/ta camarade et dis ton aliment. Un aliment oublié ? C'est perdu.

Le but de ce jeu est d'avoir une phrase longue contenant le plus de noms d'aliments possibles. La phrase à compléter est « Je mange à la cantine et je mets sur mon plateau. » Le premier élève énonce un plat, par exemple « du poulet ». La phrase devient alors « Je mange à la cantine et je mets du poulet sur mon plateau. » Le second élève

énonce un plat, par exemple, « des œufs » mais doit répéter le plat du premier. La phrase devient alors « Je mange à la cantine et je mets du poulet et des œufs sur mon plateau. » Le troisième élève énonce un plat, par exemple « des frites », mais doit répéter dans l'ordre les plats choisis par le premier et le second élèves. La phrase devient alors « Je mange à la cantine et je mets du poulet, des œufs et des frites sur mon plateau. » Le jeu s'arrête lorsqu'un élève se trompe et il recommence à 0.

Activité bonus

Bon appétit !

En amont de l'activité, préparez des badges (**annexe 22**) sur lesquels seront dessinés des plats, de telle sorte que chaque élève reçoive un plat différent. Faites en sorte que les plats choisis soient distribués plusieurs fois (au minimum 2 fois).

Les cartes images des plats peuvent être également affichées au mur.

Demandez aux élèves de prendre une chaise et de s'asseoir en cercle. Mettez-vous au centre de ce cercle et dites le nom d'un plat. Les élèves qui ont le badge correspondant doivent se lever et prendre la place l'un de l'autre.

Après plusieurs tours, créez la surprise en vous asseyant également sur une chaise. L'élève qui n'a pas réussi à s'asseoir anime le jeu à votre place.

Si vous dites « Bon appétit ! », tous les élèves doivent se lever et changer de place, vous également.

Activité 8 p. 25



Consignes > a. Écoute la bande dessinée et lis les dialogues.

b. Apprends un rôle et joue la scène avec tes camarades.

Transcription

Même dialogue que celui de la piste 43.

Préparez des assiettes en carton et imprimez les plats de l'**annexe 21** pour rendre la scène plus réaliste.

Conseil : ne faites lire la bande dessinée qu'une fois qu'elle aura été suffisamment travaillée à l'oral. Cela facilitera à la fois la mémorisation et la prononciation. N'hésitez pas également à inciter vos élèves à utiliser l'espace de l'école ou de la classe et à ne pas rester dans un petit coin de celle-ci : répétition en action. La distribution des rôles peut se faire de deux manières :

- soit les élèves choisissent leurs rôles ;
- soit ils tirent au sort un morceau de papier parmi ceux que vous aurez préparés sur lesquels seront inscrits les noms des personnages de la bande dessinée et qui se trouveront dans deux boîtes (une avec les prénoms des filles et une avec ceux des garçons).

Si vous avez plusieurs enfants pour le même rôle, vous pouvez les faire travailler ensemble en les plaçant par groupes à différents endroits de la classe à la manière d'une chorale.

Une fois ce travail fait, les élèves peuvent parfaire l'apprentissage de leur rôle en le mémorisant à la maison grâce à la lecture.

À la leçon suivante, permettez aux élèves de s'entraîner à jouer la scène. Prévoyez également des élèves « souffleurs » qui aideront ceux qui ne se souviennent pas de leur texte. Puis, faites jouer la scène en la filmant si cela est possible et créez un petit film avec un titre, des sous-titres etc.

Activité + vidéo p. 25

Interview d'Ilyana

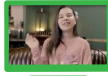


Cette vidéo rapporte une interview d'Ilyana, chanteuse au sein du groupe Kids United.

Nom :

Date :

Activité + vidéo



Interview d'Ilyana

1 Comment s'appelle cette fille ?

Coche la bonne réponse.

☐ Ivana ☐ Issa ☐ Ilyana

2 Elle a quel âge ?

Coche la bonne réponse.

☐ 12 ans ☐ 13 ans ☐ 14 ans

3 Qu'est-ce qu'elle aime ?

Coche la bonne réponse.



☐ Tartiflette



☐ Pot-au-feu



☐ Bœuf bourguignon



☐ Cassoulet

4 Quelle est sa couleur préférée ?

Trace une flèche devant la bonne couleur et écris le nom de la couleur.



Sa couleur préférée est le

5 Quelles sont ses 2 matières préférées ?

Colorie en jaune les bonnes réponses.

L'art plastique 	Les mathématiques 	L'histoire 	Le sport
La géographie 	Les sciences 	L'espagnol 	Le français

6 Quel est son pays préféré ?

Coche la bonne réponse.



Activité + vidéo

Interview d'Ilyana

Conseils

- 1 Faites regarder la vidéo une première fois aux élèves et demandez-leur à l'oral ce qu'ils ont déjà compris.
- 2 Donnez la fiche aux élèves et demandez-leur de lire les questions.
- 3 Passez une deuxième fois la vidéo et demandez-leur de répondre aux questions.
- 4 Faites une correction collective en passant une troisième fois la vidéo qui validera ou non les réponses des élèves. Cette vidéo peut être reprise pour être étudiée dans les autres parcours.

1 Comment s'appelle cette fille ?

Coche la bonne réponse.

- ☐ Ivana ☐ Issa ☒ Ilyana

2 Elle a quel âge ?

Coche la bonne réponse.

- ☐ 12 ans ☒ 13 ans ☐ 14 ans

3 Qu'est-ce qu'elle aime ?

Coche la bonne réponse.



☒ Tartiflette



☐ Pot-au-feu



☐ Bœuf bourguignon



☐ Cassoulet

4 Quelle est sa couleur préférée ?

Trace une flèche devant la bonne couleur et écris le nom de la couleur.



Sa couleur préférée est le ...rose.....

5 Quelles sont ses 2 matières préférées ?

Colorie en jaune les bonnes réponses.

L'art plastique 	Les mathématiques 	L'histoire 	Le sport
La géographie 	Les sciences 	L'espagnol 	Le français

6 Quel est son pays préféré ?

Coche la bonne réponse.



Souviens-toi !

Invitez les élèves à lire la rubrique « Souviens-toi ! » et éventuellement à la recopier en entier ou en partie dans leur cahier ou leur classeur de français. Imprimez l'**annexe 23** de ce guide au format A4 ou A3 et affichez-la dans votre classe. Les élèves doivent comprendre qu'il s'agit d'une aide à laquelle ils peuvent se référer.

Se dire au revoir

Disposez trois cartes images d'aliments au tableau et demandez aux élèves de bien les observer. Demandez-leur ensuite de fermer les yeux et ajoutez une autre carte image d'aliment. Lorsqu'ils ouvrent les yeux, les élèves doivent nommer la carte image qui a été ajoutée. Préparez en amont une carte image au format A5 sur laquelle sera écrit « Au revoir ! ». Ce sera la dernière carte que vous mettrez au tableau. Lorsque celle-ci sera révélée, les élèves se salueront, se diront « Au revoir ! » et sortiront de la salle.

Cahier d'activités

Activité 1 p. 16



Consignes > Qu'est-ce qu'ils mangent ?

a. Écoute et colorie les monstres.

Transcription

Le monstre gris mange comme dessert un fruit.
Le monstre bleu mange comme entrée des œufs.
Le monstre marron mange comme plat du riz et du poisson.

Corrigé



Monstre bleu



Monstre marron



Monstre gris

b. Lis et coche la bonne case.

Corrigé

Un monstre est malade. Il est allergique à quoi ?

☐ aux tomates ☒ aux œufs ☐ au pain ☐ aux fruits

Activité 2 p. 16

Consignes > Qu'est-ce que tu manges à la cantine ?

Regarde la grille et les photos.

a. Entoure et écris les mots.

b. Entoure les lettres restantes en rouge et trouve la phrase cachée.

Corrigés

B	T	P	A	I	N	F
P	O	U	L	E	T	R
O	M	O	N	A	A	I
I	A	F	R	U	I	T
S	T	P	I	P	E	E
S	E	T	Z	I	T	S
O	S	A	L	A	D	E
N	Y	A	O	U	R	T



De l'eau



De la salade



Des tomates



Des frites



Du poulet



Un fruit



Un yaourt



Du riz



Du pain



Du poisson

Phrase cachée : **BON APPETIT !**

Activité 3 p. 17

Consignes > Regarde les plats.

a. Écris leur nom.

b. Entoure ton plat préféré en vert.

Corrigés



un hamburger



un sandwich



une pizza



des pâtes

Activité 4 p. 17



Entraîne-toi à parler !

Consignes > a. Regarde les dessins et dis ce que Max aime et ce qu'il n'aime pas.

b. Écoute pour vérifier.

Transcription

Max adore les pizzas.

Max aime les pâtes.

Max n'aime pas les sandwiches.

Max déteste les hamburgers.

Max est allergique aux œufs.

Souviens-toi !

p. 17



Consignes >

1. Regarde le dessin.

2. Écoute et complète le dialogue.

3. Lis le dialogue à voix haute avec la bonne intonation. Enregistre-toi si tu peux.

Transcription et corrigés

– Qu'est-ce que tu aimes à la cantine ?

– J'aime les œufs. Je n'aime pas le riz. Je préfère les frites. Mon plat préféré, c'est le poulet-frites. Et toi ?

– Moi, je déteste la cantine !

Je révise

Activité 1 p. 18



1 J'écoute et je comprends

Consigne > Nadia est à l'école. Qu'est-ce qu'elle fait ? Regarde les dessins, écoute et écris le numéro.

Transcription

1. Elle écrit avec son stylo.

2. Elle colle une photo avec sa colle.

3. Elle prend son cahier.

4. Elle trace un trait avec sa règle.

5. Elle range ses ciseaux dans sa trousse.

Corrigés



3



2



1



4



5

Activité 2 p. 18

2 Je lis et je comprends

Consigne > Fatou écrit une lettre sur l'école pour le cours de français.

Lis sa lettre et coche les bonnes réponses.

Corrigés

Cher professeur de français,
Je suis à l'école. Dans mon sac bleu,
j'ai mon cahier blanc, ma trousse
rouge, des stylos, des crayons et
une gomme.

J'adore mon emploi du temps.
Aujourd'hui, on est mardi.
C'est mon jour préféré parce que
j'ai mathématiques, français,
art plastique et sport. Ma matière
préférée, c'est le français.
Le problème, c'est la cantine.
Je n'aime pas manger à la cantine
le mardi : il y a du poisson.
Je déteste le poisson. Et vous ?

Au revoir,
Fatou

1. Elle écrit au professeur de....



a. ☐



b. ☒



c. ☐



d. ☐

2. Dans son sac, elle a...



a. ☐



b. ☒



c. ☐



d. ☒

3. Sa matière préférée, c'est...



a. ☐



b. ☐



c. ☐



d. ☒

4. Elle n'aime pas manger à la cantine le mardi :
elle déteste...



a. ☐



b. ☒



c. ☐



d. ☐

Activité 3 p. 19



3 Je parle

Consignes > a. Regarde le plateau et complète les phrases.

Enregistre-toi si tu peux.

b. Écoute pour vérifier.

Transcription et corrigés

Comme entrée, je mange des œufs.

Comme plat, je mange du poulet et du riz.

Comme dessert, je mange un yaourt. Je bois de
l'eau.

Activité 4 p. 19

4 J'écris

Consigne > Regarde l'emploi du temps de Marion
et complète les phrases.

Corrigés

1. Lundi : Marion adore le français, elle déteste
l'histoire.

2. Mardi : Marion aime le sport, elle n'aime pas
la musique.

3. Vendredi : Marion aime les mathématiques,
elle déteste l'anglais.



Activité 1 p. 26

Consigne > Regarde les pays en orange et en jaune sur la carte de la Francophonie. À ton avis, quelle langue ces pays ont en commun ?

Corrigé

Sur la carte, les pays coloriés en orange correspondent aux pays membres de l'Organisation internationale de la francophonie (OIF).

Les pays coloriés en jaune sont des pays associés ou observateurs de l'OIF.

Pour une raison de place ne sont indiqués que les noms des pays membres de l'OIF.

Faites observer la carte aux élèves et faites-leur rechercher leur pays afin de savoir si celui-ci est un pays membre ou un pays associé ou observateur de l'OIF.

Activité 2 p. 26



Consigne > Regarde les drapeaux et écoute. Dans quels pays on parle français ?

Transcription

1. Hola! Bienvenido y bienvenida a España. Yo vivo en Madrid.
2. Bonjour et bienvenue en France. J'habite à Toulouse.
3. Bonjour et bienvenue au Canada. J'habite à Montréal.
4. Olá, bem-vindo e bem-vinda ao Brasil. Eu moro em Brasília.
5. Bonjour et bienvenue au Vietnam. J'habite à Hanoi.
6. Bonjour et bienvenue au Sénégal. J'habite à Dakar.
7. Hi and welcome to the United States of America. I live in San Francisco.
8. Bonjour et bienvenue au Vanuatu. J'habite à Port-Vila.

Corrigés

2. La France
3. Le Canada
5. Le Vietnam
6. Le Sénégal
8. Le Vanuatu

Vos élèves ont des ardoises ? Demandez aux élèves d'écrire sur leurs ardoises les nombres correspondant aux pays dans lesquels on parle français. Faites une mise en commun par comparaison des résultats, puis repassez l'enregistrement afin de valider cette mise en commun.

Vos élèves n'ont pas d'ardoises ? Mettez les élèves en groupes et donnez-leur un objet qui fait du bruit. À la fin de chaque question, les groupes qui pensent avoir la bonne réponse font sonner leur objet. Le premier groupe qui fait sonner son objet est interrogé. S'il donne la bonne réponse, il fait gagner un point à son équipe. Sinon, le deuxième groupe est interrogé et ainsi de suite.

Activité 3 p. 26

Consigne > Vrai ou faux ? Lis et choisis la bonne réponse.

a. On parle français sur les 5 continents.

b. On ne parle pas français sur les 5 continents.

Corrigés

- a. Vrai
- b. Faux

Faites un sondage à main levée et consignez les résultats dans un tableau comme le suivant :

	Question a		Question b	
	Vrai	Faux	Vrai	Faux
Nombre de réponses				

Cette activité a pour but de bien faire comprendre la négation. En effet, les deux phrases sont contraires. Faites une correction collective en insistant sur ce fait.

Activité 4 p. 26



Consignes > Écoute et répète. Tu comprends les mots ? Tu connais d'autres mots en français ?

Transcription

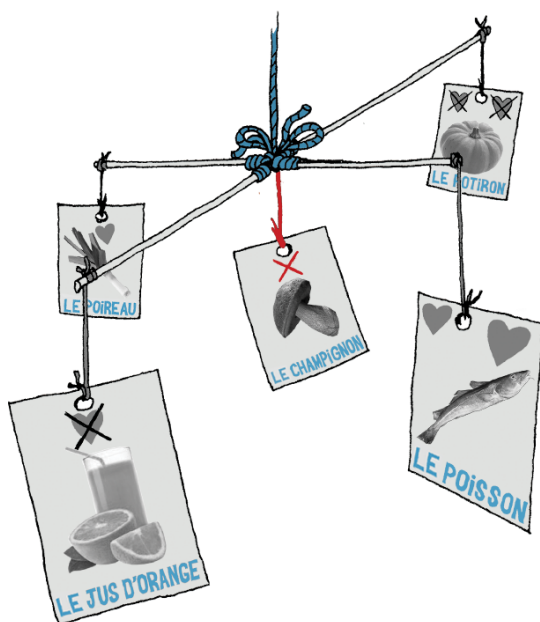
un saxophone – les mathématiques – une famille – un garage – le tennis – des souvenirs

Chaque mot renvoie à chacun des six parcours :

Parcours 1	Saxophone	Salle Adolphe Sax
Parcours 2	Mathématiques	Salle Mary Jackson
Parcours 3	Famille	Famille de Fleur
Parcours 4	Garage	Pièces de la maison
Parcours 5	Tennis	Sport
Parcours 6	Souvenirs	Vacances

Mon mobile des goûts

- Pour ce projet, préparez au minimum le matériel suivant :
 - 5 feuilles en carton par élève ;
 - des magazines contenant des aliments, des boissons ;
 - des ciseaux, de la colle, des feutres, des crayons de couleur ;
 - 2 baguettes par élève ;
 - de la ficelle et de la laine ;
 - du fil rouge.
- Faites suivre les instructions du livre et soutenez vos élèves dans la réalisation du mobile.
- Vous pouvez exposer les mobiles dans la classe ou dans les couloirs de l'école.



Activité + p. 27

Consigne > Envie d'un autre projet ? Réalise le mobile de l'emploi du temps idéal.

Pour ce mobile, les élèves auront besoin d'une baguette, de ficelle ou de laine et de plusieurs petites feuilles en carton.

Sur chaque feuille en carton, ils écriront l'horaire d'un cours, le nom de la matière et ils dessineront ou colleront les icônes correspondant aux matières (annexe 19).

Ils attacheront les cartes du lundi les unes à la suite des autres, puis ils les fixeront à la baguette. L'opération sera répétée pour les autres jours.

Exemple :

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
9h-10h Français					
10h-11h Musique					
14h-16h Espagnol					

Ma carte mentale

Demandez aux élèves de compléter la branche rose de leur carte mentale (annexe 24). Cette carte mentale sera à compléter à la fin de chaque parcours, puis recopiée entièrement sur une feuille blanche de format A3.

Nom de l'école

Professeur(e)

Mon école

Élèves

Matière préférée

Jour préféré

Plat préféré

À la fin de l'année, les élèves recevront la clé marron qui symbolise l'intelligence intrapersonnelle représentée par le personnage Nam.



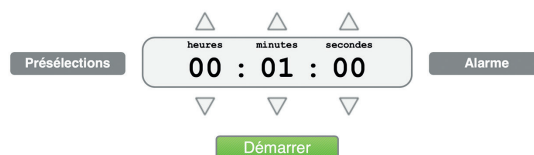
Faites écouter l'audio.



Transcription

Bonjour, c'est Mary Jackson. Bienvenue dans mon bureau ! Vous allez répondre à des énigmes pour trouver le code et la clé rose. Il faut trouver 1 lettre, 1 son et 4 nombres. Bonne chance !

Compte à Rebours



Feuille de route

PARCOURS 2	
Nom de la salle	Temps min
N° de l'énigme Je résous l'énigme	Prénoms des membres de ton équipe avec
Code de ton énigme	Couleur de la clé
J'aide à résoudre une autre énigme.	
Je résous l'énigme avec	Je résous l'énigme avec
Code des 6 énigmes trouvées par le groupe — — — — —	Validation par Mary Jackson

1 Nom de la salle

- Demandez comment s'appelle la salle.
- Dites quelques mots sur Mary Jackson (montrez quelques photos de Mary Jackson).
- Mary Jackson était américaine, c'était une mathématicienne, également ingénieure en aérospatiale. Écrivez au tableau ses dates de naissance et de mort (1921-2005).

2 Description de la salle

- Montrez aux élèves le logo de la NASA, demandez-leur s'ils le connaissent. Si ce n'est pas le cas, dites-leur que la salle représente un bureau de la NASA, l'agence aérospatiale américaine.
- Demandez aux élèves de citer les éléments qu'ils voient dans cette première salle : des éléments mathématiques, des livres, un globe, une fusée, les 8 personnages et leurs émotions... Invitez les élèves à regarder les loupes qui contiennent les énigmes et à les repérer dans la salle.

3 Mise en place du jeu

- Faites observer les 6 énigmes pour permettre aux élèves de choisir l'énigme ou les énigmes qu'ils souhaitent résoudre.
Demandez, par exemple, qui veut jouer avec des calculs, avec des sons, avec une planète, avec des mots, avec des nombres, avec les jours de la semaine.
- Faites compléter la feuille de route aux élèves pour qu'ils soient d'accord sur les différentes tâches à effectuer : écrire le nom de la salle, le numéro de l'énigme choisie par l'élève, les prénoms des membres de l'équipe qui vont travailler sur cette énigme, le temps estimé par le professeur, la couleur de la clé.

Compte à rebours

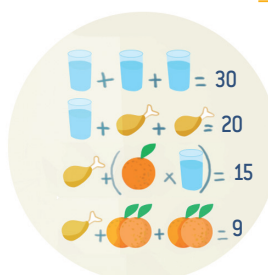


Le site www.chronometre-en-ligne.com/compte-a-rebours.html peut être utilisé pour donner un temps d'exécution du jeu aux élèves. D'autres sites existent. Pour augmenter l'aspect ludique, on peut choisir l'alarme sirène X3.

4 Résolution des énigmes

Suivez le travail de vos élèves et aidez-les, si besoin. Si quelques élèves travaillent plus vite sur certaines énigmes, proposez-leur d'aider un autre groupe (→ la feuille de route). Insistez sur le fait que c'est une activité collective et collaborative. Ce sont tous les codes ensemble qui permettent d'ouvrir le cadenas. Si les élèves ne trouvent pas la solution, donnez-leur des indices comme proposés ci-dessous :

Énigme n° 1



1 Comptez. Vous trouvez combien ?

Nombre = 9

Il s'agit d'un système d'équations.

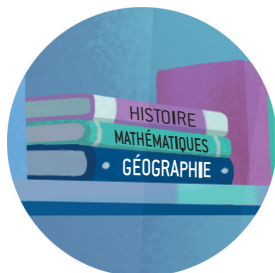
Aide possible : les élèves peuvent facilement deviner

la valeur du verre d'eau à partir de la première ligne. Attention à faire remarquer que sur la quatrième ligne, il y a deux fois deux oranges.

Verre d'eau = 10 – Poulet = 5 – Orange = 1

Réponse attendue : 9.

Énigme n° 2



2 Chantez le nom des 3 matières. Vous entendez le son A, O ou I ?

Son = i

C'est un son qu'il faut trouver. Incitez les élèves à prononcer à voix haute les noms des matières et à les chanter. C'est le son I que l'on entend dans les 3 mots. Éventuellement, encouragez-les à citer d'autres noms contenant le son I.

Réponse attendue : I.

Énigme n° 3



3 C'est quelle planète ? Comptez le nombre de lettres.

Nombre = 7

La planète est Saturne. Les élèves peuvent se reporter à la leçon 2 du parcours 2. Vous pouvez leur redemander quel jour de la semaine correspond à cette planète.

Réponse attendue : 7.

Énigme n° 4



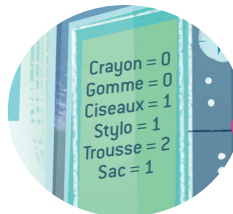
4 Trouvez un jour de la semaine. Comptez le nombre de lettres.

Nombre = 8

Les élèves peuvent écrire les syllabes sur des morceaux de papier et les manipuler pour deviner de quel jour il s'agit. Deux réponses sont possibles : mercredi et vendredi. Quel que soit le mot, le nombre de lettres est identique.

Réponse attendue : 8.

Énigme n° 5



5 Écrivez le nombre manquant.

Nombre = 1

Si les élèves ne trouvent pas, indiquez-leur qu'ils peuvent regarder le nombre de chaque lettre dans un mot. Il y a zéro S dans crayon et gomme ; un S dans ciseaux, stylo et sac ; deux S dans trousse.

Réponse attendue : 1.

Énigme n° 6



6 Quel est le jour préféré de Mary Jackson ? L'1 10 (X). Écrivez la lettre manquante.

Lettre = L

Indice : écrire les chiffres et nombres en lettres. Si nécessaire, invitez les élèves à barrer la lettre X dans dix. Le jour préféré de Mary Jackson est le lundi.

Réponse attendue : L.

Les élèves doivent avoir résolu toutes les énigmes pour avoir le droit de dire le code lors de la phase de mise en commun.

5 Validation des résultats

a. Présentation des résultats

Lorsque toutes les énigmes ont été résolues ou que le temps est écoulé, demandez à chaque équipe de venir présenter son énigme devant la classe et d'écrire le code au tableau.

b. Écoute de la solution



Faites écouter l'audio pour valider la réussite de la mission.

Transcription

Mary Jackson : Vous avez trouvé quel code ?

Nadia : 9 – I – 7 – 8 – 1 – L, Madame Jackson.

Mary Jackson : Bravo ! Vous gagnez la clé rose. Vous pouvez sortir !

Nadia : Chouette ! On a gagné ! Vous aussi ?

Rendez-vous au parcours 3.

c. Validation de la mission

Signez la feuille de route et félicitez les élèves.

À l'issue du jeu, donnez de manière symbolique la clé rose, que vous aurez au préalable découpée, à la classe (annexe 25). À la fin de l'année, la classe aura reçu ses 8 clés (1 clé par jeu d'évasion, la clé du projet « Ma boîte à outils » et la clé « Ma carte mentale »).

ANNEXES

ANNEXE 1

Chanson Salut ! – Partition corporelle

Sa 	lut 	je 	m'ap 	pelle 	Jules. 	
Il 	s'ap 	pelle 	Nam. 			
Bon 	jour 	je 	m'ap 	pelle 	Na 	Dia. 
Elle 	s'ap 	pelle 	Fa 	tou. 		
Et 	toi, 	com 	ment 	tu 	t'ap 	pelles? 
Je 	m'ap 	pelle 	Mé 	lo 	die. 	
Au 	re 	voir 	les 	filles. 		
Au 	re 	voir 	les 	gar 	çons. 	
Fi 	nie 	la 	chan 	son ! 		



Souviens-toi !

- **Saluer et prendre congé**
- **Demander et dire comment on s'appelle**

– Bonjour, comment tu t'appelles ?
– Je m'appelle Mélodie.
– Au revoir Mélodie !

- **s'appeler** : je **m'appelle** – tu **t'appelles** – il **s'appelle** – elle **s'appelle** – on **s'appelle** – ils **s'appellent** – elles **s'appellent**
- **Les salutations** : Bonjour – Salut – Au revoir

- **Demander et dire l'âge**

– Tu as quel âge ?
– J'ai 11 ans. Et toi ?
– Moi aussi, j'ai 11 ans.

- **avoir** : j'**ai** – tu **as** – il **a** – elle **a** – on **a** – ils **ont** – elles **ont**
- **Les nombres de 0 à 12** : 0 (zéro) – 1 (un) – 2 (deux) – 3 (trois) – 4 (quatre) – 5 (cinq) – 6 (six) – 7 (sept) – 8 (huit) – 9 (neuf) – 10 (dix) – 11 (onze) – 12 (douze)

ANNEXES

ANNEXE 4

Étiquettes (activité 7 p. 13)

Ça

va

Je

suis

ne

pas

malade

triste

en forme

content

contente

fâché

fâchée

fatigué

fatiguée

.

Souviens-toi !

► Demander et dire comment ça va

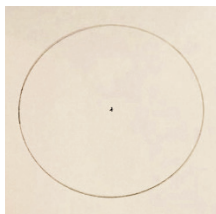
- Comment ça va ?
 - Ça va, je suis contente. Et toi ?
 - Moi, ça ne va pas, je suis fatigué !
- **être** : je **suis** – tu **es** – il **est** – elle **est** – on **est** – ils **sont** – elles **sont**
 - **Les émotions** : Il est **content** – **en forme** – **triste** – **fâché** – **malade** – **fatigué**. Elle est **contente** – **en forme** – **triste** – **fâchée** – **malade** – **fatiguée**.

ANNEXE 6

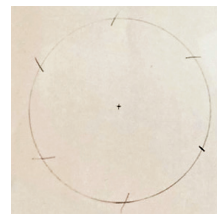
Mode d'emploi pour réaliser ta rosace-toupie

Matériel

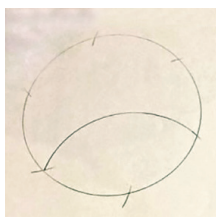
- 1 feuille blanche ;
- 1 compas ;
- 1 gomme ;
- 12 crayons de couleur ;
- des ciseaux ;
- 1 feuille de papier épaisse ;
- une colle ;
- un cure-dents (ou une allumette).



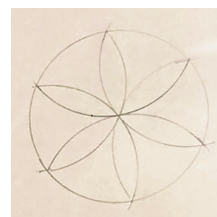
Étape 1 : trace un cercle de 4 cm de rayon.



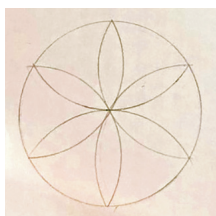
Étape 2 : place un point sur le cercle. À partir de ce point, trace les 5 autres points tous les 4 cm.



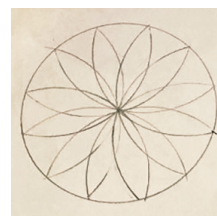
Étape 3 : choisis un point et trace un arc de cercle rejoignant les points qui se trouvent autour.



Étape 4 : répète l'étape 3 pour tous les autres points.



Étape 5 : place un point au milieu de deux branches.



Étape 6 : répète les étapes 2, 3 et 4 à partir de ce point.



Étape 7 : écris les nombres de 1 à 12 sur les espaces compris entre les branches et colorie chaque espace d'une couleur différente.



Étape 8 : découpe la rosace et colle-la sur du papier plus épais.



Étape 9 : découpe les bords de la rosace pour qu'ils soient droits.
















Étape 10 : place un cure-dents au centre de la rosace.

ANNEXES

ANNEXE 7

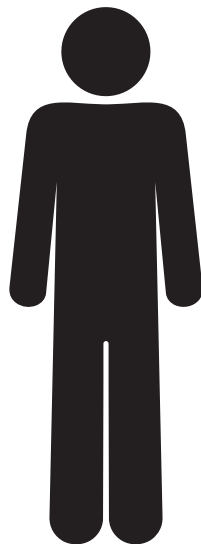
Domino de l'activité bonus « Les dominos »

Les couleurs en français	bleu clair		vert		jaune
	orange		rouge		violet
	gris		noir		blanc
	marron		bleu foncé		rose
					

Envie de fabriquer des dominos ?



Vrai



Faux

Souviens-toi !

► Demander et dire la couleur

- C'est de quelle couleur ?
- C'est rose.
- Quelle est ta couleur préférée ?
- Ma couleur préférée, c'est le bleu. Et toi ?
- Moi, ma couleur préférée, ce n'est pas le bleu, c'est le vert.

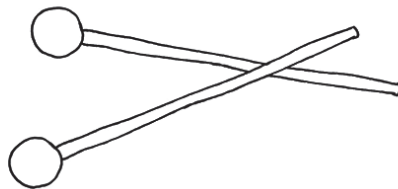
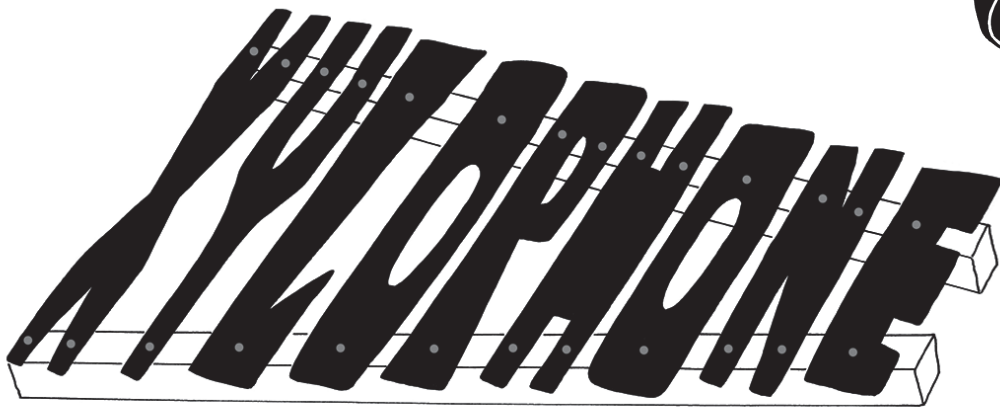
- **Les couleurs** : blanc – rose – rouge – orange – jaune – vert – marron – bleu clair – bleu foncé – noir – gris – violet

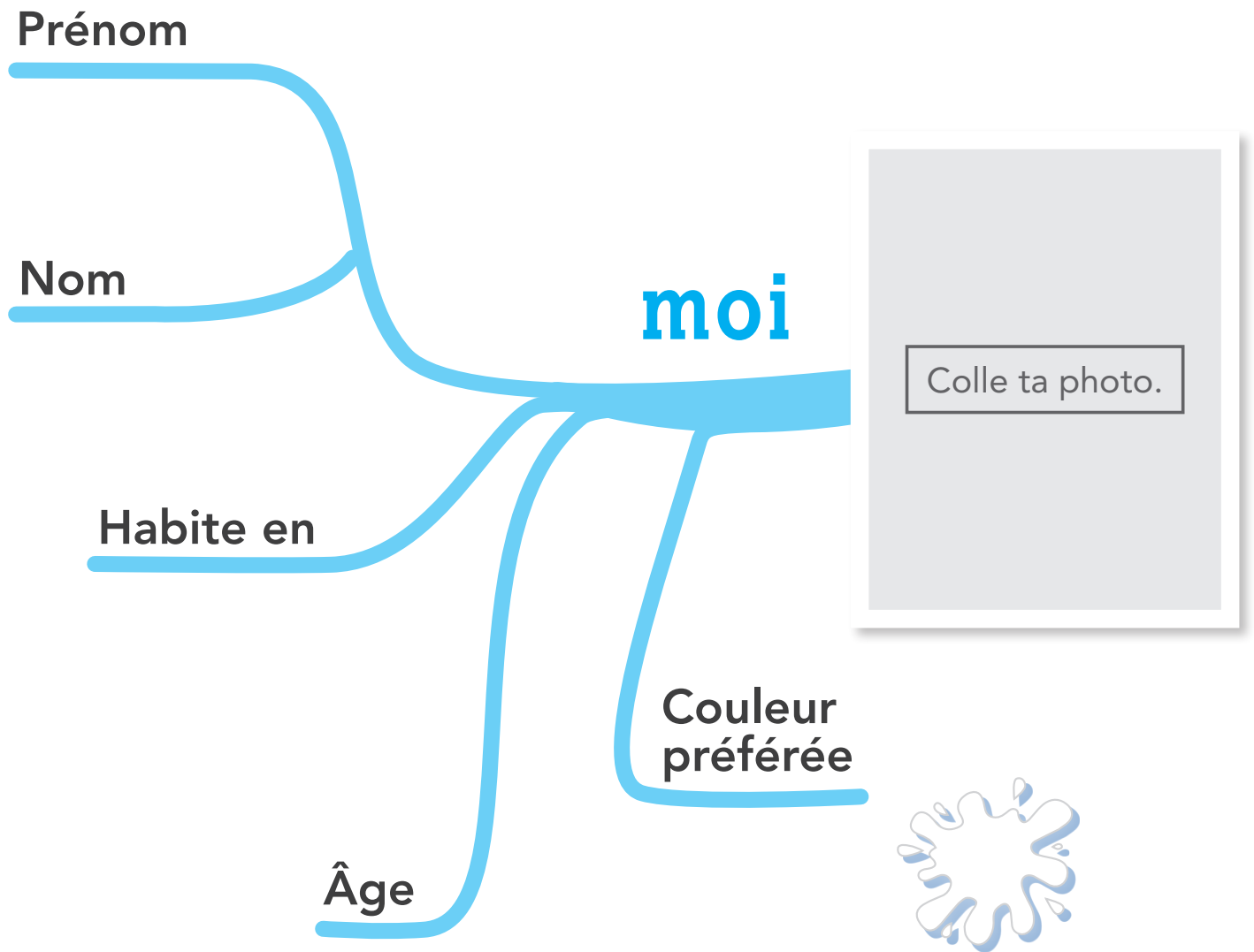
► Demander et dire la forme

- C'est quelle forme ?
- C'est un carré.

- **Les formes** : un carré – un rectangle – un triangle – un rond – un hexagone – un cube

ANNEXE 10 Je découvre l'alphabet : dessins du bonbon, du livre, du poisson et du xylophone

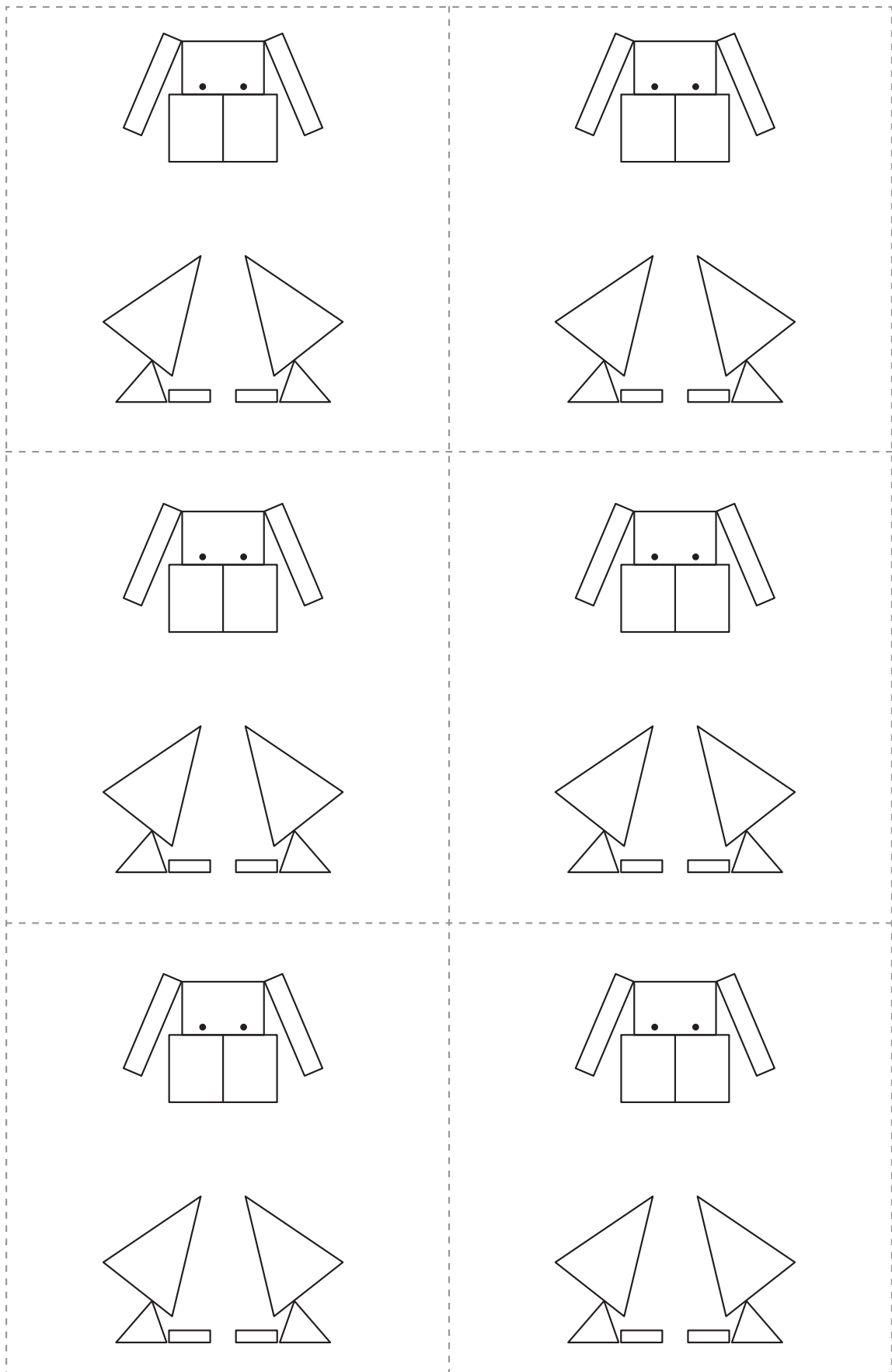




ANNEXE 12 Jeu d'évasion – feuille de route

PARCOURS	
Nom de la salle	Temps minutes
N° de l'énigme Je résous l'énigme	Prénoms des membres de ton équipe avec
Code de ton énigme	Couleur de la clé
J'aide à résoudre une autre énigme.	
Je résous l'énigme avec	Je résous l'énigme avec
Code des 6 énigmes trouvées par le groupe _____	Validation par

ANNEXE 13 Jeu d'évasion 1 – Dessin de l'énigme 1



ANNEXES

ANNEXE 14 Jeu d'évasion 1 – Tableau de l'énigme 4

bonjurbamjour
bomjourbonjourbonjaur
bonjourbonjourbomjoir
bonjoubonjourbonjourbomjour
bonjourpomjourbamjour
bonjourbongourbomjour
bonjourboijbomjour
pomjourbamjour

bonjurbamjour
bomjourbonjourbonjaur
bonjourbonjourbomjoir
bonjoubonjourbonjourbomjour
bonjourpomjourbamjour
bonjourbongourbomjour
bonjourboijbomjour
pomjourbamjour

bonjurbamjour
bomjourbonjourbonjaur
bonjourbonjourbomjoir
bonjoubonjourbonjourbomjour
bonjourpomjourbamjour
bonjourbongourbomjour
bonjourboijbomjour
pomjourbamjour

ANNEXE 15 Jeu d'évasion 1 – Clé bleue



ANNEXE 16 Liste de matériel scolaire disponible

Un sac	
Un livre	
Une gomme	
Un cahier	
Un stylo	
Une règle	
Des ciseaux	
De la colle	
Un crayon	

Souviens-toi !

► Parler de son matériel scolaire

- Est-ce que tu as tes affaires ? / Est-ce que tu as ton matériel scolaire ?
- Oui, j'ai mes affaires. J'ai tout. J'ai un sac. J'ai une trousse. J'ai des ciseaux.
- Non, je n'ai pas mon matériel scolaire. Je n'ai rien. Je n'ai pas mon sac. Je n'ai pas ma trousse. Je n'ai pas mes ciseaux.

- **Le matériel scolaire** : un sac – un livre – un cahier – un crayon – un stylo – une trousse – une gomme – une règle – une colle – des ciseaux
- J'écris, je prends, je trace, je gomme, je dessine, je découpe, je colorie, je colle, je range, je lis.

ANNEXES

ANNEXE 18

Sondage sur les jours et nombres porte-bonheur

[illegible]

ANNEXE 19 Icônes des matières scolaires

<p>Le français</p> 	<p>Le sport</p> 
<p>L'art plastique</p> 	<p>L'histoire</p> 
<p>L'anglais</p> 	<p>L'espagnol</p> 
<p>La géographie</p> 	<p>La musique</p> 
<p>Les sciences</p> 	<p>Les mathématiques</p> 

Souviens-toi !

► Demander et dire le jour de la semaine

- On est quel jour aujourd’hui ?
- Aujourd’hui, on est lundi.
- On est lundi 13.

- **Les jours** : lundi – mardi – mercredi – jeudi – vendredi – samedi – dimanche
- **Les nombres de 13 à 31** : 13 (treize) – 14 (quatorze) – 15 (quinze) – 16 (seize) – 17 (dix-sept) – 18 (dix-huit) – 19 (dix-neuf) – 20 (vingt) – 21 (vingt et un) – 22 (vingt-deux)... – 30 (trente) – 31 (trente et un)

► Exprimer ses goûts

- Qu’est-ce que tu aimes à l’école ?
- J’adore le français. J’aime la musique. Je n’aime pas les maths. Je déteste le sport.

- **aimer / adorer / détester** : j’**aime** – tu **aimes** – il **adore** – elle **adore** – on **adore** – ils **détestent** – elles **détestent**
- **Les matières scolaires** : **le français** – **le sport** – l’art plastique – l’histoire – l’anglais – l’espagnol – **la géographie** – **la musique** – **les sciences** – **les mathématiques**

ANNEXE 21

Plats de la bande dessinée À la cantine



ANNEXE 22

Badges de l'activité bonus « Bon appétit ! »

Prénom :

Classe :

Prénom :

Classe :

Prénom :

Classe :

Prénom :

Classe :

Prénom :

Classe :

Prénom :

Classe :

Prénom :

Classe :

Prénom :

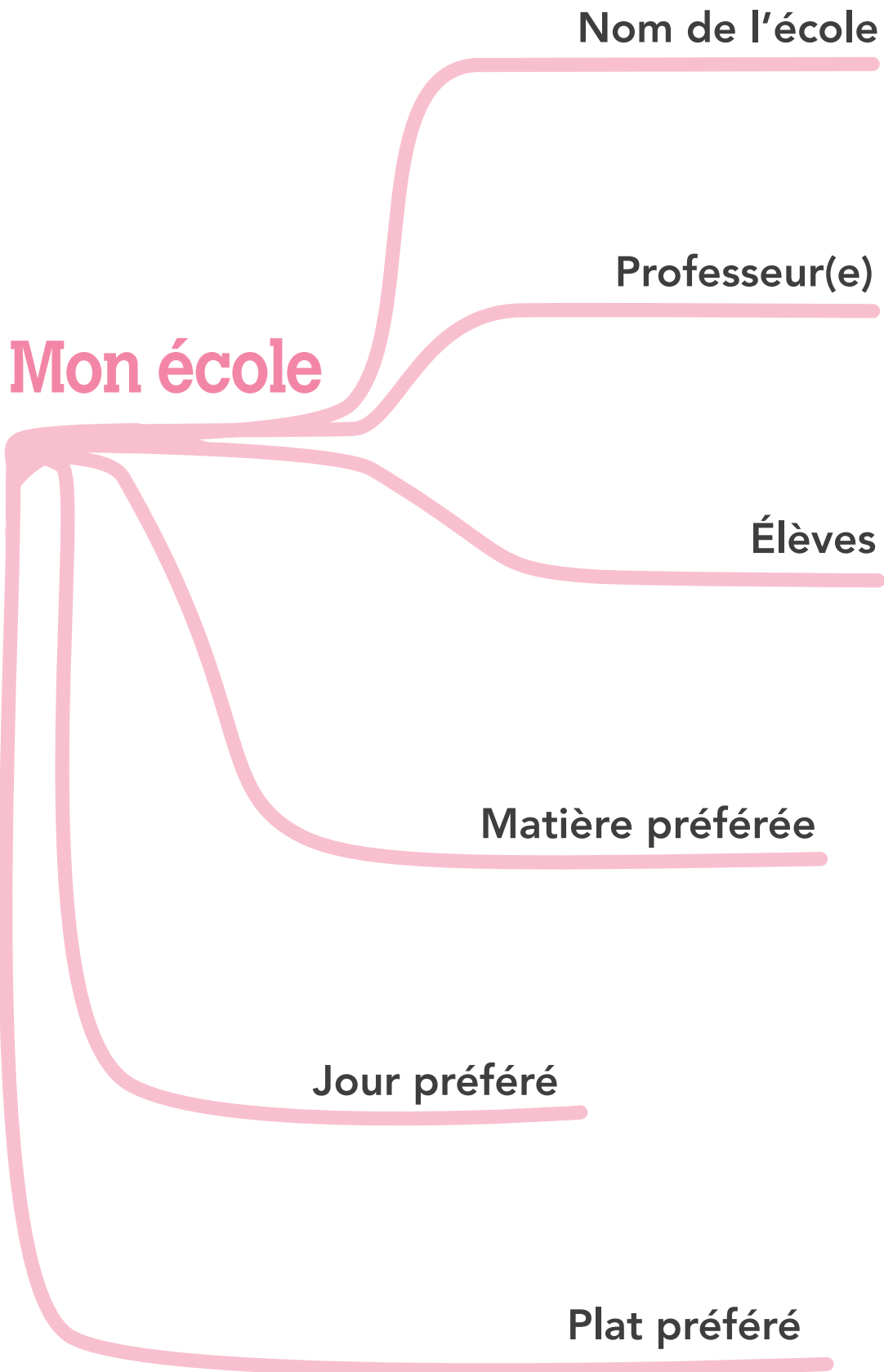
Classe :

Souviens-toi !

► Exprimer ses goûts

- Qu'est-ce que tu aimes à la cantine ?
- J'aime la salade de tomates. Je n'aime pas le riz, je préfère les frites. Mon plat préféré, c'est le poulet-frites.
- Je mange de la salade de tomates, du poulet et des frites. Je bois de l'eau. Je suis allergique aux œufs.

- **préférer** : je **préfère** – tu **préfères** – il **préfère** – elle **préfère** – on **préfère** – ils **préfèrent** – elles **préfèrent**
- **manger** : je **mange** – tu **manges** – elle **mange** – il **mange** – on **mange** – ils **mangent** – elles **mangent**
- **boire** : je **bois** – tu **bois** – il **boit** – elle **boit** – on **boit** – ils **boivent** – elles **boivent**
- **Les aliments** : le poisson – le poulet – le riz – le yaourt – le fruit – le pain – la salade de tomates – l'orange – l'eau – les œufs – les frites



ANNEXE 25 Jeu d'évasion 2 – Clé rose



LEÇON 1

Comment tu t'appelles ? Tu as quel âge ?

S'APPELER / AVOIR

1 Observe le verbe **s'appeler** et complète les phrases.

S'appeler

Je **m'appelle**

Tu **t'appelles**

Il **s'appelle** / Elle **s'appelle** / On **s'appelle**

Ils **s'appellent** / Elles **s'appellent**

- a. Il Tibor.
- b. Elles Nadia et Mélodie.
- c. On Jules et Nam.
- d. Ils Tibor et Carlos.
- e. Tu Fatou.
- f. Elle Fleur.
- g. Je Carlos.
- h. Ils Nadia et Jules.

2 Observe le verbe **avoir** et complète les phrases.

Avoir

J'**ai**

Tu **as**

Il **a** / Elle **a** / On **a**

Nous **avons**

Vous **avez**

Ils **ont** / Elles **ont**

- a. Il douze ans.
- b. Elles onze ans.
- c. On dix ans.
- d. Tu huit ans.
- e. Elle sept ans.
- f. J' six ans.
- g. Ils cinq ans.

Activité +

- Vous quel âge ?
- Nous dix et onze ans.

Corrigés

1. a. Il s'appelle Tibor.
- b. Elles s'appellent Nadia et Mélodie.
- c. On s'appelle Jules et Nam.
- d. Ils s'appellent Tibor et Carlos.
- e. Tu t'appelles Fatou.
- f. Elle s'appelle Fleur.
- g. Je m'appelle Carlos.
- h. Ils s'appellent Nadia et Jules.

2. a. Il a douze ans.
- b. Elles ont onze ans.
- c. On a dix ans.
- d. Tu as huit ans.
- e. Elle a sept ans.
- f. J'ai six ans.
- g. Ils ont cinq ans.

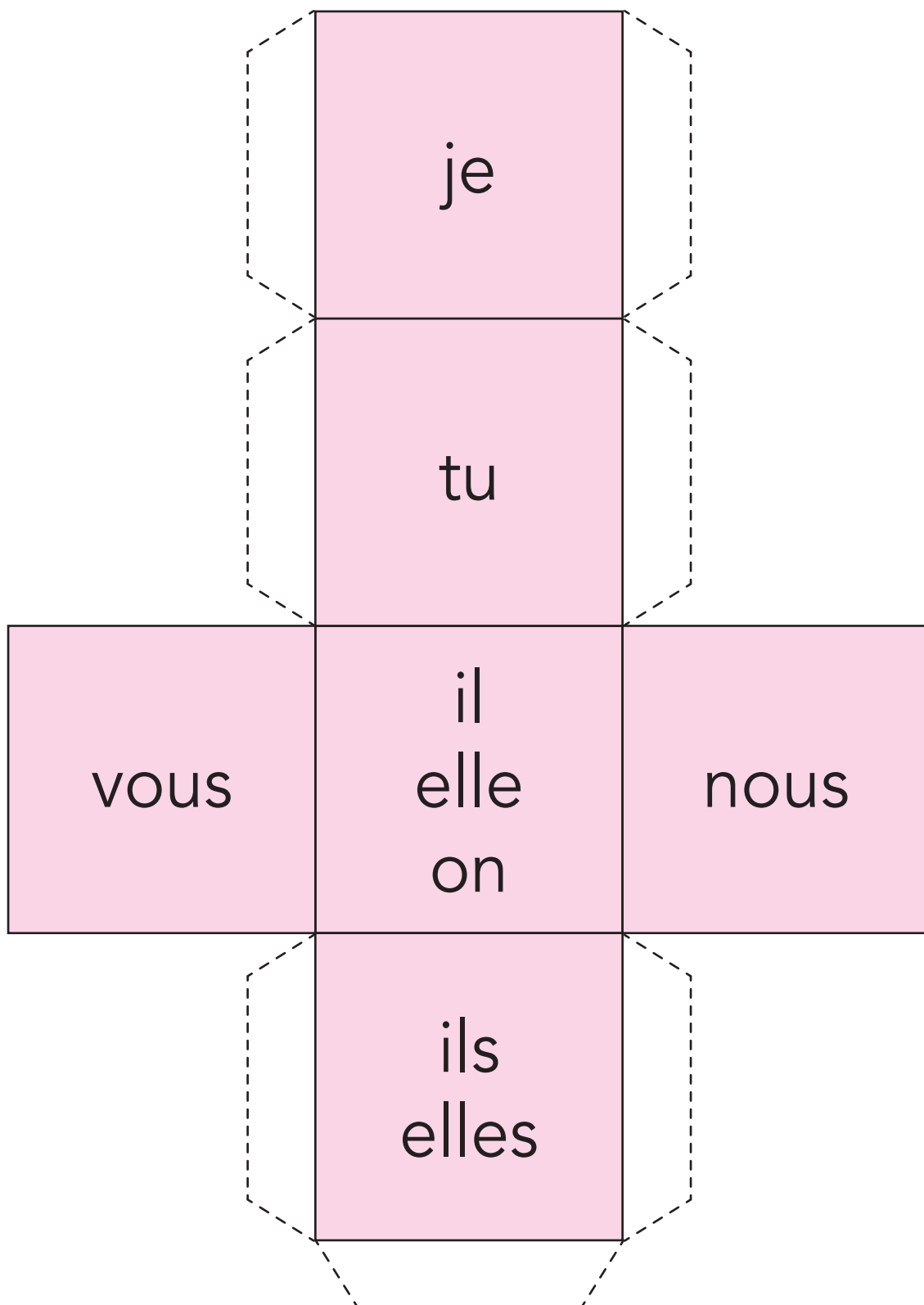
Activité +

- Vous avez quel âge ?
- Nous avons dix et onze ans.

JEUX

Le dé des personnes

- 1 Fabrique ton dé des personnes et joue.



2 À deux.

Chacun à votre tour, lancez votre dé et complétez une grille ou les deux grilles.

Ton dé montre « **nous** », rejoue. Ton dé montre « **vous** » ou **des personnes complétées**, passe ton tour.

Le premier qui a bien complété sa grille ou ses grilles a gagné.

S'appeler

..... m'appelle	Vous vous appelez s'appellent
Nous nous appelons t'appelles s'appelle
..... s'appellent s'appelle s'appelle

Avoir

..... as	Vous avez ont
Nous avons ont ai
..... a a a

Corrigés

S'appeler

Je m'appelle	Vous vous appelez	Elles s'appellent
Nous nous appelons	Tu t'appelles	Elle s'appelle
Ils s'appellent	On s'appelle	Il s'appelle

Avoir

Tu as	Vous avez	Elles ont
Nous avons	Ils ont	J'ai
Elle a	On a	Il a

LEÇON 2

Comment ça va ?

ÊTRE

Observe le verbe **être** et complète les phrases.

Être

Je **suis**

Tu **es**

Il **est** / Elle **est** / On **est**

Ils **sont** / Elles **sont**

- a. Je triste.
- b. Elles fatiguées.
- c. On en forme.
- d. Ils fatigués.
- e. Tu fâchée.
- f. Elle contente.
- g. Je malade.
- h. Il content.

Activité +

- Vous en forme ?
- Oui, nous en forme et contents.

Corrigés

- a. Je suis triste.
- b. Elles sont fatiguées.
- c. On est en forme.
- d. Ils sont fatigués.
- e. Tu es fâchée.
- f. Elle est contente.
- g. Je suis malade.
- h. Il est content.

Activité +

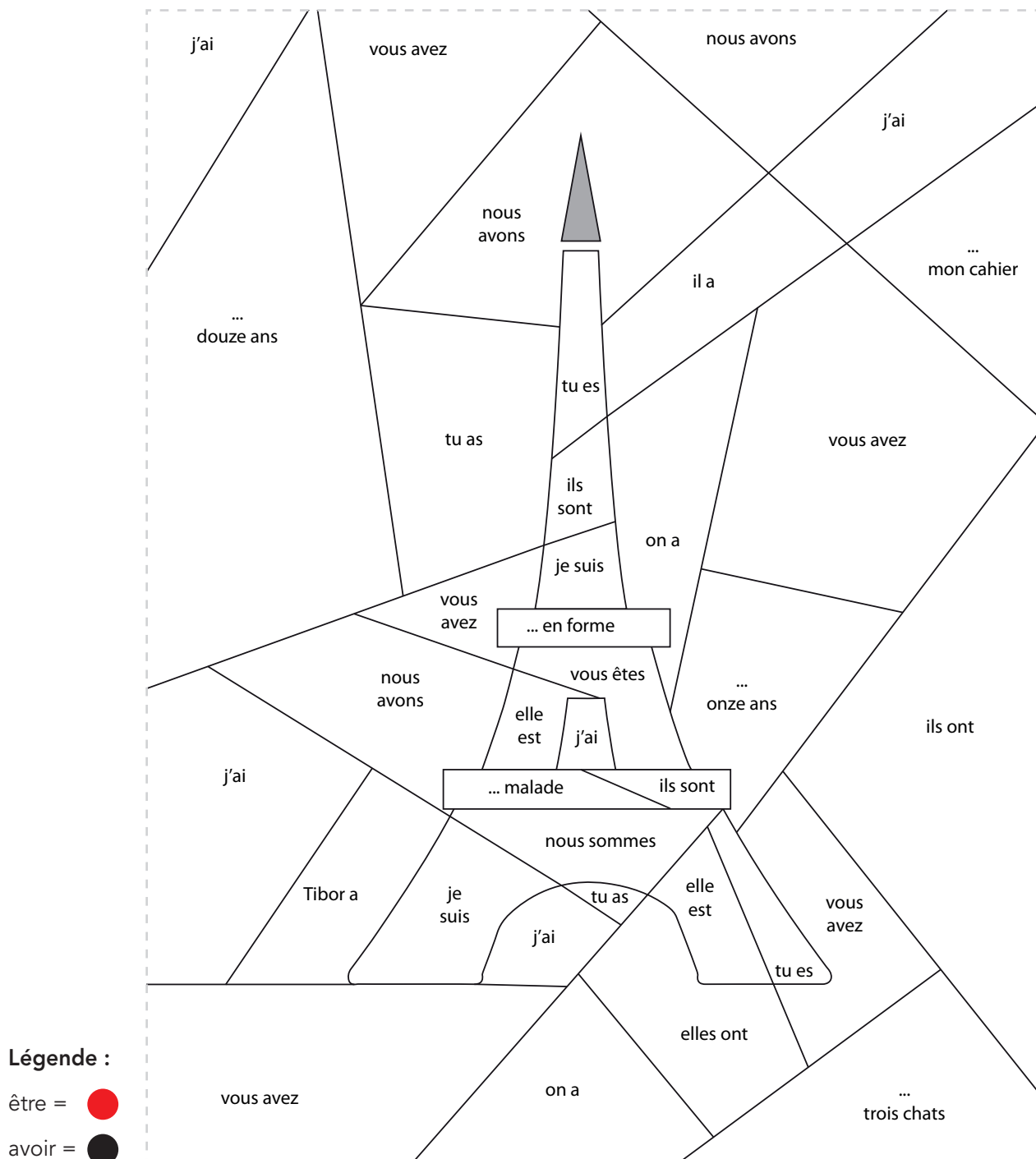
- Vous êtes en forme ?
- Oui, nous sommes en forme et contents.

JEUX

Le dessin magique : avoir ou être

But : différencier « avoir » et « être ».

- 1 Lis la légende et colorie ton dessin. Qu'est-ce que c'est ?
- 2 Découpe ton dessin.
- 3 Colle ton dessin sur une feuille.



Les émotions

Lis et relie les émotions aux photos.

Indice : regarde les couleurs à la fin des mots.

content

contents

contente

contentes

triste

tristes



fâché

fâchée

fâchés

fâchées

fatigué

fatiguée

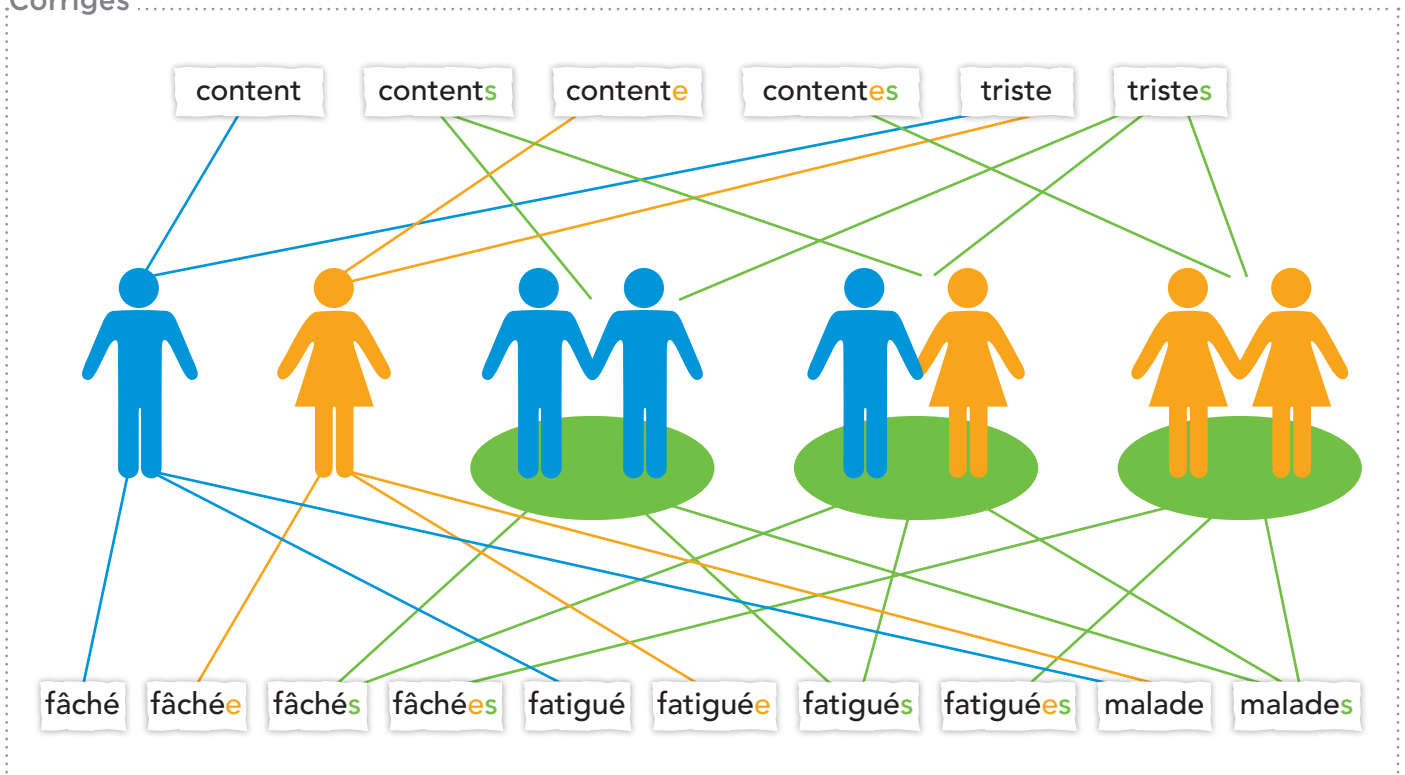
fatigués

fatiguées

malade

malades

Corrigés



LEÇON 3

C'est de quelle couleur ? C'est quelle forme ?

Les couleurs

- 1 Lis les noms des couleurs dans les colonnes A et B.
- 2 Dans la colonne B, barre les lettres inutiles (huit lettres à barrer).
- 3 Colorie les couleurs selon leur couleur.

A une casquette



noir~~e~~
gris~~e~~
blanch~~e~~
marron
rose
bleu~~e~~
jaune
vert~~e~~
rouge
orange
violett~~e~~

B un chapeau



noir~~e~~
gris~~e~~
blanche
marron
rose
bleue
jaune
verte
rouge
orange
violette

Corrigés

A une casquette



noir~~e~~
gris~~e~~
blanch~~e~~
marron
rose
bleu~~e~~
jaune
vert~~e~~
rouge
orange
violett~~e~~

B un chapeau



noir~~e~~
gris~~e~~
blanch~~e~~
marron
rose
bleu~~e~~
jaune
vert~~e~~
rouge
orange
violett~~e~~

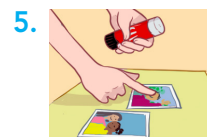
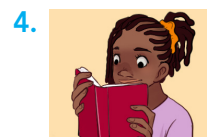
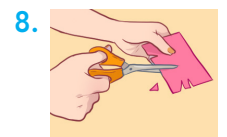
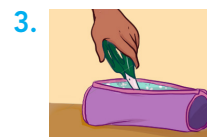
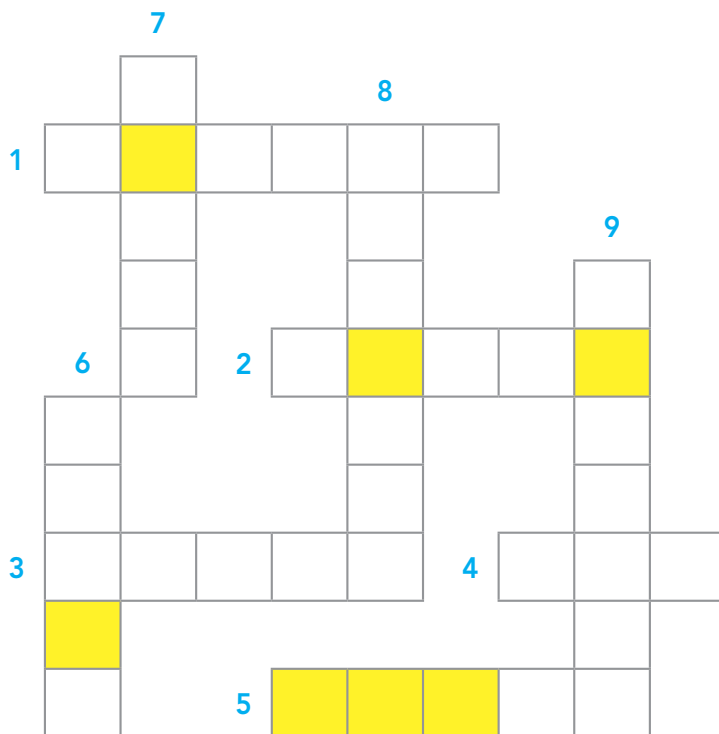
LEÇON 1

Est-ce que tu as tes affaires ?

ÉCRIRE, PRENDRE, TRACER, GOMMER, DESSINER,
DÉCOUPER, COLLER, RANGER ET LIRE

1 Observe les dessins et complète le mots-croisés avec les verbes :

Je **trace**, Je **gomme**, Je **dessine**, Je **découpe**, Je **colle**, Je **range**, Je **lis**, J'**écris**, Je **prends**



2 Trouve le verbe caché dans les cases jaunes : Je _____ .

Corrigé



Verbe caché : Je colorie.

LEÇON 2

On est quel jour aujourd'hui ? Qu'est-ce que tu aimes à l'école ?

Morpion de conjugaison : AIMER, ADORER, DÉTESTER

But du jeu : aligner trois cases avec son signe (carré ou croix).

Règle du jeu

Un maître du jeu avec la fiche corrective et deux joueurs avec la fiche à compléter :

1. chaque joueur s'attribue un signe : carré ou croix ;
2. le joueur choisit une case et doit conjuguer le verbe à la personne choisie, il l'écrit dans la case et si le maître du jeu valide, il met son signe dans la case ;
3. le premier joueur à avoir aligné trois cases a gagné.

Il est possible de faire plusieurs parties sur la même feuille.

	Aimer	Adorer	Détester
Je/J'			
Tu			
Il/Elle/On			
Ils/Elles			

Corrigé

	Aimer	Adorer	Détester
Je/J'	J'aime	J'adore	Je déteste
Tu	Tu aimes	Tu adores	Tu détestes
Il/Elle/On	Il aime Elle aime On aime	Il adore Elle adore On adore	Il déteste Elle déteste On déteste
Ils/Elles	Ils aiment Elles aiment	Ils adorent Elles adorent	Ils détestent Elles détestent

LEÇON 3

Qu'est-ce que tu aimes à la cantine ?

Bataille navale de la conjugaison : aliments et boisson AIMER, ADORER, DÉTESTER, PRÉFÉRER, BOIRE, MANGER

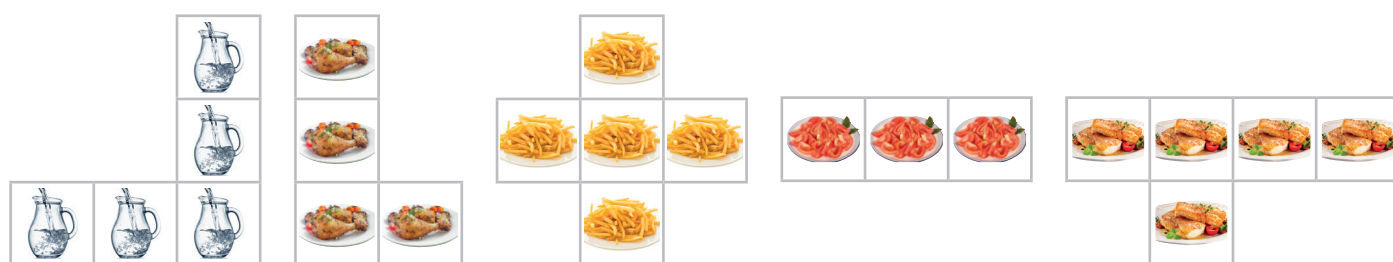
But du jeu : trouver, manger les aliments et boire la boisson du camarade.

Règle du jeu

1. Sur les cases, les joueurs placent la boisson et tous les aliments.
2. Un à un, les joueurs cherchent les aliments et la boisson de leur camarade en utilisant la conjugaison des verbes pour annoncer la case choisie. Ils cochent ensuite la case choisie ou écrivent les conjugaisons.
Mauvais choix : le joueur dit « raté ! » Bon choix : le joueur dit « goûté ! »
Un aliment entièrement goûté : le joueur dit « Mangé ! ». Son camarade dit le nom de l'aliment.
La boisson entièrement goûtée : le joueur dit « Bue ! ». Son camarade dit le nom de la boisson.

Ta feuille pour placer ta boisson et tes aliments :

	Je/J'	Tu	Il	Elle	On	Ils	Elles
Aimer							
Adorer							
Détester							
Préférer							
Boire							
Manger							



Ta feuille pour te souvenir des cases déjà choisies :

	Je/J'	Tu	Il	Elle	On	Ils	Elles
Aimer							
Adorer							
Détester							
Préférer							
Boire							
Manger							