

Guide pédagogique

Grenadine



Méthode de français pour les enfants **2**

Céline Himber

Couverture : Amarante.

Maquette intérieure : Anne-Danielle Naname.

Adaptation de maquette et mise en pages : Valérie Gousot et Delphine d'Inguibert.

Correction typographique : Marie-Bénédicte Majoral.

ISBN 201155230 3

© HACHETTE LIVRE 2003, 43 quai de Grenelle, F 75905 Paris CEDEX 15.

Tous les droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que « les analyses et les courtes citations » dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris), constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.



Sommaire

⊙	Avant-propos	p. 5
⊙	Les composants de la méthode	p. 6
⊙	Fonctionnement d'une unité type	p. 8
⊙	Conseils généraux	p. 11
⊙	Unité 1	p. 19
⊙	Unité 2	p. 31
⊙	Unité 3	p. 41
⊙	Unité 4	p. 51
⊙	Unité 5	p. 61
⊙	Unité 6	p. 71
⊙	Unité 7	p. 81
⊙	Unité 8	p. 93
⊙	Unité 9	p. 103
⊙	Bilans	p. 113
⊙	Portfolio	p. 119
⊙	Index des figurines	p. 123
⊙	Alphabet phonétique international	p. 125



Avant-propos

Faisant suite au premier niveau, le niveau 2 de la méthode Grenadine est construit dans le même esprit : l'apprentissage d'une langue étrangère contribue à la formation de l'élève, lui permet de se confronter à autrui, de découvrir et d'accepter d'autres habitudes. Le niveau 2 s'adresse ainsi à des enfants de sept à dix ans ayant déjà suivi une soixantaine d'heures d'enseignement.

Au fur et à mesure de l'apprentissage, la communication s'enrichit. Ainsi le livre élève propose des jeux de rôles, des projets, etc. et fait une plus grande place à l'écrit, principalement en compréhension. Le cahier d'activités reste centré sur l'écrit, et travaille la compréhension et la production.

L'itinéraire d'apprentissage est toujours structuré autour de neuf unités qui comportent chacune trois doubles pages correspondant aux trois moments clés de l'apprentissage.

- *Le voyage des enfants* Compréhension orale qui s'appuie sur un dialogue enregistré et compréhension écrite.
- *Le chaudron de Grenadine* Travail sur la langue (lexique, grammaire, communication orale et écrite) à partir de supports audio et écrits variés.
- *Au pays de Grenadine* Réutilisation et élargissement des acquis à travers une bande dessinée enregistrée et la mise en œuvre d'un projet (bricolage, recette, jeu...)

Trois bilans permettent de faire le point sur la compréhension orale et la production orale, toutes les trois unités.

Pour poursuivre la découverte de la France et du monde, on retrouve les six héros du niveau 1. De courts dialogues présentés dans les pages *Le voyage des enfants* mettent en scène leurs aventures. Ils prennent d'abord différents chemins : Marion et Sébastien découvrent Marseille avec Antoine, le cousin de Sébastien. Leila a invité Kim en Tunisie. Ils se parlent au téléphone. Quelques mois plus tard, répondant à l'invitation de monsieur Valette, Antoine, Marion, Sébastien, Kim, Thomas, Hugo et Leila se retrouvent à Paris et prennent le train pour la Normandie où ils visitent une ferme. Ils s'arrêtent à Nantes. Puis ils visitent le musée maritime de Rochefort, la grotte de Lascaux et terminent leur séjour en participant à une émission de télévision.

Comme dans le niveau 1, cet univers réaliste, auquel les enfants peuvent facilement s'identifier, est doublé d'un univers imaginaire, inventif et plein d'humour : celui de Grenadine. Sympathique et espiègle, cette « sorcière » permet d'introduire des moments d'évasion, de créativité et de bonne humeur. Avec sa petite souris et son amie Citronnelle, elle devient l'héroïne d'une bande dessinée et la complice des jeux et des découvertes des enfants.

Elle accompagne les élèves dans leur apprentissage et vous aidera à rendre vivants et attrayants les cours de français. Et vous verrez, avec *Grenadine*, le français, c'est pas sorcier !

Marie-Laure Poletti
Clelia Paccagnino

Les composants de la méthode

🌀 Pour l'élève :



Un livre

L'itinéraire d'apprentissage est construit autour de neuf unités qui comportent chacune trois doubles pages correspondant à trois phases d'apprentissage.

- *Le voyage des enfants* Compréhension orale qui s'appuie sur un dialogue enregistré.
- *Le chaudron de Grenadine* Travail sur la langue (lexique, grammaire, communication) à partir de supports audio variés (dont une ronde)
- *Au pays de Grenadine* Réutilisation des acquis à travers une BD et un projet (jeu, bricolage, projet commun)

Trois bilans permettent de faire le point sur la compréhension et la production orales toutes les trois unités.

Les transcriptions des dialogues sont disponibles, pour le professeur, à la fin du livre.



Un cahier

Il permet d'approfondir à l'écrit ce qui est vu dans le livre (à chaque unité du livre correspondent quatre pages du cahier). Le cahier est conçu pour que l'enfant puisse y écrire, dessiner, colorier...

Trois bilans viennent compléter ceux du livre et permettent de faire le point sur la compréhension et la production écrites.

À la fin du cahier, des pages de graphie et un lexique évolutif de 156 mots sont à compléter par l'élève.



Un CD audio élève

Il contient les neuf rondes, les neuf BD de Grenadine et les neuf dialogues des pages *Le voyage des enfants*.

🌀 Pour la classe :



Deux CD audio ou deux cassettes audio

Ils contiennent :

- les neuf dialogues des pages *Le voyage des enfants* ;
- les activités du livre (lexique, grammaire) ;
- les neuf rondes ;
- les neuf BD *Au pays de Grenadine* ;
- les bilans.



Pour chanter plus facilement en classe, les neuf rondes sont suivies d'une version « karaoké ». Un instrument « guide-chant » marque les arrêts et les reprises du chant.

Tous les supports audio sont signalés par un pictogramme  dans le livre.

Des figurines

Quatre-vingts quinze fiches rigides, plastifiées, en couleur, reprennent les principaux mots de la méthode. Au début de chaque unité, le guide pédagogique présente la liste des figurines à utiliser. La liste complète des figurines se trouve à la fin du guide.

🌀 Pour le professeur :

Un guide pédagogique

Il reprend, pour chaque unité, les trois phases de l'apprentissage décrites ci-dessus.

Pour chacune de ces phases, l'itinéraire de base (activités proposées à partir du livre de l'élève) est présenté sur deux colonnes. En revanche, ce qui est facultatif (activités du cahier, activités complémentaires pour la classe) occupe la pleine page.

Fonctionnement d'une unité type

Phase 1 : Le voyage des enfants

► Livre de l'élève, pp. 32-33

Consignes très simples
« sous-titrées » par
des pictogrammes.

Illustration
venant soutenir la
compréhension du
dialogue enregistré.

The image shows a page from a student book. On the left, there is a black and white illustration of a market scene with people and stalls. The text above the illustration reads "Le voyage des enfants" and "Marguerite va avoir un veau". Below the illustration, there are two columns of text with simple instructions and a list of words. On the right, there is a dark grey box titled "Unité 5" containing a list of items and a list of questions. Arrows point from the text labels to specific parts of the page.

Sommaire de l'unité
pour le professeur.

Activité de
compréhension
orale globale.

Activité de
compréhension
plus fine, à l'écrit.

Références aux pages
correspondantes du
cahier et du guide
pour le professeur.

► Cahier d'activités, p. 21

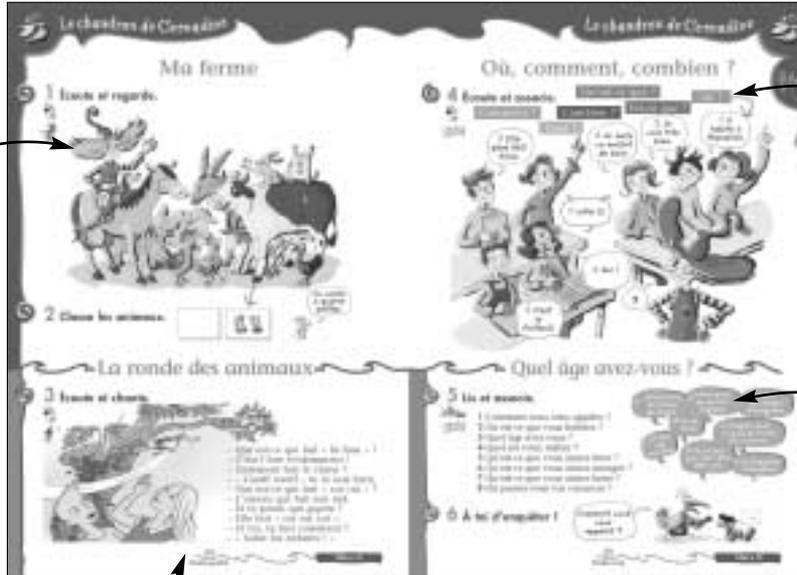
Activités de
compréhension et de
production écrite à
partir du dialogue du
livre (reconnaissance
à l'écrit des actes de
parole entendus et
résumé de l'histoire).

The image shows a page from an activity book. It contains three main sections: 1. "Qui a dit quoi?" with a matching exercise between characters and speech bubbles. 2. "Raconte l'histoire." with a list of items and a short story to be retold. 3. "Les cartes d'identité." with two forms to be filled out for Monsieur Galliano and Marguerite. Arrows point from the text labels to the corresponding exercises.

Phase 2 : Le chaudron de Grenadine

► Livre de l'élève, pp. 34-35

Découverte de vocabulaire thématique (partiellement introduit dans le dialogue de la double page précédente) et réappropriation immédiate sous forme de jeu ou d'activité d'association contextualisée.



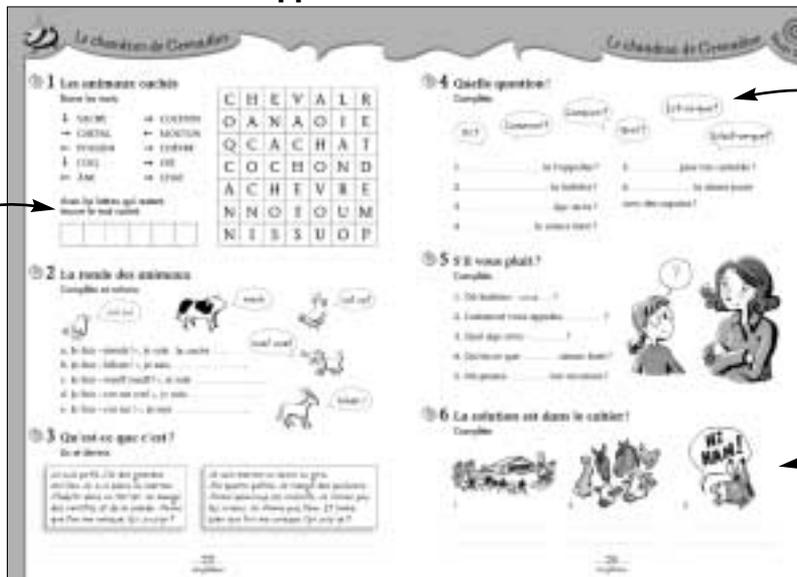
Activité d'écoute pour faire découvrir le fonctionnement de la langue.

Activité de communication à réaliser seul ou en groupe, à l'oral ou à l'écrit.

Ronde (chanson courte) pour faciliter la mémorisation de vocabulaire nouveau ou déjà connu ainsi que des structures de phrases de base.

► Cahier d'activités, pp. 22-23

Activité de compréhension et de production écrites (lecture, coloriage, classement, mots à recopier, mots et phrases à compléter).



Activité écrite pour approfondir la réflexion sur la langue.

Activité de révision de l'unité (recherche de phrases dans le cahier).

Phase 3 : Au pays de Grenadine

► Livre de l'élève, pp. 36-37

Bande dessinée originale enregistrée. Elle permet de réutiliser, dans un contexte imaginaire et plein d'humour, les acquis de l'unité.



Projet collectif, bricolage, jeux, pour développer les interactions au sein de la classe et comprendre des consignes écrites et réutiliser les acquis de l'unité dans un contexte différent.

► Cahier d'activités, p. 24

Activité ludique (jeu, parcours, etc.) de compréhension écrite et de production écrite ou orale.

Une histoire qui fait du bruit !
Écoute de lire cette histoire. Souligne le nom des animaux.

Il y a un moulin, dans la ferme de Madame Gaudissart. Il est en bois et il a 3 roues.
Il y a les poules commencent à chanter.
Le chat et les vaches entrent dans le jeu et Madame Gaudissart, la propriétaire de la ferme, ne devient à manger à tous les animaux.
Elle donne de l'herbe et des carottes aux lapins.
Les vaches et les cochons croquent, profitent et rident.
Elle ne rate les cochons et leur donne des gâteaux de miel.
Les moutons et les chèvres sont déjà en train de manger de l'herbe.
Madame Gaudissart entre dans la ferme pour préparer le pain-déjeuner de tous la famille.
Le chat est assis devant la porte de la cuisine. Il se lève tout à coup.
Il regarde l'histoire qui cherche ses frères. Il se lève.

Choisis le nom d'un animal et fabrique une étiquette.
Retrouve le cri de cet animal.

Le cri :

Écoute les professeurs.
Ils ont tous ensemble. Chacun joue le rôle d'un animal.

Conseils généraux

Comment utiliser le français en classe ?

Tout au long de l'enseignement, le professeur doit garder un rôle important mais laisser le devant de la scène aux élèves. Les quelques conseils généraux qui suivent valent pour l'ensemble des activités de français.

Organisateur et mime, acteur et régulateur, le professeur de français doit multiplier les interventions de soutien ou de commentaire en langue étrangère pour rendre la présence de cette langue réelle et justifiée. Si certaines interventions peuvent se faire au départ en langue maternelle, l'utilisation de plus en plus fréquente du français aidera à développer les compétences de compréhension. Pour cela, dans la mesure du possible, penser à :

– relier les activités en français aux autres activités de classe et à la culture scolaire familière aux enfants. Par exemple, lorsque les enfants de la méthode vont visiter la Grande Galerie de l'évolution (unité 2) ou le château de Versailles (unité 7), rapprocher cette visite d'une activité de même type faite en langue maternelle dans une autre discipline :

– *Regardez : Kim, Sébastien et les autres enfants sont dans la Galerie de l'évolution. Avec votre classe vous avez visité ...*

– introduire progressivement le français pour saluer, faire l'appel, dire la date, relever les absences, donner des consignes de travail, commenter une initiative de l'école, etc. :

– *Bonjour ! Ça va ?*
– *Nous sommes le vendredi 3 novembre.*
– *Clara est absente. Quels sont les absents aujourd'hui ?*
– *Prenez/Ouvrez votre livre.*
– *On passe au cahier d'activités.*
– *Pablo, viens afficher les figurines dans le bon ordre.*
– *Demain, vous allez au théâtre à ... / en promenade à ...*

– réactiver quelques contenus vus précédemment avant d'aborder un sujet nouveau ou une nouvelle phase de travail, grâce à un moment rapide et ludique de contrôle. Susciter la curiosité des élèves pour introduire une activité nouvelle, par exemple en affichant des figurines :

– *Regardez ! Qu'est-ce que c'est ? Vous savez déjà les dire/les nommer.*
– *Qui veut commencer ?*
– *De quelle couleur est ... ? Où sont les enfants ?*
– *À quelle heure ... ? Que fait Grenadine ?*
– *Que dit Leila ?*

– encourager les hypothèses et inviter les élèves à développer les stratégies qui les soutiennent :

– *Tu peux/Tu veux expliquer en ... (langue maternelle) ?*
– *Qui sait expliquer pourquoi on dit ... ?*
– *Comment as-tu fait pour compléter l'exercice ?*
– *Dis-le en ... (langue maternelle).*
– *Pierre a une idée : il va nous expliquer en ... (langue maternelle).*

– corriger, sans sanctionner l'erreur, pour donner confiance :

– *C'est pas mal : répète encore une fois.*
– *C'est presque ça !*
– *Attention : là il faut dire ... À toi !*

– accepter les différentes solutions proposées par les élèves si toutefois celles-ci sont accompagnées d'une justification vraisemblable :

– *On va voir si tu as raison.*
– *Explique-nous pourquoi tu dis ...*
– *C'est possible. D'accord !*

– apprécier les efforts fournis par les élèves et mettre en valeur la partie correcte et cohérente de leurs productions :

– *Vous avez bien travaillé !*
– *Sylvia a raison : elle a dit ...*
– *Regardez le beau dessin de ... !*
– *Très bien ! Bravo ! Comme ça ! C'est super !*

– favoriser la prise de parole et la participation des élèves dans l'organisation et la gestion du travail de la classe :

– *C'est à toi ! / À vous !*
– *Tu veux commencer ?*
– *Vas-y, Hans ! C'est Peter/l'équipe A qui commence !*

– organiser au mieux le travail des groupes ou des binômes, pour favoriser l'équilibre des réponses et la recherche de solutions.

– *On va jouer. On joue en deux équipes : pour l'équipe A : Radia, Oliver, Samuel, pour l'équipe B, Mila tu travailles avec Matthieu. L'équipe A/Philippe pose des questions, l'équipe B/Luca doit répondre. Myriam tu es le meneur de jeu : tu prends ma place.*
– *Qui a gagné ?*

– dynamiser le travail en classe, proposer des activités complémentaires ou de comparaison avec la situation locale, etc. :

- *Nous allons organiser un sondage/une exposition de dessins. Vous allez préparer/construire ...*
- *Nous allons afficher nos tableaux pour la fête de l'école le ... (date).*
- *Nous allons chanter et mimer une ronde/une chanson le ... (date) pour ... (citer une fête locale).*

– conclure à la fin d'une séance, annoncer aux enfants la suite du travail et distribuer éventuellement un travail individuel :

- *Voilà : c'est fini pour aujourd'hui. Vous avez bien travaillé. Vous devez faire l'activité X page Y.*
- *Au revoir ! À bientôt ! À la semaine prochaine !*

🌀 Les consignes

Au fur et à mesure des activités, veiller à donner les consignes des activités en français. Dans le livre, nous nous sommes limités à dix consignes types, « sous-titrées » par des pictogrammes. Au début de l'apprentissage, penser à familiariser les élèves avec ces consignes et à les présenter à partir des figurines des pictogrammes correspondants. Chaque pictogramme peut être présenté accompagné d'un geste ou d'un mime. Ce geste ou ce mime peuvent être inspirés du dessin du pictogramme ou des gestes utilisés habituellement par les élèves.

🌀 Les figurines

Les **figurines** peuvent être utilisées pour présenter les éléments nouveaux d'une unité. Elles sont appréciables pour introduire les activités de compréhension orale. Pour cela, les utiliser en préparation à l'écoute. Leur utilisation au sein même des activités, de certains jeux peut également les rendre plus vivants et ludiques. Les figurines peuvent faciliter la personnalisation dans les jeux de rôles, ou la matérialisation d'accessoires nécessaires à différents jeux. Elles peuvent enfin être utiles pour mettre en commun la correction des exercices.

Afin de faciliter certaines activités, et d'en accentuer l'aspect interactif, il peut être intéressant de fournir aux élèves ce que nous appellerons tout au long du livre des **mini-figurines** qui correspondent aux vignettes du dictionnaire situé à la fin du cahier d'activités (pp. 53- 63). Faire en sorte que chaque élève se procure un jeu de mini-figurines du thème lexical concerné pour chaque activité qui le spécifie. Pour cela, photocopier les pages du dictionnaire, en découper les vignettes sans les mots qui les sous-titrent et les coller sur des feuilles séparées, regroupées par unité. Distribuer une feuille de vignettes par élève à chaque unité concernée et leur demander de les découper pour obtenir leurs mini-figurines. Ces mini-figurines individuelles permettent de réaliser des jeux par groupe, de rendre plus actives certaines

activités de compréhension, de décorer les cahiers ou encore de réaliser d'autres formes de dictionnaire.

🌀 Les étiquettes-mots

Les étiquettes-mots sont à fabriquer par l'enseignant et permettent de faire le lien entre la phonétique et la graphie des mots entendus au cours des activités. Elles peuvent faire l'objet de mises au point phonétiques. Elles seront également utilisées pour la mise en commun des réponses de certains exercices, lorsqu'il s'agit notamment d'associer un mot à une image.

🌀 Créer un dictionnaire

Les pages « **mon dictionnaire** » du cahier d'activités (pp. 53-63) sont un dictionnaire évolutif qui peut être colorier et complété. Soit en recopiant les mots, soit en y reportant la traduction des mots dans leur langue maternelle. Il s'agit d'une activité qui participe de l'auto-apprentissage : chacun apprend, revoit, complète, à son rythme, les mots nouveaux qu'il rencontre.

D'autres variantes du dictionnaire peuvent être imaginées à partir des mini-figurines. Une fois découpées et utilisées au cours de plusieurs activités, veiller à ce qu'elles soient conservées par les enfants de manière à ce qu'ils puissent recréer d'autres formes amusantes de dictionnaire.

La première proposition consiste à coller les mini-figurines, en les classant dans un répertoire alphabétique qui pourrait s'appeler le « **mémo-dico** ». Les élèves inscrivent le mot correspondant à côté de la vignette et peuvent la colorier s'ils le désirent. Ce dictionnaire personnalisé et construit au fur et à mesure des séances participe de la construction des savoirs et peut faire l'objet d'un matériel support d'auto-évaluation à utiliser à la maison, ou à consulter en classe.

Comme variante du dictionnaire, une **boîte à mots** peut être réalisée. Cette boîte est un outil d'auto-apprentissage du vocabulaire qui peut-être un bon moyen de faire travailler les enfants sur le lexique en autonomie : en classe, lorsque certains ont terminé leur travail avant les autres, ou à la maison. Chaque élève construit sa boîte en carton à l'aide de cinq fonds de boîtes d'allumettes collées bout à bout les unes aux autres. Il faut qu'un compartiment de la boîte (correspondant à une boîte d'allumettes) puisse contenir toutes les mini cartes d'un élève utilisées au cours de l'année. La boîte ainsi constituée est divisée en cinq compartiments.

Lorsque l'élève a terminé les activités d'une unité utilisant les mini-figurines, il écrit les mots français correspondant aux dessins des figurines au dos de chacune d'elles et les place, dessin devant, mot caché dans le compartiment 1 de sa boîte. En autonomie, il tire une carte de ce compartiment et prononce, tout haut ou dans sa tête, le mot en français correspondant au dessin. Il vérifie. S'il a répondu correctement, il peut placer la figurine dans le compartiment 2. Sinon, il la remet dans le premier compartiment. Il procède ainsi avec toutes les figurines du compartiment 1 jusqu'à épuisement. Lorsque le compartiment 1 est vide, passer au compartiment 2

(on y retrouve les mêmes figurines) et procéder de la même manière, et ainsi de suite jusqu'au compartiment 5. Les mots du compartiment 5 qui sont sus sont définitivement retirés de la boîte et les figurines peuvent faire l'objet de réalisations artistiques (collage, réalisation de tableaux par thèmes...). Cette technique d'auto-apprentissage est basée sur le fonctionnement de la mémoire en 5 étapes. Les mots appris et mémorisés cinq fois sont définitivement acquis.

Travailler la graphie/phonie

Afin que les élèves se familiarisent avec la graphie française, le cahier d'activités propose des pages « **mon cahier d'écriture** » (pp. 45 à 52). Il s'agit de se familiariser avec l'écriture de différents sons, et de comprendre qu'un même son peut s'écrire de différentes manières. Cette sensibilisation avait déjà fait l'objet de la rubrique phonétique dans le niveau 1 de Grenadine. Ici, dans le niveau 2, ces activités d'écriture peuvent faire l'objet de travaux autonomes en classe ou à la maison.

Les activités complémentaires

Tout au long du guide pédagogique, des activités complémentaires sont proposées. Elles sont facultatives dans la mesure où elle ne participent pas de la progression de la méthode et ne mettent pas en jeu d'apprentissages supplémentaires. Elles constituent d'autres occasions d'activités de réemploi. Elles sont plutôt destinées à être ludiques et peuvent constituer un support pour l'enseignant si une notion n'est pas très bien acquise, et qu'elle nécessite d'autres prétextes de réemploi, ou s'il reste du temps lors d'une séance. Elles s'organisent souvent dans un espace libéré de la classe ou en extérieur et nécessitent quelquefois de la préparation au préalable ou une organisation particulière. Prévoir souvent la veille de l'activité le matériel ou les infrastructures à utiliser.

Le travail en groupe

C'est un élément récurant de l'organisation des activités. Il intervient pour la préparation des jeux de rôles, pour la réalisation de jeux, de projets collectifs, de parcours d'équipes, ou encore d'activités d'expression corporelle. Il permet de favoriser les échanges entre les élèves et de rendre plus actives et plus vivantes les activités. Il est également indispensable pour développer chez les élèves l'esprit d'équipe ou de solidarité.

Pour que le travail soit efficace, veiller cependant à constituer des groupes peu nombreux, de manière à ce que chacun s'exprime et effectue une part significative du travail. Seules les grandes équipes sont recommandées pour les exploitations des chansons avec expression corporelle et pour les grands jeux en extérieur. Inciter les élèves à s'exprimer le plus possible en français durant les moments de travail en groupe.

Les jeux de rôles

Se produire devant la classe et donner un réel sens ludique et communicatif au jeu de rôles représente sou-

vent une réelle difficulté. Il est indispensable, pour donner confiance aux élèves, et pour la réussite de l'activité, de la prendre comme un moment de pur théâtre.

Pour cela, donner aux élèves tous les moyens possibles de se produire dans de bonnes conditions en les incitant à utiliser le maximum d'accessoires, en mimant les gestes nécessaires, en imitant les voix, les états d'âmes, et les sentiments des personnages. Ce n'est qu'en se prenant vraiment au jeu que les élèves prendront un réel plaisir à l'interprétation.

Si cette habitude de rigueur est prise dès le début dans la classe, elle permettra également de désinhiber les plus timides et d'acquérir un vrai sens de la communication en français. Jouer un personnage dans une langue étrangère permet de s'approprier cette langue plus facilement.

Pour l'organisation de l'activité, prévoir un temps de préparation pendant lequel les élèves se familiarisent avec leurs répliques et préparent également leur mise en scène. Passer dans les groupes pour les guider dans leur interprétation, leur mise en scène et leur fournir les accessoires nécessaires.

Pour la représentation des scènes, faire en sorte que les élèves participent à un mini spectacle en organisant un espace scénique dans la classe. Les élèves spectateurs peuvent s'asseoir par terre, devant les acteurs. Inviter le public à applaudir les prestations à chaque fois permet à chacun de s'impliquer en tant qu'acteur ou spectateur.

Le matériel à préparer

Pour la réalisation des bricolages et de certains jeux ou de certaines activités, il est important de prévoir à l'avance le matériel nécessaire. Disposer en permanence des outils de base en classe permet de ne pas se soucier de certains éléments récurrents pour un bon nombre d'activités : ciseaux, colle, scotch, papier, cartons, enveloppes, crayons de couleur, feutres, gouaches.

Concernant les autres matériaux, prévoir la veille des activités d'apporter les éléments nécessaires ou de les faire apporter par les élèves. Cette deuxième option est très appréciable pour impliquer les élèves dans leurs réalisations personnelles et répartir les tâches pour les réalisations communes. Certains bricolages seront d'autant plus personnalisés si les élèves apportent leurs propres pâtes ou leurs propres coquillages. Le sens de la collectivité et de la solidarité peut naître dans la classe si chaque élève se voit confier la responsabilité de fournir la farine ou le sucre pour la réalisation d'un gâteau collectif.

Penser cependant toujours à prévoir du matériel supplémentaire pour parer aux oublis ou aux manques. Certains éléments doivent par ailleurs être préparés au préalable, tels que les grilles de jeux, ou les planches de mini-figurines (voir ci-dessus), les étiquettes-mots et éventuellement les photos ou images des activités « Avant de commencer ».

Phase 1 : Le voyage des enfants

Cette phase doit permettre aux élèves de comprendre globalement une situation à partir d'un support audio. Il s'agit également d'une sensibilisation à la communication et à la civilisation. L'accent est mis sur la compréhension orale globale et la reconnaissance des éléments linguistiques connus.

Voici les étapes principales de cette première phase :

🌀 Avant de commencer

Cette étape permet de débiter chaque unité avec une activité « déclencheur culturel ». Elle a pour but de familiariser les élèves avec différents aspects de la géographie française : elle leur donne accès à des images ou photos des lieux et traite parfois d'autres caractéristiques culturelles telles que le climat, les transports, la campagne et la ville, etc. Elle permet d'introduire des documents authentiques si les photos ou les documents sont recherchés en classe, sur internet ou en bibliothèque. Ce déclencheur culturel fait directement le lien avec la première phase de chaque unité : « Le voyage des enfants » puisqu'il introduit le lieu où se rendent les héros du livre.

Pour placer les villes, la carte de la fin du livre élève (pp. 66-67) peut servir de référence. Nous proposons d'avoir aussi recours à une grande carte de France vierge de manière à ce que les élèves puissent y coller des illustrations, photos, etc. Cette carte est à afficher au mur. Des petits drapeaux peuvent être fabriqués à l'aide de cure-dents et de papiers colorés. Ils peuvent être reliés entre eux sur la carte de manière à visualiser le voyage des héros du livre.

🌀 Exploiter le dialogue

Observer le dessin

Faire ensuite ouvrir le livre aux enfants. Le grand dessin de cette double page évoque de façon précise différents lieux. Il vise un double objectif : faciliter et soutenir la compréhension de la situation de communication, et fournir des informations culturelles sur les habitudes, le mode de vie, la vie quotidienne des Français...

Il permet de comprendre globalement la situation et le cadre de l'épisode. Il n'y a pas de texte car il s'agit d'une activité d'entraînement à l'écoute et non d'une activité de lecture. Les éléments de civilisation qu'il présente peuvent faire l'objet de commentaires explicites en langue maternelle. Les enfants peuvent poser aussi des questions et établir des comparaisons. Cependant, c'est par l'imprégnation visuelle essentiellement que passeront les informations culturelles autant que par le commentaire. Ce grand dessin doit être observé avant la première écoute. Les enfants observent l'illustration et repèrent les éléments qu'ils connaissent et qu'ils sont capables de nommer. Chaque enfant va sans doute imaginer ce qui se passe et faire des hypothèses sur la situation représentée.

Introduire les figurines des mots nouveaux qu'ils peuvent repérer dans l'illustration de manière à ce que, pendant l'écoute qui va suivre, les élèves aient quelques repères.

Écouter et comprendre globalement

Passer ensuite à la première écoute. Le dialogue enregistré est introduit par la voix d'un narrateur qui situe, en une phrase, l'épisode. Il n'est pas nécessaire de travailler avec les enfants sur cette phrase.

Les saynètes, enregistrées par des enfants, animeront la classe et faciliteront l'identification des élèves avec les personnages. La multiplicité des voix permet aussi d'aiguiser les capacités de compréhension orale des élèves, confrontés dès le début de leur apprentissage à des débits et à des intonations variés.

Faire écouter l'enregistrement livres ouverts. À l'issue de cette première écoute, les enfants n'auront sans doute compris que quelques éléments. Il faut les rassurer et leur expliquer qu'il n'est pas nécessaire de tout comprendre. L'utilisation de la langue maternelle peut permettre de donner ces explications et de vérifier l'utilisation des différentes stratégies de compréhension.

Plusieurs écoutes sont nécessaires. À chaque écoute, la mise en commun de ce qui a été compris peut s'appuyer sur l'utilisation des figurines et/ou du tableau.

Vérifier la compréhension

Passer ensuite à l'activité de compréhension orale de la page de droite. Ces activités prennent des formes différentes selon les unités. Après avoir vérifié que les enfants ont bien compris la consigne, procéder à une nouvelle écoute du dialogue.

Les élèves font l'exercice mentalement ou au besoin reportent leurs réponses sur un cahier de brouillon. Avant la correction collective, demander aux élèves volontaires d'exposer leurs réponses aux autres en commentant éventuellement leur choix.

Pour la correction collective, faire réécouter le dialogue, notamment les répliques concernées par l'activité, et utiliser les figurines.

Jeu de rôles

Il permet de transposer quelques éléments du dialogue et de les réutiliser en production. Sélectionner une partie du dialogue correspondant à une situation de communication bien précise pour la faire jouer par les enfants. L'interprétation du dialogue en entier risquerait d'être confuse et parfois trop difficile. Ce choix permet également de cibler le travail communicatif sur des objectifs précis, propre à chaque unité. Suivre les conseils évoqués ci-dessus pour le bon déroulement de cette activité.

Sensibiliser à l'écrit

Les activités de la première page de chaque unité du cahier permettent de compléter la compréhension du dialogue en introduisant l'écrit. Préciser à chaque fois les modalités de travail : parfois individuellement, à deux ou parfois tous ensemble. Mettre en commun les solutions trouvées et utiliser la tableau pour vérifier les productions.

Phase 2 : Le chaudron de Grenadine

Cette phase de travail sur la langue doit favoriser l'acquisition progressive des outils qui permettront aux élèves de communiquer en français.

Elle se déroule toujours selon quatre grandes étapes : une activité de découverte autour d'un champ lexical, une ronde qui permet de mémoriser du vocabulaire et/ou des structures de phrase, une activité sur la langue et son fonctionnement syntaxique et enfin, une activité de communication, à l'oral ou à l'écrit.

Lexique

Les activités de lexique sont accompagnées d'un support sonore qui donne un modèle de prononciation et suggère éventuellement des modes d'exploitation. Les activités préparatoires s'appuient sur les illustrations du livre et/ou les figurines.

Ces activités se présentent souvent sous forme d'un jeu d'association qui permet de nommer des objets et des réalités qui entourent l'enfant. Il ne s'agit pas d'apprendre des listes de mots. Selon l'environnement, les besoins ou les questions des élèves, d'autres mots peuvent être introduits. Dans le livre de l'élève, nous nous sommes limités à 300 mots, qui sont destinés à constituer le bagage de base du jeune élève.

Dans le cahier d'activités, un lexique évolutif de 160 mots est à compléter et à colorier au fur et à mesure de l'apprentissage.

Ronde

La ronde présente des éléments de lexique ou des structures types. Ces rondes sont des créations, destinées à suivre la progression de la méthode. Elles peuvent être parfois inspirées de rondes enfantines traditionnelles.

Présenter les éléments de lexique et lire les paroles ou une partie des paroles à voix haute. Après une première écoute, livres ouverts, faire mémoriser la ronde grâce à des techniques d'animation variées (le texte de la ronde peut être réparti entre plusieurs groupes qui jouent des rôles différents, la chanson peut être mimée, chantée en faisant une vraie ronde...).

Utiliser d'abord la version chantée en suivant rythme et voix. Dans un deuxième temps utiliser la version karaoké. Cette version karaoké est une version instrumentale, sur laquelle a été ajouté un instrument « guide-chant » qui permet de marquer les reprises et les arrêts du chant. Réécouter autant de fois que cela est nécessaire.

Une activité du cahier permet de reprendre à l'écrit les éléments de la ronde.

Réflexion sur la langue

Le titre de la rubrique change à chaque unité en fonction de la notion grammaticale abordée. L'objectif est de faire déduire de manière intuitive par les élèves une règle de fonctionnement de la langue à partir de manipulations et de formulations d'hypothèses.

Un enregistrement accompagne l'activité. C'est la sorcière Grenadine qui guide l'enfant et qui lui fait découvrir le fonctionnement de la langue avec le sourire. Le matériel donné est sélectionné pour que l'enfant puisse faire, seul ou en groupe, des hypothèses sur une règle de fonctionnement par comparaison avec sa langue maternelle et/ou avec des situations qu'il connaît déjà. Le raisonnement et le commentaire métalinguistique seront, bien entendu, faits en langue maternelle.

Après avoir effectué les activités correspondant à l'enregistrement, prolonger systématiquement le travail sur la langue en faisant réinvestir les nouvelles structures observées par les élèves par des productions collectives. Il s'agit de constituer un **Chaudron de la classe** qui sera matérialisé par une grande affiche consultable à tout moment lors des productions ou de la réalisation d'autres activités. Si possible, dessiner un grand chaudron sur cette affiche pour la rendre plus vivante. Par groupes, les élèves reconstituent ou créent des phrases reprenant les structures observées, en suivant les propositions faites dans la progression de ce guide. Pour chaque unité, les groupes d'élèves viendront ajouter leurs nouvelles productions au chaudron.

Ce passage par la construction collective de nouvelles phrases permet de fixer les règles syntaxiques par un acte de construction des savoirs. Les élèves auront également la satisfaction de produire, comme Grenadine, des « potions magiques » dans leur propre chaudron pour construire la langue française.

Cette étape peut être réalisée en parallèle avec l'exercice de réflexion sur la langue correspondant au cahier d'activités. Si des groupes ont terminé avant d'autres, ou pendant que certains viennent coller leur production sur le chaudron, les autres peuvent travailler en autonomie sur leur exercice. Mettre en commun à l'oral ensuite.

Prolonger par les exercices du cahier pour fixer les apprentissages.

Communication

Cette rubrique a pour objectif de placer les élèves en situation de communication concrète, en alternant les travaux de production orale ou écrite : six activités de production orale et trois de production écrite. Il s'agit

d'activités à réaliser par groupe. Les activités de production écrite permettent de travailler trois types de supports dont les élèves peuvent avoir besoin dans la vie quotidienne : la lettre d'invitation, l'affiche d'information et le récit au passé. L'exploitation qui en est proposée tente de placer ces efforts de production dans un contexte « utile » et interactif : les élèves s'invitent mutuellement et se répondent, font des exposés de leur travaux, racontent une histoire, etc.

Les activités de production orale se distinguent des jeux de rôles dans la mesure où elles permettent aux élèves de parler d'eux-mêmes ou de leur vie quoti-

dienne. Les situations travaillées sont authentiques et se présentent parfois sous forme d'enquêtes, de jeux, d'interviews, d'émissions de télé, etc. Les propositions faites pour les exploiter se basent sur des réalisations concrètes, ludiques, et collectives, de manière à favoriser encore une fois l'implication des élèves et à les désinhiber.

Dans le cahier, un exercice de production écrite permet à l'élève de réutiliser les objectifs communicatifs travaillés collectivement de façon individuelle et de parler de lui-même. Pour une correction approfondie de ces productions, vérifier chaque cahier.

Phase 3 : Au pays de Grenadine

Cette phase a pour objectif la réutilisation des acquis de l'unité sous forme ludique. Elle comporte toujours deux étapes : une bande dessinée qui relate, à chaque unité, un épisode des aventures de Grenadine et plonge les enfants dans un univers loufoque, et un projet qui sort un peu du monde de Grenadine pour permettre aux élèves de concrétiser une réalisation, souvent commune, en faisant un jeu, une enquête, une recette, un bricolage, une émission de télé, un spectacle de marionnettes, etc.

Bande dessinée

La bande dessinée reprend, de façon humoristique, des acquis de l'unité et permet aux élèves de suivre les aventures de Grenadine. Ces épisodes peuvent constituer une incitation à la lecture en même temps que la découverte du monde de Grenadine, concrétisé par l'enregistrement sonore. Ils font donc intervenir les compétences de compréhension écrite et orale. Cette approche peut être complétée par des activités de production orale et écrite.

Inviter les élèves à comprendre les éléments de l'épisode en répondant aux questions du livre. Ils peuvent ensuite restituer les informations principales qu'ils ont retenues de l'épisode sous forme d'un petit résumé.

Le but est de leur faire créer un **cahier collectif des « Aventures de Grenadine »** qu'ils illustreront chacun leur

tour, au fil des épisodes. Cette réalisation commune participe toujours du même effort d'initiation à la convivialité et au travail en équipe. Par ailleurs, il est important d'exploiter la bande dessinée sous son aspect oral, en repérant des phrases clés qui ont été prononcées par Grenadine et qui n'ont pas encore été exploitées en production. Un jeu de rôles est proposé alors pour pratiquer ces nouveaux actes de paroles.

Les élèves ont le loisir de relire les aventures de Grenadine aussi souvent qu'ils le veulent en feuilletant leur livre.

Projet

Ce dernier type d'activité clôt chaque unité en faisant le lien entre le monde de la méthode et le monde réel des élèves. Toutes les activités proposées permettent de se replonger dans la vie des enfants. Elles sont des moments de lecture, de bricolage, de projets de groupes, de jeux, de conseils, d'enquêtes, que chaque enfant peut retrouver dans sa vie quotidienne par l'intermédiaire de ses livres, magazines, programmes télé, activités personnelles ou familiales, etc.

Le projet est toujours présenté sur une page illustrée avec des consignes de réalisation. Il peut être réalisé collectivement ou individuellement, et parfois prolongé par des activités qui réinvestissent plus directement les acquis.

Les bilans, situés après trois unités de travail, permettent de faire le point sur les avancées de l'élève dans les compétences exploitées. Organisés sur deux pages, ils constituent des éléments d'évaluation formative, qui montrent à l'élève le parcours accompli. Ils reprennent quatre compétences fondamentales : compréhension orale et production orale, compréhension écrite et production écrite.

Dans le livre, on trouvera sur une double page les contrôles de la compréhension orale (*Tu as bien compris ?*) et le contrôle de la production orale (*À toi de parler !*). Dans le cahier, on trouvera le contrôle de la compréhension écrite (*Tu as bien compris ?*) et de la production écrite (*À toi d'écrire !*).

Les bilans peuvent être utilisés sur une ou plusieurs séances. Les consignes doivent être très claires et peuvent être données en langue maternelle.

Comment organiser le travail ?

Tu as bien compris ? (compréhension orale)

Chaque page est divisée en deux parties, qui correspondent à deux enregistrements. On peut proposer les activités les unes après les autres ou les segmenter en deux temps correspondant aux deux enregistrements.

Pour organiser le travail de contrôle de la compréhension orale, prévoir trois écoutes pour chaque enregistrement : une première écoute, livres fermés, sert à la compréhension globale, une deuxième écoute se fait après avoir regardé, lu et commenté la page du livre correspondante avec les enfants, la troisième écoute permet un dernier contrôle.

Attention, ces activités portent uniquement sur la compréhension orale. Veiller toujours à ce que les supports visuels (images, phrases, mots) ne posent aucun problème de lecture ou d'interprétation aux élèves avant qu'ils ne commencent. Pour les enregistrements plus longs, ne pas hésiter à faire des pauses pour laisser aux enfants le temps de reporter leurs réponses.

Les élèves peuvent reporter sur une feuille individuelle les lettres ou les chiffres correspondant à leurs réponses. Une grille de réponse peut être préparée à l'avance.

À toi de parler ! (production orale)

Cette évaluation doit se faire individuellement : prévoir si possible un travail pour l'ensemble de la classe, pendant que vous évalueriez les élèves individuellement. Chaque élève sera ainsi appelé à prendre la parole personnellement. Si le niveau de la classe le permet, évaluer en faisant jouer les enfants en binômes. Consacrer cinq minutes environ à chaque exercice.

Tu as bien compris ? (compréhension écrite)

Chaque activité doit être faite individuellement. Les activités sont progressives, elles peuvent donc être proposées les unes à la suite des autres ou isolément, si une compétence particulière veut être évaluée. Certaines activités

proposent de vérifier la compréhension écrite par une production de dessins. Rassurer les enfants en leur précisant que la qualité du dessin n'est pas l'objectif visé par l'activité. Ramasser les cahiers d'activités pour corriger les productions de chaque élève. Dans la mesure du possible, prendre le temps de regarder avec chaque élève ses productions (les graphies et les dessins peuvent parfois poser des problèmes de lecture et cela peut être l'occasion de mieux comprendre les stratégies d'apprentissage des élèves ou les raisons d'erreurs systématiques).

À toi d'écrire ! (production écrite)

Procéder de la même manière que pour la compréhension écrite, en privilégiant le choix d'une correction individuelle pour les activités de production libre.

Pour ces activités libres, inviter les élèves à rechercher des mots ou des idées dans leur livre et dans leur cahier (plutôt que dans le cahier du voisin !).

Comment corriger et évaluer ?

Pour les activités de compréhension orale, de compréhension écrite et de production écrite, attribuer :

- 3 points pour chaque item entièrement correct,
- 2 points si seulement une partie de la solution donnée par l'élève est correcte,
- 1 point si la réponse n'est pas correcte,
- 0 point s'il n'y a pas de réponse.

Pour les activités de production orale, veiller à la prononciation, à la construction des phrases, au vocabulaire... Noter sur une feuille au fur et mesure les éléments à améliorer pour ne pas interrompre l'élève.

Pour les activités de production écrite plus libres, on veillera à la cohérence syntaxique, la connaissance lexicale, la correction de l'orthographe mais on tiendra également compte des prises de risque (par exemple, lorsque l'enfant ne se contente pas de reprendre les exemples donnés en modèle ou les mots présents sur la page) et des logiques propres à chaque enfant.

Établir une fiche pour chaque élève afin d'y reporter les points forts et ce qui reste encore à améliorer. Ne pas oublier de revoir en classe, à travers d'autres jeux ou d'autres activités, ce qui aura posé problème aux élèves.

Pour l'**autoévaluation**, ne pas oublier d'inciter les élèves à compléter, tout au long de leur apprentissage, le **lexique** disponible à la fin du cahier d'activités. Ce lexique est évolutif : dès qu'un élève a la sensation de connaître un mot, il peut le colorier et le recopier pour le mémoriser.

Une proposition de **portfolio** est aussi disponible pp. 100-101 : il permet également à l'élève de s'autoévaluer. Il peut être complété par l'élève (avec l'aide du professeur) avant ou après chaque bilan. Il permet à l'élève d'apprécier ses progrès, de garder une trace de ce qui a été appris et éventuellement de faire un lien avec son nouveau professeur s'il change de classe ou d'école l'année suivante.

Contexte

Après avoir visité Paris avec leur accompagnateur, monsieur Valette, les six enfants Sébastien, Marion, Thomas, Kim, Leila et Hugo, rencontrés dans le niveau 1 de *Grenadine*, se sont quittés et ont pris différents chemins. Sébastien a invité Marion à passer les vacances chez son cousin Antoine à Marseille. Ils ont voyagé seuls en avion, et arrivent chez Antoine. Ils expliquent ce qu'ils ont fait à Paris et parlent des activités qu'ils aiment faire.

Objectifs**Objectifs communicatifs**

- Comprendre et dire ce qu'on a fait dans un passé proche.
- Se présenter (révision).
- Parler de ses activités préférées.
- Comprendre et dire ce qu'on va faire (révision).
- Exprimer l'appartenance, la possession.

Objectifs fonctionnels

- Le passé composé avec l'auxiliaire *avoir*.
- *Aimer/adorer* + infinitif.
- *Faire du/jouer à* + activité.
- Les adjectifs possessifs singuliers (révision).
- Les adjectifs possessifs pluriels.

Objectifs culturels

- Découvrir la France : un intérieur français.
- L'hygiène et la santé.

Mots nouveaux

- Sports : *faire du tennis, faire du judo, jouer au football, faire de la natation, faire du ski.*
- Loisirs de maison : *la lecture, la télévision, l'ordinateur, les bandes dessinées.*
- Loisirs d'atelier : *le chant, la peinture, le théâtre, la danse, la poterie, la musique.*
- *Casser, réparer, arroser, perdre, oublier, connaître, devoir.*
- *Se laver les mains, sale, propre.*
- *C'est vrai, c'est faux.*

Matériel à préparer

- Une grande carte de France vierge à afficher dans la classe.
- Un petit drapeau (ou une punaise rouge), du fil de laine et une étiquette-mot pour placer Marseille sur la carte de France.
- Des photos ou images de Paris avec les lieux déjà explorés dans *Grenadine* niveau 1.
- Les figurines et les étiquettes-mots des loisirs : *foot, natation, tennis, judo, ski, télévision, ordinateur, chant, danse, peinture, poterie, théâtre, musique.*
- Les figurines des loisirs photocopiées au format réduit, des enveloppes.
- Des dés et des pions.
- Un grand cahier vierge pour la classe.

Phase 1 : Le voyage des enfants

Avant de commencer**Objectifs :**

- *Découvrir la France.*
- *Se rappeler différents lieux de Paris.*

Cette introduction a lieu certainement en début d'année ou en début de session, mais elle n'est pas un premier cours de français. Les enfants se sont normalement déjà initiés au français soit avec *Grenadine* niveau 1, soit par l'intermédiaire d'une autre méthode pour différentes raisons. Il est donc important, dès le premier cours, de saluer (et se présenter si nécessaire) directement en français.

Si les enfants ont déjà travaillé avec *Grenadine* niveau 1, leur poser des questions en français pour un bref rappel des personnages qui interviennent tout au long du livre et des lieux qu'ils ont visités lors de leur premier voyage.

- *Comment s'appellent les enfants que vous connaissez ?*
- *Quels sont les lieux qu'ils ont visités ?*
- *Qu'est-ce que vous connaissez, à Paris ?*

Leur remémorer les noms des six enfants du livre (ou faire les présentations si les enfants n'ont jamais travaillé avec *Grenadine*) à l'aide des figurines des personnages et des étiquettes-mots de leurs prénoms. Les afficher au tableau. Il est possible de ne présenter que Sébastien et Marion.

Dans un deuxième temps, sensibiliser les élèves à la géographie de la France : ils connaissent Paris et vont découvrir, avec *Grenadine* niveau 2, d'autres villes françaises. Préparer une grande carte de France, qui sera affichée dans la classe et que les élèves compléteront au fil des séances. Ils suivront ainsi le voyage des enfants du livre. Fabriquer une étiquette-mot *Paris* et un petit

drapeau pour marquer son emplacement sur la carte et demander aux élèves de les placer sur la carte de France. La recherche des photos de Paris peut faire l'objet d'une activité en classe sur internet ou en bibliothèque et d'un travail de géographie.

Les inviter ensuite à chercher, dans leur livre (pp. 66-67) ou dans un atlas, Marseille. Leur faire placer le petit drapeau et l'étiquette-mot *Marseille* sur la grande carte. Relier les drapeaux de Paris à Marseille par un fil de laine rouge pour figurer le déplacement des enfants. Leur proposer de débattre sur ce qu'ils peuvent deviner de la ville en langue maternelle :

- Est-ce que c'est près de la mer ? Près de la montagne ?
- Où c'est situé par rapport à Paris ?
- À votre avis, quelles sont les différences entre Marseille et Paris ?

Livre élève pp. 6-7

J'adore jouer au foot!



Objectifs :

- Se familiariser avec le passé composé construit avec l'auxiliaire avoir.
- Comprendre et réutiliser quelques noms de loisirs.
- Comprendre et exprimer ce qu'on aime faire.
- Se présenter (révision).

1 Regarde et écoute.

Demander aux élèves d'ouvrir leur livre page 6 et d'observer la double page. Leur laisser le temps de repérer les personnages qu'ils connaissent et de les nommer : *Marion* et *Sébastien*. Leur présenter le nouveau personnage :

|| - C'est Antoine, le cousin de Sébastien.

Le dessin représente l'appartement d'Antoine. Sur les murs des tableaux évoquent l'environnement marseillais : des bateaux, les calanques de Cassis. Sébastien et Marion viennent d'arriver de l'aéroport, ils portent leurs valises. Ils ont voyagé seuls, avec Air France, la compagnie aérienne française. La mère d'Antoine est venue

les chercher. Le père d'Antoine est en train de mettre la table lorsque les enfants arrivent. Antoine porte un maillot de football de l'équipe de France. Marion va faire la connaissance de la famille de Sébastien. Inviter les élèves à décrire les éléments nouveaux et à faire des suppositions sur les personnages qu'ils ne connaissent pas. Les guider par des questions et reformuler en français les réponses données en langue maternelle :

- Qui est avec Sébastien et Marion ?
- Où ils sont ?
- Qu'est-ce qu'ils font ?
- Qui sont les deux autres personnes ?

Passer ensuite à l'écoute du dialogue : les enfants écoutent une première fois l'enregistrement en regardant leur livre. Demander aux élèves de repérer tout ce qu'ils sont à même de comprendre : *Antoine, Sébastien, Marion, Marseille, Paris, le château de Versailles, le jardin du Luxembourg, le parc Astérix, maillot de bain, j'aime jouer..., c'est l'heure de dîner.*

Avant de proposer une deuxième écoute, afficher au tableau les figurines des mots nouveaux : *la plage, nager, le foot, l'ordinateur, la télé*, ainsi que les étiquettes-mots qui leur correspondent. Demander aux élèves d'associer mots et figurines. Une fois que ces mots sont compris de tous, attribuer un mot à chaque enfant en fonction de ce qu'il aime faire. La classe sera donc divisée en cinq « groupes de mots » : le groupe *plage*, le groupe *foot*, etc. Passer l'enregistrement et demander aux enfants de lever la main lorsqu'ils entendent leur mot (attention, le mot *foot* est répété deux fois). Procéder à une troisième écoute en changeant les « groupes mots ».

Transcription

- LE NARRATEUR. *Sébastien a invité Marion chez son cousin à Marseille. Ils ont voyagé seuls en avion.*
- LA MÈRE. Antoine! Viens vite! Sébastien et Marion sont là!
- ANTOINE. Salut Sébastien!
- LA MÈRE. Antoine, voici Marion, la copine de Sébastien.
- SÉBASTIEN. C'est ma nouvelle amie : elle vient du Canada.
- ANTOINE. Salut, Marion! Tu connais Marseille?
- MARION. Non... Mais j'ai visité Paris! Avec Sébastien et les autres, nous avons visité le château de Versailles...
- SÉBASTIEN. ... et nous avons joué au jardin du Luxembourg...
- MARION. ... et nous avons passé une journée au parc Astérix!
- SÉBASTIEN. ... et...
- ANTOINE. Vous avez vu beaucoup de choses! Mais tu vas t'amuser à Marseille aussi! Tu as apporté ton maillot de bain?
- MARION. Oui.
- ANTOINE. Demain, on va à la plage!

MARION. Ouais, j'adore nager!... Et toi, Antoine? Qu'est-ce que tu aimes faire?

ANTOINE. Moi? Euh... J'adore jouer au foot! Et j'aime jouer à l'ordinateur!

SÉBASTIEN. Ouais! Moi aussi!

LA MÈRE. Oh, vous, avec vos jeux de garçons!... Pauvre Marion!

ANTOINE. Mais non : mercredi, on va regarder la télé chez mes copains. Tu es d'accord, Marion?

MARION. Oui... Pour regarder quoi?

ANTOINE. Euh... Un match de foot!!!

SÉBASTIEN ET ANTOINE. Ah, ah, ah! On va gagner! On va gagner!

LA MÈRE. Bon, ça suffit! C'est l'heure de dîner! Allez vous laver les mains...

SÉBASTIEN ET ANTOINE. On va gagner! On va gagner!

2 Qu'est-ce qu'ils aiment? Écoute et associe.

Deux séries de dessins présentent les trois personnages (1 Sébastien, 2 Antoine, 3 Marion) et trois activités (a jouer au foot, b jouer à l'ordinateur, c nager). Passer l'enregistrement. Les élèves relient ou associent, sur leur cahier de brouillon, les lettres et les chiffres qui correspondent à ce qu'aime faire les personnages.

Pour la mise en commun, un élève volontaire vient associer les lettres et les chiffres au tableau, ou relier les figurines des personnages et celles des activités.

Réponses : 1ab ; 2ab ; 3c.

3 Lis et dis « c'est vrai ! » ou « c'est faux ! ».

Cette activité permet de fixer à l'écrit les nouveaux éléments perçus en compréhension.

Avant de procéder à une nouvelle écoute du dialogue, demander à plusieurs élèves volontaires de lire les phrases proposées dans l'exercice. Veiller à ce que la prononciation soit correcte et répondre aux interrogations des enfants. Expliquer éventuellement *connaît*, *doivent*, *se laver*, *c'est vrai*, *c'est faux*.

Les enfants préparent ensuite une grille de six colonnes numérotées de 1 à 6 sur leur cahier de brouillon et la complètent silencieusement pendant l'écoute avec V (pour *c'est vrai*) et F (pour *c'est faux*). Proposer une deuxième écoute si nécessaire.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs volontaires de relire les phrases proposées et de dire si c'est vrai ou faux. Les inciter, à chaque fois, à justifier leur réponse, surtout lorsque c'est faux, en faisant réécouter les passages du texte qui correspondent pour valider.

Réponses : 1 faux (*Marion est la copine de Sébastien*) ; 2 faux (*Tu connais Marseille? non!*) ; 3 vrai (*j'ai visité Paris*) ; 4 faux (*demain, on va à la plage*) ; 5 vrai (*Mercredi, on va regarder un match de foot à la télé chez mes copains... pour regarder quoi?... un match de foot*) ; 6 vrai (*Allez vous laver les mains!*).

Jeu de rôles

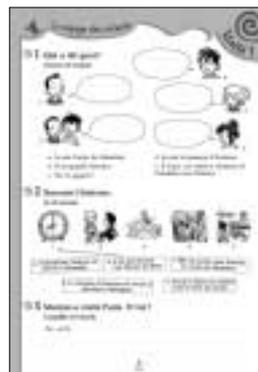
Les élèves peuvent rejouer une partie du dialogue, par exemple la situation de rencontre des enfants (de « Salut Marion tu connais Marseille? » à « Ouais moi aussi ! »). Cette activité leur permet à la fois de se remettre à parler en français en confiance, de réviser les salutations et de se connaître, de se présenter, s'ils ne se connaissent pas. Pour cela, passer l'enregistrement jusqu'à « tu vas t'amuser à Marseille aussi! ». Demander aux élèves de se concentrer sur les présentations entre Marion et Antoine.

Les élèves constituent des groupes de trois et rejouent cette situation, mais avec leur propre identité et éventuellement leur propre ville :

- *Salut, Karim, voici Kathy, c'est ma copine (la copine de Chris), elle vient d'Afrique.*
- *Salut, Kathy! Tu connais Marseille?*
- *Non, mais j'ai visité Paris (Athènes, Rome)...*

Leur passer plusieurs fois l'enregistrement, s'ils le demandent, et les laisser s'entraîner. Les élèves se produisent ensuite devant la classe. Il est possible que les groupes rejouent plusieurs fois la situation en changeant de rôles.

Cahier d'activités p. 3



Objectifs :

- Lire et écrire des phrases du dialogue.
- Lire et écrire un récit au passé composé.

1 Qui a dit quoi?

Cet exercice vient prolonger l'activité de compréhension du livre. Il permet aux élèves de faire le point sur ce qu'ils ont compris, de restituer les différents moments de l'histoire par écrit et de se familiariser avec les prénoms des personnages. Cette activité permet enfin de fixer la construction du passé composé à l'écrit.

Faire lire les répliques. Les élèves doivent retrouver quel est le personnage qui prononce chacune. Faire réécouter le dialogue si nécessaire. Les élèves relient ensuite chaque réplique au personnage correspondant (cette partie de l'activité peut se faire à l'oral).

Dans un deuxième temps, les élèves complètent les bulles en recopiant les répliques correspondantes.

Réponses : 1b ; 2c ; 3e ; 4a ; 5d.

2 Raconte l'histoire.

Cinq illustrations représentent les principales scènes du dialogue du livre. Il s'agit maintenant pour les élèves de reconstituer le récit de l'histoire en mettant dans l'ordre les phrases proposées et en les reliant aux dessins. Cette activité permet aux élèves de faire le point sur les différentes étapes de l'action et de se familiariser avec le genre du récit.

Pour la mise en commun, demander à un ou plusieurs élèves volontaires de lire les différentes phrases et d'indiquer le numéro de l'illustration correspondante. Il est possible, ensuite, de reconstituer le récit à l'écrit en

demandant aux élèves de le recopier sur leur cahier de brouillon.

Réponses : a4 ; d5 ; c2 ; b1 ; e3.

3 Marion a visité Paris. Et toi ?

Comme l'a fait Marion, les élèves vont parler des lieux qu'ils ont déjà visités en employant le passé composé. Ils continuent le récit amorcé sur le cahier en le complétant avec des noms de villes, de parcs, de musées, etc. où ils sont déjà allés, en France, dans leur pays ou à l'étranger. Inviter ensuite quelques élèves à venir lire leur texte à la classe.

Phase 2 : Le chaudron de Grenadine

Livre élève p. 8

Mes loisirs



Objectif :

Comprendre et utiliser le lexique des loisirs.

1 Écoute et associe.

Avant de commencer l'activité, afficher au tableau toutes les figurines et les étiquettes-mots des loisirs dans le désordre : judo, natation, tennis, football, ski, ordinateur, télévision, chant, théâtre, danse, peinture, poterie. Demander à des élèves volontaires de venir associer, chacun à leur tour, une figurine à un mot.

Faire observer ensuite aux élèves les vignettes des loisirs de la page 8, et leur demander de prononcer les noms correspondants. Ils peuvent s'aider des étiquettes-mots toujours affichées au tableau.

Expliquer les consignes de l'activité : il s'agit de relier les loisirs à la catégorie qui leur correspond : sports, loisirs de la maison ou ateliers. Expliquer, si besoin est, ces trois expressions en langue maternelle.

Avant de passer l'enregistrement, demander aux élèves

de dessiner une grille de 13 lignes numérotées, correspondant aux 13 loisirs représentés et de 3 colonnes légendées des noms des trois catégories d'activités. Lors de l'écoute, ils cochent la case du loisir correspondant à la catégorie.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir reproduire sa liste au tableau, en l'incitant à formuler des phrases :

- Le tennis, c'est un sport.
- La télévision, c'est un loisir de maison.
- La peinture, c'est un loisir d'atelier.

Réponses :

a (sports) : 1 (tennis), 2 (judo), 3 (football), 4 (natation), 5 (ski) ; b (loisirs de la maison) : 6 (lecture), 7 (télévision), 8 (ordinateur) ; c (ateliers) : 9 (chant), 10 (danse), 11 (peinture), 12 (poterie), 13 (théâtre).

Transcription

GRENADINE. Les enfants, vous avez de la chance ! Vous n'allez pas vous ennuyer ! Comme sport, vous pouvez faire du judo, de la natation, du tennis, jouer au football avec des copains ou faire du ski. À la maison, vous pouvez jouer à l'ordinateur, regarder la télévision ou lire des livres ou des bandes dessinées. Dans les ateliers, vous pouvez faire du chant, du théâtre, de la danse ou bien de la peinture et de la poterie.

2 Dis avec qui tu peux faire du ski, jouer à l'ordinateur...

Distribuer aux enfants les mini-figurines des loisirs et une enveloppe vierge. Chaque élève choisit parmi ses figurines trois loisirs qu'il pratique. Il dessine ensuite une grille de trois colonnes et inscrit dans chacune d'elles les loisirs choisis. Il glisse ensuite ses trois figurines dans une enveloppe, sur laquelle il inscrit son nom.

Ramasser toutes les enveloppes et les mélanger dans une corbeille. Passer avec la corbeille dans les rangs : chaque élève tire au sort une enveloppe (veiller à ce que personne ne tombe sur l'enveloppe portant son nom), découvre les figurines et compare les loisirs de l'enveloppe avec ceux inscrits dans les colonnes. Si un loisir de sa grille est représenté dans l'enveloppe, l'élève écrit le nom de son camarade, figurant sur l'enveloppe, dans la colonne correspondant au loisir partagé. Si aucun loisir n'est commun, il n'inscrit rien.

Lorsque tous les élèves ont vérifié le contenu de l'enveloppe tirée, ils remettent les figurines à l'intérieur et replacent l'enveloppe dans la corbeille.

Repasser dans les rangs : les élèves choisissent une autre enveloppe et procèdent de même. Recommencer l'opération quatre ou cinq fois, jusqu'à ce que tous les élèves aient au moins noté un nom dans leur grille.

Faire ensuite un tour de table et demander aux enfants de dire avec qui ils peuvent faire un de leurs trois loisirs :

- Je peux faire du tennis avec Rachid et je peux jouer au football avec Rose.
- Je peux faire de la musique avec Léa.
- Je peux jouer à l'ordinateur avec Léandro.

Pour finir l'activité, afficher les grilles dans la classe : elles permettent de visualiser les loisirs préférés et pratiqués par les élèves de la classe. Redistribuer les enveloppes nominatives aux enfants. Ils conservent les figurines pour des activités ultérieures.

Activités complémentaires

Trouve ton partenaire !

Il s'agit d'une variante de l'activité 2 du livre. Demander aux élèves de choisir, parmi leurs mini-figurines, trois des loisirs qu'ils pratiquent le plus souvent. Libérer un espace dans la classe de manière que les élèves puissent aller « sonder » leurs camarades, figurines en main, et découvrir avec qui ils peuvent pratiquer leurs loisirs. Ils s'abordent les uns les autres, tout en annonçant les loisirs qu'ils pratiquent :

- Je fais du judo, je joue à l'ordinateur et je fais de la peinture.

Lorsqu'un élève a trouvé un partenaire de loisir, il lève le doigt et dit :

- Paolo : je peux faire du judo avec Marina !
- Marina : je peux faire du judo avec Paolo !

Il recommence ensuite sa quête, de manière à rencontrer le plus de partenaires possible. Minuter le jeu et comptabiliser ensuite le nombre de partenaires découverts par chaque élève. L'élève qui a trouvé le plus grand nombre de partenaires est le gagnant.

Le jeu des trois familles

Ce jeu est une adaptation du jeu des sept familles. Constituer des groupes de deux ou trois élèves. Chaque groupe se munit d'un jeu de mini-figurines des activités, et dessine, sur chacune d'elles, un rond de couleur différente par catégorie d'activités. Par exemple : un rond rouge pour les activités d'atelier, un rond vert

pour les activités de maison, un rond bleu pour les sports. Les élèves mélangent ensuite les figurines et en distribuent trois à chacun des joueurs. Le jeu se déroule alors comme le jeu des sept familles, les enfants tentent de constituer le plus grand nombre de familles complètes possible.

Ils demandent à leurs partenaires une figurine pour compléter leur famille :

- Maria, dans les activités de maison, je voudrais la lecture.
- Luis, dans les sports, je voudrais le football, etc.

Lorsque le partenaire désigné possède la figurine correspondante, il la donne au joueur demandeur qui rejoue. Sinon, le joueur pioche et laisse la place au partenaire désigné. Le joueur qui a complété le plus grand nombre de familles d'activités est le gagnant.

Cahier d'activités p. 4



Objectifs :

- Lire et écrire les noms de loisirs.
- Utiliser les articles partitifs avec jouer et faire (révision).

1 Le programme de Grenadine...

Les élèves doivent compléter la lettre que Grenadine a écrite à Citronnelle avec les noms des activités qu'elle pratique. Pour cela, ils choisissent parmi les mots proposés ceux qui correspondent aux illustrations de la lettre de Grenadine. Attention, à l'utilisation des articles et des verbes correspondant à chaque activité. Passer de nouveau l'enregistrement de Grenadine présentant les loisirs, si nécessaire, pour que les élèves retrouvent l'expression correcte : faire du, de la, de l', des/jouer au, à la, à l', aux.

Les élèves lisent les mots proposés, puis complètent la lettre de Grenadine.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves de lire leurs réponses et laisser réagir la classe pour validation. Écrire les phrases validées au tableau en soulignant les articles utilisés.

Réponses :

Salut Citronnelle,
Comment vas-tu ? Moi, je m'amuse beaucoup ! Comme sport, je fais du judo et de la natation. À la maison, je peux regarder la télévision et jouer à l'ordinateur. Dans les ateliers, je vais faire de la peinture et de la danse. Gros bisous, Grenadine.

La ronde du passé

Objectifs :

- Se familiariser avec le passé composé.
- Utiliser les noms des membres de la famille (révision).

3 Écoute et chante.

Avant d'écouter la nouvelle ronde, demander aux enfants de se remémorer les noms des différents membres de la famille (*papa, maman, sœur, frère, grand-mère, grand-père, cousin, cousine...*). Leur demander ensuite d'ouvrir leur livre et d'observer l'illustration de la ronde. Leur laisser le temps de réagir sur ce qu'ils voient :

- *Papa promène le chien.*
- *Grand-mère arrose les fleurs...*

Reformuler en français les phrases prononcées en langue maternelle.

Passer une première fois l'enregistrement et demander aux élèves de lire la ronde pendant l'écoute. Faire remarquer aux enfants qu'il s'agit d'actions passées. La ronde met en paroles et en musique les différentes activités accomplies par les membres de la famille. Elle permet d'introduire le passé composé avec *avoir*.

Passer l'enregistrement une deuxième fois. Demander aux enfants de mimer les actions exprimées au passé. Convenir des mimes avec les élèves au préalable :

- faire mine de tenir une laisse en tendant un bras en avant, poing fermé, pour *a promené le chien* ;
- faire pivoter la main ouverte comme pour ouvrir un robinet, puis agiter les doigts d'un geste allant de haut en bas pour signifier l'eau qui coule pour *a fait couler mon bain* ;
- poser un point sur la hanche et agiter l'index de l'autre main avec un geste de mécontentement pour *a fait beaucoup de bêtises*, etc.

Toute la classe mime les actions en même temps.

Avant de proposer une troisième écoute, répartir les enfants en huit groupes. Attribuer à chaque groupe le rôle d'un membre de la famille : *papa, maman, frère, sœur, grand-mère, grand-père, cousin, cousine*. Lors de l'écoute, les élèves chantent la phrase qui correspond à leur personnage, tout en mimant leur action. Veiller à ce que la prononciation des verbes au passé composé soit correcte et inciter les élèves à marquer l'accentuation sur le *a* et sur la dernière syllabe du participe passé (par exemple : *a promené*). Toute la classe chante en chœur le refrain. Recommencer plusieurs fois l'activité, en changeant les rôles : le groupe des papas devient le groupe des cousins, etc.

Lorsque tous les groupes ont incarné au moins une fois chaque personnage, faire chanter la ronde par toute la classe sur la version karaoké.

Transcription

Mon papa a promené le chien
 Ma maman a fait couler mon bain
 Mon frère a fait beaucoup de bêtises
 Ma sœur a préparé ma valise
 Hier, la journée est vite passée !
 Toute la famille a bien travaillé !

Grand-mère a arrosé les fleurs
 Grand-père a réparé le moteur
 Mon cousin a fait ses devoirs
 Ma cousine a lu une histoire
 Hier, la journée est vite passée !
 Toute la famille a bien travaillé !

Activité complémentaire

Mime ton activité de la journée !

Demander aux élèves de choisir une activité, parmi celles proposées dans la chanson ou celles évoquées dans les activités précédentes, et de la mimer devant toute la classe. Les autres essaient de deviner quelle activité l'élève a faite et la proposent à voix haute :

- *Nadia a promené son chien !*
- *Victor a fait ses devoirs !*
- *Mario a joué au football !*

L'élève qui a trouvé la réponse et l'a énoncée correctement mime à son tour son action. Il est important que les réponses soient énoncées correctement au passé composé pour qu'un élève soit déclaré apte à proposer à son tour son mime.

Cahier d'activités p. 4

Objectifs :

- Transformer au passé composé.
- Utiliser le passé composé à l'écrit.

2 La ronde du passé

Cet exercice vient compléter les activités proposées autour de la ronde et a pour objectif de familiariser les élèves avec la conjugaison du passé composé. Les verbes proposés ont déjà été rencontrés dans la ronde ou au cours des activités précédentes. Il s'agit donc pour les enfants de s'entraîner à les écrire à différentes personnes. L'écrit leur permet également d'associer la différence phonétique entre le présent et le passé composé à la différence orthographique.

Les élèves lisent les phrases au présent, dans la colonne *Aujourd'hui*, et les transforment au passé composé dans la colonne *Hier*. Leur laisser le temps d'écrire toutes les phrases.

Pour la mise en commun, demander à un élève de lire une phrase et l'écrire au tableau. Passer dans les rangs pour veiller à la correction orthographique.

Réponses : ai joué ; as regardé ; a fait ; avons lu ; avez préparé ; ont arrosé.

Livre élève p. 9

C'est à qui ?



Objectifs :

- Observer et utiliser les adjectifs possessifs pluriels.
- Utiliser les adjectifs possessifs singuliers (révision).

4 Écoute et associe.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre et à observer l'illustration. On voit des personnages essayant d'attraper des ballons sur lesquels sont écrits des groupes de noms déterminés par des adjectifs possessifs. Il s'agit d'associer les ballons aux vignettes pronoms personnels correspondantes situées autour de l'illustration.

Préparer au préalable, sur des feuilles A4, des grilles de 24 cases et en distribuer une pour deux élèves. Leur demander d'écrire dans chaque case un des mots et groupes de mots suivants : *je, je, tu, il/elle, il/elle, il/elle, il/elle, nous, nous, vous, vous, ils, ma sœur, mes parents, tes valises, son cousin, sa maman, ses copains, ses lunettes, notre professeur, nos jouets, votre professeur, vos maillots de bain, leurs grands-parents*.

Si possible, demander aux élèves d'utiliser deux couleurs différentes, l'une pour les pronoms personnels (bleu), l'autre pour les adjectifs possessifs (rouge). Leur faire ensuite découper leurs étiquettes. Les aider à reconnaître

qu'il s'agit des mots écrits dans leur livre et à séparer leurs étiquettes en deux tas : les bleues d'un côté, les rouges de l'autre.

Faire écouter une première fois l'enregistrement. Les groupes associent les étiquettes bleues et les étiquettes rouges. Proposer une deuxième écoute si nécessaire.

Transcription

- 1 Tu as fait tes valises ?
- 2 Sébastien joue avec ses copains.
- 3 Antoine joue avec son cousin.
- 4 J'écris une lettre à mes parents.
- 5 Il va à la plage avec sa maman.
- 6 Vous avez pris vos maillots de bain ?
- 7 Nous avons rangé tous nos jouets.
- 8 Les enfants sont en vacances chez leurs grands-parents.
- 9 Il a oublié ses lunettes.
- 10 Vous écoutez votre professeur ?
- 11 Aujourd'hui je vais écrire à ma sœur.
- 12 Nous écoutons notre professeur.

Pour la mise en commun, demander aux groupes, chacun à leur tour, d'énoncer une paire, dans l'ordre, de 1 à 12, correspondant à celui des enregistrements, et la recopier au tableau. Passer une dernière fois l'enregistrement pour validation.

Réponses : 1 tes/tu ; 2 il/ses ; 3 il/son ; 4 je/mes ; 5 il/sa ; 6 vous/vos ; 7 nous/nos ; 8 ils/leurs ; 9 il/ses ; 10 vous/votre ; 11 je/ma ; 12 nous/notre.

Prolonger l'activité en réutilisant les mêmes étiquettes. Toujours par groupes de deux, les élèves mélangent leurs étiquettes et tentent de reconstituer des paires avec les étiquettes rouges et les étiquettes bleues. Lorsqu'un groupe a constitué une paire, il imagine une phrase sur le modèle de celles énoncées par Grenadine et lève la main pour la proposer à la classe :

- *Tu écoutes ton professeur.*
- *Je joue avec mes copains, etc.*

Les autres groupes valident ou non la phrase. Si elle est correcte, écrire la phrase au tableau. Chaque groupe doit valider au moins une phrase. Les groupes viennent ensuite coller les étiquettes qui ont servi à faire des phrases correctes sur une grande feuille en complétant la phrase avec les mots manquants. Afficher la grande feuille dans la classe, sur un panneau intitulé « Le chaudron de la classe ». Ce type d'affichage peut être poursuivi au fil des leçons et à chaque travail effectué sur la structure de la langue. Il permet de remémorer aux élèves les différentes règles essentielles à travers des exemples construits par eux-mêmes.

Cahier d'activités p. 5



Objectif : Utiliser l'adjectif possessif qui convient.

3 Ils ont tout perdu !

Cet exercice se réalise en deux temps. Les élèves doivent compléter les phrases avec l'adjectif possessif qui convient, et relier les adjectifs possessifs aux dessins correspondants. Une liste fermée d'adjectifs possessifs leur est proposée pour simplifier l'activité. Plusieurs possibilités peuvent être acceptées, dans la mesure où les phrases ont du sens. Les élèves lisent les phrases et choisissent l'adjectif possessif qui convient. Ils les relient au dessin de l'objet cité dans la phrase. Puis ils complètent les phrases.

Demander aux élèves de comparer leurs réponses deux par deux, avant de mettre en commun. Écrire ensuite les réponses données par les élèves au tableau.

Réponses : 1 ses ; 2 nos ; 3 sa ; 4 son ; 5 vos ; 6 mon.

Livre élève p. 9

Hier, qu'est-ce que tu as fait ?

Objectif : Comprendre et exprimer des actions au passé.

5 Écoute et montre le bon dessin.

Cette activité permet de comprendre et d'exprimer des actions au passé. Faire observer les illustrations de la deuxième partie de la page 9. Laisser les élèves s'exprimer sur les quatre vignettes qu'ils voient :

- Sébastien joue avec Antoine.
- Sébastien lit une bande dessinée.
- Sébastien visite Marseille.
- Sébastien mange des frites.

Reformuler en français les phrases prononcées en langue maternelle.

Passer l'enregistrement : les élèves se concentrent et montrent le dessin correspondant à l'enregistrement. Ils peuvent également écrire, dans l'ordre de leur apparition dans l'enregistrement, les numéros des vignettes sur leur cahier de brouillon.

Transcription

- 1 LEILA. Avec qui tu as joué ?
SÉBASTIEN. J'ai joué avec Antoine.
- 2 LEILA. Qu'est-ce que tu as mangé ?
SÉBASTIEN. J'ai mangé des frites.
- 3 LEILA. Où est-ce que tu es allé ?
SÉBASTIEN. J'ai visité Marseille.
- 4 LEILA. Et qu'est-ce que tu as fait après ?
SÉBASTIEN. J'ai lu une bande dessinée.

Pour la mise en commun, proposer une deuxième écoute, en marquant une pause entre chaque phrase. Inciter les élèves à prendre la parole pour donner les numéros des vignettes et dire les phrases correspondantes, en veillant à la prononciation du passé composé.

Réponses : 1a ; 2d ; 3c ; 4b.

6 À toi de parler !

Cette activité permet de réutiliser le passé composé et le lexique des activités à l'oral. Pour cela, s'aider des mini-figurines des loisirs, déjà utilisées dans certaines des activités précédentes.

Avant de commencer l'activité, préparer les élèves en leur remémorant, si besoin est, les différents loisirs et en les préparant à l'utilisation du passé composé. Pour cela, afficher les figurines au tableau et demander, à plusieurs élèves, en montrant du doigt une à une les différentes figurines :

- Qu'est-ce que tu as fait hier ?

Les élèves répondent :

- J'ai joué à l'ordinateur.
- J'ai joué au foot avec mes copains.
- J'ai fait de la peinture.
- J'ai fait de la musique.

Les guider de façon qu'ils utilisent correctement les verbes.

Demander ensuite aux élèves de choisir une de leurs mini-figurines des loisirs. Dégager un espace dans la classe où les élèves vont évoluer et s'interroger mutuellement :

- Qu'est-ce que tu as fait hier ?

Chaque élève répond à la question en fonction de la figurine qu'il a choisie :

- J'ai fait de la poterie (pour la figurine poterie).
- J'ai nagé (pour la figurine natation), etc.

Activité complémentaire

Les clés de Saint Georges

Cette activité permet de réutiliser le passé composé de façon spontanée et le plus rapidement possible.

Libérer un espace dans la classe et demander aux enfants de s'asseoir en cercle. Placer un foulard au centre.

Un élève volontaire se lève, prend le foulard et tourne autour du cercle que forment ses camarades. Tout le monde peut entonner *La ronde du passé* apprise précédemment.

Pendant la chanson, l'élève dépose le foulard derrière le dos d'un camarade de son choix et stoppe ainsi la chanson en disant :

■ – *Qu'est-ce que tu as fait hier ?*

L'élève concerné doit alors répondre par une phrase de son choix au passé composé, en moins de temps qu'il ne faut à l'autre élève pour faire deux fois le tour du cercle en courant. S'il répond correctement, il reste à sa place et l'autre élève entame un autre tour avec le foulard. Si la réponse n'est pas juste, ou s'il n'a pas le temps de répondre avant que l'autre élève ait effectué les deux tours, il prend la place de son camarade, et celui-ci retourne dans le cercle.

Continuer le jeu jusqu'à ce que tous les élèves aient parlé au moins une fois.

Cahier d'activités p. 5

Objectif : Réutiliser et écrire différentes structures apprises dans l'unité.

4 La solution est dans le cahier !

Cette activité permet de réutiliser le passé composé en recherchant dans le cahier (unité 1) des phrases déjà écrites au passé composé et qui pourraient sous-titrer les dessins. Organiser des groupes de deux et demander aux élèves de rechercher, dans l'unité du cahier, les phrases qui correspondent aux dessins. Les groupes écrivent leurs propositions et les énoncent ensuite à la classe qui valide ou non. Lorsque les phrases correctes sont trouvées, les écrire au tableau de manière que les élèves les corrigent éventuellement sur leur cahier.

Réponses : 1 Grenadine a oublié ses lunettes ; 2 Aujourd'hui, Marion est arrivée à Marseille ; 3 Marion a perdu sa poupée.

Phase 3 : Au pays de Grenadine

Livre élève p. 10

Grenadine sait tout réparer...



Objectifs :

- Réutiliser le passé composé.
- Revoir le futur proche.
- Se sensibiliser à l'hygiène.

1 Écoute et lis.

Demander aux élèves d'ouvrir leur livre page 10 pour découvrir la bande dessinée, sans la lire. Cette bande dessinée est un épisode des aventures de Grenadine que les élèves vont pouvoir suivre au fil des unités. Dans ce

premier épisode, les élèves font la connaissance de l'amie de Grenadine : Citronnelle.

Citronnelle est triste parce qu'elle a cassé son balai. Grenadine le répare et essaie de se laver les mains à la fontaine. La fontaine, elle aussi, est cassée. Elle la répare, mais le jet d'eau lui arrive en pleine figure. Grenadine est donc toute propre.

Laisser aux élèves le temps de commenter sur ce qu'ils voient et guider éventuellement cette première approche par des questions.

Passer une première fois l'enregistrement. Les élèves lisent la BD en même temps. Les laisser réagir librement, après l'écoute, et formuler ce qu'ils ont compris de l'épisode.

2 Où est Grenadine ? Que fait-elle ? Que dit-elle ?

Cette activité peut se dérouler en deux temps, en faisant intervenir les compétences écrites et les compétences orales. Dans un premier temps, demander aux élèves de lire les questions du livre, et passer une deuxième fois l'enregistrement en leur demandant de se concentrer pour pouvoir répondre aux questions. Les laisser ensuite répondre aux questions oralement, plusieurs élèves peuvent proposer des réponses. Valider les bonnes réponses avec la classe.

Demander ensuite aux élèves d'écrire, sur leur cahier de brouillon, un petit récit résumant la situation de Grenadine et les différentes étapes de son aventure. Pour cela, ils peuvent s'inspirer des réponses aux questions qui ont été données à l'oral. Ils peuvent effectuer ce travail deux par deux.

– Grenadine est dans la rue avec Citronnelle. Citronnelle a cassé son balai. Grenadine répare le balai de Citronnelle et elle est toute sale. Elle répare la fontaine et elle est toute propre.

Les élèves lisent ensuite leur court texte à la classe. Pour prolonger l'activité, organiser alors une concertation générale pour décider d'un texte définitif à reporter dans un cahier, commun à toute la classe, qui pourra s'intituler « Les aventures de Grenadine ».

Ce cahier de classe sera illustré par les élèves, chacun à leur tour, à la maison ou pendant un temps libre par groupes. Chaque page du cahier représentera un épisode des aventures de Grenadine et devra comporter une phrase de résumé et un grand dessin.

Proposer dans un deuxième temps une autre écoute et demander aux élèves de se concentrer sur les paroles de Grenadine. Leur demander de repérer la ou les phrase(s) clé(s) :

– *Je vais le/la réparer !*

Veiller à ce que la réponse donnée par les élèves soit prononcée avec l'intonation de Grenadine. Procéder de même avec les paroles Citronnelle :

– *Ça va mal !*

– *J'ai cassé mon balai !/La fontaine est cassée !*

– *Va te laver les mains. Tu es toute sale/toute propre !*

Pour la troisième écoute, diviser la classe en deux : un groupe de Grenadine et un groupe de Citronnelle. Les deux groupes disent en même temps que Grenadine et Citronnelle les phrases clés du dialogue, repérées précédemment.

🌀 Jeu de rôles

Les élèves se mettent par groupes de deux et jouent les rôles de Citronnelle et de Grenadine. Ils suivent la trame de l'histoire et utilisent les phrases clés qu'ils ont répétées dans l'activité précédente.

Leur laisser le temps de s'entraîner et les inviter ensuite à se produire devant la classe. Il est important qu'ils prennent à cœur leur interprétation et qu'ils tentent de mimer et de jouer au maximum la situation, si possible en s'aidant d'accessoires.

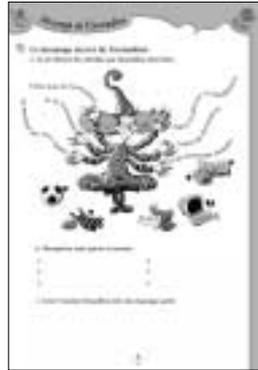
Prolonger le jeu en remplaçant les rôles de Grenadine et de Citronnelle par les propres rôles des enfants et en imaginant d'autres objets cassés.

Chaque élève se munit d'un objet de son choix ou d'un dessin représentant l'objet qu'il a cassé :

– *Ça va mal, Fiona ?*

– *Oui, ça va mal, très mal, j'ai cassé mon ordinateur/mon crayon/ma poupée, etc.*

Cahier d'activités p. 6



Objectifs :

- Réutiliser les noms de loisirs.
- Écrire un message secret avec des noms de loisirs.

Le message secret de Grenadine

Cette activité s'organise en trois temps. Elle permet de revoir le lexique des loisirs de façon ludique. Les élèves doivent d'abord décoder les messages secrets de Grenadine et découvrir tous les loisirs qu'elle aime ou qu'elle n'aime pas faire.

Dans un deuxième temps, lorsque les élèves ont découvert le fonctionnement des messages secrets, ils peuvent écrire les noms des loisirs énoncés par Grenadine.

Pour la mise en commun, demander à un ou plusieurs élèves volontaires d'énoncer les loisirs qu'ils ont trouvés sous forme de messages décodés :

– *Grenadine aime faire du football.*

– *Grenadine n'aime pas l'ordinateur.*

Écrire éventuellement les mots découverts au tableau.

Réponses : football ; natation ; chant ; ordinateur ; livres ; bandes dessinées.

Dans un troisième temps, les élèves écrivent à leur tour un message secret sur le même modèle que celui de Grenadine, en codant les phrases qui énoncent ce qu'ils aiment ou n'aiment pas faire. Cette activité peut être réalisée par groupes de deux ou individuellement. Les élèves choisissent une syllabe à coller en début de mot, pour chaque nom de loisir cité, par exemple avec la syllabe *pri* : *pripeinture ; prilivres, etc.*

Ils construisent ensuite des phrases avec les mots ainsi construits :

– *J'adore faire de la pripeinture et lire des prilivres, etc.*

– *Jim adore la pripeinture et Kim aime lire des prilivres, etc. (s'ils construisent le message à deux).*

Lorsque tous les élèves ou tous les groupes ont écrit leur message, ils tentent de le faire deviner aux autres élèves ou aux autres groupes de la classe, en échangeant leurs cahiers. Il est possible, ensuite, d'interroger certains élèves sur les loisirs préférés des autres dont ils auront déchiffré le message.

Le parcours de la santé



Objectifs :

- Se sensibiliser à l'hygiène et à la santé au quotidien.
- Parler de ses activités quotidiennes.
- Réutiliser les noms indiquant les moments de la journée.

Joue avec tes ami(e)s.

Cette activité vient clôturer l'unité de façon ludique en proposant un jeu à réaliser à plusieurs. Elle a également pour but de sensibiliser les élèves aux différentes activités de la journée qui participent à une bonne santé et à une bonne hygiène de vie.

Avant de commencer le jeu, proposer un débat en langue maternelle sur l'hygiène et la santé, demander aux élèves d'énumérer le plus grand nombre possible d'actions ou d'activités quotidiennes qu'il est possible de faire pour rester en bonne santé et avoir une bonne hygiène.

Dans un deuxième temps, demander aux élèves d'ouvrir leur livre page 11, et d'observer l'illustration. Les laisser deviner qu'il s'agit d'un parcours à suivre, avec des

pions et des dés. Leur demander de repérer dans le parcours et de nommer en français les différentes activités correspondant à une bonne hygiène ou à une bonne santé, ainsi que les moments de la journée auxquels elles correspondent. Les enfants peuvent s'aider des petites dessins « moments de la journée » situés en haut de chaque case pour déterminer à quel moment se pratique une activité.

Pour jouer, organiser des groupes de quatre. Les joueurs peuvent jouer seuls ou par équipes de deux. Chaque joueur, ou chaque équipe, se voit décerner quatre pions de la même couleur qu'il, ou elle, va devoir placer sur quatre activités réalisées impérativement à quatre moments différents de la journée. Pour déplacer les pions, les joueurs lancent le dé, chacun à leur tour, et disent ce qu'ils font et à quel moment de la journée, en fonction de la case sur laquelle ils sont tombés. Par exemple :

- Case 2 : *le matin, je prends mon petit déjeuner.*
- Case 12 : *à midi je mange des légumes.*
- Case 7 : *le soir, je me couche, etc.*

Pour chaque pion placé sur une case, les élèves peuvent décider de l'y laisser définitivement ou de le déplacer, de manière que la combinaison des quatre pions soit représentative des quatre moments de la journée.

Continuer le jeu jusqu'à ce qu'un joueur, ou une équipe, ait placé ses quatre pions sur le parcours, dans quatre cases activités différentes et accomplies à quatre moments différents de la journée. Le premier joueur, ou la première équipe, qui a placé tous ces pions correctement gagne.

Réponses : 1 je me lave les mains ; 2 je prends un bon petit déjeuner ; 3 je m'assois correctement ; 4 je fais du vélo ; 5 je mets des vêtements propres ; 6 je me brosse les dents ; 7 je me couche tôt ; 8 je me coiffe ; 9 je dors huit heures par nuit ; 10 je bois du lait ; 11 je mange des yaourts ; 12 je mange des légumes ; 13 je mange des fruits ; 14 je fais ma toilette ; 15 je fais du sport ; 16 je mange du poisson ; 17 je mange de la viande ; 18 je me brosse les dents ; 19 je me brosse les dents ; 20 je fais de la natation.

Contexte

C'est la fin de l'après-midi, Marion et Sébastien sont allés seuls à la plage et doivent rentrer. Ils sont perdus dans Marseille et finissent par demander leur chemin. Quand ils arrivent à la maison, ils sont en retard, Antoine et sa mère se sont inquiétés.

Objectifs**Objectifs communicatifs**

- Demander et indiquer un chemin.
- Donner des conseils, informer.
- Parler de son passé proche.

Objectifs fonctionnels

- Le passé composé construit avec l'auxiliaire *être*.
- Le passé composé construit avec l'auxiliaire *avoir* (révision).
- L'impératif (révision).

Objectifs culturels

- Découvrir Marseille.
- Se sensibiliser à la sécurité routière.

Mots nouveaux

- À la plage : *une serviette de bain, une pelle, un seau, un tube de crème solaire, un chapeau, un cerf-volant, un jeu de boules de pétanque, un ballon, une planche à voile, un château de sable, des coquillages, des cailloux, les vagues.*
- Dans la rue : *le feu rouge/vert, stop, traverser, continuer, tourner, le passage piéton, à droite, à gauche, tout droit, au coin de, le piéton, le petit bonhomme vert/rouge, attention.*

Matériel à préparer

- La grande carte de France de la classe.
- Des photos et un plan de Marseille.
- Les figurines et les étiquettes-mots de la plage : *un château de sable, une serviette de bain, un seau, un tube de crème solaire, un chapeau, un sac, un cerf-volant, un jeu de boules de pétanque, un ballon, une planche à voile.*
- Les figurines de la sécurité routière : *feu rouge, feu vert, petit bonhomme rouge, petit bonhomme vert, le passage piéton.*
- Les étiquettes-mots de la sécurité routière : *à droite, à gauche, tout droit, au coin de la rue, au carrefour, au feu, le passage piéton, traverser, le petit bonhomme.*
- Les figurines de la plage et de la sécurité routière au format réduit.
- Des enveloppes.

Phase 1 : Le voyage des enfants

Avant de commencer

Objectif : *Découvrir Marseille.*

Cette activité permet de poursuivre la découverte de la France et de faire connaître Marseille aux élèves. Reprendre le grand panneau carte de France commencé au début de l'unité 1 et rechercher avec les enfants des photos de Marseille sur internet ou en bibliothèque. Une série de photos peut être directement proposée aux élèves si la recherche est impossible en classe.

Orienter la recherche des photos sur la plage, la Canebière, la mer Méditerranée, le vieux port, et les différents lieux connus de Marseille : l'avenue du Prado, la grande statue du David de Michel-Ange. Éventuellement, montrer aux enfants un plan de Marseille et leur faire repérer les différents lieux qui seront abordés dans le dialogue de la page 12.

- *Où est l'avenue du Prado ?*
- *Où est la rue Paradis ?*

Les laisser réagir et commenter d'autres informations qu'ils ont pu découvrir au cours de leur recherche :

- *Est-ce que c'est une grande ville ? Une petite ville ?*
- *Qu'est-ce qu'on peut faire dans cette ville ?*

Laisser les élèves choisir, parmi les photos ou les plans trouvés, ceux qui leur semblent les plus représentatifs de Marseille et les coller ensuite sur la grande carte de France.

Pour en savoir plus

Marseille est la deuxième ville de France après Paris. Elle est située au bord de la Méditerranée et elle est connue pour son Vieux-Port, la plage du Prado, et la Canebière. La ville s'est développée à partir de sa fonction portuaire. Elle est le modèle du dynamisme du sud de la France. L'identité locale y est très marquée et se retrouve notamment à travers un engouement pour le football et la musique (groupes de rap, etc.).

Site internet à consulter :

<http://www.mairie-marseille.fr>

On est perdus !



Objectifs :

- Découvrir le passé composé avec être.
- Comprendre et indiquer un chemin.
- Se sensibiliser à la sécurité routière.

1 Regarde et écoute.

Avant de proposer la première écoute, demander aux enfants d'observer la double page et les laisser réagir sur ce qu'ils voient.

Le dessin représente Marion et Sébastien de retour de la plage demandant leur chemin à une dame. On peut voir la statue du David de Michel-Ange, la rue avec des voitures, un passage piéton et un feu. Marion enlève le sable de sa chaussure et Sébastien parle à une dame, qui indique une direction en pointant le doigt.

Demander aux enfants de reconnaître les éléments perçus précédemment dans les photos de Marseille collées sur la carte de la classe (la statue de David). Préparer ensuite les élèves à l'écoute du dialogue :

- Où sont Marion et Sébastien ?
- Qu'est-ce qu'ils font ?

Afficher les figurines de la circulation au tableau et leur faire repérer sur le dessin le feu rouge, le passage piéton, le petit bonhomme. Reformuler en français les mots qui sont prononcés en langue maternelle et afficher les étiquettes-mots correspondantes. Mimer dans un deuxième temps les directions : tout droit, à droite, à gauche, au coin de, traverser, et afficher les étiquettes-mots correspondantes, placées dans le désordre. Demander aux élèves de deviner quelle étiquette correspond à quelle mime. Une fois que tous les mimes ont été nommés et associés à leur étiquette-mot, passer une première fois l'enregistrement.

Les enfants regardent leur livre et se concentrent.

Après l'écoute, leur demander de nommer ce qu'ils ont compris : rue Paradis, plage, avenue du Prado, et peut-être tous les mots qu'ils ont découverts auparavant grâce aux figurines ou aux mimes.

Proposer une deuxième écoute et distribuer aux élèves les mini-figurines de la circulation (un jeu de figurines pour deux, éventuellement). Leur demander de les classer dans l'ordre de leur apparition dans le dialogue. Proposer une troisième écoute si nécessaire.

Transcription

- LE NARRATEUR. Aujourd'hui, Antoine est allé chez le dentiste. Marion et Sébastien sont allés seuls à la plage.
- SÉBASTIEN. Marion, dépêche-toi ! On est en retard ! Il faut rentrer !
- MARION. Mais j'ai du sable dans mes chaussures... !
- SÉBASTIEN. Par où on passe ? Tu te souviens ?
- MARION. Antoine a dit : « Vous regardez la grande statue et vous prenez l'avenue du Prado, devant vous et puis »... et puis... je ne sais plus !
- SÉBASTIEN. Oh là là, on est perdus !
- MARION. Mais non ! On va demander. Pardon madame, pour aller à la rue Paradis, s'il vous plaît ?
- UNE DAME. Pour aller à la rue Paradis... ce n'est pas difficile. Vous traversez la promenade de la Plage... Vous prenez l'avenue du Prado, là, juste devant vous, et vous continuez tout droit, toujours tout droit. Au carrefour, attention, vous tournez à gauche. Et là, c'est facile : il y a une école au coin de la rue.
- MARION. Merci madame !
- UNE DAME. Attention, vous faites attention aux voitures. Il faut traverser quand le petit bonhomme est vert.
- MARION. Oui, d'accord !
- LA MÈRE. Aaaaaah, vous voilà ! Qu'est-ce que vous avez fait ? Où est-ce que vous êtes allés ? Antoine est parti vous chercher ! Ah ! Voilà Antoine.
- ANTOINE. Je n'ai pas trouvé Marion et Sébastien... Ils sont perdus !
- MARION. Coucou !

2 Lis et mets dans l'ordre.

Cette activité permet d'évaluer la compréhension globale du dialogue. Cinq dessins illustrent les différentes étapes de l'histoire et sont accompagnés d'une phrase de commentaire. Avant de faire réécouter l'enregistrement, demander aux élèves de regarder les dessins et de lire silencieusement les phrases.

Proposer ensuite à plusieurs élèves volontaires de lire ces phrases à voix haute. Veiller à ce que tout le monde les comprennent bien. Lors de l'écoute, les élèves classent les numéros correspondant aux dessins et aux phrases dans l'ordre de leur apparition dans le dialogue.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves de lire, chacun à leur tour, les phrases dans l'ordre.

Réponses : 1 ; 4 ; 5 ; 3 ; 2.

Pour prolonger l'activité et affiner la compréhension, procéder à une nouvelle écoute fractionnée. Après chaque partie écoutée, demander aux élèves de relever la réplique la plus représentative de chaque illustration :

- *Que dit Marion ? (dessin 1) J'ai du sable dans mes chaussures ! (réponse attendue)*
- *Que disent les enfants ? (dessin 4) On est perdus ! (réponse attendue)*
- *Que demandent les enfants ? (dessin 5) Pardon madame, pour aller à la rue Paradis, s'il vous plaît ? (réponse attendue)*
- *Que dit la tante de Sébastien/la mère d'Antoine ? (dessin 3) Ah, vous voilà ! (réponse attendue)*
- *Que dit Antoine ? (dessin 2) Ils sont perdus... (réponse attendue)*

3 Écoute et montre le bon chemin.

Cette activité se concentre sur la compréhension de la partie centrale du dialogue, lorsque les enfants demandent leur chemin à la dame. Trois plans de Marseille sont proposés, présentant chacun un chemin différent. Les élèves doivent retrouver le bon plan. Pour cela, procéder à une écoute ciblée de la réplique de la dame. Les élèves suivent, sur les différents plans de leur livre, les indications de la dame et tentent de trouver quel chemin est le bon.

Pour la mise en commun, demander aux élèves de donner le numéro du plan correct. Un élève volontaire peut justifier la réponse en expliquant le chemin à suivre pour se rendre rue Paradis :

- *Traversez la promenade de la Plage, continuez tout droit, tournez à gauche au carrefour.*

Réponse : 2.

🌀 Jeu de rôles

Par groupes de deux, les élèves rejouent la partie du dialogue dans laquelle les enfants demandent leur chemin. Leur donner l'indication suivante :

- *Vous êtes perdus, vous demandez votre chemin à une dame.*

Ils peuvent, dans un premier temps, prendre les rôles de Marion (ou Sébastien) et de la dame, puis leur propre rôle, en changeant de chemin (chemin pour aller de la classe à la bibliothèque, à la cantine, à la cour de récré...) : à droite au lieu de à gauche ou tout droit, etc. Leur laisser le temps de s'entraîner et les inciter à se produire devant la classe. Inverser les rôles pour que tous les élèves puissent indiquer le chemin au moins une fois.

Variante

Pour corser l'activité, fournir aux groupes un plan du centre-ville de Marseille. Laisser le temps de se préparer à demander pour les uns, à indiquer pour les autres le chemin choisi. Ils décident alors ensemble d'un point

de départ et d'une destination, et rejouent la scène du dialogue en changeant les indications et les lieux. Par exemple :

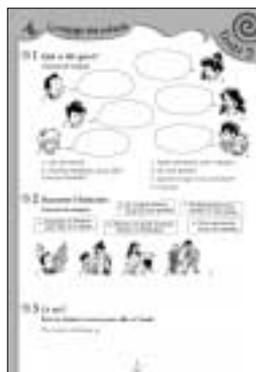
- *Pardon madame, pour aller à la plage, s'il vous plaît ?*
- *Vous prenez l'avenue du Prado, tout droit, et vous traversez, etc.*

Pendant qu'ils se produisent devant la classe, les autres élèves tentent de suivre sur leur plan le chemin parcouru et de deviner où se trouvent leurs camarades :

- *Vous êtes dans la rue Paradis !*

L'élève qui a trouvé la réponse vient se produire à son tour avec son partenaire.

Cahier d'activités p. 7



Objectifs :

- Réutiliser et écrire des phrases du dialogue.
- Lire et comprendre un récit au passé composé.
- Indiquer un chemin à l'écrit.

1 Qui a dit quoi ?

Cet exercice prolonge de l'activité de compréhension du livre. Il permet aux élèves de faire le point sur ce qu'ils ont compris et de restituer les différents éléments de l'histoire par écrit. Laisser le temps aux élèves de lire les phrases et leur demander de retrouver quels personnages de l'histoire les ont dites. Les élèves recopient ensuite les phrases dans les bulles correspondantes.

Pour la mise en commun, écrire les numéros de chaque personnage suivis des phrases correspondantes au tableau.

Réponses : 1d ; 2a ; 3b ; 4e ; 5c ; 6f.

2 Raconte l'histoire.

Cinq illustrations représentent les principales scènes du dialogue. Les élèves doivent reconstituer le récit en mettant dans l'ordre les phrases proposées, et les relier aux scènes illustrées. Cette activité leur permet de faire le point sur les différentes étapes de l'action et de se familiariser avec le style écrit du récit.

Pour la mise en commun, demander à un ou plusieurs élèves volontaires de lire les différentes phrases et d'indiquer le numéro de l'illustration correspondante.

Réponses : a4 ; b5 ; c3 ; d1 ; e2.

3 Et toi ?

Pour cette activité d'expression écrite, les élèves travaillent individuellement et décrivent le chemin qu'ils empruntent pour aller de chez eux à l'école. Cette activité peut se réaliser à la maison, si les enfants ont besoin de l'aide de leurs parents pour retrouver leur chemin.

Pour la mise en commun, inviter les élèves à venir présenter leur texte à la classe. Pour une correction plus approfondie des productions, ramasser les cahiers ou passer dans les rangs.

Phase 2 : Le chaudron de Grenadine

Livre élève p. 14

À la plage



Objectif : Découvrir et utiliser le vocabulaire des jeux et accessoires de plage.

1 Écoute et regarde.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre page 14. Grenadine, son chat et sa souris préparent chacun leur sac pour aller à la plage. Les objets sont dispersés en vrac autour des sacs. Ils sont numérotés de 1 à 10. À l'aide des étiquettes-mots des jeux et accessoires de plage, inciter les enfants à nommer chacun des objets représentés. Les guider éventuellement par des questions :

- Le numéro 7, qu'est-ce que c'est ?
- Un tube de crème solaire.

Chaque fois qu'un objet est nommé, afficher au tableau la figurine à côté de l'étiquette-mot correspondante. Passer une première fois l'enregistrement, les élèves écoutent et tentent de repérer les objets nommés dans le bon ordre. Ils peuvent écrire, sur leur cahier de brouillon, les numéros des objets dans l'ordre de leur apparition dans l'enregistrement.

Pour la mise en commun, afficher et classer, au tableau, les figurines dans l'ordre correspondant à celui de l'enregistrement.

Réponses : 5, 6, 9, 7, 2, 10, 3, 4, 1, 8.

Transcription

- LA SOURIS. Dans mon sac, j'ai mis ma serviette de bain, une pelle et un seau et un tube de crème solaire.
- LE CHAT. Dans mon sac, j'ai mis un chapeau, un cerf-volant et mon jeu de boules de pétanque.
- GRENADINE. Dans mon sac, j'ai mis un ballon, une planche à voile... et un château de sable.

2 Écoute et associe.

Il s'agit de retrouver, grâce à l'enregistrement, ce que chacun des trois personnages a mis dans son sac. Les élèves reproduisent sur leur cahier de brouillon trois sacs marqués respectivement des lettres A, B, C et, pendant l'écoute, y inscrivent les numéros des objets que chacun des trois personnages y place.

Pour la mise en commun, dessiner trois grands sacs (ou trois colonnes) A, B, C au tableau. Des élèves volontaires viennent y placer les figurines correspondantes.

Réponses : A : 4, 1, 8 ; B : 2, 10, 3 ; C : 5, 6, 9, 7.

Activité complémentaire

Vide ton sac !

Cette activité permet de réutiliser le lexique des jeux et accessoires de la plage. Distribuer à chaque élève un jeu de mini-figurines de la plage et leur demander de les découper. Donner à chacun une enveloppe qui fera office de sac de plage. Chaque élève choisit trois jeux ou accessoires à placer dans son sac, sauf le château de sable et la planche à voile. Placer également les grandes figurines sous forme de pioche et demander à un élève volontaire de venir piocher une grande figurine. Il annonce devant la classe l'objet dont il s'agit de cette façon :

- Dans mon sac, j'ai mis un ballon !

Tous les élèves qui ont mis un ballon dans leur sac le sortent de leur enveloppe et le déposent sur leur bureau. Continuer le jeu, en changeant d'élève chaque fois pour

la pioche. Si un élève pioche la planche à voile ou le château de sable, tous les élèves remettent les objets sortis dans leur sac. Poursuivre jusqu'à ce qu'un élève ait vidé complètement son sac. Le premier élève dont le sac est vide est le vainqueur.

Variante

Le jeu peut s'effectuer par petits groupes, en prévoyant des jeux de mini-figurines supplémentaires pour les pioches.

Cahier d'activités p. 8



Objectif : Lire et écrire les noms désignant les accessoires de plage.

1 Le sac mystère...

Dans cet exercice, les élèves doivent placer dans le sac mystère des accessoires de plage en choisissant, parmi les mots proposés, trois objets commençant par un c et deux objets commençant par un s. Ils recopient dans le sac les noms des objets qu'ils ont trouvés, en complétant.

Pour la mise en commun, demander à un ou plusieurs volontaires de venir écrire les noms des objets du sac au tableau.

Réponses : chapeau ; cerf-volant ; château de sable ; serviette de bain ; seau.

Livre élève p. 14

La ronde du piéton

Objectifs :

- Comprendre l'impératif (révision).
- Se sensibiliser à la sécurité routière.

3 Écoute et chante.

Avant d'écouter la ronde, les élèves ont déjà découvert le lexique de la sécurité routière grâce au dialogue « On est perdus ! ». Afficher les figurines au tableau et

demander aux élèves de se rappeler des expressions à droite, à gauche, tout droit, feu rouge, feu vert, traverser, passage piéton. Demander ensuite aux élèves d'ouvrir leur livre page 14. Leur laisser découvrir le texte et l'illustration et réagir sur ce qu'ils ont compris.

Passer une première fois l'enregistrement de la chanson. S'assurer que toutes les expressions sont bien comprises. Leur expliquer que le mot *feu* est valable pour le petit bonhomme autant que pour le feu des voitures. Leur faire deviner si, dans la chanson, il s'agit de l'un ou de l'autre :

■ - C'est le petit bonhomme ou le feu des voitures ?

Leur demander ensuite de prendre les mini-figurines de la sécurité routière (les mêmes mais photocopiées au format réduit). Faire écouter la ronde une deuxième fois, et inviter les élèves à lever une figurine chaque fois que le mot correspondant est prononcé. Montrer en même temps du doigt les figurines correspondantes au tableau.

Pour la troisième écoute, séparer les élèves en deux groupes. Un groupe lève les figurines correspondant aux énoncés et l'autre groupe mime l'attitude à adopter.

Fabriquer trois figurines en dessinant des flèches pour à droite, à gauche, tout droit.

Chaque groupe chante l'expression qu'il mime ou qu'il lève :

- figurine *feu rouge* levée : l'autre groupe mime stop en tendant le bras devant soi plat de la main en avant ;
- figurine *feu vert* levée : l'autre groupe lève les yeux en l'air en faisant non de l'index ;
- figurine à gauche : tourner la tête vers la gauche ;
- figurine à droite : tourner la tête vers la droite ;
- figurine *passage piéton* : marcher (ou agiter d'avant en arrière l'index et le majeur en imitant la marche) ;
- figurine *tout droit/droit devant* : lever le bras tendu devant soi et indiquer de la main tendue la direction en face.

Faire ensuite réécouter la chanson et inverser les groupes : les élèves qui ont mimé lèvent les figurines et les élèves qui ont levé les figurines miment.

Pour terminer, réécouter la ronde en version karaoké et faire chanter toute la classe (en mimant ou non).

Transcription

Quand le feu devient rouge
Stop ! Attention à toi si tu bouges !
Mais quand le feu est vert,
Surtout ne regarde pas en l'air.
Puis regarde bien à gauche,
Regarde à droite et encore à gauche.
Traverse tranquillement,
Sur le passage piéton droit devant ! Droit devant !

Activité complémentaire

Le jeu du feu rouge

Cette activité peut se dérouler à l'extérieur ou dans un espace dégagé de la classe. Elle permet de revoir le vocabulaire de la sécurité routière et de bien se familiariser avec le comportement à adopter face à la circulation.

Déterminer la distance séparant le point de départ du point d'arrivée. L'un des enfants se place sur la ligne d'arrivée, tous les autres sur la ligne de départ. Faire deux groupes avec les enfants placés sur la ligne de départ : un groupe de piétons et un groupe de voitures (tous les piétons se regroupent à gauche, toutes les voitures à droite). L'élève qui se tient sur la ligne d'arrivée joue l'agent de la circulation : il tourne le dos aux groupes des voitures et des piétons.

Préparer au préalable les figurines représentant les feux et les petits bonshommes : rouge et vert. C'est l'agent de la circulation qui en dispose.

Il se place dos aux piétons et aux voitures, quand le jeu commence, et chante la ronde. Il s'arrête brusquement de chanter quand il le désire et lorsqu'il a choisi l'une des figurines. Il se retourne alors rapidement. Pendant la chanson, les piétons et les voitures peuvent avancer discrètement. Lorsque l'élève de dos se retourne, il montre un des feux en disant le mot qui correspond :

- *Feu rouge !*
- *Feu vert !*
- *Petit bonhomme rouge !*

Les voitures et les piétons réagissent en fonction de la figurine montrée : les piétons s'arrêtent si le feu est vert pour les voitures et traversent si le petit bonhomme est vert pour les piétons. Les voitures avancent si le feu est vert, elles s'arrêtent s'il est rouge, ou si le petit bonhomme est vert, etc.

Puis, l'agent de la circulation crie stop ou siffle, et se dirige vers ceux qu'il pense avoir « pris en faute » : si certaines voitures ou certains piétons n'ont pas respecté la signalisation. Dans ce cas, l'agent se dirige vers les piétons ou voitures qui se sont trompés. L'élève interrogé doit dire, pour se rattraper, ce qu'il doit faire (déterminer les phrases de réponse au préalable) :

- *Je traverse sur le passage piéton*
- Je passe*
- Je ne bouge pas...*

S'il répond juste, il peut rester à sa place. Sinon il doit retourner au début du parcours. L'agent peut également décider de faire directement retourner un piéton ou une voiture au point de départ avant de l'interroger si la faute était évidente.

Le premier élève qui atteint la ligne d'arrivée est le gagnant. Il devient agent de la circulation à son tour. L'agent de la circulation intègre le groupe des piétons ou des voitures.

Cahier d'activités p. 8

Objectif : Lire et écrire le code du piéton.

2 La ronde du piéton

Cette activité vient compléter le travail effectué précédemment sur la ronde. Elle s'effectue en deux temps et permet d'abord de faire le point sur le code du piéton et d'écrire ensuite les différentes recommandations le concernant.

Dans un premier temps, les élèves lisent les six phrases proposées et colorient en rouge ou en vert les petits bonshommes des enseignes de manière qu'ils correspondent aux différents comportements des piétons décrits dans les phrases.

Pour la mise en commun, demander à des élèves volontaires d'annoncer la couleur choisie pour chaque phrase.

Réponses : 1 rouge ; 2 vert ; 3 vert ; 4 vert ; 5 rouge ; 6 vert.

Dans un deuxième temps, les élèves écrivent quelques lignes pour décrire le comportement qu'ils doivent observer pour traverser la rue selon que le feu est rouge ou vert. Ils s'inspirent des phrases proposées dans la première partie de l'exercice.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves volontaires de lire leur petit texte devant la classe. Inviter les autres à valider ou non la description proposée. Pour une correction plus détaillée, passer dans les rangs ou ramasser les cahiers.

Réponse : *Au feu rouge, je ne traverse pas. Au feu vert, je ne regarde pas en l'air, je regarde à gauche, à droite et encore à gauche et je traverse sur le passage piéton.*

Livre élève p. 15

Mais qu'est-ce qu'ils ont fait ?



Objectif : Observer les différents emplois du passé composé avec être et avoir.

4 Écoute et montre le bon chaudron.

Cette activité permet aux élèves de prolonger l'observation de la formation du passé composé, commencée à l'unité 1. Ils vont découvrir que le passé composé se construit parfois avec l'auxiliaire *être* et parfois avec l'auxiliaire *avoir*. Les verbes *aller* et *partir* sont travaillés ici comme exemple de catégories de verbes nécessitant l'emploi de l'auxiliaire *être*. Pour sensibiliser les élèves à cette différence, on leur propose d'entendre des phrases au passé composé et de les classer selon que le verbe est construit avec l'auxiliaire *être* ou l'auxiliaire *avoir*.

Avant l'écoute, rappeler aux élèves les différentes formes des verbes *avoir* et *être* au présent. Pour cela, préparer des étiquettes des conjugaisons des deux verbes à afficher au tableau. Les placer en vrac et demander à des volontaires de venir placer une à une les différentes formes de chaque verbe dans la bonne colonne : *être* ou *avoir*. Procéder de même, en sollicitant les enfants, pour les classer par ordre de personnes.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre page 15 et à observer l'activité. Des élèves volontaires peuvent lire les phrases dispersées en vrac autour des chaudrons de Grenadine. Leur faire repérer les différences entre ces phrases et leur faire remarquer éventuellement l'accord du participe passé avec le sujet lorsque les verbes sont construits avec l'auxiliaire *être*.

Passer ensuite l'enregistrement, les élèves doivent montrer le chaudron *être* ou *avoir* pour chaque phrase entendue. Leur demander éventuellement de dessiner un tableau de deux colonnes sur leur cahier de brouillon (une colonne *être*, une colonne *avoir*), et de les remplir avec les numéros des phrases correspondantes. Procéder à une deuxième écoute si nécessaire.

Transcription

- 1 Marion et Sébastien sont allés à la plage.
- 2 Il n'a pas écouté.
- 3 Vous êtes partis en vacances.
- 4 La dame leur a montré le chemin.
- 5 Ils ne sont pas partis.
- 6 Les enfants ont répété leurs leçons.
- 7 Nous avons mangé des frites.
- 8 Vous avez visité Marseille.
- 9 Ils n'ont pas joué à l'ordinateur.
- 10 Il est allé les chercher.

Pour la mise en commun, fractionner l'écoute phrase à phrase, et demander à plusieurs élèves de donner le verbe correspondant. Remplir éventuellement la même grille que celle des élèves au tableau.

Réponses : avoir : 2, 4, 6, 7, 8, 9 ; être : 1, 3, 5, 10.

Pour prolonger l'activité, préparer des étiquettes de phrases à reconstituer : recopier les phrases de l'activité sur une grande feuille, et découper les étiquettes de

manière à sectionner les phrases en différents groupes de mots, en veillant à séparer les auxiliaires *être* et *avoir* des participes passés, les groupes sujets et les groupes compléments. Par exemple, pour la phrase 1, réaliser les étiquettes suivantes : une étiquette *Marion et Sébastien* ; une étiquette *sont* ; une étiquette *allés* ; une étiquette *à la plage*.

Organiser dix groupes dans la classe. Chacun doit reconstituer une phrase. Mélanger les étiquettes et les placer sur une table. Inviter les groupes à venir reconstituer une phrase. Une fois leur phrase reconstituée, ils la collent sur une grande feuille et soulignent l'auxiliaire d'une couleur. Veiller à utiliser deux couleurs différentes pour souligner les verbes *être* et *avoir*. Les groupes passent chacun à leur tour pour reconstituer une phrase. Le dernier groupe reconstitue deux phrases de manière.

Afficher la grande feuille sur le panneau « Le chaudron de la classe », à côté de celle sur les adjectifs possessifs réalisée au cours de l'unité 1. Les élèves auront tout le loisir de consulter leur chaudron quand ils le voudront. Cette activité peut être réalisée pendant un travail en autonomie, de manière que les groupes qui attendent leur tour ne restent pas inactifs. Ils peuvent par exemple travailler sur le cahier d'activités page 9. Pendant que les élèves font leurs exercices, les groupes défilent pour reconstituer leurs phrases.

Cahier d'activités p. 9



Objectif : Décrire des activités passées à l'écrit.

3 Qu'est-ce que Sébastien a fait en juillet ?

Des vignettes représentent les activités de Sébastien en juillet. Dans un premier temps, il s'agit pour les élèves de retrouver les expressions à relier aux vignettes. Ensuite, les élèves écrivent, sous forme d'un petit texte rédigé au passé composé, les activités de Sébastien. Ils conjuguent ainsi les verbes proposés dans la première partie de l'exercice.

Pour la mise en commun, demander à des volontaires d'énumérer les différentes activités de Sébastien et de donner le numéro de la vignette correspondante. Demander également à un élève de venir écrire la description des activités de Sébastien au tableau. Passer

dans les rangs ou ramasser les cahiers pour une correction plus détaillée des petits textes.

Réponse : 1 il a regardé la télévision ; 2 il a visité le port ; 3 il est allé à la plage ; 4 il a joué au cerf-volant ; 5 il a fait du vélo ; 6 il a lu des bandes dessinées.

4 Et toi, qu'est-ce que tu as fait en juillet ?

Sur le modèle de l'activité précédente, les élèves écrivent ce qu'ils ont fait en juillet, sous forme d'un petit texte au passé composé. Ils peuvent s'inspirer des activités déjà citées dans l'exercice précédent.

Pour la mise en commun, inviter quelques élèves à venir lire leur texte à la classe. Passer dans les rangs ou ramasser les cahiers pour une correction plus détaillée des petits textes.

Livre élève p. 15

Tout droit et puis à gauche

Objectif : Comprendre et indiquer un chemin.

5 Écoute et trouve l'objet caché

Inviter les élèves à découvrir l'illustration et à réagir sur ce qu'ils en ont compris. Grenadine a caché quelque chose, c'est à la souris de le retrouver. Passer une première fois l'enregistrement. Les élèves se concentrent pour découvrir l'objet qu'elle a caché. Il s'agit d'un crayon rouge.

Dans un deuxième temps, proposer aux élèves une deuxième écoute et leur demander de dessiner le chemin indiqué sur leur cahier de brouillon, en représentant un pas par un tiret.

Pour la mise en commun, un élève volontaire vient dessiner au tableau son itinéraire.

Transcription

Tu avances de deux pas, tu tournes à gauche, tu avances encore de deux pas, tu tournes à droite, tu avances de trois pas, tu continues tout droit, et tu cherches sous la table.

6 À toi de parler !

Les élèves s'inspirent de l'activité précédente pour faire découvrir un objet caché à leurs camarades. Laisser le temps aux enfants de découvrir l'illustration et de comprendre la règle du jeu. Cette activité peut se dérouler en extérieur ou dans un espace dégagé en classe. Les élèves se mettent deux par deux et choisissent

chacun un objet qu'ils vont cacher dans cet espace. L'élève 1 définit un point de départ et indique à l'élève 2 le chemin à suivre pour retrouver cet objet. Lorsque l'objet a été découvert, inverser les rôles. Le groupe qui a découvert les deux objets le plus rapidement est le gagnant.

Activité complémentaire

Champ d'obstacles

Cette activité vient prolonger la précédente. Demander à un élève volontaire de se bander les yeux et à un autre élève de sortir de la classe ou de rentrer si le jeu est organisé à l'extérieur.

Organiser un grand champ d'obstacles avec tous les autres élèves de la classe, en leur demandant de se placer dans différentes positions dans un espace déterminé au préalable et éventuellement marqué à la craie. Faire en sorte que les obstacles couvrent bien tout le terrain délimité. Dessiner également un point de départ et un point d'arrivée.

Faire entrer les deux autres élèves sur le terrain. L'élève qui a les yeux bandés se laisse guider par l'autre qui lui indique un chemin pour arriver à traverser le champ d'obstacles. Chronométrer la performance et reporter le score sur une grille. Choisir ensuite deux autres élèves, et procéder de même en modifiant l'emplacement des obstacles. Comparer tous les scores. L'équipe gagnante est celle qui aura traversé le champ en un temps record !

Cahier d'activités p. 9

Objectif : Réutiliser et écrire différentes structures apprises dans l'unité.

5 La solution est dans le cahier !

Cet exercice permet aux élèves de se rappeler et d'écrire des phrases de l'unité 2 en recherchant dans le cahier les expressions déjà utilisées et qui pourraient sous-titrer trois dessins.

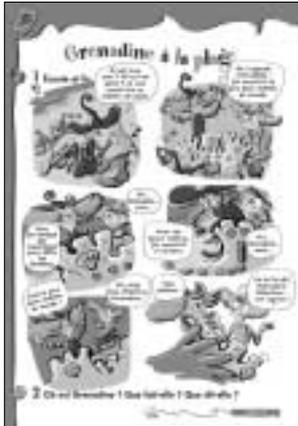
Organiser des groupes de deux et demander aux élèves de rechercher dans la deuxième unité du cahier les phrases qui correspondent aux dessins. Les groupes écrivent leurs propositions et les énoncent ensuite à la classe qui valide ou non. Lorsque les phrases correctes sont trouvées, les écrire au tableau de manière que les élèves les corrigent éventuellement sur leur cahier.

Réponses : 1 Sébastien et Marion sont allés à la plage ; 2 Ils veulent rentrer mais ils sont perdus ; 3 Ils demandent leur chemin à une dame.

Phase 3 : Au pays de Grenadine

Livre élève p. 16

Grenadine à la plage



Objectif : Réutiliser le passé composé et le lexique de la plage.

1 Écoute et lis.

Demander aux élèves de regarder la BD et de faire des suppositions sur ce qu'ils comprennent de l'histoire. Grenadine et Citronnelle sont à la plage. Grenadine, très fière, explique comment elle a construit son château. Citronnelle tente de la mettre en garde contre les vagues, mais Grenadine ne l'écoute pas, jusqu'à ce qu'une grosse vague vienne finalement détruire son château. Laisser aux élèves le temps de réagir librement sur ce qu'ils ont vu et guider éventuellement cette première approche par des questions.

Passer une première fois l'enregistrement. Les élèves lisent la BD en même temps. Les laisser commenter ce qu'ils ont entendu.

2 Où est Grenadine ? Que fait-elle ? Que dit-elle ?

Demander aux élèves de lire les questions du livre et de se concentrer sur une deuxième écoute afin de pouvoir y répondre. Les laisser ensuite répondre à l'oral.

Dans un deuxième temps, les élèves vont continuer le récit des aventures de Grenadine, qu'ils avaient commencé lors de la première unité. À l'aide des réponses aux questions effectuées à l'oral, les élèves écrivent, par groupes de deux, une phrase de récit permettant de résumer ce nouvel épisode des aventures de Grenadine :

– Grenadine est à la plage avec Citronnelle: elle a une serviette, un tube de crème, un cerf-volant, des lunettes de soleil, etc. Elle a construit un château de sable avec des cailloux et des coquillages. Mais elle ne fait pas attention aux vagues et son château est cassé.

Inviter les élèves à détailler les différentes actions exprimées au passé par Grenadine :

- Elle a construit un château de sable.
- Elle a construit un chemin avec des cailloux.
- Elle a ramassé des coquillages pour faire des fenêtres.

Demander aux élèves de terminer leurs petits résumés sur l'aspect comique de la situation :

- Grenadine n'a pas fait attention aux vagues: une vague a cassé son château.

Les élèves lisent ensuite leur petit texte à la classe. Organiser alors une concertation générale pour décider d'un texte définitif. Il peut être reporté dans le cahier « Les aventures de Grenadine » et illustré par un ou plusieurs élèves volontaires, le texte illustré constituera le deuxième épisode : Grenadine à la plage.

Dans un troisième temps, proposer une autre écoute et demander aux élèves de se concentrer sur les paroles de Grenadine. Leur demander de repérer les phrases clés :

- Je vais construire, j'ai construit, j'ai ramassé.

Veiller à ce que la réponse donnée par les élèves soit prononcée avec l'intonation de Grenadine. Procéder de même avec les paroles de Citronnelle :

- Oui mais... Fais attention aux vagues!

Pour la dernière écoute, diviser la classe en deux : un groupe des Grenadines et un groupe des Citronnelles. Les deux groupes disent en même temps que Grenadine et Citronnelle les phrases clés du dialogue repérées précédemment.

🌀 Jeu de rôles

Rejouer la scène en prenant les rôles de Grenadine et de Citronnelle. Utiliser le texte simplifié de Grenadine et Citronnelle. Les enfants se mettent par groupes de deux et interprètent chacun un rôle. Inverser ensuite les rôles. Inviter les enfants à se produire en public, devant la classe.

Cahier d'activités p. 10



Objectif : Réutiliser et écrire le lexique des accessoires de la plage.

Où est la plage ?

Cette activité se déroule en deux temps. Les élèves observent le parcours et doivent trouver le chemin qui mène Grenadine à la plage. Ils dessinent le chemin sur leur cahier. Dans un deuxième temps, ils repèrent tous les objets rencontrés par Grenadine sur sa route et complètent le petit texte.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire d'énumérer, dans l'ordre, les différents objets rencontrés par Grenadine sur le chemin de la plage. Les écrire au tableau.

Réponse : Sur le chemin de la plage, Grenadine a mis dans son sac un seau, une pelle, une serviette de bain, un maillot de bain, une planche à voile, un ballon.

Pour prolonger l'activité et pour réviser le lexique des objets, procéder de même avec les deux autres chemins à suivre. Les élèves tracent le bon chemin que Grenadine emprunte pour aller à l'école et pour aller à l'aéroport. Procéder de même que précédemment pour la mise en commun.

Réponses : Sur le chemin de l'école, Grenadine a mis dans son cartable un cahier, une trousse, des crayons, un livre, une règle.

Sur le chemin de l'aéroport, Grenadine a mis dans sa valise un pull, un sac, un chapeau, un avion, des oiseaux.

Livre élève p. 17

La carte d'invitation



Objectifs :

- Fabriquer une carte d'invitation.
- Comprendre des consignes de bricolage.
- Inviter quelqu'un par écrit.

Fabriquer une carte fleur.

Cette activité permet aux élèves de se familiariser avec différents textes d'invitation type et leur propose de réaliser leur propre invitation.

Avant de commencer le bricolage, demander aux élèves d'observer la page 17 de leur livre. Leur laisser deviner ce qu'ils vont fabriquer et lire avec eux les différents textes d'invitation qui leur sont proposés. Demander à un ou plusieurs élèves volontaires de lire ces messages à voix haute. Répondre éventuellement aux questions des élèves sur leur signification. Chacun choisit le message qu'il souhaite écrire sur sa carte d'invitation.

Pour fabriquer la carte fleur, proposer aux élèves un modèle de fleur à douze pétales, tel que celui présenté sur le livre de l'élève. Si possible, en préparer des copies et les distribuer aux élèves pour gagner du temps. Chaque élève recopie ou décalque la fleur sur une feuille de papier cartonné et découpe sa fleur suivant le contour et entre les pétales. Il écrit ensuite un message sur sa carte. Il peut écrire un mot par pétale ou plus, choisir de marquer la date dans le cœur de la fleur, de manière à disposer d'assez de place pour écrire d'abord son message complet. Conseiller chaque élève, selon le cas, et lui demander d'écrire le message au crayon de manière à rectifier les erreurs et à éviter les problèmes de place.

Une fois le texte disposé au crayon sur la carte, les élèves peuvent le recopier en couleur et colorier ou décorer par la même occasion le dos de la fleur. Ils écrivent également leurs coordonnées sur le cœur de la fleur, côté décoré. Pour finir, les élèves plient les pétales de manière à cacher le message d'invitation.

Activité complémentaire

Réponds à l'invitation !

Pour prolonger l'activité, distribuer aux élèves une enveloppe dans laquelle ils glissent leur carte et qu'ils ferment. Ils écrivent également sur l'enveloppe le nom d'un de leur camarade qu'ils voudraient inviter pour leur fête d'anniversaire. Chaque élève se voit alors attribuer une invitation. Veiller à ce que tout le monde soit invité ; par exemple, chaque élève invite son voisin de droite.

Tous les élèves doivent alors remercier leur camarade pour l'invitation, par téléphone. Jouer les scènes ainsi : un élève commence et s'adresse à son voisin de gauche (qui lui a envoyé la carte) comme s'il lui téléphonait. Il le remercie de son invitation et lui donne sa réponse. Lorsqu'une conversation est finie, passer à l'élève suivant et procéder de la même manière.

Contexte

À Marseille et à Tunis. Leila et Kim téléphonent à Sébastien et Marion. Ils parlent du temps qu'il fait, des prochaines vacances organisées par monsieur Valette et des enfants à qui ils vont écrire. Soudain la communication est interrompue à cause de l'orage.

Objectifs**Objectifs communicatifs**

- Avoir une conversation téléphonique.
- Inviter quelqu'un par écrit/répondre à une invitation.
- Parler du temps qu'il fait.

Objectifs fonctionnels

- Le futur simple.
- Les pronoms toniques : *moi, toi, lui, nous, vous, eux*.

Objectifs culturels

- Le climat et les saisons en France.
- Un intérieur tunisien.

Mots nouveaux

- La météo : *il fait beau, chaud, froid, mauvais, il y a du vent, du soleil, de l'orage, des nuages, il neige, il pleut, il fait 20 °, la pluie, le beau temps*.

- Les saisons : *printemps, été, automne, hiver*.
- *Les bois, une biche, un faon*.
- *Un parapluie, une catastrophe, c'est prêt*.
- *Organiser, téléphoner*.

Matériel à préparer

- Des copies de la carte de France vierge au format A4 à distribuer aux élèves.
- Des crayons de couleur, peintures ou feutres.
- Des photos de paysages de France à différentes saisons.
- Les étiquettes-mots des saisons : *printemps, été, automne, hiver*.
- Les figurines et les étiquettes-mots des climats : *il fait beau, il y a du vent, de l'orage, il neige, il pleut*.
- Les figurines du climat au format réduit.
- Un calendrier simplifié avec les mois de l'année.
- Du papier et des ciseaux.
- Des cartes postales vierges et du ruban adhésif transparent.
- Un carton.
- Des dés et des pions.

Phase 1 : Le voyage des enfants

Avant de commencer

Objectif : *Faire le tour de France des saisons.*

Cette introduction continue la présentation culturelle de la France mais cette fois elle se propose d'en découvrir le climat et les saisons. Pour cela, faire une recherche de photos de paysages de la France à différentes saisons. Faire en sorte que ces photos soient suffisamment représentatives de la saison évoquée. Ces photos peuvent être issues de différentes régions de France et représenter des caractéristiques naturelles ou culturelles.

Avant de travailler avec les photos, afficher au tableau les étiquettes-mots des quatre saisons : *printemps, été, automne, hiver*. Faire le point avec les enfants sur ce qu'elles signifient et les changements qu'elles impliquent d'abord dans leur pays, puis en France. Les définir rapidement.

Présenter ensuite les différentes photos aux enfants et

leur demander de les classer en quatre groupes, selon qu'elles représentent le printemps, l'été, l'automne ou l'hiver. Discuter alors avec eux, en langue maternelle, des caractéristiques de chaque saison en France : naturelles (arbres en fleurs, sans feuilles, champignons, fleurs, fruits, jours plus longs ou plus courts, le climat...) et culturelles (grandes vacances, Noël, rentrée des classes...). Comparer avec le pays d'origine des élèves et les orienter, si besoin est, pour débattre de cette question sur la France. Faire éventuellement le point sur les saisons en France en expliquant qu'il fait froid en hiver, chaud en été, humide au printemps et à l'automne et que la nature évolue selon ces différents climats. S'aider éventuellement des figurines du climat et les associer aux étiquettes-mots des saisons déjà affichées au tableau. Introduire les expressions en français qui désignent les différentes caractéristiques du climat de manière à préparer la compréhension du dialogue du livre pour l'activité suivante :

- - *Il fait beau, il fait chaud, il fait froid, etc.*

Diviser la classe en quatre groupes et distribuer à chacun une carte de France vierge préparée au préalable. Chaque groupe choisit une saison. Faire en sorte que les quatre saisons soient représentées. Les enfants viennent choisir parmi les photos classées précédemment, les plus représentatives de leur saison.

Les élèves collent les photos sur leur carte de France et décorent comme ils le désirent le reste de la carte avec d'autres caractéristiques de leur saison qui ne sont pas présentes sur leurs photos, et dont ils ont discuté auparavant. Lorsque leur affiche est terminée, ils inscrivent au bas de la feuille le nom de la saison : *printemps*, *été*, *automne* ou *hiver*.

Afficher les cartes dans la classe.

La recherche des photos des saisons peut éventuellement se faire en bibliothèque ou sur internet, et d'un travail sur la géographie physique, sur les climats, etc.

Site internet à consulter : <http://www.meteo.fr>

Livre élève pp. 18-19

Allô, bonjour c'est Leila !



Objectifs :

- Comprendre une conversation téléphonique.
- Découvrir le futur simple.
- Se familiariser avec le vocabulaire de la météo.

1 Regarde et écoute.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre et à découvrir la double page. Leur demander de se remémorer les noms des personnages qu'ils n'ont pas revus depuis le niveau 1 de *Grenadine*. Il s'agit de Kim et de Leila, qui sont à Tunis, dans la famille de Leila.

Laisser les enfants réagir sur ce qu'ils voient sur l'illustration : les deux appartements de Marseille et de Tunis et leurs différences. Attirer l'attention des élèves sur le temps qu'il fait dans chacune des deux villes. Demander aux élèves de se remémorer les expressions françaises qui décrivent le climat vues lors de l'activité précédente :

- À *Tunis*, *il fait beau*.
- À *Marseille*, *il y a un orage*.

Inviter dans un deuxième temps les élèves à faire des suppositions sur la situation et sur la conversation des enfants :

- *Qu'est-ce qu'ils font ?*
- *De quoi ils parlent ?*

Les inciter à répondre en français ou à reformuler leurs réponses faites en langue maternelle :

- *Leila téléphone à Sébastien.*
- *Ils parlent des vacances, de monsieur Valette, de Marseille et de Tunis, du climat...*

Passer ensuite une première fois l'enregistrement. Les élèves se concentrent. Après l'écoute, les laisser réagir librement sur ce qu'ils ont entendu. Leur demander de repérer les mots ou expressions qu'ils ont compris.

Guider ensuite le débat sur les expressions utilisées pour téléphoner ou répondre au téléphone :

- *Allô ?*
- *Bonjour, c'est Leila ! Je suis... J'appelle de...*
- *Salut, ça va ?*

Faire réécouter la première partie du dialogue jusqu'à « Salut Kim ! » pour valider les réponses et éventuellement les compléter.

Afficher ensuite les figurines du climat et faire le point avec les élèves sur les expressions auxquelles elles correspondent. Passer la suite de l'enregistrement de « On s'amuse beaucoup » à « il fera beau » en demandant aux élèves de se concentrer sur le temps qu'il fait :

- *Quel temps il fait à Marseille ? À Tunis ?*
- *À Tunis, il fait chaud, il fait beau.*
- *À Marseille, il pleut, il y a un orage.*

Demander à un élève volontaire de venir montrer les figurines correspondantes au tableau.

Passer enfin la dernière partie du dialogue de « Tu as eu la lettre... » jusqu'à la fin. Les élèves se concentrent sur le sujet de la conversation :

- *De quoi ils parlent ?*
- *Monsieur Valette a écrit une lettre.*
- *Les enfants vont partir en vacances en France avec monsieur Valette.*

Transcription

LE NARRATEUR. *Leila et Kim téléphonent à Sébastien et Marion.*

Sonnerie du téléphone.

LA MÈRE. Allô ?

LEILA. Allô, bonjour, c'est Leila ! Je suis une amie de Sébastien et Marion. J'appelle de Tunis !

LA MÈRE. Bonjour Leila ! Sébastien et Marion m'ont beaucoup parlé de toi ! Tu veux parler à Sébastien ?

LEILA. Oui, s'il vous plaît.

LA MÈRE. Sébastien ! C'est Leila au téléphone !

SÉBASTIEN. Allô ? Salut Leila, ça va ?

LEILA. Oui, très bien ! Je suis à Tunis avec Kim...

KIM. Salut Sébastien !
 SÉBASTIEN. Salut Kim !
 LEILA. On s’amuse beaucoup, mais il fait très chaud !
 SÉBASTIEN. Ici aussi : hier, il a fait très chaud. Nous sommes allés à la plage. Aujourd’hui, il pleut. Il y a un orage terrible ! Antoine dit que demain, il fera beau.
 LEILA. Tu as eu la lettre de monsieur Valette ?
 SÉBASTIEN. Oui. C’est chouette ! Il organise encore des vacances en France pour nous... Moi, j’irai, et mon cousin Antoine viendra aussi !
 LEILA. Moi aussi, j’irai : mes parents sont d’accord...
 SÉBASTIEN. C’est super !
 LEILA. Thomas sera là aussi ?
 SÉBASTIEN. Je ne sais pas. Je vais lui écrire.
 LEILA. Moi, je vais écrire à... (*Coup de tonnerre.*)
 SÉBASTIEN. À qui ? À qui ? Allô Leila ? Allô ? Zut, ça a coupé !

2 Écoute et montre les bons dessins.

Cette activité permet de vérifier la compréhension globale du dialogue amorcée avec les écoutes précédentes. Six dessins montrent les différentes étapes de l’action. Les enfants doivent choisir, parmi les six, les trois dessins qui sont corrects.

Passer l’enregistrement. Les élèves montrent les bons dessins et recopient les numéros correspondants sur leur cahier de brouillon

Pour la mise en commun, demander à des élèves volontaires de donner le numéro des dessins corrects, les inciter à justifier leurs réponses en français.

Réponses : 2 *Kim est à côté de Leila. Elle dit bonjour à Sébastien ; 4 C’est la mère d’Antoine qui répond au téléphone ; 6 Sébastien est surpris car la communication est coupée.*

3 Lis et dis « c’est vrai ! » ou « c’est faux ! ».

Cette dernière activité permet de détailler la compréhension du dialogue par la reconnaissance de l’écrit. Six phrases sont proposées aux élèves. Ils doivent déterminer si ces affirmations sont vraies ou fausses.

Demander aux élèves de lire à voix basse les affirmations. Ils écrivent, sur leur cahier de brouillon, le numéro de chaque affirmation et un V ou un F pour vrai ou faux.

Pour la mise en commun, procéder à une écoute fractionnée du dialogue pour valider chaque réponse. Demander à plusieurs élèves de relire chaque affirmation, de dire « c’est vrai » ou « c’est faux » et de justifier leurs réponses.

Réponses : 1 faux (*Leila a téléphoné à Sébastien.*) ; 2 vrai (*Aujourd’hui, il pleut. Il y a un orage terrible !*) ; 3 vrai (*Tu as eu la lettre de M. Valette ?*) ; 4 vrai (*Il organise encore des vacances en France pour nous...*) ;

5 faux (*Antoine viendra en vacances avec les autres et M. Valette*) ; 6 vrai (*Je vais lui écrire.*).

Jeu de rôles

Au téléphone

Préparer des mini-figurines du climat et des étiquettes-mots des trois personnages : *la mère d’Antoine, Sébastien et Leila*. Constituer dans la classe des groupes de trois. Distribuer un lot de trois personnages par groupe, et demander à ceux-ci de se munir également d’un jeu de quatre mini-figurines du climat (limité à *il fait beau, chaud, il pleut, il y a un orage*). Chaque élève pioche parmi les trois personnages un rôle et les deux élèves qui ont pioché *Leila et Sébastien* piochent également une mini-figurine du climat. Ils peuvent alors commencer leur conversation téléphonique sur le modèle de celle du dialogue du livre mais en faisant varier le temps qu’il fait en fonction des figurines piochées. Laisser les élèves organiser leur conversation. Ils peuvent limiter la conversation à l’essentiel et ne parler que du temps qu’il fait, selon la trame suivante : présentations et salutations, la mère d’Antoine passe le téléphone à Sébastien, salutations Sébastien/Leila, conversation sur le temps qu’il fait, le téléphone est coupé.

Lorsqu’un groupe a terminé, les membres remettent les mini-figurines dans la pioche et en tirent d’autres. Ils jouent une autre conversation avec la nouvelle distribution et les nouvelles données climatiques. Passer dans les groupes pour vérifier le bon déroulement de l’activité. Lorsque plusieurs tours ont été effectués dans chaque groupe, leur demander de choisir l’une des formules sur laquelle ils se sont entraînés et la leur faire jouer devant la classe.

Variante

Les élèves peuvent jouer la même scène en gardant leur propre rôle et en déterminant qui téléphone, qui décroche (l’élève qui décroche joue le rôle d’un de ses propres parents), qui parle ensuite. Procéder de même que précédemment pour choisir le temps qu’il fait, en piochant dans les mini-figurines du climat et décider de l’endroit où se trouvent les deux amis (Paris, Marseille, Mexico, etc.). Garder la même trame de conversation.

Cahier d’activités p. 11



Objectifs :

- Réutiliser et écrire des phrases du dialogue.
- Lire et réécrire l’histoire.
- Écrire une présentation téléphonique.

1 Qui a dit quoi ?

Cet exercice prolonge l'activité de compréhension du livre. Il permet aux élèves de faire le point sur ce qu'ils ont compris et de restituer les différents éléments de l'histoire par écrit. Les élèves lisent les phrases proposées et les relient aux personnages qui les ont dites. Ils recopient, dans un deuxième temps, les phrases dans les bulles correspondantes.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves volontaires de lire une phrase et de nommer le personnage qui l'a dite.

Réponses : 1b ; 2a ; 3c ; 4e ; 5d ; 6f.

2 Raconte l'histoire.

Cinq dessins représentant les différentes étapes du dialogue sont à associer à cinq phrases. Les élèves relient

d'abord les étiquettes-phrases aux dessins et recopient ensuite les phrases en dessous.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves de lire à voix haute une phrase et de l'associer à la lettre du dessin correspondant.

Réponses : a5 ; b2 ; c4 ; d3 ; e1.

3 Et toi ?

Cet exercice permet à l'élève de se présenter au téléphone sur le modèle de ce qu'a dit Leila. Les élèves doivent compléter la bulle et se présenter. Ils peuvent ensuite se dessiner dans le cadre.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves de lire leur présentation à la classe et proposer un corrigé type au tableau.

Phase 2 : Le chaudron de Grenadine

Livre élève p. 20

Après la pluie, le beau temps



Objectifs :

- Comprendre et réutiliser le vocabulaire de la météo.
- Faire des prévisions météo.
- Se familiariser avec le futur simple.

1 Écoute et regarde.

Les élèves ont déjà découvert, au cours de l'activité précédente, quelques expressions indiquant le temps qu'il fait. Cette activité va permettre de compléter le lexique déjà utilisé et de faire des prévisions météo.

Dans un premier temps, inviter les élèves à observer les différentes illustrations de leur livre page 20, et à formuler les états du ciel représentés par les vignettes.

Ils connaissent déjà : *il fait beau, il fait chaud, il pleut, il y a de l'orage.* Leur faire deviner les autres expressions à l'aide des figurines et des étiquettes-mots.

Passer une première fois l'enregistrement, les élèves regardent la page 20 et écoutent Grenadine qui joue à la présentatrice météo. Les sonder ensuite sur ce qu'ils ont compris :

- *Que dit Grenadine ?*
- *Elle présente la météo des vacances.* (Réponse attendue.)

Procéder à une deuxième écoute et demander aux élèves de classer, sur leur cahier de brouillon, les numéros des dessins dans leur ordre d'apparition dans la présentation de Grenadine.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir classer les figurines au tableau.

Réponses : *il fait beau, il fait chaud, il y a de l'orage, il pleut, il y a du vent, il y a du soleil, il neige, il y a des nuages.*

Transcription

Voici la météo de vos vacances. En juillet, il fera beau. Au début du mois d'août, il fera chaud. Mais attention, après le 15 août, il y aura des orages. Il pleuvra et il y aura du vent. En septembre, il y aura du soleil et, quand les enfants rentreront à l'école, il neigera... Non, ce n'est pas vrai ! Il y aura seulement des nuages.

2 Écoute et associe.

Pour la troisième écoute de l'enregistrement, demander aux élèves d'associer le temps annoncé par Grenadine au mois du calendrier correspondant. Pour cela, leur

demander de dessiner, sur leur cahier de brouillon, une grille de trois colonnes correspondant chacune à un mois, juillet, août ou septembre, et de placer les numéros correspondant aux états du ciel dans chaque colonne.

Pour la mise en commun, demander à différents élèves d'annoncer le temps pour les mois de juillet, août et septembre :

- **En juillet, il fera beau.**
- **En août, il fera chaud et il y aura des orages, etc.**

Veiller à ce que le futur soit employé correctement, reformuler au besoin les réponses des élèves si le verbe n'est pas employé au futur. Écrire les réponses au tableau.

Réponses : juillet : *il fera beau (8)* ; août : *il fera chaud (2), il y aura des orages (7), il pleuvra (6), il y aura du vent (3)* ; septembre : *il y aura du soleil (1), il y aura des nuages (4)*. (Attention, *il neigera* est une réponse fausse !)

Activités complémentaires

Monsieur Météo

Distribuer à chaque élève un calendrier (simplifié, avec les mois seulement), sur lequel on peut écrire des informations. Diviser la classe en quatre groupes pour les quatre saisons. Chaque groupe s'attribue une saison et choisit pour chaque mois de cette saison le temps qu'il fera. Veiller à ce que la répartition des mois soit claire entre les différentes saisons. Printemps : avril, mai, juin ; été : juillet, août, septembre ; automne : octobre, novembre, décembre ; hiver : janvier, février, mars et insister sur la cohérence entre le mois et le temps choisi.

Chaque groupe complète ensuite son calendrier en dessinant, à côté des mois correspondants, un petit pictogramme indiquant le temps (un petit nuage, un petit soleil, une température, etc.). Une fois que chaque groupe a complété son calendrier, il délègue un présentateur qui vient annoncer la météo de sa saison à la classe. Les inciter à utiliser le futur, comme dans la présentation de Grenadine.

Pendant les interventions, tous les groupes complètent sur leur calendrier le temps annoncé pour chaque mois en dessinant de petits symboles à côté des mois concernés. Il est possible de répartir la présentation de la météo entre plusieurs élèves d'un même groupe de manière qu'un élève présente le temps pour un mois. Si la classe est trop nombreuse, constituer deux fois quatre saisons, et faire deux fois le jeu.

Lorsque tous les groupes se sont produits, mettre en commun en recopiant le calendrier et les petits symboles au tableau. Les élèves vérifient leurs réponses.

1, 2, 3, soleil !

Il s'agit de réutiliser le vocabulaire de façon spontanée. Libérer un espace dans la classe. Un élève se place face à un mur et commence à compter jusqu'à trois, puis annonce un état du ciel au choix :

- **1, 2, 3, soleil !**
- **1, 2, 3, pluie, vent, neige, froid, chaud, orage !**

Il se retourne rapidement et brusquement après avoir parlé. Les autres élèves, qui ont tenté de s'avancer en direction du mur pendant ce temps, s'immobilisent en mimant l'attitude à adopter pour le temps annoncé : faire mine de tenir un parapluie pour la pluie, se serrer les bras contre le corps pour le froid, se protéger la tête ou se boucher les oreilles pour l'orage, s'éventer pour la chaleur, etc. Déterminer au préalable avec les enfants les postures à prendre pour chaque état du ciel. Si un élève n'est pas dans la bonne posture, l'élève qui annonce le temps le renvoie au point de départ. Recommencer le jeu en changeant de temps chaque fois, jusqu'à ce qu'un élève arrive au mur le premier. Il prend alors la place de l'autre et continue de la même façon. Tous les élèves retournent au point de départ.

Cahier d'activités p. 12



Objectifs :

- Lire et comprendre un bulletin météo.
- Écrire la météo de son pays.

1 Quel temps fait-il en France ?

Les élèves lisent le bulletin météo décrivant le climat de la France selon les différentes saisons. Ils doivent relier, sur leur cahier, les vignettes des climats aux illustrations correspondantes.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves volontaires de citer une vignette climat et le numéro de l'illustration correspondante.

Réponses : 1 il fait beau ; 2 il fait mauvais ; 3 il fait chaud ; 4 il fait froid ; 5 il y a du vent ; 6 il y a des nuages ; 7 il neige ; 8 il pleut ; 9 il y a de l'orage ; 10 il fait 20 °C.

2 Et toi, quel temps fait-il dans ton pays ?

Cet exercice vient prolonger le précédent. Sur le modèle du texte présentant la météo en France, les élèves présentent la météo de leur pays selon les saisons. Ils dessinent ensuite la carte météo de leur pays dans le cadre proposé et la remplissent avec des vignettes météo sur le modèle de celles proposées dans l'exercice précédent. Il est possible, également, de pratiquer cette activité de manière collective ou en groupes : dessiner plusieurs cartes du pays, ou de différents pays (une par saison) et les compléter par des vignettes météo. Afficher les cartes dans la classe, à côté des cartes de France illustrées de photos fabriquées en début d'unité.

Pour la mise en commun, inviter les élèves à lire leur présentation météo à la classe. Pour une correction plus détaillée, ramasser les cahiers ou passer dans les rangs pour vérifier l'orthographe, la construction des phrases et la bonne utilisation du lexique.

Livre élève p. 20

La ronde des bois

Objectif : *Se familiariser avec les pronoms toniques.*

3 Écoute et chante.

Cette ronde permet de découvrir les pronoms toniques *moi, toi, lui, nous, vous, eux* et de les repérer dans différents emplois : derrière une préposition, avec les verbes pronominaux à l'impératif, etc.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre et à découvrir la nouvelle ronde. Passer l'enregistrement. Les élèves se concentrent et écoutent la ronde livre ouvert. Les laisser réagir librement sur ce qu'ils ont entendu et leur demander de résumer ce qu'ils ont compris.

Préparer ensuite les étiquettes suivantes : *promenons-nous, promenez-vous, avec moi, derrière moi, pour toi, avec eux, c'est lui*. S'assurer de la compréhension de ces expressions et distribuer ensuite à chaque élève une copie réduite de ces étiquettes. Inviter les élèves à fermer leur livre et à écouter la ronde une deuxième fois. Leur demander de choisir et de montrer, à chaque pronom personnel tonique entendu, l'étiquette correspondante.

Organiser ensuite une ronde dans la classe. Les élèves forment un cercle et se préparent à mimer les expressions des étiquettes quand elles apparaissent dans la chanson. Par exemple, faire la ronde en sautillant pour la phrase du refrain : « promenons-nous dans les bois, promenez-vous avec moi ! » Pour les autres expressions, convenir avec la classe de mimes comme pour créer une sorte de chorégraphie. Par exemple : faire le geste d'amener vers soi en agitant les mains, doigts vers le haut pour « avec moi », agiter le pouce au-dessus de l'épaule et d'avant en arrière pour « derrière moi », tendre les bras devant soi, paumes des mains ouvertes et vers le haut pour « pour toi », etc. Réécouter plusieurs fois la ronde en invitant les enfants à chanter tout en mimant.

Transcription

Promenons-nous dans les bois,
promenez-vous avec moi !
Restez bien derrière moi, surtout Kim et Thomas.
Et soyez silencieux, ouvrez bien grand vos yeux.
Regardez, là devant, une fleur dans un champ.
La voici, belle Leila, cette fleur est pour toi !

Promenons-nous dans les bois,
promenez-vous avec moi !

Regardez, là devant, une biche et son faon.
Restez bien avec eux mais soyez silencieux !
Vous allez réveiller le méchant sorcier...
C'est lui qui chantera :
« Promenons-nous dans les bois,
promenez-vous avec moi !
Promenons-nous dans les bois,
promenez-vous avec moi ! »

Activité complémentaire

Jeu de piste

Cette activité peut se dérouler en extérieur ou dans un espace dégagé de la classe. Séparer la classe en deux groupes. Chaque groupe doit cacher un objet de son choix dans l'espace de jeu (en veillant à ce que l'autre groupe ne le voie pas) et détermine un point de départ et un parcours où cacher de petits papiers qui indiquent le chemin ou les épreuves qui permettent d'arriver jusqu'à l'objet caché.

Pour cela, proposer aux élèves une liste de messages à cacher tout au long de leur parcours. Voici quelques propositions de messages :

- *Regarde derrière toi et cherche un autre message.*
- *Ce cadeau est pour vous !*
- *Il y a quelque chose sous moi.*
- *Le cahier : c'est lui qui cache un message !*
- *Regarde à côté de moi, il y a un message !*
- *Promenez-vous près d'ici, et cherchez...*

Il est possible de créer d'autres messages avec les enfants. Demander aux deux groupes de recopier leurs messages sur du papier de couleur différente. Délimiter un espace de parcours distinct pour qu'il n'y ait pas de confusion entre les deux quêtes. Dans un premier temps, les groupes décident de leur parcours, et des endroits où cacher leurs messages, dans l'ordre qu'ils veulent. Ils peuvent les numéroter pour ne pas en oublier et pour s'en remémorer l'ordre. Les conseiller au besoin sur l'emplacement de leur message et veiller à la cohérence des parcours.

Une fois les deux parcours organisés, donner le signal de départ. Les élèves ont en main un premier message qui les guide vers les autres et cherchent à retrouver l'objet caché. Le premier groupe qui a découvert tous les messages et l'objet caché a gagné.

Si les élèves sont trop nombreux, et l'espace de jeu restreint, les groupes peuvent effectuer leur quête chacun à leur tour. Les chronométrer pour déterminer le vainqueur.

Cahier d'activités p. 12

Objectifs : *Reconnaître et comprendre les pronoms toniques.*

3 La ronde des bois

Cet exercice reprend les phrases de la ronde construites avec des pronoms toniques. Les élèves doivent relier les

pronoms toniques en gras et les personnages de la ronde à qui ils correspondent.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de lire les associations qu'il a trouvées, et les écrire au tableau.

Réponses : 1a ; 2e ; 3c ; 4b ; 5d.

Livre élève p. 21

C'est pour aujourd'hui ou pour demain ?



Objectifs :

- Différencier l'expression du futur de celle du présent.
- Se familiariser avec le futur simple.

4 Écoute et montre le bon chaudron.

Cette activité permet de différencier l'expression du futur de celle du présent. Les élèves connaissent déjà la forme du futur proche, ils découvrent maintenant le futur simple. Ils ont également découvert, au cours des activités précédentes, le lexique employé, et se sont familiarisés avec les verbes *faire* et *avoir* au futur.

Laisser les enfants observer le dessin et leur demander de lire silencieusement les phrases qui entourent Grenadine. Leur expliquer qu'ils doivent placer les différentes phrases dans les chaudrons A et B de Grenadine, selon que les actions ont lieu aujourd'hui ou demain. Le chaudron A regroupe les phrases au futur, et le chaudron B les phrases au présent.

Dessiner au tableau deux grands chaudrons semblables à ceux du livre légendés par *aujourd'hui* et *demain* et demander aux élèves d'en faire autant sur leur cahier de brouillon.

Procéder à une écoute fractionnée, phrase par phrase. Les élèves lisent en même temps les étiquettes et montrent le chaudron A ou B. Lors de la deuxième écoute, ils écrivent les numéros des phrases dans le chaudron qui correspond, sur leur cahier de brouillon.

Pour la mise en commun, demander à un ou plusieurs volontaires de venir remplir les chaudrons au tableau.

Réponses : A : 1, 2, 3, 7, 8, 10 ; B : 4, 5, 6, 9.

Pour fixer cette nouvelle structure, prolonger l'activité en préparant des étiquettes vierges (format A5) et les distribuer aux enfants divisés en dix groupes. Répartir les phrases de l'activité entre les différents groupes, une pour chacun. Demander à chaque groupe d'écrire la phrase, sans l'indication temporelle *aujourd'hui* ou *demain*, en grand, sur son étiquette. Préparer pendant cette activité, six étiquettes *demain* écrites en vert, et quatre étiquettes *aujourd'hui* écrites en bleu.

Demander ensuite aux élèves de fermer leur livre. Effacer les chaudrons du tableau. Chaque groupe vient dire sa phrase devant la classe qui doit dire *aujourd'hui*, ou *demain* selon que la phrase énoncée est au présent ou au futur. Lorsque la réponse est correcte, le groupe repart avec une étiquette *aujourd'hui* ou *demain* selon les cas, et un autre groupe vient dire sa phrase. Procéder de même avec tous les groupes et toutes les phrases.

Lorsque tous les groupes sont passés, ils collent sur une grande feuille toutes les étiquettes-phrases accompagnées de leur *aujourd'hui* ou *demain*, et soulignent les verbes au futur et au présent de deux couleurs différentes. Afficher la grande feuille pour compléter « Le chaudron de la classe ».

Transcription

- 1 Demain, il pleuvra.
- 2 Sébastien téléphonera à Leila.
- 3 Nous n'irons pas à la plage.
- 4 Aujourd'hui, il y a un orage terrible.
- 5 Aujourd'hui, il pleut.
- 6 M. Valette organise des vacances en France.
- 7 Est-ce que tu vas écrire à Thomas ?
- 8 J'écrirai demain à Thomas.
- 9 Leila téléphone à Sébastien.
- 10 En France, nous verrons beaucoup de choses.

Livre élève p. 21

Leila écrit à Hugo

Objectifs :

- Écrire une lettre.
- Inviter à l'écrit.
- Répondre à une invitation.

5 Lis et mets dans l'ordre.

Demander aux élèves d'ouvrir leur livre page 21 et de découvrir la lettre que Leila a écrite à Hugo. Les laisser réagir librement sur ce qu'ils ont compris. Demander ensuite à un élève volontaire de lire le texte à voix haute. En vérifier la compréhension avec des questions :

- Qui a écrit la lettre ?
- À qui Leila a écrit ?
- Qu'est-ce qu'elle propose à Hugo ?

Faire repérer les différents éléments constitutifs de la lettre :

- introduction avec cher/chère/chers ;
- invitation ;
- formule de politesse et salutations ;
- signature.

Inviter dans un deuxième temps les élèves à observer les bandes de papier situées à côté de la lettre de Leila et leur laisser deviner de quoi il s'agit :

■ - *C'est la réponse de Hugo.*

Les phrases de la lettre de Hugo sont mélangées. Les élèves doivent reconstituer la lettre. Laisser aux enfants le temps de découper les différentes phrases et leur demander de recopier les numéros, dans le bon ordre, sur leur cahier de brouillon. Ils peuvent éventuellement travailler deux par deux.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir classer les numéros des phrases dans l'ordre. Inciter les enfants à recopier la lettre en entier dans le bon ordre en veillant à la disposition des phrases. Proposer le modèle de lettre reconstituée au tableau.

Réponses : 2, 4, 1, 3.

6 À toi d'écrire une lettre pour inviter quelqu'un !

La lettre puzzle

Cette activité permet de communiquer à l'écrit. La veille, prévoir d'apporter des cartes postales vierges, ou demander aux enfants de s'en charger, à raison d'une carte postale par élève. Les élèves vont s'inviter pour les vacances. Ils vont s'envoyer des cartes postales amusantes : des puzzles à reconstituer, et se répondront ensuite sur le même mode sur une deuxième carte postale.

Avant de commencer à écrire les cartes, demander à tous les élèves de dessiner au crayon et à la règle, sur le côté du texte de leur carte, une grille de douze cases : quatre cases sur trois. Leur donner les dimensions pour chaque case, calculées au préalable. Ils conservent leur carte ainsi et des groupes de deux se constituent. Ils décident des personnes à qui ils vont envoyer leur carte. Pour cela, décider que chaque groupe écrit à son voisin de droite, ou de gauche, ou de devant, ou de derrière. Donner la même consigne à tous de manière que tous les groupes reçoivent ensuite leur lettre.

Demander aux groupes de composer leur lettre au brouillon. Ils peuvent s'inspirer de celle de Leila, dans le livre. Passer dans les groupes et assurer la correction des textes avant de demander aux élèves de recopier leur invitation sur l'une de leurs cartes postales (ils en ont normalement deux par groupe). Ils recopient leur texte en veillant à placer les groupes de mots dans les cases de la grille de façon que, une fois découpées, les cases ne coupent pas les mots. Ils découpent alors la grille en douze carrés, douze morceaux de puzzle.

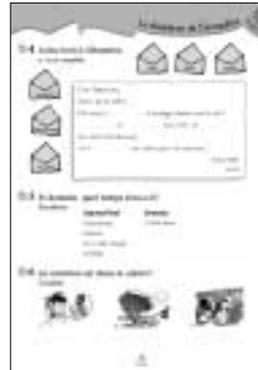
Distribuer une enveloppe à chaque groupe, qui place les pièces mélangées de la lettre puzzle dedans, écrit les noms des destinataires et cache l'enveloppe.

Lorsque tous les groupes ont scellé leur enveloppe, ils peuvent l'envoyer aux destinataires, qui l'ouvrent et

reconstituent les cartes avec du ruban adhésif transparent. Pour la reconstitution de leur invitation, les élèves peuvent s'aider de l'image de la carte. Ils lisent la carte et y répondent en fonction de l'invitation. Procéder de la même façon pour le découpage, l'écriture, l'envoi et la reconstitution des réponses.

Lorsque toutes les cartes sont reconstituées, les afficher dans la classe.

Cahier d'activités p. 13



Objectifs :

- Compléter avec des verbes au futur.
- Comprendre une lettre.
- Réutiliser et écrire différentes structures apprises dans l'unité.

4 Leila écrit à Sébastien.

Dans cet exercice, les élèves doivent compléter la lettre de Leila avec des mots ou groupes de mots (verbes au futur, futur proche, expressions de la météo). De petites enveloppes présentent ces mots ou groupes de mots. Les élèves lisent d'abord la lettre à trous et recopient ensuite, dans les trous, les mots ou groupes de mots manquants.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de lire à voix haute la lettre complétée. Écrire éventuellement au tableau les mots dans l'ordre de leur apparition dans la lettre.

Réponses : irai ; fera beau ; jouerai ; vais inviter ; écrirai.

5 Et demain, quel temps fera-t-il ?

Il s'agit, dans cet exercice, de continuer le travail de différenciation, amorcé dans le livre, entre le futur et le présent. Les élèves s'entraînent par la même occasion à la conjugaison du futur. Ils doivent transformer les phrases proposées dans le cahier au futur.

Pour la mise en commun, demander à un ou plusieurs volontaires de venir écrire, au tableau, les phrases au futur.

Réponses : il fera beau, il pleuvra, il y aura des orages, il neigera.

6 La solution est dans le cahier !

Cet exercice permet de retrouver dans le cahier et de réécrire des expressions vues dans l'unité 3.

Organiser des groupes de deux et demander aux élèves de rechercher dans la troisième unité du cahier les phrases qui correspondent aux dessins. Les groupes écri-

vent leurs propositions. Le premier groupe qui a trouvé énonce ensuite ses réponses à la classe qui valide ou non. Lorsque les phrases correctes sont trouvées, les écrire au tableau de manière que les élèves les corrigent éventuellement sur leur cahier.

Réponses : 1 : Je vais écrire à Thomas ; 2 : J'irai à la plage demain parce qu'il fera beau ; 3 : Promenons-nous dans les bois.

Phase 3 : Au pays de Grenadine

Livre élève p. 22

Grenadine et la météo



Objectifs :

- Réutiliser le lexique exprimant le temps qu'il fait.
- Réutiliser le futur simple et le futur proche.

1 Écoute et lis.

Avant de proposer une première écoute, inviter les enfants à observer la BD et les laisser réagir sur ce qu'ils voient :

- Grenadine téléphone à Citronnelle.
- Grenadine regarde la télé.
- Grenadine prépare sa valise.
- Il pleut.

Passer ensuite une première fois l'enregistrement ; les élèves écoutent et lisent la BD. Leur demander d'affiner la compréhension qu'ils avaient amorcée lors de la découverte des images. Pour cela, poser des questions plus précises :

- Pourquoi Grenadine prépare son sac ?
- Qu'est-ce qu'elle prend ?
- Quel temps il fera demain ?
- Qu'est-ce que Grenadine a oublié ?

2 Où est Grenadine ? Que fait-elle ? Que dit-elle ?

Cette activité permet de vérifier la compréhension globale du dialogue et de l'exprimer à l'écrit. Pour chaque question posée, les élèves écrivent une phrase de réponse.

- Grenadine est chez elle, dans le salon et dans sa chambre.
- Grenadine téléphone à Citronnelle. Elle regarde la météo à la télé et prépare son sac pour le lendemain, elle prend son maillot de bain.

Inciter les enfants à formuler une phrase pour la chute comique de l'histoire :

- Grenadine n'a pas bien écouté la météo ; il pleut et elle n'a pas son parapluie, elle est toute mouillée.

Organiser la mise en commun des textes et demander aux élèves de choisir les phrases les plus significatives pour construire le résumé de l'épisode de la BD « Grenadine et la météo ». Demander à un élève volontaire de se charger de l'illustrer afin de compléter le cahier collectif des « Aventures de Grenadine ».

Dans un deuxième temps, procéder à une autre écoute et demander aux enfants de relever les phrases clés de Grenadine :

- Allô Citronnelle, j'arrive demain !
- Regardons la météo.
- Je vais prendre mon maillot de bain, etc.

Procéder de même pour le repérage du texte du présentateur de la météo.

- Demain il fera beau et chaud, mais des orages violents éclateront dans l'après-midi.

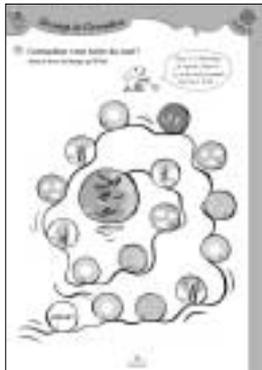
🌀 Jeu de rôles

Former des groupes de deux. Les élèves vont jouer la scène « Grenadine et la météo ». Un élève joue le présentateur de la météo et l'autre prend le rôle de Grenadine.

Laisser les groupes s'entraîner pendant quelques minutes, ils peuvent s'aider de leur livre pour se remémorer le texte. Lorsque tous les élèves sont prêts, les inviter à se produire devant la classe et à prévoir, pour le présentateur télé, une chaise et un carton, qui simule le téléviseur, découpé sur le devant dans lequel il passe la tête. Utiliser les accessoires nécessaires pour Grenadine : un sac et son contenu, un balai. Proposer aux enfants de mimer toute la scène de préparation et du départ de Grenadine, sur son balai et sous la pluie.

Inverser éventuellement les rôles.

Cahier d'activités p. 14



Objectif : Réutiliser et écrire le lexique de la météo.

Grenadine veut faire du surf !

Il s'agit, avec cette activité, de réemployer et de s'amuser avec le lexique de la météo. Le jeu de plateau présenté sur le cahier est un parcours à suivre avec des pions.

Organiser des équipes de deux. Toutes les équipes constituées dans la classe jouent en même temps. Les joueurs de chaque équipe jouent, chacun à leur tour, en avançant leur pion sur leur propre cahier. Le premier joueur avance son pion sur le parcours en fonction du nombre obtenu avec le dé. Lorsqu'il tombe sur une case, il écrit la « phrase météo » en dessous de la case sur son cahier. Si la case représente le beau temps, l'élève rejoue, et s'il fait mauvais, il passe son tour. Le deuxième élève procède de même lorsque c'est son tour. Le premier des deux joueurs qui a atteint la dernière case a gagné. Les élèves peuvent ensuite recommencer une partie de façon à essayer de compléter toutes les cases du jeu avec des « phrases météo ». La première équipe qui a complété toutes les phrases a gagné.

Pour la mise en commun, écrire au tableau toutes les « phrases météo ». Les élèves qui n'ont pas fini de les compléter peuvent ainsi terminer. Les autres peuvent vérifier leurs phrases.

Réponses : 2 il fait beau ; 3 il pleut ; 4 il fait chaud ; 5 il y a du soleil ; 6 il neige ; 7 il fait beau ; 8 il y a un orage ; 9 il y a du soleil ; 10 il fait chaud ; 11 il fait beau ; 12 il fait froid ; 13 il y a du soleil ; 14 il y a du vent ; 15 il y a des nuages ; 16 il fait chaud.

Livre élève p. 23

Le gâteau du monde



Objectifs :

- Réaliser un projet de groupe.
- Comprendre une recette.
- Faire un gâteau.

Prépare un gâteau pour tes ami(e)s.

Cette activité a pour but de réaliser un projet commun en français. Il est possible de faire un gâteau pour toute la classe, ou d'en faire deux si les élèves sont nombreux. Dans ce cas, constituer deux groupes dans la classe.

La veille de la réalisation du gâteau, demander aux élèves d'observer la page 23 de leur livre, et les laisser débattre sur le projet à réaliser. Discuter ensemble des rôles de chacun et répartir le matériel et les ingrédients à apporter.

Pour cela, leur demander de lire les ingrédients et le matériel dont ils vont avoir besoin. Les élèves volontaires écrivent sur leur cahier de brouillon ou leur agenda l'ingrédient ou le récipient qu'ils se chargent d'apporter. Penser à doubler les quantités et le matériel si deux gâteaux sont prévus. Pour la répartition des rôles, déterminer avec les enfants s'ils veulent constituer des groupes « recette » et des groupes « drapeaux » ; ou réaliser tous ensemble les gâteaux, puis passer à la fabrication des drapeaux pendant la phase de réfrigération du gâteau. Le jour de la réalisation de la recette, demander aux élèves d'en lire les différentes phases et leur répartir les tâches : écraser les biscuits, ramollir le beurre, mélanger les ingrédients, étaler la pâte et rouler le gâteau.

Dans un deuxième temps, ou parallèlement, selon ce qui a été décidé en classe, procéder à la fabrication des drapeaux. Chaque élève choisit le pays qu'il veut représenter et en dessine le drapeau sur un petit rectangle de papier qu'il colle ensuite sur un cure-dents. Suggérer à quelques élèves de représenter notamment les pays des enfants du livre. Ils peuvent également écrire le nom du pays au dos du drapeau.

Une fois le gâteau prêt et les drapeaux construits, décorer le gâteau et le piquer avec les drapeaux. Les élèves peuvent inviter d'autres classes à venir déguster leur gâteau du monde avec eux.

Contexte

Les six enfants et Antoine viennent de se retrouver et partent en train en Normandie accompagnés de monsieur Valette. Du train, ils regardent défiler le paysage par la fenêtre. Ils discutent des moyens de transport qu'ils aperçoivent. Marion se plaint pendant tout le voyage, elle est fatiguée, elle a soif.

Objectifs

Objectifs communicatifs

- Parler de ses états d'âme.
- Comparer.

Objectifs fonctionnels

- Comparatifs de supériorité et d'infériorité (*plus que, moins que*).
- Le pronom *y*.

Objectif culturel

- Découvrir les transports en France.

Mots nouveaux

- Les moyens de transport : *en train, en voiture, en avion, en bateau, en péniche, en métro, en autobus, à moto, à vélo, à pied*.

- Les états d'âme : *être malade, être fatigué, être content, être triste, être en colère, pleurer, embrasser, faire un bisou, pleurer de rire, rigoler, avoir faim, avoir soif, avoir sommeil, avoir chaud, avoir froid, avoir envie d'aller aux toilettes*.
- *C'est long ! Du calme ! C'est dangereux.*
- *La gare.*

Matériel à préparer

- La grande carte de France.
- Un petit drapeau ou une punaise rouge pour placer Rouen et une étiquette-mot, un fil de laine rouge.
- Des photos de Rouen, du TGV, d'avions Air France, et d'autres moyens de transport français.
- Les figurines et les étiquettes-mots des moyens de transport : *train, voiture, avion, bateau, péniche, métro, autobus, moto, vélo, à pied*.
- Les figurines et les étiquettes-mots des états d'âme : *être fatigué, être content, pleurer, embrasser, pleurer de rire, rigoler, avoir faim, avoir soif, avoir sommeil, avoir chaud, avoir froid*.
- Les figurines des moyens de transport et des états d'âme au format réduit.
- Des crayons de couleur ou des feutres.
- Des jeux de cartes.

Phase 1 : Le voyage des enfants

Avant de commencer

Objectifs :

- *Découvrir les transports en France.*
- *Découvrir Rouen.*

Cette activité a pour but de faire découvrir aux enfants une ville et de les informer sur les moyens de transport français. Reprendre la grande carte de France de la classe et la compléter. Les élèves ont marqué d'un fil rouge l'itinéraire de Marion et Sébastien de Paris à Marseille. Ils vont continuer à suivre leur parcours. Leur expliquer que les sept enfants ont retrouvé monsieur Valette à Paris et qu'ils vont partir pour la Normandie. Leur faire chercher Rouen sur un atlas, et les laisser situer la ville sur la grande carte de la classe à l'aide d'un petit drapeau rouge ou d'une punaise. Demander ensuite à un élève volontaire de relier Paris à Rouen avec un fil rouge.

Faire une recherche de photos (au préalable ou avec les enfants, sur internet ou en bibliothèque) sur la ville de Rouen, et faire découvrir la ville aux enfants. Les laisser choisir une ou deux photos à coller sur la carte.

Pour en savoir plus

Rouen est le chef-lieu de la région Haute-Normandie. Elle est située en bord de Seine à 120 km au nord-ouest de Paris. C'est une ville universitaire, portuaire et touristique. Rouen est célèbre pour sa cathédrale, son métrobus, ses quais le long de la Seine.

Site internet à consulter :

<http://www.mairie-rouen.fr/tourisme>

Dans un deuxième temps, et pour préparer les élèves à l'écoute du dialogue, leur demander quel moyen de transport peut être utilisé pour aller d'un point à un autre, selon les parcours marqués d'un fil rouge sur leur carte de France. Pour cela, afficher au tableau les figurines

des moyens de transport, et leur demander de faire des suppositions sur les déplacements Paris-Marseille, et Paris-Rouen.

Les élèves connaissent déjà l'avion (unité 1 : Marion et Sébastien sont arrivés en avion à Marseille). Les inviter à montrer les transports le plus fréquemment utilisés en France :

— **La voiture/le train/l'avion.**

Introduire alors le TGV et leur montrer des images ou des photos. Ils peuvent faire des suppositions, en langue maternelle, sur la vitesse du TGV, et le comparer avec les autres moyens de transport déjà cités. Trouver des photos du TGV que les élèves pourront coller sur leur grande carte de France, au-dessus du fil rouge reliant Paris à Rouen. Procéder de même avec Air France, rechercher une photo d'avion ou du logo Air France que les enfants colleront à côté de la ligne marquée du fil rouge entre Marseille et Paris.

Pour en savoir plus

Le TGV est un train créé en France. La ligne Paris-Lyon a été inaugurée en 1981. Avec une vitesse moyenne de 300 km/h, le TGV a été une véritable révolution ferroviaire puisqu'au-delà du temps gagné, c'est en fait toute la France, qui est transformée. Ainsi depuis juin 2001, Marseille n'est plus qu'à trois heures de Paris malgré les 800 km qui les séparent.

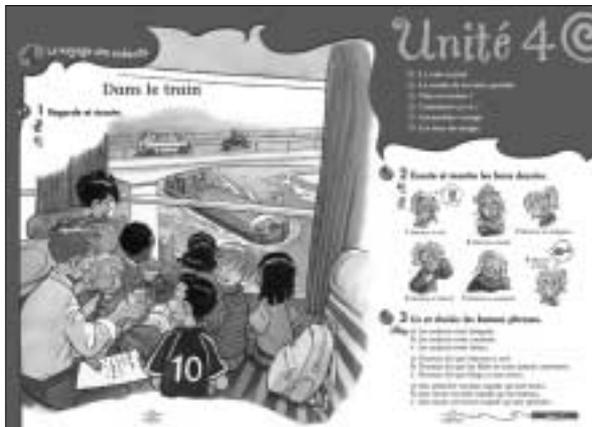
Sites internet à consulter :

<http://www.tgv.com>

<http://www.air-france.com>

Livre élève pp. 26-27

Dans le train



Objectifs :

- Se familiariser avec le lexique des moyens de transport.
- Comprendre et exprimer des états d'âme.
- Se familiariser avec la comparaison (plus que, moins que).

1 Regarde et écoute.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre et à découvrir la double page. Les laisser réagir librement sur ce qu'ils voient. Ils peuvent nommer les sept enfants et reconnaître monsieur Valette. Ils peuvent également exprimer en français le lieu où ils se trouvent :

— **Ils sont dans le train et ils regardent par la fenêtre. On peut voir une péniche, une moto et une voiture.**

— **Monsieur Valette donne un jus de fruits à Marion.**

Guider les élèves pour nommer tous les moyens de transport qui apparaissent sur l'illustration. Les aider au moyen des figurines et des étiquettes-mots pour les transports qui n'ont pas été évoqués.

Quand tous les transports ont été nommés au moins une fois, passer une première fois l'enregistrement. Demander aux élèves de se concentrer. Après l'écoute, les laisser réagir librement sur ce qu'ils ont entendu. Leur demander de repérer les mots ou expressions qu'ils ont compris. Les guider éventuellement par des questions :

— **Où sont les enfants ?**

— **Qu'est-ce qu'ils regardent ?**

— **Où ils vont ?**

Dans un deuxième temps, distribuer à chaque enfant un jeu de mini-figurines des moyens de transport. Passer une deuxième fois l'enregistrement et demander aux élèves d'étaler leurs figurines sur leur table et de les lever lorsque les transports qu'elles représentent sont cités dans le dialogue.

Transcription

LE NARRATEUR. *Les enfants sont arrivés à Paris et partent en train pour la Normandie.*

M. VALETTE. S'il vous plaît, s'il vous plaît!... Du calme! Je sais bien, vous êtes contents d'être ensemble!

MARION. Monsieur... je suis fatiguée.

M. VALETTE. On va bientôt arriver Marion!

MARION. Et puis j'ai soif!

M. VALETTE. Tiens, voilà un jus d'orange.

THOMAS. Oh là là! Les filles ne sont jamais contentes!

SÉBASTIEN. Ouais, tu as raison Thomas! Oh, regardez : c'est une péniche!

THOMAS. C'est quoi, une péniche?

M. VALETTE. Une péniche, c'est un bateau à fond plat. Elle transporte des marchandises, elle avance très lentement.

ANTOINE. Moi, mon oncle, il a un bateau! Il est plus rapide qu'une péniche!

SÉBASTIEN. Et moi, Hugo, mon oncle, il a une moto; et un bateau, c'est moins rapide qu'une moto!

M. VALETTE. C'est vrai Sébastien, mais il ne faut pas aller vite en moto, c'est dangereux!

MARION Pffouou, c'est long... j'ai chaud... j'ai envie d'aller aux toilettes.
 TOUS. Arrête! (*Rires.*)
 VOIX SNCF. Votre attention, s'il vous plaît. Nous vous informons que nous arrivons en gare de Rouen dans cinq minutes.

2 Écoute et montre les bons dessins.

Proposer une écoute supplémentaire du dialogue pour une compréhension plus détaillée. Avant l'écoute, demander aux enfants de se concentrer sur ce que dit Marion :

- *Marion va bien ?*
- *Elle est malade ?*

Afficher les figurines des états d'âme au tableau et demander aux enfants de montrer celles qui représentent ce qu'éprouve Marion. Passer encore une fois l'enregistrement, en ménageant une pause chaque fois que Marion s'exprime. Les élèves repèrent les expressions utilisées pour désigner ses différents états d'âme et retrouvent les étiquettes-mots correspondant aux figurines du tableau.

Demander ensuite aux élèves de regarder les dessins de la page 27 représentant Marion. Passer encore une fois l'enregistrement, les enfants doivent montrer les bons dessins.

Pour la mise en commun, demander à un ou plusieurs élèves de donner les numéros des dessins qu'il a montrés lors de l'écoute. Inviter les enfants à prononcer l'expression utilisée en français pour chaque dessin :

- *Marion a soif.*
- *Marion est fatiguée.*
- *Marion a chaud.*

Réponses : 1, 3, 4.

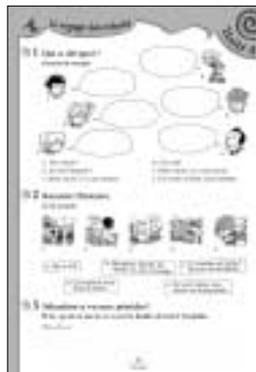
3 Lis et choisis les bonnes phrases.

Cette activité permet de reprendre les différentes étapes du dialogue, à l'écrit. Trois séries de trois phrases sont proposées. Il faut choisir la phrase correcte. Demander à plusieurs élèves volontaires de lire les phrases à voix haute. Expliquer au besoin les phrases qui ne sont pas comprises par les enfants. Les élèves écrivent ensuite sur leur cahier de brouillon les phrases correctes ou les lettres correspondant à celles-ci.

Pour la mise en commun, un élève volontaire vient recopier les phrases correctes au tableau.

Réponses : b ; b ; b.

Cahier d'activités p. 17



Objectifs :

- Réutiliser et écrire des phrases du dialogue.
- Lire et reconstituer le récit avec des reprises par des pronoms.
- Réutiliser le lexique des transports dans un texte écrit.

1 Qui a dit quoi ?

Cet exercice prolonge l'activité de compréhension du livre. Il permet aux élèves de faire le point sur ce qu'ils ont compris et de restituer différentes répliques du dialogue par écrit. Les élèves lisent les phrases proposées et les associent aux personnages. Ils recopient dans un deuxième temps les phrases dans les bulles correspondantes.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves volontaires de lire une phrase et de nommer le personnage qui l'a dite.

Réponses : 1e ; 2d ; 3b ; 4f ; 5a ; 6c.

2 Raconte l'histoire.

Cinq vignettes illustrent les différentes étapes du dialogue. Les enfants doivent les associer aux phrases proposées et reconstituer l'histoire sous forme de récit. Après avoir rapproché les vignettes des phrases, les élèves peuvent réécrire le récit dans l'ordre sur leur cahier de brouillon.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir écrire le texte reconstitué au tableau.

Réponse : 1d ; 4e ; 2c ; 3a ; 5b.

3 Sébastien a vu une péniche !

Cette activité permet aux élèves d'écrire en français à la première personne et de réemployer le lexique désignant les moyens de transport. Ils doivent imaginer ce qu'ils voient par la fenêtre du train et en faire le récit au passé. Ils peuvent également réutiliser le vocabulaire vu dans les unités précédentes.

Pour la mise en commun, inviter plusieurs élèves à lire leur production devant la classe. Pour une correction plus détaillée, ramasser les cahiers ou passer dans les rangs.

Phase 2 : Le chaudron de Grenadine

Livre élève p. 28

J'y vais à pied



Objectifs :

- Dire et comprendre quel moyen de transport on emprunte.
- Découvrir et réutiliser le pronom *y*.

1 Écoute et regarde.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre page 28 et à observer l'illustration. Elle représente un jeu de l'oie dont chaque case correspond à un moyen de transport. Grenadine joue avec sa souris. Elle énonce les différents moyens de transport qu'elle emprunte pour se rendre à Paris.

Passer une première fois l'enregistrement, les élèves tentent de comprendre la règle du jeu et disent ce qu'ils ont compris :

- Grenadine va en France.
- En bateau, à vélo, en avion, etc.

Pour la deuxième écoute, distribuer des pions aux élèves et leur demander de suivre le parcours de Grenadine sur le jeu de l'oie.

Pour la mise en commun, poser des questions aux élèves sur les moyens de transport empruntés par Grenadine :

- Comment Grenadine va en France ?
- Elle y va en bateau, en voiture, en avion, à vélo.

Insister sur l'utilisation de *y* et expliquer éventuellement qu'il remplace le complément de lieu « en France », qu'il permet de ne pas répéter.

Réponses : 3 ; 5 ; 6 ; 8.

Transcription

- LA SOURIS. Où vas-tu ?
 GRENADINE. Je vais en France retrouver mes amis.
 LA SOURIS. Comment y vas-tu ? 1, 2, 3...
 GRENADINE. J'y vais en bateau.

- LA SOURIS. 4, 5...
 GRENADINE. J'y vais en voiture.
 LA SOURIS. 6...
 GRENADINE. J'y vais en avion.
 LA SOURIS. 7, 8...
 GRENADINE. Et j'y vais à vélo !

2 Joue.

Après s'être assuré que tous les élèves ont compris la règle du jeu, constituer des groupes de trois ou quatre élèves. Chaque groupe se munit d'un dé et du nombre de pions correspondant au nombre de joueurs. Distribuer également un dé par groupe. Les élèves lancent le dé pour déterminer qui sera le premier à commencer. L'élève qui a tiré le plus gros chiffre commence. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu. Les joueurs spectateurs prennent le rôle de la souris et demandent au joueur qui a lancé le dé :

- Où vas-tu ? Comment y vas-tu ?

Le joueur qui a avancé son pion répond :

- Je vais en France, j'y vais en bateau/en avion, etc.

S'il a mal répondu ou s'il s'est trompé de nom de moyen de transport, il retourne à la case où il se trouvait précédemment. S'il répond correctement, il reste où il est. Le vainqueur est le premier à atteindre la case d'arrivée : la tour Eiffel.

Activité complémentaire

Sonde les voyageurs.

Cette activité a pour objectif de recueillir un maximum d'informations en un minimum de temps, concernant la destination des voyageurs et leur moyen de transport.

Préparer au préalable des grilles de 11 colonnes comportant autant de lignes qu'il y a d'élèves dans la classe. Dans la première colonne, inscrire le nom de tous les élèves de la classe, et dans les dix cases restantes de la première ligne, faire une case « destination », et neuf cases « moyen de transport », à représenter au moyen d'un petit symbole ou en écrivant le mot correspondant (*train, avion, voiture, etc.*).

Distribuer une grille à chaque élève, qui remplit la case d'intersection de la ligne correspondant à son nom et de la case destination, en écrivant un lieu de son choix (par exemple : Marseille, l'école, la maison, en France, etc.) et coche un moyen de transport, toujours dans la même ligne.

Chaque élève est donc un voyageur et un sondeur. Il doit aller demander le maximum de voyageurs dans la classe et leur demander leur destination et leur moyen de transport. Pour cela, séparer la classe en deux. La première moitié représente le groupe des sondeurs et se déplace

pour aller recueillir ses informations, et la deuxième moitié représente le groupe des voyageurs et reste assise. Le sondage s'effectue donc en deux tours. Donner un signal de départ pour que le premier groupe de sondes commence sa quête. Les élèves sondes vont interroger le plus vite possible les voyageurs assis. Pour la quête des informations, les élèves posent les questions suivantes :

- Où vas-tu ?
- Comment y vas-tu ?

Les voyageurs sondés répondent :

- Je vais à Paris, à l'école, etc.
- J'y vais en voiture, à vélo, etc.

Le premier élève qui a interrogé tout le groupe des voyageurs stoppe le jeu. Les autres ne sont plus autorisés à terminer leur sondage.

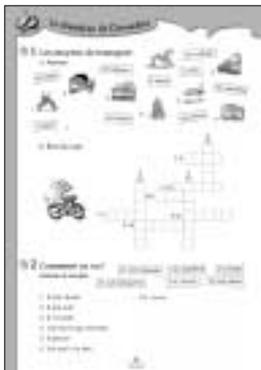
Inverser alors les rôles : les sondes deviennent voyageurs et s'assoient et les voyageurs prennent la place des sondes et commencent leur quête au signal. Procéder de même que pour le premier groupe : le premier élève qui a fini d'interroger tout le groupe des voyageurs stoppe le jeu. Chaque sondeur regagne alors sa place, et travaille avec son voisin, chacun dévoile les informations qu'il a obtenues :

- Erik va à Paris, il y va en bateau.
- Saskia va à l'école, elle y va en métro, etc.

Les groupes complètent donc leur grille. Ils n'ont souvent pas toutes les informations étant donné que le jeu a été stoppé par le premier élève ayant terminé de sonder.

Pour la mise en commun, chaque groupe compte le nombre de voyageurs pour lesquels il a obtenu toutes les informations et l'annonce à la classe. Le groupe qui a réussi à obtenir le plus d'informations est le vainqueur. Chacun peut ensuite donner devant toute la classe sa destination et son moyen de transport pour que les réponses soient validées ou complétées.

Cahier d'activités p. 18



Objectif : Lire et écrire les noms des moyens de transports.

1 Les moyens de transport.

Cette activité se réalise en deux temps. Les élèves doivent relier les dessins des moyens de transport aux mots correspondants. Ils recopient ensuite les mots dans la

grille de mots croisés et à côté des numéros correspondants. Ils peuvent s'aider des prépositions à ou en, placées en tête des mots dans la grille, pour la compléter.

Pour la mise en commun, recopier la grille de mots croisés au tableau et demander à plusieurs élèves de venir la compléter avec les mots qu'ils ont trouvés.

Réponses : 1 : à pied ; 2 : en métro ; 3 : en bateau ; 4 : en train ; 5 : en voiture ; 6 : en avion ; 7 : à moto ; 8 : à vélo ; 9 : en autobus.

Livre élève p. 28

La ronde de la carte postale

Objectifs :

- Demander et exprimer les sentiments et les états d'âme.
- Écrire une carte postale.

3 Écoute et chante.

Cette ronde permet de réviser la construction de la lettre. Passer une première fois l'enregistrement, les enfants se concentrent, livre fermé. Les laisser réagir librement sur ce qu'ils ont entendu.

Ils peuvent reconnaître qu'il s'agit du texte d'une carte postale. Leur faire repérer les différentes étapes de l'écriture de la carte postale : le temps qu'il fait, les activités, les sentiments, et la demande « Comment vas-tu ? » Puis le bisou.

Demander ensuite aux élèves d'ouvrir leur livre et passer une deuxième fois la ronde. Les inviter à chanter en lisant le texte de la ronde. Passer plusieurs fois l'enregistrement de manière que les élèves puissent mémoriser l'air et les paroles de la chanson. Enfin, les inviter à chanter sur la version karaoké.

On peut organiser un concours karaoké, où plusieurs groupes viennent se produire et où les autres groupes évaluent la prestation et donnent des points aux chanteurs en fonction de l'exactitude du texte, de l'interprétation de la mélodie, etc.

Transcription

Je t'écris de Paris
Où il fait chaud ici
J'ai pris un peu le soleil
Il est tard, j'ai sommeil.
Et toi comment vas-tu,
Depuis que l'on s'est vu ?
Je te fais un bisou !
Un gros bisou tout doux.

Activité complémentaire

Écris ta carte postale.

Pour prolonger l'activité, les élèves peuvent imaginer à leur tour un texte de carte postale, en réponse à celle de la ronde. Pour cela, ils peuvent s'inspirer de la construction de la ronde, selon les différentes étapes définies au préalable lors de la première écoute de la chanson.

Organiser des groupes de trois ou quatre élèves et leur demander de choisir, parmi ces quatre catégories, un élément et de veiller à ce que les noms de lieu et climat riment, ainsi que les noms de l'activité et de l'état d'âme :

- une ville ou un lieu : *Marseille, Lascaux, Blois, Bayeux, la plage, Rouen, Bordeaux, Nantes, Clermont-Ferrand*, etc.
- le temps qu'il fait : *il fait chaud ; il fait beau ; il fait froid ; il y a du vent ; il y a de l'orage ; il pleut ; il y a du soleil*, etc.
- une activité : *je fais du vélo, je joue au football, je regarde la télé, j'ai cassé l'ordinateur, je me brosse les dents*, etc.
- un état d'âme : *je suis très content ; je ne suis pas fatigué ; aujourd'hui je pleure ; j'ai très chaud ; je rigole*, etc.

À partir des propositions ci-dessus, les élèves écrivent leur version de la ronde en reconstituant le texte à partir des différents éléments, et en conservant la fin de la chanson originale. Par exemple :

*Je t'écris de Rouen
Où il y a du vent
Je joue au football
Et je rigole, etc.*

Les enfants peuvent aussi inventer d'autres rimes avec d'autres propositions que celles qui leur sont soumises. Après rédaction des textes, laisser le temps aux groupes de s'entraîner à chanter leur version. Les inviter ensuite à se produire devant la classe sur la version karaoké.

Cahier d'activités p. 18

Objectif : Associer des états d'âme à des situations.

2 Comment ça va ?

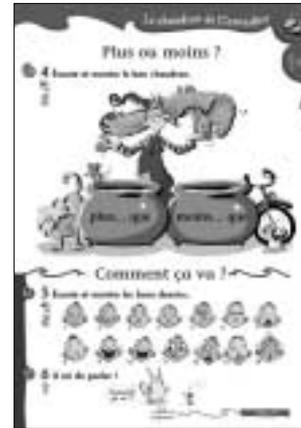
Cet exercice vient prolonger l'activité proposée autour de la ronde de la carte postale. Six phrases sont proposées et les élèves doivent y associer des états d'âme. Ils les écrivent à côté des situations correspondantes.

Pour la mise en commun, demander à des volontaires de lire les différentes situations et les états d'âme qui leur correspondent.

Réponses : 1 : j'ai chaud ; 2 : j'ai sommeil ; 3 : j'ai faim ; 4 : je suis fatigué ; 5 : je suis triste ; 6 : je suis malade.

Livre élève p. 29

Plus ou moins ?



Objectifs :

- Observer l'emploi des comparatifs d'infériorité et de supériorité.
- Comparer.

4 Écoute et montre le bon chaudron.

Cette activité permet de différencier les comparatifs de supériorité et d'infériorité et d'en observer l'emploi. Grenadine a devant elle deux chaudrons légendés par *plus... que* ou *moins... que*. Il s'agit de placer les phrases qu'elle énonce dans le bon chaudron.

Pour cela, demander aux enfants de dessiner, sur leur cahier de brouillon, les deux chaudrons légendés et proposer une première écoute. Les élèves placent les numéros des différentes phrases énoncées par Grenadine dans le chaudron correspondant.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir copier les chiffres au tableau séparés en deux catégories.

Réponses : plus... que : 1, 2, 6, 8, 9 ; moins... que : 3, 4, 5, 7, 10.

Pour prolonger l'activité, rechercher, parmi les mini-figurines utilisées depuis l'unité 1, celles qui pourraient faire l'objet de comparaison. Par exemple : les transports, les accessoires et jeux de plage. Les mélanger et les poser face cachée sur une table.

Un premier élève vient tirer au sort deux mini-figurines. Il les montre à la classe et tente de faire une comparaison entre les deux. Il utilise l'adjectif de son choix pour la comparaison et l'énonce de deux façons différentes :

- *Le tube de crème solaire est moins grand que la voiture./La voiture est plus grande que le tube de crème solaire.*
- *Le cerf-volant est moins lourd que l'avion./L'avion est plus lourd que le cerf-volant.*
- *L'avion est plus rapide que la voiture, etc.*

Lorsque toutes les figurines posées sur la table ont été tirées par les élèves, elles sont collées sur une affiche et

les élèves, individuellement ou en groupe, écrivent à côté la phrase comparative qu'ils ont annoncée devant la classe. Ils soulignent de deux couleurs différentes *moins... que* et *plus... que*.

La confection de l'affiche peut s'effectuer parallèlement à un travail en autonomie sur le cahier d'activités par exemple. Pendant que certains élèves viennent écrire leur phrase comparative sur l'affiche, les autres travaillent sur leur cahier. Accrocher l'affiche dans la classe pour compléter « Le chaudron de la classe » déjà commencé au cours des unités précédentes.

Transcription

- 1 Un avion est plus rapide qu'un vélo.
- 2 Un éléphant est plus gros qu'une souris.
- 3 Le feu est moins froid que la neige.
- 4 En Europe, il fait moins chaud qu'en Afrique.
- 5 Un vélo est moins rapide qu'un avion.
- 6 La neige est plus froide que le feu.
- 7 Une souris est moins grosse qu'un éléphant.
- 8 En Afrique, il fait plus chaud qu'en Europe.
- 9 Le lion est plus dangereux que le chat.
- 10 Le chat est moins dangereux que le lion.

Activité complémentaire

Plus rapide ou moins rapide ?

Constituer des groupes de deux. Chaque groupe se munit de deux jeux de mini-figurines des moyens de transport et les mélange. Les élèves se répartissent les figurines en deux tas posés devant eux face cachée sur la table. Les élèves tirent chacun leur tour une carte et la posent sur la table, face visible. Un élève compare son moyen de transport avec celui posé avant par son adversaire. Il dit si ce moyen de transport est plus ou moins rapide que l'autre :

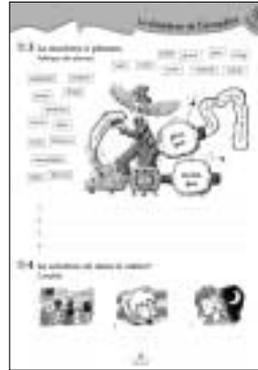
■ – *L'avion est plus rapide que le bateau.*

L'élève qui a posé le moyen de transport le plus rapide remporte les deux cartes. Les deux élèves posent alors une deuxième carte chacun et l'élève qui n'a pas encore parlé compare son moyen de transport à celui de son camarade :

■ – *Le vélo est moins rapide que la voiture, etc.*

Continuer ainsi jusqu'à épuisement des figurines, en veillant à ce que les élèves parlent chacun leur tour. Le vainqueur est l'élève qui a remporté le plus de figurines.

Cahier d'activités p. 19



Objectif : Écrire des phrases avec *plus... que* et *moins... que*.

3 La machine à phrases

Cet exercice vient prolonger l'activité de repérage des comparatifs du livre. Grenadine met des mots dans une machine pour construire des phrases comparatives avec *plus... que* ou *moins... que*. C'est aux élèves de « fabriquer » les phrases de leur choix avec la machine de Grenadine ! Les élèves écrivent quatre phrases parmi toutes les propositions possibles. Veiller à l'accord des adjectifs avec les noms.

Pour la mise en commun, demander à des élèves volontaires de lire leurs phrases et les écrire au tableau.

Réponses : L'éléphant est plus gros que le serpent/que le moustique ; l'avion est moins lent que la péniche/que le train ; Hugo est plus content que Marion, etc.

Livre élève p. 29

Comment ça va ?

Objectif : Comprendre et exprimer ses états d'âme.

5 Écoute et montre les bons dessins.

Demander aux élèves d'observer l'activité 5 de la page 29. Leur laisser le temps de découvrir les dessins représentant des états d'âme.

Passer une première fois l'enregistrement. Il s'agit d'un dialogue dans lequel les enfants du livre expriment leurs états d'âme. Demander aux élèves de montrer le dessin correspondant à l'état d'âme exprimé dans le dialogue. Dans un deuxième temps, leur distribuer les mini-figurines des états d'âme et leur demander de les classer dans l'ordre de leur apparition dans le dialogue.

Pour la mise en commun, demander à un ou plusieurs élèves de venir classer les figurines au tableau.

Réponses : 2 ; 3 ; 4 ; 7 ; 9 ; 5 ; 13 ; 14.

Demander ensuite aux enfants quels personnages ils ont entendu. Afficher au tableau les figurines de ces personnages (Thomas, Leila, Antoine, Kim, Marion), ainsi que

celles des états d'âme. Proposer une autre écoute. Les enfants associent le nom de chaque personnage, écrit sur une étiquette, par exemple, à la mini-figurine représentant son état d'âme.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir associer au tableau les figurines des états d'âme à celles des personnages.

Réponses : Hugo : 3 ; Leila : 4 ; Antoine : 7 ; Kim : 5 ; Marion : 1, 14.

Transcription

GRENADINE. Comment ça va, Hugo ? Tu es content ?
 HUGO. Non, je suis triste.
 GRENADINE. Et toi, Leila ?
 LEILA. Oh, je suis très triste.
 GRENADINE. Et toi, Antoine ?
 ANTOINE. Je pleure !
 GRENADINE. Comment ça va, Kim, tu rigoles ?
 KIM. Non, je suis en colère !
 GRENADINE. Et toi Marion, comment ça va ?
 MARION. Pfff ! Je suis fatiguée, je suis malade, et j'ai froid !
 GRENADINE. Ouh là là ! Allez, je vous embrasse !

6 À toi de parler !

Cette activité permet de réutiliser le lexique des états d'âme à l'oral. Laisser aux élèves le temps d'observer et de comprendre l'activité. Deux animaux s'interrogent sur leur état. Les élèves se mettent deux par deux et placent leurs deux jeux de mini-figurines devant eux, en tas, mélangées et face cachée. L'un des deux tire une figurine et pose la question à l'autre en fonction de l'état d'âme représenté :

– **Ahmed, comment ça va ? Tu es triste ? tu as faim ? etc.**

Son partenaire tire une autre figurine et répond :

– **Non, je suis content, j'ai soif, etc.**
 – **Oui, je suis triste.**

Si les deux états d'âme tirés sont les mêmes, le joueur qui a posé la question remporte les deux mini-figurines. L'autre joueur pose à son tour la question en tirant en premier sa mini-carte. Continuer le jeu jusqu'à épuisement des figurines. Le joueur qui a comptabilisé le plus de paires est le gagnant.

Activité complémentaire

Le jeu de la lettre

Demander à tous les élèves de choisir deux états d'âme et de les garder en mémoire. Ils vont devoir les interpréter individuellement et en situation. Leur expliquer la situation de cette façon :

– **Vous rentrez chez vous avec votre premier état d'âme, et vous trouvez une lettre. Vous l'ouvrez, vous la lisez, et votre état d'âme change en fonction du contenu de la lettre (imaginaire).**

Demander à un élève volontaire de commencer. Lui fournir une feuille blanche pliée dans une enveloppe, pour simuler la lettre. Il interprète sa situation (sans paroles ou seulement avec des onomatopées) et les autres élèves, spectateurs, tentent, lorsqu'il a fini, de deviner quels étaient ses deux états d'âme.

– **Tu es malade et après tu es très triste ?**
 – **Tu es content et après tu pleures ?**

Les élèves spectateurs font des propositions. L'élève qui a trouvé la réponse vient à son tour interpréter sa situation. Continuer jusqu'à ce que tous les élèves se soient produits au moins une fois.

Cahier d'activités p. 19

Objectif : Réutiliser et écrire différentes structures apprises dans l'unité.

4 La solution est dans le cahier !

Cet exercice permet de réutiliser les structures de l'unité 4 en recherchant dans le cahier des phrases déjà écrites et qui pourraient sous-titrer les dessins.

Organiser des groupes de deux et demander aux élèves de rechercher, dans l'unité 4 du cahier, les phrases qui correspondent aux dessins. Les groupes écrivent leurs propositions et le premier groupe qui a trouvé énonce ensuite ses réponses à la classe qui valide ou non. Lorsque les phrases correctes sont trouvées, les écrire au tableau de manière que les élèves les corrigent sur leur cahier.

Réponses : 1 : Les enfants sont dans le train ; 2 : Le voyage est long et Marion est fatiguée ; 3 : J'ai sommeil !

Phase 3 : Au pays de Grenadine

Livre élève p. 30

Grenadine voyage



Objectifs :

- Réutiliser le vocabulaire des transports.
- Demander un renseignement.

1 Écoute et lis.

Avant de faire écouter l'enregistrement, inviter les élèves à observer les vignettes sans lire les bulles et les laisser réagir librement sur ce qu'ils ont vu.

- Grenadine est dans le train, elle parle à un monsieur, elle prend le bus, etc.

Proposer ensuite une première écoute. Les élèves lisent la BD en même temps. Leur demander d'expliquer tout ce qu'ils ont compris. Les guider éventuellement par des questions :

- Pourquoi Grenadine prend le bus ?
- Où va Grenadine ?

2 Où est Grenadine ? Que fait-elle ? Que dit-elle ?

Avant de proposer une deuxième écoute, demander aux élèves de lire les questions du livre et de se concentrer pour ensuite y répondre. Après l'écoute, les élèves répondent librement aux questions à l'oral.

Leur demander dans un deuxième temps de rédiger, par groupes de deux, un petit récit résumant cet épisode de la BD. Ils peuvent s'inspirer des réponses aux questions énoncées auparavant :

- Grenadine part en voyage. Elle est dans le train, et c'est long; elle est dans le bus, et c'est long; elle demande où prendre l'avion, et l'avion est en retard, c'est long. Finalement, elle part avec son balai magique à Tombouctou, mais ses bagages tombent de son balai.

Mettre en commun les propositions de résumé des différents groupes et convenir avec la classe d'un texte

définitif à reporter dans le cahier des « Aventures de Grenadine ».

Demander à un élève volontaire d'illustrer l'épisode de « Grenadine voyage » au-dessus du petit texte.

Faire repérer ensuite aux élèves comment Grenadine demande des renseignements sur les transports et comment elle exprime sa lassitude. Faire écouter la BD et demander aux élèves de relever les paroles clés de Grenadine :

- Pardon, madame/mademoiselle, le bus pour aller/l'avion pour... ?
- C'est long ce voyage...

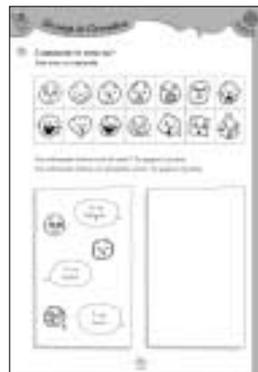
Jeu de rôles

À partir des phrases clés prononcées par Grenadine, les élèves vont maintenant pouvoir réutiliser ces formules dans une situation de communication. Constituer des groupes de deux. Un élève est le voyageur, et l'autre joue le rôle des différentes personnes donnant les renseignements. Chaque voyageur choisit sa destination et ses moyens de transport et procède comme Grenadine pour demander des renseignements :

- Pardon, monsieur, le train pour Paris, s'il vous plaît ?
- Pardon, madame, le bus pour...
- Pfff, c'est long ce voyage!

Inviter les élèves à se produire devant la classe et à interpréter le plus précisément possible leur situation en utilisant des accessoires, etc.

Cahier d'activités p. 20



Objectif : Dessiner et deviner des états d'âmes.

Comment te sens-tu ?

Cette activité est une adaptation du jeu Pictionary. Les élèves jouent deux par deux. Avant de commencer le jeu, chaque joueur choisit trois smileys, parmi ceux qui lui sont proposés sur le cahier, qu'il doit faire deviner à son adversaire.

Il les dessine, pour s'entraîner, dans le cadre qui leur est réservé sur le cahier. Il peut également écrire les états

d'âme correspondants. Il cache ensuite son cahier, de manière que son adversaire ne voie pas ce qu'il a choisi.

Sur une feuille blanche, ou sur son cahier de brouillon, le premier joueur commence à dessiner le *smiley* qu'il a choisi. Son adversaire tente de deviner de quel état d'âme il s'agit, et doit répondre le plus rapidement possible. Le joueur qui a dessiné marque cinq points quand la première réponse donnée par son adversaire est la bonne, deux points quand c'est la deuxième, un point quand c'est la troisième. Au-delà de trois réponses fausses données, il a perdu et révèle la réponse.

Lorsqu'un état d'âme a été trouvé, les élèves inversent les rôles. Quand les trois *smileys* ont été découverts par chaque adversaire de chaque joueur, les élèves comptent leurs points.

Cette activité peut être prolongée avec toute la classe. Chacun mime alors les états d'âme choisis, au lieu de les dessiner, afin de les faire découvrir aux autres élèves.

Réponses : tu es fatigué ; tu es content ; tu es triste ; tu es très triste ; tu es en colère ; tu n'es pas content ; tu pleures ; tu pleures et tu rigoles ; tu fais des bisous/tu embrasses ; tu rigoles ; tu as faim ; tu as soif ; tu es malade ; tu as chaud.

Livre élève p. 31

Un tour de magie



Objectifs :

- Réaliser un tour de magie.
- Comprendre des instructions à l'écrit.

Grenadine sait faire des tours de magie, toi aussi !

Cette activité permet de conclure l'unité de façon ludique et de comprendre des instructions en français. Demander aux élèves de lire les instructions de la page 31 et leur demander de quoi il s'agit.

C'est un tour de magie qui se prépare avec trois cartes : les as de pique, cœur et trèfle. Placer les trois cartes en éventail dans cet ordre, de gauche à droite : as de pique, as de cœur, as de trèfle. Veiller à placer l'as de cœur sous les deux autres, de manière qu'on n'en distingue que la pointe et qu'on le confonde avec un as de carreau. Présenter les cartes ainsi disposées à un spectateur et lui demander d'observer ces trois as en les annonçant en tant que pique, carreau et trèfle. Lorsque le spectateur a bien observé les trois cartes, les retourner et lui demander de tirer l'as de carreau, puis de regarder sa carte. Surprise ! L'as de carreau s'est transformé en as de cœur !

Pour réaliser le tour, demander aux élèves de comprendre les instructions par eux-mêmes et de s'entraîner par groupes de deux. Distribuer à chaque groupe un jeu de trois as et leur laisser le temps de lire la page de leur livre et de s'entraîner entre eux à réaliser le tour. Passer dans les groupes pour vérifier la bonne compréhension des instructions et les guider éventuellement.

Lorsqu'un groupe a compris, il vient réaliser le tour de magie en français devant la classe, en demandant à un volontaire de venir tirer la carte. Corriger éventuellement les fautes. D'autres élèves peuvent aussi venir réaliser le tour, pour montrer qu'ils ont bien compris.

Les élèves peuvent ensuite réaliser leur tour de magie auprès de leurs amis ou de leur famille.

Unité 5

Contexte

Les sept enfants arrivent en Normandie et visitent une ferme dans le village de Bois-Guilbert. Ils interrogent le fermier et découvrent les animaux et les produits de la ferme. Ils font la connaissance la vache Marguerite.

Objectifs

Objectifs communicatifs

- Interroger quelqu'un, faire une interview.
- Vouvoyer, demander poliment.

Objectifs fonctionnels

- Poser des questions avec *où, quand, comment, combien, qu'est-ce que, est-ce que, quel.*

Objectifs culturels

- Découvrir une ferme française.
- Découvrir la Normandie.

Mots nouveaux

- La ferme : *une vache, un cheval, une poule, un coq, un poussin, un lapin, un veau, un âne, un cochon,*

un mouton, une chèvre, un canard, une oie, un chien, un chat, un oiseau, des abeilles, des pattes, des ailes, l'herbe, gigoter, un terrier.

- Les cris des animaux « en français » : *meuh, ouaff ouaff, cot cot cot, hi-han, cui cui.*
- Les produits de la ferme : *le cidre, le miel, le jus de pomme, le lait, le fromage.*
- *Peser, kilo.*

Matériel à préparer

- La grande carte de France de la classe, un petit drapeau ou une punaise, un fil de laine rouge.
- Des images de la campagne normande.
- Les figurines et les étiquettes-mots des animaux et des produits de la ferme : *une vache, un cheval, une poule, un coq, un poussin, un lapin, un veau, un âne, un cochon, un mouton, une chèvre, un canard, une oie, un chien, un chat, du cidre, du miel, du jus de pomme, la ferme.*
- Les figurines des animaux et des produits de la ferme au format réduit.
- Un magnétophone, un micro et des cassettes vierges (ou MiniDisc).
- Des enveloppes, des ciseaux, du scotch, des feutres ou de la gouache, des baguettes en bois.

Phase 1 : Le voyage des enfants

Avant de commencer

Objectifs :

- *Découvrir une ferme française.*
- *Découvrir la Normandie.*

Comme pour chaque unité, continuer le tour de France à l'aide de la grande carte de la classe. Faire repérer aux enfants Bois-Guilbert à l'aide d'un atlas ou d'une carte de France détaillée. C'est là que se trouve la ferme de monsieur Guillaume dont on va parler dans le dialogue : en Normandie, à 50 km au nord-est de Rouen, à la campagne. Indiquer ensuite le lieu sur la carte de la classe à l'aide d'un petit drapeau, ou d'une punaise, et le relier à la ville de Rouen par un fil rouge.

Faire découvrir aux enfants cette nouvelle région de France, la Normandie, en les invitant à débattre, en langue maternelle, sur ce qu'ils peuvent deviner de cette région en regardant l'atlas :

- *Est-ce que c'est près de la mer? Près de la montagne?*
- *Est-ce qu'il y a beaucoup de grandes villes?*

Leur faire déduire que c'est une région de campagne. Cette activité peut permettre de débattre sur la nature et les produits fermiers, la vie à la campagne par comparaison à la vie en ville, etc.

Dans un deuxième temps, sélectionner avec les enfants différentes photos ou images de la Normandie. Privilégier les champs, les fermes d'élevage de vaches, le fromage (camembert), le lait, le beurre, les pommes. Les enfants choisissent deux ou trois images qui leur semblent les plus représentatives de la campagne normande et les collent sur la carte. Cette approche culturelle permet de faire le lien entre la Normandie et la ferme présentée dans cette unité.

Pour en savoir plus

Bois-Guilbert est un petit village situé à environ 50 km au nord-est de Rouen. Le village fait partie de la Normandie de l'intérieur, par opposition à la Normandie du littoral. La Normandie est célèbre pour ses plages, ses lieux touristiques

et historiques et ses fermes. Les agriculteurs normands se consacrent principalement à l'élevage des vaches, à la production de lait, de beurre, de pommes et de cidre.

Site internet à consulter :
<http://www.normandienet.tm.fr>

Livre élève pp. 32-33

Marguerite va avoir un veau



Objectifs :

- Découvrir les animaux et les produits de la ferme.
- Se familiariser avec les questions et les utiliser.
- Comprendre des expressions de quantité (kilos, beaucoup).

1 Regarde et écoute.

Demander aux élèves d'ouvrir leur livre page 32. Leur faire observer le dessin qui représente la ferme de monsieur Guillaume et où l'on voit la vache Marguerite, d'autres vaches, des poules, un coq, un chien. Tout autour de la vache, les enfants prennent des notes sur leurs carnets, ils interrogent le fermier. À l'arrière-plan, un cheval, un tracteur et une maison de type normand, à colombages.

Laisser aux élèves le temps de repérer les éléments qu'ils connaissent et qu'ils sont capables de nommer : les prénoms des enfants, la Normandie et peut-être certains animaux et produits de la ferme. Reformuler en français les noms des animaux et des produits désignés par les élèves en langue maternelle. Afficher au tableau les figurines correspondantes. Faire également déduire aux élèves qu'il s'agit d'une ferme et leur poser des questions sur ce qu'il est possible d'y produire :

- || - *Qu'est-ce qu'on fabrique dans une ferme ?*

Préparer les élèves à l'écoute du dialogue :

- || - *Que font les enfants ?*
- || - *À votre avis, quelles questions ils posent au fermier ?*

Après avoir observé le dessin, procéder à une première écoute du dialogue. Les élèves écoutent l'enregistrement en regardant leur livre et se concentrent.

Après l'écoute, leur demander de nommer les animaux et les produits de la ferme qu'ils ont entendus. Reformuler en français lorsque les animaux cités par les enfants sont désignés en langue maternelle et montrer les figurines correspondantes au tableau.

Avant de procéder à une deuxième écoute, distribuer aux élèves les mini-figurines des animaux et des produits de la ferme, qu'ils étalent sur leur bureau, face visible. Au moment de l'écoute, les élèves les classent de gauche à droite dans l'ordre de leur apparition dans le dialogue.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir classer les figurines au tableau. L'inviter à prononcer les mots correspondants.

Réponse : Ferme, cidre, jus de pomme, miel, fromage, vaches, chevaux, poules, lapins, veau, lait.

Procéder ensuite à une troisième écoute fractionnée. Celle-ci aura pour but de concentrer l'attention des élèves sur les questions des enfants et sur les réponses du fermier. Interrompre l'écoute après chaque question.

- || - *Qui pose la question ?*
- || - *Qu'est-ce qu'il/elle demande ?*

La dernière écoute laisse place à une reconstitution muette du dialogue. Tous les élèves choisissent un rôle : *Thomas, Kim, Leila, Sébastien, Antoine, Marion, ou Hugo*. Réserver le rôle de monsieur Guillaume au professeur qui guide le mime. Ici, il est important de se concentrer sur la compréhension des questions qui expriment le lieu (*où*), le temps (*quand*), l'objet (*qu'est-ce que*), la quantité (*combien*), la question directe à réponse positive ou négative (*est-ce que*). Rappeler à chaque élève le type de question qu'il/elle va poser et convenir du mime à réaliser selon la question. Pour toutes les questions, proposer d'approcher le poing comme pour tendre un micro (lorsqu'on réalise une interview), avant de caractériser la question par différents autres gestes :

- montrer du doigt monsieur Guillaume pour lui demander son nom ;
- dessiner en l'air le contour d'une maison pour demander où il habite ;
- ouvrir les paumes des mains et hausser les épaules pour demander ce qu'il fait ;
- faire mine de compter sur ses doigts pour demander combien ;
- écarter les bras en arrondi autour du bassin et gonfler les joues pour demander si la vache est plus grosse que les autres ;
- mimer l'acte de manger en approchant les doigts de la bouche et en mastiquant pour demander ce qu'elle mange ;
- tenir un verre imaginaire à la main et le boire en penchant la tête en arrière pour demander si elle boit du lait.

Il est possible de réaliser plusieurs reconstitutions en alternant les rôles. Le professeur, ou un élève volontaire mime les réponses de monsieur Guillaume.

Transcription

LE NARRATEUR. *Les enfants visitent la ferme de monsieur Guillaume, en Normandie.*

THOMAS. Bonjour monsieur. On peut vous poser des questions ?

M. GUILLAUME. Bien sûr !

THOMAS. Comment vous vous appelez ?

M. GUILLAUME. José Guillaume.

KIM. Où est-ce que vous habitez ?

M. GUILLAUME. Ici, à Bois-Guilbert, dans ma ferme.

LEILA. Qu'est-ce que vous faites dans votre ferme ?

M. GUILLAUME. Je fais du cidre et du jus de pomme pour les enfants ! Je fais aussi du miel et du fromage... J'ai beaucoup d'animaux.

SÉBASTIEN. Combien d'animaux est-ce que vous avez ?

M. GUILLAUME. Oh... J'ai cinquante-cinq vaches, trois chevaux et beaucoup de poules et des lapins. Pffou... je ne sais même pas combien... Allez : venez voir mes vaches !

TOUS. Ouais ! Cool !

M. GUILLAUME. Voici Marguerite.

ANTOINE. Elle est grosse. Combien elle pèse ?

M. GUILLAUME. Elle pèse six cent cinquante kilos.

ANTOINE. Mais elle est plus grosse que les autres ?

M. GUILLAUME. Oui, elle va avoir un petit veau.

SÉBASTIEN. Quand ?

M. GUILLAUME. À la fin de l'été.

ANTOINE. Qu'est-ce qu'elle mange ?

M. GUILLAUME. Elle mange beaucoup d'herbe, à peu près soixante kilos par jour.

KIM. Soixante kilos ! Oh là là !

HUGO. Est-ce qu'elle boit du lait ?

ANTOINE. Tu es bête, Hugo ! Elle fabrique du lait !

2 Qu'est-ce qu'il y a à la ferme ? Écoute et montre les bons mots.

Il s'agit de reconnaître à l'écrit le lexique des animaux et des produits de la ferme vus dans le dialogue. Passer l'enregistrement. Les élèves montrent du doigt les mots entendus ou les recopient sur leur cahier de brouillon.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir au tableau choisir les étiquettes-mots correspondant aux produits et aux animaux cités dans l'enregistrement et de les placer dans l'ordre, à côté des figurines. Nommer les mots pour la classe et les faire répéter par les enfants à chaque étiquette affichée.

Réponses : 2 ; 3 ; 4 ; a ; b ; c ; e.

3 Lis et choisis le bon résumé.

Demander à un élève de lire à voix haute les phrases proposées. Il s'agit de retrouver, parmi les trois résumés, le bon. Laisser le temps aux élèves de réfléchir à la bonne réponse, puis mettre en commun en faisant un petit sondage dans la classe : demander à plusieurs élèves de lire le résumé qu'ils ont choisi pour comparer

avec les réponses des autres élèves. Leur demander de justifier leur réponse.

Réponse : 2.

Jeu de rôles

Cette activité permet de conclure le travail sur le dialogue par le réemploi du vocabulaire et des questions. Constituer des groupes de deux. Les élèves se mettent dans la situation de visite de la ferme du dialogue. Un élève joue le rôle d'un enfant, et l'autre de monsieur Guillaume. « Monsieur Guillaume » choisit trois de ses mini-figurines. Par exemple : *le miel, le lait et la vache*. Il les pose devant lui. L'autre élève lui pose une question s'appliquant à l'une de ses figurines :

- *Qu'est-ce que vous faites dans votre ferme ? (pour le miel ou le lait)*
- *Est-ce qu'elle boit du lait ? (pour la vache ou le lait)*
- *Combien elle pèse ? (pour la vache)*

L'autre élève lui répond :

- *Je fais du miel et du fromage.*
- *Elle fabrique le lait !*
- *Elle pèse 650 kg.*

Lorsque le premier élève a posé trois questions et obtenu trois réponses, inverser les rôles. C'est alors à lui de choisir trois de ses figurines, de les montrer au deuxième, qui formule trois questions auxquelles il répond. Passer dans les groupes pour vérifier le bon déroulement de l'activité. Les élèves s'entraînent plusieurs fois.

Pour la mise en commun, demander à quelques groupes volontaires de se produire devant la classe à partir de ce qu'ils ont préparé.

Cahier d'activités p. 21



Objectifs :

- *Réutiliser et écrire des phrases du dialogue.*
- *Lire et reconstituer l'histoire.*
- *Restituer des informations sur des personnages.*

1 Qui a dit quoi ?

Cet exercice prolonge l'activité de compréhension du livre. Il permet aux élèves de faire le point sur ce qu'ils ont compris et de restituer différentes répliques du dialogue à l'écrit. Les élèves lisent les phrases proposées et les relient aux personnages qui les ont dites. Ils recopient, dans un deuxième temps, les phrases dans les bulles correspondantes.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves volontaires de lire une phrase et de nommer le personnage qui l'a dite.

Réponses : 1b ; 2d (attention, c'est Antoine) ; 3e ; 4c ; 5a.

2 Raconte l'histoire.

Quatre vignettes illustrent les différentes étapes du dialogue. Il s'agit pour les enfants de les associer aux phrases proposées pour reconstituer l'histoire sous forme de récit. Après avoir associé les vignettes aux phrases, les élèves peuvent réécrire le récit dans l'ordre sur leur cahier de brouillon.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir écrire le texte reconstitué au tableau.

Réponses : 1a ; 2c ; 3d ; 4b.

3 Les cartes d'identité.

Les élèves doivent retrouver, à partir du dialogue, les informations manquantes pour compléter les cartes d'identité de monsieur Guillaume et de la vache Marguerite. Ils peuvent s'aider de la transcription, pages 69-70 du livre.

Pour la mise en commun, demander à deux élèves volontaires de venir écrire les informations manquantes au tableau.

Réponses : Monsieur Guillaume : Guillaume ; José ; Bois-Guilbert.

Marguerite : pas de nom ; Marguerite ; ferme de Monsieur Guillaume, Bois-Guilbert ; 650 kg ; 60 kg d'herbe par jour.

Phase 2 : Le chaudron de Grenadine

Livre élève p. 34

Ma ferme



Objectif : Apprendre et utiliser le lexique des animaux de la ferme.

1 Écoute et regarde.

Inviter les élèves à découvrir la page 34 de leur livre. Demander aux élèves de nommer les animaux qu'ils voient. Ils savent déjà nommer en français *la vache*, *le lapin*, *la poule*, *le cheval*. Pour les autres animaux qui ne sont pas encore connus en français, poser des questions :

- Le 9, qu'est-ce que c'est ?
- Le 11, qu'est-ce que c'est ?

Lorsque les réponses sont données en langue maternelle, les reformuler en français.

- Le 9, c'est un mouton.
- Le 11, c'est un canard...

Quand tous les animaux de l'illustration ont été nommés et leur noms répétés par les élèves, dessiner une grille de deux colonnes au tableau, que les enfants recopient sur leur cahier de brouillon. Dans la première colonne de la grille, inscrire les numéros de 1 à 14.

Procéder à une première écoute de l'enregistrement. Les élèves montrent sur leur livre les animaux cités par Grenadine et écoutent leur cri dans l'enregistrement.

Transcription

Dans ma ferme, il y a... 1 une vache, 2 un cheval, 3 un lapin, 4 une poule, 5 des poussins, 6 un coq, 7 un âne, 8 un cochon, 9 un mouton, 10 une chèvre, 11 un canard, 12 une oie, 13 un chien, 14 un chat.

Afficher ensuite les figurines des animaux de la ferme au tableau. Passer une deuxième fois l'enregistrement, en ménageant une pause après chaque animal. Les élèves cachent l'illustration de leur livre et tentent de reconnaître, sur les figurines, l'animal cité dans l'enregistrement. Demander chaque fois à un volontaire de venir montrer la figurine qui convient et de la classer dans l'ordre au tableau.

2 Classe les animaux.

Les élèves observent les deux illustrations représentant, la première, un animal qui a deux pattes et, la seconde, un autre à quatre pattes. Lire l'exemple proposé dans la bulle, qui introduit le mot *patte* (mimer au besoin en montrant sa jambe) :

■ – *La vache a quatre pattes.*

Puis poser des questions pour un ou deux autres animaux :

- – *Le lapin a quatre pattes ?*
- – *La poule a quatre pattes ?*

Procéder ensuite à une nouvelle écoute de l'enregistrement. Les élèves relient les animaux aux illustrations correspondantes, selon qu'ils ont deux ou quatre pattes, ou dessinent une grille de deux colonnes légendées « quatre pattes » et « deux pattes » sur leur cahier de brouillon et y classent les animaux par leur numéro.

Pour la mise en commun, faire un tour de classe. Chacun à leur tour, les élèves formulent la phrase qui désigne la catégorie de chaque animal :

- – Élève 1 : *La vache a quatre pattes.*
- – Élève 2 : *Le cheval a quatre pattes.*
- – Élève 3 : *Le lapin a quatre pattes.*
- – Élève 4 : *La poule a deux ailes et deux pattes, etc.*

Activités complémentaires

Le loto des animaux

Distribuer les autres mini-figurines des animaux aux enfants ainsi qu'une grille composée de cinq lignes et de trois colonnes. Les cases sont numérotées de 1 à 15. Les grilles peuvent être préparées au préalable et photocopiées sur des feuilles A3. Les élèves y placent leurs mini-figurines dans l'ordre qu'ils veulent, une figurine par case. Pour démarrer le jeu de loto, écrire au tableau un chiffre au hasard (entre 1 et 15), ou tirer au sort des étiquettes-chiffres préparées au préalable, puis tirer au sort une des grandes figurines de la classe et, sans la montrer, nommer le chiffre et l'animal :

- – *Deux : un cheval !*

Les élèves vérifient si la figurine qu'ils ont placée sur le numéro 2 de leur grille est le cheval. Si c'est le cas, les élèves concernés enlèvent la figurine de leur grille et la mettent de côté. Les autres ne changent rien. Puis les élèves continuent en tirant au sort eux-mêmes, chacun à leur tour, les chiffres et les figurines.

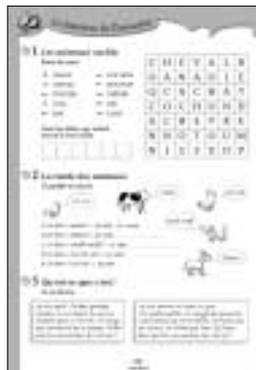
Continuer le jeu jusqu'à ce que chaque élève ait participé au moins une fois au tirage au sort. Comptabiliser les points obtenus par les élèves qui ont mis des figurines de côté.

Le jeu des paires

Adaptation du jeu Memory. Les élèves se mettent deux par deux et mettent en commun leurs mini-figurines. Ils les retournent sur la table de façon à former une grille de 6 vignettes sur 5 vignettes (30 au total).

Chacun à leur tour, ils retournent deux vignettes et cherchent les paires. Lorsqu'un élève en découvre une, il nomme l'animal concerné et peut conserver les deux cartes et rejouer. S'il ne réussit pas à nommer l'animal, il conserve les deux cartes mais ne rejoue pas. À la fin, l'élève qui a trouvé le plus de paires a gagné.

Cahier d'activités p. 22



Objectif : Lire et écrire les noms des animaux de la ferme.

1 Les animaux cachés

Cet exercice permet de poursuivre le travail du livre concernant l'apprentissage du lexique des animaux de la ferme. Il apprend à reconnaître les noms des animaux à l'écrit. Il s'agit ici, pour les enfants, de retrouver les noms des animaux cachés dans la grille. Ils entourent les lettres qui constituent le nom d'un animal et s'aident de l'indication fléchée qui précise si le mot se situe à l'horizontale ou à la verticale, s'il est orienté vers la droite ou vers la gauche, vers le haut ou vers le bas. Il est important de préciser aux élèves de bien suivre les indications de sens. Lorsque tous les animaux cachés sont découverts, les élèves reconstituent un mot avec les lettres restantes de la grille.

Pour la mise en commun, demander à un volontaire de venir écrire le mot reconstitué au tableau.

Réponse : Canard.

Livre élève p. 34

La ronde des animaux

Objectifs :

- *Découvrir la langue des animaux en français.*
- *Réutiliser qui et comment.*

3 Écoute et chante.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre pour découvrir la nouvelle ronde. Cette ronde va leur faire découvrir les onomatopées françaises correspondant aux cris de certains animaux. Il s'agit d'un dialogue entre Grenadine et sa souris. Avant d'écouter la chanson, afficher au tableau les grandes figurines de l'âne, du chien, et de la poule. Faire nommer les animaux par les élèves et introduire le nouveau mot *oiseau* grâce au dessin du livre page 34. Leur demander d'imiter leur cri. Doubler ces imitations de leur « traduction » en français.

Écouter la ronde une première fois. Demander aux enfants de classer, à l'aide de leurs mini-figurines, les animaux entendus par ordre d'apparition dans la chanson. Un élève volontaire peut venir organiser les figurines au tableau.

Faire écouter à nouveau la ronde et inviter les enfants à imiter les cris des animaux lorsqu'ils les entendent. Avant de procéder à une autre écoute, séparer la classe en deux grands groupes. Le premier groupe va chanter les questions de la ronde et le deuxième groupe les réponses de Grenadine. Ils peuvent s'aider de leur livre. Répéter l'activité en inversant les groupes. Pour clore l'activité, toute la classe chante et mime les animaux sur la version karaoké.

Transcription

LA SOURIS. Qui est-ce qui fait « hi-han » ?
 GRENADINE. C'est l'âne évidemment.
 LA SOURIS. Comment fait le chien ?
 GRENADINE. « Ouaff ouaff » tu le sais bien
 LA SOURIS. Qui est-ce qui fait « cui cui » ?
 GRENADINE. L'oiseau qui fait son nid.
 LA SOURIS. Et la poule qui gigote ?
 GRENADINE. Elle fait « cot cot cot » !
 LA SOURIS. Et toi, tu fais comment ?
 GRENADINE. Salut les enfants !

Activité complémentaire

Imite un animal.

Avant de commencer l'activité, faire découvrir aux élèves d'autres cris d'animaux que ceux de la ronde : les inviter à les imiter en veillant à la prononciation « à la française ». Un élève vient ensuite mimer devant la classe un animal de son choix et imite son cri en français. L'élève qui trouve la réponse prend sa place, imite à son tour un autre animal, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les élèves se soient produits au moins une fois.

Cahier d'activités p. 22

Objectifs :

- Lire et comprendre des onomatopées.
- Deviner le nom d'un animal grâce à sa description.

2 La ronde des animaux

Cet exercice propose de revoir comment s'écrivent les onomatopées. Les élèves doivent compléter les phrases avec le nom de l'animal correspondant à son cri. Ils peuvent s'aider des illustrations et des bulles onomatopées reliées aux dessins et les colorier ensuite.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs volontaires de venir classer les figurines des animaux présents dans l'exercice et d'écrire leur nom à côté des figurines correspondantes.

Réponses : b l'âne ; c le chien ; d la poule ; e l'oiseau.

3 Qu'est-ce que c'est ?

Deux courts textes font la description de deux animaux. Les élèves doivent deviner quels sont les animaux décrits. Ils lisent et écrivent le nom de l'animal sous le texte.

Pour la mise en commun, comparer les réponses de la classe et laisser les élèves valider les bonnes réponses en les invitant à justifier leurs choix.

Réponses : Le lapin, le chat.

Livre élève p. 35

Où, comment, combien ?



Objectif : Différencier où, comment, combien, qu'est-ce que, est-ce que, quel.

4 Écoute et associe

Cette activité permet l'observation de diverses formulations de questions avec les mots interrogatifs où, combien, comment, qu'est-ce que, est-ce que et quel.

Faire observer aux élèves l'illustration. Grenadine est dans une salle de classe et pose des questions aux enfants qui y répondent. Laisser les élèves débattre sur ce qu'ils voient. Les guider, si besoin est, par des questions :

- Que fait Grenadine ?
- Que disent les enfants ?

Préparer des étiquettes-mots avec les mots interrogatifs suivants : comment, où, combien, qu'est-ce que, est-ce que, quel. Les afficher au tableau et les expliquer, insister sur la différence phonétique et sémantique entre est-ce que et qu'est-ce que.

Passer l'enregistrement et demander aux élèves de se concentrer. Ils doivent associer les mots interrogatifs utilisés dans les questions posées par Grenadine aux réponses des enfants écrites dans les bulles du livre. Pour cela, leur demander de dessiner six colonnes sur leur cahier de brouillon. Lors de l'écoute, ils inscrivent les numéros des réponses dans les colonnes correspondantes.

Transcription

- 1 GRENADINE. Où habite Antoine ?
 ENFANT. Il habite à Marseille.
- 2 GRENADINE. Comment tu vas ?
 ENFANT. Je vais très bien
- 3 GRENADINE. Combien pèse Marguerite ?
 ENFANT.. Elle pèse 650 kg.
- 4 GRENADINE. Qu'est-ce que tu mets quand tu vas nager ?
 ENFANT. Je mets un maillot de bain.
- 5 GRENADINE. Quel est ton sport préféré ?
 ENFANT. C'est le football.
- 6 GRENADINE. Est-ce que les enfants boivent du lait ?
 ENFANT. Oui.
- 7 GRENADINE. Et est-ce que les enfants mangent de l'herbe ?
 TOUS. Non.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir reproduire la grille de son cahier de brouillon au tableau. Poser ensuite les questions de Grenadine aux élèves, qui répondent avec les phrases des bulles :

- *Où habite Antoine ?*
- *Il habite à Marseille.*
- *Combien pèse Marguerite ?*
- *Elle pèse 650 kg, etc.*

Réponses : 1 où ; 2 comment ; 3 combien ; 4 qu'est-ce que ; 5 quel ; 6 est-ce que ; 7 est-ce que.

Pour prolonger l'activité, organiser six groupes dans la classe et distribuer à chacun une étiquette question, précédemment affichées au tableau. Les groupes collent sur une feuille blanche leur étiquette et tentent d'écrire une question de leur choix avec le pronom interrogatif. Ils inventent ensuite une réponse à la question. Leur demander d'écrire dans un premier temps leurs phrases au crayon et de les recopier seulement une fois validées. Lorsque les six séries de questions et réponses sont composées, accrocher toutes les feuilles pour compléter « Le chaudron de la classe ».

Cahier d'activités p. 23



Objectifs :

- Choisir les bons mots interrogatifs.
- Écrire les mots interrogatifs.

4 Quelle question !

Cet exercice vient prolonger l'activité du livre sur les mots interrogatifs. Six questions sont à compléter avec des mots interrogatifs proposés dans des bulles.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs volontaires de lire les questions trouvées.

Réponses : 1 comment ; 2 où ; 3 quel ; 4 qu'est-ce que ; 5 combien ; 6 est-ce que.

Livre élève p. 35

Quel âge avez-vous ?

Objectifs :

- Interviewer quelqu'un.
- Répondre à une interview.
- Utiliser vous.

5 Lis et associe.

Cette activité permet de réutiliser à l'oral dans un contexte différent les mots interrogatifs observés précédemment. Inviter les enfants à lire les questions du livre. Plusieurs élèves peuvent se répartir la lecture à voix haute. Leur faire remarquer l'utilisation du *vous* et leur expliquer en langue maternelle la différence d'emploi entre le *tu* et le *vous* : en français, on utilise *vous* quand on s'adresse à une personne qu'on ne connaît pas personnellement ou que l'on côtoie souvent mais avec qui on garde une distance « polie ». Le *tu* est réservé aux amis, à la famille ou aux adultes, lorsqu'ils s'adressent aux enfants.

Faire déduire aux élèves la raison pour laquelle les questions sont posées, dans cet exercice, avec *vous* :

- *C'est une interview, et le journaliste qui pose des questions ne connaît pas personnellement Grenadine.*

Puis, laisser le temps aux élèves, individuellement ou deux par deux, d'associer les questions et les réponses en recopiant les lettres et les chiffres sur leur cahier de brouillon.

Pour la mise en commun, les élèves se mettent deux par deux et comparent leurs résultats. Ils s'autocorrigent éventuellement. Demander ensuite à des élèves volontaires de lire les questions et les réponses qui vont ensemble. Les autres élèves valident ou non.

Réponses : 1h ; 2e ; 3g ; 4f ; 5a ; 6c ; 7b ; 8d.

6 À toi d'enquêter !

Après avoir repéré les différents types de questions, les élèves produisent leur propre interview. Pour cela, prévoir une phase de préparation pendant laquelle les enfants s'entraînent à poser les questions et à y répondre. Libérer un espace dans la classe et y organiser un micro-trottoir : une partie des élèves sont

de petits journalistes qui vont poser des questions aux gens dans la rue, les autres élèves de la classe. Ils peuvent poser les questions de leur choix, dans n'importe quel ordre et changer de personne à interroger aussi souvent qu'ils le veulent. Ils peuvent s'inspirer des questions proposées dans l'activité précédente. Les inviter à utiliser les formules de politesse, les salutations, ainsi que le vous :

– *Bonjour, madame/monsieur, qu'est-ce que vous aimez faire ? Merci madame/monsieur, au revoir.*

Une fois la phase d'entraînement terminée, les élèves se mettent par groupes de deux pour produire leur interview. Présenter cette activité comme un mini-projet. Il s'agit d'une interview radiophonique qu'il serait intéressant d'enregistrer. Pour commencer, les groupes écrivent une liste de six ou sept questions. Passer dans les groupes, pendant cette activité, pour vérifier que les questions sont bien formulées. Puis, les groupes répartissent à chacun de leurs membres les questions à poser et s'entraînent à les prononcer. Lorsque tous les groupes sont prêts, ils s'associent avec un autre groupe, se posent mutuellement les questions et y répondent. Les élèves peuvent décider de répondre la « vérité » ou d'inventer leur personnage et donc les réponses, en changeant leur âge, inventant leur activité, etc. Cette étape est une sorte de répétition générale de l'interview radiophonique à enregistrer.

Quand tous les groupes se sont entraînés et ont compris leur rôle, procéder aux enregistrements. Demander aux élèves de faire silence pendant que deux groupes se produisent. Procéder de la même manière que lors de la répétition générale et enregistrer. D'autres élèves peuvent participer à la prise de son. Lorsque tous les enregistrements sont terminés, les faire écouter aux élèves pour qu'ils s'autocritiquent. Si possible, enregistrer une copie de la cassette pour chaque élève afin qu'il puisse conserver son travail et le réécouter quand bon lui semble.

Cahier d'activités p. 23

Objectifs :

- Demander poliment à l'écrit.
- Réutiliser et écrire différentes expressions apprises dans l'unité.

5 S'il vous plaît ?

Les élèves doivent compléter les questions en utilisant *vous*. Cet exercice permet de compléter l'activité de communication du livre. Leur faire repérer la forme polie des questions utilisée à l'écrit : avec inversion du sujet.

6 La solution est dans le cahier !

Cet exercice permet de réutiliser des expressions de l'unité 5 en recherchant dans le cahier des phrases déjà écrites et qui pourraient sous-titrer les dessins.

Organiser des groupes de deux et demander aux élèves de rechercher dans l'unité 5 du cahier les phrases qui correspondent aux dessins. Les groupes écrivent leurs propositions et le premier groupe qui a complété les trois phrases énonce ses réponses à la classe, qui valide ou non.

Lorsque les phrases correctes sont trouvées, les écrire au tableau de manière que les élèves les corrigent sur leur cahier.

Réponses : 1 Les enfants sont arrivés à la ferme de monsieur Guillaume ; 2 Il y a beaucoup d'animaux : des vaches, des chevaux, des poules et des lapins ; 3 Je fais « hi-han ! », je suis l'âne.

Phase 3 : Au pays de Grenadine

Livre élève p. 36

Grenadine à la ferme...



Objectif : Réutiliser le lexique et les cris des animaux de la ferme.

1 Écoute et lis.

Inviter les élèves à regarder les images de la BD page 36. Avant de la lire, ils observent ce qu'ils comprennent de la situation.

Procéder à une première écoute avec le livre ouvert. Les élèves peuvent lire la BD et l'écouter en même temps. Les laisser réagir sur ce qu'ils ont entendu : les cris des animaux et les noms d'animaux cités par Grenadine.

Expliquer, si besoin est, les quelques expressions ou mots nouveaux : *je ne comprends pas ! Miam ! Au secours ! les abeilles.*

2 Où est Grenadine ? Que fait-elle ? Que dit-elle ?

Avant de proposer une deuxième écoute, demander aux élèves de lire les questions du livre et de se concentrer pour y répondre. Après l'écoute, les élèves répondent librement aux questions à l'oral.

Leur demander ensuite de rédiger, par groupes de deux, un petit récit résumant cet épisode de la BD. Ils peuvent s'inspirer des réponses aux questions énoncées auparavant :

– Grenadine est à la ferme. Elle dit bonjour aux animaux, qui ne sont pas contents parce qu'elle tire la queue de la vache, elle prend les œufs des poules, elle met les doigts dans les yeux du chat, elle va chercher le miel des abeilles. Elle ne comprend pas ce qu'ils lui répondent. À la fin, les abeilles l'attaquent. Il faut qu'elle apprenne la langue des animaux !

Mettre en commun les propositions de résumé des différents groupes et convenir avec la classe d'un texte définitif à reporter dans le cahier « Les aventures de Grenadine ». Demander à un élève volontaire d'illustrer l'épisode de « Grenadine à la ferme... » au-dessus du petit texte.

Puis faire réécouter la BD et demander aux élèves de relever les paroles clés de Grenadine : *Je ne comprends pas ! Il faut que j'apprenne la langue des animaux !*

Jeu de rôles

Les enfants rejouent la scène de la BD. Pour cela, organiser des groupes de deux. Dans chaque groupe, un élève joue le rôle de Grenadine et l'autre le rôle des différents animaux. Ils peuvent utiliser les phrases clés de Grenadine repérées précédemment et tentent de mimer au mieux la scène :

- Grenadine salue en baissant la tête lorsqu'elle dit bonjour ;
- elle se gratte la tête quand elle ne comprend pas ;
- elle part en courant quand elle dit « Au secours ! », etc.

Les élèves qui jouent le rôle des animaux imitent leur cri et miment leur comportement. Les groupes s'entraînent pendant quelques instants avant de se produire devant la classe. Lorsque tous les groupes se sont produits, inverser les rôles.

Les marionnettes



Objectifs :

- Comprendre des consignes de bricolage.
- Réutiliser les acquis de l'unité à l'oral.
- Faire un spectacle de marionnettes.

Fabrique une marionnette et fais la parler.

Cette activité permet de finir l'unité de façon ludique. Il s'agit de fabriquer des marionnettes d'animaux et de les faire parler. Les élèves vont donc être amenés à comprendre des consignes de bricolage en français et à réutiliser les acquis de l'unité pour s'exprimer à l'oral.

Dans un premier temps, demander aux élèves d'ouvrir leur livre page 37 et d'observer les illustrations. Les laisser débattre sur l'activité à réaliser et sur les différentes étapes de la construction des marionnettes. Une fois qu'ils ont compris la façon de procéder, distribuer du papier rigide ou des enveloppes et une baguette en bois à chacun (ou plus simplement un crayon).

Les élèves dessinent sur leur enveloppe un des animaux présentés sur la page. Il est possible de faciliter la tâche en leur distribuant des pochoirs animaux préparés au préalable. Ils colorient ensuite leur animal, le découpent et fixent la baguette en bois derrière.

Lorsque toutes les marionnettes sont prêtes, les élèves peuvent écrire, sur leur cahier de brouillon, la carte d'identité de leur marionnette en s'inspirant de l'exercice 3 du cahier d'activités, page 21.

Les élèves se placent ensuite par groupes de deux et imaginent une saynète de rencontre entre leurs deux animaux. Pour se saluer, ils peuvent imiter les cris des animaux qu'ils ont appris, puis ils se posent des questions afin de connaître leur nom, ce qu'ils mangent, où ils vivent, etc, en changeant leur voix :

- Comment tu t'appelles ?
- Qu'est-ce que tu manges ?
- Où est-ce que tu habites ?

Ils répondent aux questions en se remémorant les informations de la carte d'identité de leur animal. Laisser les élèves s'entraîner pendant quelques minutes, le temps qu'ils puissent imaginer une fin à leur saynète. Par

exemple : le chien rencontre le lapin, ils se parlent et le chien court après le lapin pour le manger, etc. Préparer dans un deuxième temps un théâtre de marionnettes à l'aide d'un grand carton dans lequel est découpée une fenêtre, ou en tendant un tissu en travers de la classe. Les élèves viennent chacun à leur tour, deux par deux. Les deux élèves se placent derrière le carton ou le rideau, et se baissent de manière qu'on ne les voie pas et jouent leur saynète. Le reste de la classe constitue le public.

Cahier d'activités p. 24



Objectifs :

- Comprendre un récit.
- Sonoriser et théâtraliser un récit.

Une histoire qui fait du bruit !

Cette activité vient prolonger celle du livre sur les marionnettes. Une histoire est proposée dans le cahier. Demander à des volontaires de la lire à voix haute (plusieurs volontaires se succèdent). Laisser les élèves réagir sur ce qu'ils ont compris de l'histoire, les aider éventuellement en leur expliquant les mots difficiles.

L'objectif est de « sonoriser » et de dramatiser cette histoire. Les élèves choisissent chacun un rôle : un animal de l'histoire. Ils ont le choix entre le coq, les poules, le cheval, la vache, les lapins, les oies, les canards, les cochons, les moutons, les chèvres, le chat, l'oiseau. Plusieurs élèves peuvent choisir le même animal, de manière qu'il y ait plusieurs poules, canards, cochons, moutons, chèvres, etc. Un élève joue le fermier. C'est lui qui raconte l'histoire.

Les élèves fabriquent une étiquette avec le nom de leur animal et peuvent l'accrocher sur leur vêtement comme un badge, pour que toute la classe puisse voir quel rôle ils incarnent. Leur rappeler les différents cris des animaux « en français ».

Une fois que tout le monde est prêt, commencer à sonoriser l'histoire : l'élève qui joue le fermier lit le texte assez lentement et les autres font le cri de leur animal quand ils l'entendent nommer. Quand le mot *ferme* est prononcé, tous les animaux font leur cri en même temps.

S'entraîner plusieurs fois avec toute la classe, puis enregistrer l'histoire sonorisée à l'aide d'un micro et d'un magnétophone. Faire écouter la version enregistrée aux élèves pour qu'ils s'autocritiquent.

Il est possible de réaliser la même activité en la théâtralisant : quelques élèves jouent le rôle des animaux décrits

dans l'histoire en animant leurs marionnettes derrière le théâtre construit précédemment. Le reste de la classe continue à faire le « son » et un fermier lit toujours le texte. Ce spectacle, une fois rodé, peut être représenté devant d'autres classes ou devant les parents des élèves.

Activité complémentaire

Cocottes en fuite !

Il s'agit de fabriquer des cocottes en papier. Distribuer trois ou quatre feuilles de format carré et de deux tailles différentes à chaque élève : une grande pour fabriquer une poule et deux ou trois plus petites pour fabriquer les poussins. Construire les cocottes en papier avec les élèves. Une fois les cocottes prêtes, prolonger l'activité par un travail d'expression orale.

Chaque enfant est un fermier, ou une fermière, qui possède des poules et des poussins : les cocottes fabriquées précédemment. Pour reconnaître ses poules et ses poussins, chacun inscrit à l'intérieur (entre les deux pattes en ouvrant la cocotte) deux ou trois informations la concernant :

- Son nom : *Elle s'appelle Jeannette, cocotte, poulette...*
- Son poids : *Elle pèse 2 kg, 1 kg, 3 kg (guider les enfants sur les poids à indiquer).*
- Son âge : *Elle a un an, deux ans, trois ans...*

Déterminer le nombre et la catégorie d'informations à mentionner de manière que toutes les cocottes aient les mêmes. Demander aux enfants de s'asseoir par terre en cercle, et placer toutes les cocottes mélangées au milieu. Toutes les poules se sont échappées et les fermiers/fermières doivent les retrouver et les faire rentrer au poulailler avec leurs poussins. Malheureusement, toutes les poules et tous les poussins sont mélangés ! Comment les reconnaître ?

Un premier fermier prend une poule au hasard et vérifie les informations qui y sont inscrites. Les autres fermiers, chacun à leur tour, posent des questions pour savoir s'il s'agit ou non de leur poule ou de leurs poussins :

- *Comment elle s'appelle ?*
- *Quel âge elle a ?*
- *Combien elle pèse ?*

Amorcer les premières questions, si besoin est, et veiller, au fil du jeu, à ce qu'elles soient bien formulées. Le fermier qui a tiré la cocotte répond aux questions en lisant les informations. Tous les fermiers écoutent bien les réponses pour voir s'il s'agit de leur poule et de leurs poussins. Lorsqu'une poule, ou un poussin, a été identifié, un autre fermier choisit au hasard une autre cocotte et procède de même. Les autres posent les mêmes questions et ainsi de suite. Le premier fermier qui a retrouvé sa poule et tous ses poussins a gagné. Il peut alors retourner à sa place et colorier ses cocottes pour les personnaliser. Toutes les cocottes pourront être exposées dans la classe à la fin des activités et éventuellement montées sur des fils de nylon pour constituer des mobiles. Pour cela, accrocher le fil à l'extrémité de la tête de la cocotte, en le passant avec une aiguille et en faisant un nœud ; le support du mobile peut être formé à base d'une baguette de bois, autour de laquelle seront noués les fils et les cocottes.

Contexte

Les sept enfants et monsieur Valette visitent le centre-ville de Nantes. C'est la fin du marché. Ils regardent le plan de la ville. Hugo jette sa bouteille en plastique par terre et déclenche une discussion sur la protection de l'environnement et le recyclage.

Objectifs**Objectifs communicatifs**

- Exprimer l'obligation, l'interdiction.
- Localiser les lieux de la ville.

Objectifs fonctionnels

- La négation avec *ne... pas, ne... rien, ne... jamais*.
- L'expression de la nécessité et de l'interdiction avec : *il faut, il ne faut pas*.

Objectifs culturels

- Découvrir la ville de Nantes.
- Se sensibiliser à la protection de l'environnement.

Mots nouveaux

- La ville : *la mairie, la poste, le cinéma, l'église, la gare, le restaurant, la pharmacie, l'école, le supermarché,*

l'hôpital, le marché, le centre-ville, l'épicerie, la boucherie, la boulangerie.

- Les métiers : *l'épicier, le boucher, le boulanger.*
- L'environnement : *propre, sale, les poubelles, les camions poubelles, les déchets, le plastique, le papier, le carton, le verre, le métal, recycler, jeter.*
- *Bon appétit !*

Matériel à préparer

- La grande carte de France de la classe, un petit drapeau ou une punaise, un fil de laine rouge.
- Des photos ou images de Nantes, une étiquette « Nantes », un petit drapeau ou une punaise et un fil de laine rouge.
- Les figurines et les étiquettes-mots des lieux de la ville : *la mairie, la poste, le cinéma, la gare, le restaurant, la pharmacie, l'école, le supermarché, l'hôpital.*
- Les figurines et les étiquettes-mots de l'environnement et des déchets : *propre, sale, les poubelles, les camions poubelles, le plastique, le papier, le carton, le verre, le métal.*
- Des grandes feuilles pour faire des affiches, des crayons de couleur ou feutres, des photos de déchets, de protection de l'environnement.
- Des cartons, emballages, bouteilles, bidons et pots vides, trois récipients pour imiter des poubelles.

Phase 1 : Le voyage des enfants

Avant de commencer

Objectif : *Découvrir la ville de Nantes.*

Avant d'ouvrir le livre et de découvrir la nouvelle unité, reprendre la grande carte de France et laisser les élèves deviner ce que pourrait être la prochaine destination des enfants et de monsieur Valette. Pour cela, les guider :

- *C'est dans une grande ville, au sud de la Normandie et sur la côte ouest de la France...*

Les enfants peuvent faire plusieurs propositions en regardant la carte de leur livre pages 66-67. Lorsqu'ils ont trouvé, leur demander de placer l'étiquette-mot de Nantes à l'aide d'un petit drapeau ou d'une punaise et de relier à l'aide d'un fil de laine rouge Bois-Guilbert à Nantes. Rechercher des photos de Nantes. La recherche peut se faire avec les enfants sur Internet ou en bibliothèque ou peut avoir été effectuée au préalable. Proposer des photos représentant le centre-ville de Nantes, avec les boutiques, la place du marché, et si possible, des tracts

publicitaires sur « Nantes, ville propre », faisant état de la protection de l'environnement. Dans ce cas, débattre quelques instants sur la question de l'environnement et expliquer aux élèves le système de tri sélectif français. Laisser les enfants réagir sur la découverte des photos, répondre à leurs questions concernant la ville. Leur laisser le temps de choisir les photos qui leur semblent les plus représentatives de Nantes. Ils les collent ensuite sur la carte.

Pour en savoir plus

Nantes est le chef-lieu de la Région Pays de la Loire et constitue la métropole du Grand Ouest de la France. La ville est riche de son patrimoine historique, mais développe aussi les nouvelles technologies et la recherche universitaire.

Sites internet à consulter :

<http://www.nantes.fr/detente/tourisme/album/index.asp> (pour les photos);

<http://www.nantes.fr/ville/pratique/triselectif/index.asp> (pour l'environnement).

On ne jette rien par terre !



Objectifs :

- Comprendre et exprimer ce qu'il faut ou ce qu'il ne faut pas faire.
- Comprendre le lexique de l'environnement.
- Découvrir les lieux de la ville.

1 Regarde et écoute.

Inviter les enfants à ouvrir leur livre et à découvrir la double page. Les laisser réagir librement sur ce qu'ils voient et ce qu'ils comprennent. Les guider éventuellement par des questions :

- Où ils sont ?
- Qu'est-ce qu'ils font ?

Les enfants et monsieur Valette sont sur la place du marché de Nantes et ils regardent le plan du quartier. C'est la fin du marché, les éboueurs travaillent, ils ramassent les débris abandonnés là. Hugo tient une petite bouteille d'eau à la main, Kim montre son pull à Sébastien. On aperçoit également le tramway de Nantes et un panneau indiquant le parking de la mairie.

Passer à l'écoute du dialogue. Demander aux élèves de se concentrer. Leur laisser le temps de réagir sur ce qu'ils ont entendu, ce qu'ils ont compris des conversations, des attitudes des personnages. Les inviter à formuler des phrases simples en français.

- Les enfants sont sur la place du marché.
- Nantes, c'est sale !

Les guider pour qu'ils déduisent que le sujet de la conversation est l'environnement, le recyclage :

- Que fait Hugo ?
- Que dit monsieur Valette ?

Afficher au tableau les figurines et les étiquettes-mots de l'environnement et des déchets et demander aux élèves de se concentrer sur les mots qu'ils entendent pendant la deuxième écoute. Faire une pause pendant l'écoute, après chaque mot représenté par une figurine. Les élèves repèrent le mot entendu et des volontaires viennent associer au tableau, pendant chaque pause, les figurines aux étiquettes-mots.

Réponses : sale, camion poubelle, propre, poubelle, jeter, déchets, papier, carton, verre, plastique, métal, recycler.

Passer ensuite la première partie de l'enregistrement jusqu'à « ... je ne vois rien ! ». Afficher les figurines des lieux de la ville au tableau et demander aux élèves de se concentrer sur la description du plan de Nantes par monsieur Valette.

Demander à plusieurs élèves volontaires de venir mettre de côté les figurines des lieux cités. Afficher ensuite les étiquettes-mots correspondantes que plusieurs élèves peuvent venir associer aux figurines.

Réponses : la place du marché, la mairie, la poste, le cinéma, le restaurant.

Transcription

- LE NARRATEUR. *Il est midi, les enfants sont dans le centre-ville de Nantes.*
- M. VALETTE. Voici le plan du quartier. Nous sommes là, sur la place du marché, vous voyez ? En face, il y a la mairie, et à côté, la poste. Et derrière le cinéma : le restaurant...
- ANTOINE. Sébastien, pousse-toi, je ne vois rien !
- MARION. Nantes, c'est sale, ça sent mauvais.
- M. VALETTE. Mais non, c'est la fin du marché. Les camions poubelles vont arriver. Nantes est une ville propre !...
- LEILA. Hugo ! Ta bouteille d'eau ! On ne jette rien par terre !
- HUGO. Oh... Tu m'embêtes...
- M. VALETTE. Eh oui, les bouteilles en plastique, c'est dans la poubelle, s'il te plaît !
- SÉBASTIEN. Vous savez... Chaque année, un Français jette 290 kilos de déchets : 90 kilos de papier et de carton, 45 kilos de verre, 40 kilos de plastique et 15 kilos de métal !
- KIM. Waouh...
- ANTOINE. Chez moi, à Marseille, il y a des poubelles de différentes couleurs. Il faut jeter les papiers dans les poubelles jaunes, le verre dans les poubelles bleues et le reste dans les poubelles vertes.
- M. VALETTE. ... et il ne faut jamais mélanger !
- KIM. Ah bon ?
- M. VALETTE. Oui Kim : on peut fabriquer des objets avec les déchets. On recycle !
- KIM. On quoi ?
- SÉBASTIEN. On re-cy-cle ! Par exemple, avec 27 bouteilles en plastique, on fabrique un pull !
- KIM. Je ne connais personne avec un pull en plastique !
- TOUS. Ah, ah, ah !

2 Écoute et associe.

Demander aux enfants d'observer les dessins de la page 39. Cette activité permet de se concentrer sur un aspect du dialogue, concernant le tri des déchets en France.

Ils doivent placer les différents déchets proposés dans la bonne poubelle.

Demander aux élèves de dessiner trois poubelles, une jaune, une bleue, une verte, sur leur cahier de brouillon. Passer l'enregistrement en ménageant une pause après chaque catégorie de déchets citée par Antoine. Laisser ainsi le temps aux enfants d'inscrire les numéros des objets sur les bonnes poubelles. Proposer une deuxième écoute de la partie concernée du dialogue pour vérification, en fractionnant à partir de « Chez moi, à Marseille... », jusqu'à « ... et il ne faut jamais mélanger ! ».

Pour la mise en commun, dessiner les trois grandes poubelles au tableau et demander à plusieurs élèves d'y placer les figurines papier, carton, verre et autres déchets et d'y inscrire le numéro des différents objets représentés dans le livre.

Réponses : A : 2, 5, 6 ; B : 1, 3, 7 ; C : 4, 8.

3 Lis et choisis les bonnes réponses.

Pour cette activité, proposer une dernière écoute globale du dialogue. Il s'agit de détailler la compréhension de quelques répliques et de la vérifier par l'écrit.

Demander aux élèves de lire les propositions de leur livre. Trois choix sont proposés pour compléter trois phrases du dialogue.

Faire écouter le dialogue, les élèves écrivent sur leur cahier de brouillon les lettres correspondant à la ou les informations exactes pour chacune des trois phrases.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves de lire les propositions correctes et écrire les réponses au tableau :

- *En face de la place du marché, il y a la mairie et la poste.*

Réponses : 1 : a et c ; 2 : a ; 3 : b

Jeu de rôles

Cette activité permet de reproduire la situation de communication du dialogue de façon simplifiée et de sensibiliser les enfants au tri des déchets.

Demander aux élèves de se munir d'un objet qu'ils vont considérer comme un déchet. Ils vont jouer tour à tour le rôle de Hugo jetant son déchet par terre, de Leila lui faisant un reproche et de monsieur Valette lui disant ce qu'il faut faire ou ce qu'il ne faut pas faire.

Ils peuvent réutiliser les répliques suivantes :

- *Leila : Hugo ! Ta bouteille d'eau ! On ne jette rien par terre !*
- *Monsieur Valette : Les bouteilles en plastique, c'est dans la poubelle, s'il te plaît ! Il faut jeter le plastique dans la poubelle verte, et il ne faut pas mélanger !*

Pour cela, placer en face des élèves, à une extrémité de la classe, trois récipients (corbeilles à papier, par exemple) entourés chacun de papier de couleur différente : jaune, bleu et vert.

Pour le premier tour, montrer l'exemple aux élèves en

jouant le rôle de monsieur Valette. Toute la classe dit, en cœur, la réplique de Leila.

Un élève vient devant la classe et fait mine de jeter son objet par terre (par exemple, un papier de bonbon) :

- *Toute la classe : Pablo, ton papier de bonbon, on ne jette rien par terre !*
- *Monsieur Valette : Les papiers, c'est dans la poubelle, s'il te plaît !*

L'élève vient jeter son déchet dans la bonne poubelle (ici, la jaune) :

- *Monsieur Valette confirme son action : Il faut jeter les papiers dans la poubelle jaune !*

Si l'élève s'est trompé de poubelle, monsieur Valette le reprend :

- *Il ne faut pas mélanger !*

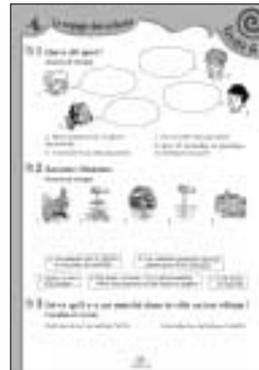
L'élève change alors de poubelle et monsieur Valette approuve :

- *Oui, il faut jeter les papiers dans la poubelle jaune !*

Une fois que l'élève a jeté son déchet dans la poubelle correcte, il prend la place de monsieur Valette, et un autre élève vient à son tour jouer le rôle de Hugo avec un autre objet à jeter. Toute la classe continue avec la même réplique de Leila.

Continuer le jeu jusqu'à ce que tous les élèves aient joué les rôles de Hugo et de monsieur Valette au moins une fois.

Cahier d'activités p. 25



Objectifs :

- Réutiliser et écrire des phrases du dialogue.
- Lire et reconstituer l'histoire.
- Écrire des informations sur le marché de sa ville.

1 Qui a dit quoi ?

Cet exercice prolonge de l'activité de compréhension du livre. Il permet aux élèves de faire le point sur ce qu'ils ont compris et de restituer différentes répliques du dialogue par écrit. Les élèves lisent les phrases proposées et les relient aux personnages qui les ont dites. Ils recopient dans un deuxième temps les phrases dans les bulles correspondantes.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves volontaires de lire une phrase et de nommer le personnage qui l'a dite.

Réponses : 1b ; 2c ; 3a ; 4d.

2 Raconte l'histoire.

Cinq vignettes illustrent les différentes étapes du dialogue. Il s'agit pour les enfants de les associer aux phrases proposées pour reconstituer l'histoire sous forme de récit. Après avoir associé les vignettes aux phrases, les élèves peuvent réécrire le récit dans l'ordre sur leur cahier de brouillon.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir écrire le texte reconstitué au tableau.

Réponses : 1a ; 5e ; 2d ; 3b ; 4c.

3 Est-ce qu'il y a un marché dans ta ville ou ton village ?

Les élèves doivent compléter le texte, en indiquant le jour du marché, de leur ville ou village, et en imaginant ce qu'ils peuvent y acheter. Ils terminent les phrases déjà amorcées dans le cahier.

Pour la mise en commun, demander à deux élèves volontaires de lire leurs courts textes à la classe. Pour une correction de l'écrit, passer dans les rangs ou ramasser les cahiers.

Phase 2 : Le chaudron de Grenadine

Livre élève p. 40

Ma ville



Objectif : Comprendre et réutiliser le lexique des lieux de la ville.

1 Écoute et regarde.

Demander aux élèves d'ouvrir leur livre page 40 et d'observer la ville qui y est représentée. Leur laisser le temps de reconnaître et de nommer les lieux qu'ils reconnaissent :

■ – *Le cinéma, la mairie, l'hôpital, la gare.*

Sous l'illustration sont placées des étiquettes avec les noms des lieux représentés. Les élèves doivent les associer aux lieux correspondants du dessin, grâce aux informations fournies par l'enregistrement.

Procéder à une première écoute. Les élèves regardent le dessin et tentent de repérer les lieux. Ils peuvent les montrer du doigt pendant l'écoute. Demander ensuite à un élève volontaire de lire à voix haute les mots des étiquettes situées sous le dessin. Veiller à la prononciation. Afficher les figurines des lieux de la ville au tableau et demander aux élèves d'en montrer les noms dans leur livre.

2 Écoute et associe.

Avant de passer l'enregistrement une deuxième fois, demander aux élèves de recopier les dix lettres identifiant les lieux de l'illustration, sur leur cahier de brouillon. Lors de l'écoute, ils associent aux lettres les numéros des mots correspondants.

Proposer une écoute supplémentaire, en ménageant une pause après chaque nom de lieu, pour que les élèves aient le temps de noter.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves de lire le nom du lieu avec la lettre du plan correspondante. Associer également les étiquettes-mots aux figurines affichées au tableau.

Réponses : a4 ; b2 ; c1 ; d8 ; e3 ; f9 ; g5 ; h10 ; i6 ; j7.

Transcription

Suivez-moi. Nous allons visiter ma ville. Sur la grande place, vous voyez la mairie et, en face, la poste. Au coin de la place, il y a un cinéma.

Prenons la petite rue à droite du cinéma. Au numéro 12, il y a une pharmacie, à côté, l'école primaire, et au numéro 25, un supermarché. Nous arrivons maintenant à l'église. En face, c'est l'hôpital.

Continuons tout droit. Nous arrivons à la gare. À droite, il y a un très bon restaurant où l'on sert des crapauds farcis !

Activité complémentaire

Dessine ta ville.

Cette activité permet de réutiliser le vocabulaire des lieux de la ville.

Tracer le plan simple d'un centre-ville, imaginer des noms de rues, indiquer un bâtiment bien reconnaissable donnant sur une place (la mairie, par exemple).

Distribuer un plan à chaque élève et leur demander

d'illustrer ce plan, de dessiner tous les lieux qu'ils ont appris à nommer précédemment. Ils peuvent consulter les figurines affichées au tableau pour ne pas en oublier. Leur laisser le temps de parfaire leur dessin, en couleur, et d'écrire les noms des lieux sur les bâtiments représentés.

Lorsque tous les élèves ont terminé leur dessin, ils le posent, face cachée, sur la table, et se mettent deux par deux. Leur distribuer un autre plan vierge. Le premier élève de chaque groupe va tenter de décrire sa ville à l'autre qui complète rapidement le plan vierge qu'il a reçu. Le premier élève donne donc, à la manière de l'enregistrement précédemment entendu, toutes les indications nécessaires pour situer les différents bâtiments :

- À côté de la mairie, il y a un cinéma.
- Dans la rue Racine, il y a une pharmacie...

L'enfant qui suit les indications et dessine peut poser des questions s'il n'est pas sûr d'avoir bien compris :

- La gare est à droite ou à gauche du supermarché ?

Veiller à ce que l'élève qui dessine ne puisse pas voir le plan de son camarade. Lorsque la reproduction est terminée, c'est à l'autre élève de dessiner la ville de son partenaire. Suivre les mêmes consignes.

À la fin, lorsque les deux dessins sont terminés, les élèves comparent les originaux et les reproductions et entourent en rouge les lieux mal placés sur les reproductions. Faire une tour de classe pour voir qui a fait le moins de fautes. Afficher tous les dessins originaux dans la classe.

Cahier d'activités p. 26



Objectifs :

- Écrire les noms de lieux de la ville.
- Comprendre et indiquer à l'écrit la situation d'un lieu.

1 Ma ville

Cet exercice se déroule en deux temps. Il complète l'activité du livre concernant les lieux de la ville. Cette fois, les élèves doivent comprendre des indications écrites pour situer des lieux dans la ville. Les élèves lisent le texte proposé et complètent, dans l'illustration, les noms de lieux.

Pour la mise en commun, lire le texte à voix haute avec la classe et demander à un volontaire de venir écrire les noms de lieux trouvés au tableau.

Réponses : Mairie ; cinéma ; pharmacie ; école ; gare ; restaurant.

Dans un deuxième temps, les élèves doivent composer un message pour indiquer à leur ami(e) le chemin à suivre pour les rejoindre. Ils choisissent d'abord le lieu de rendez-vous. Ils expliquent ensuite comment y parvenir, depuis le point de départ indiqué sur l'illustration. Ils peuvent s'inspirer du texte lu précédemment pour composer leur message. Par exemple :

- *Rendez-vous devant la gare. Tu prends tout droit, vers la mairie, et tu tournes dans la première rue à droite. Tu passes devant le cinéma et la pharmacie, etc.*

Pour la mise en commun, demander à plusieurs volontaires de lire leur message à la classe, qui tente de suivre le chemin sur leur plan. Ils peuvent deviner quel est le lieu de rendez-vous si l'élève qui lit son message le garde secret. Pour une correction plus détaillée, passer dans les rangs ou ramasser les cahiers.

Livre élève p. 40

La ronde des magasins

Objectifs :

- Apprendre les noms des commerçants.
- Compléter le lexique des lieux de la ville.

3 Écoute et chante.

Demander aux élèves d'ouvrir leur livre page 40 pour découvrir la nouvelle ronde. Les inviter à faire des suppositions sur le sujet de la chanson. Elle reprend le thème des courses en introduisant les noms des commerçants et de leur boutique.

Passer une première fois l'enregistrement. Les élèves lisent le texte de la ronde pendant l'écoute. Les laisser ensuite réagir sur ce qu'ils ont compris de la ronde :

- *Grenadine et sa souris font leurs courses, elles vont à l'épicerie, à la boucherie, au marché, etc.*

Leur faire également repérer les noms des commerces et des commerçants cités dans la chanson, ainsi que ce qu'on peut acheter dans ces magasins. Leur rappeler ce que signifie *bon appétit* : il s'agit d'une expression que l'on utilise pour souhaiter à quelqu'un qui s'apprête à manger de profiter de son repas et de se régaler.

Dans un deuxième temps, séparer la classe en deux groupes, un groupe va chanter les paroles de Grenadine et l'autre celles de sa souris. Toute la classe reprend en chœur les deux dernières lignes de la chanson. Passer l'enregistrement. Les élèves chantent leur partie en lisant les paroles sur leur livre. Recommencer une deuxième fois en inversant les rôles.

Inviter ensuite les élèves à chanter la ronde sur la version karaoké.

Transcription

- J'ai rempli mon panier au marché.
J'ai acheté du riz à l'épicerie.
- Qu'a dit l'épicier ?
- Bon appétit !
- J'ai rempli mon panier au marché.
J'ai acheté un steak à la boucherie.
- Qu'a dit le boucher ?
- Bon appétit !
- J'ai rempli mon panier au marché.
J'ai acheté du pain à la boulangerie.
- Qu'a dit le boulanger ?
- Bon appétit !
- Le tour des magasins est fini.
Mon panier est enfin bien rempli !

Cahier d'activités p. 26

Objectif : Écrire les mots nouveaux de la ronde.

2 La ronde des magasins

Les élèves doivent retrouver les mots de la ronde cachés dans la grille. Ils les entourent et les recopient. Puis, avec les lettres restantes, ils reconstituent le mot caché.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs volontaires d'énoncer les mots trouvés, ainsi que le mot caché. Les écrire au tableau.

Réponses : Horizontalement : boulangerie ; panier ; marché ; boucherie ; steak ; épicerie ; riz ; bon appétit. Verticalement : boulanger ; pain ; boucher ; épicerie. Mot caché : magasin.

Livre élève p. 41

Il ne faut pas oublier : il ne faut jamais rien oublier



Objectif : Observer et différencier les emplois de ne... pas, ne... rien, ne... jamais.

4 Écoute et montre le bon chaudron.

Cette activité a pour but de comprendre les différentes formes de la négation avec *pas*, *jamais*, *rien*. Inviter les élèves à observer la page 41. Grenadine a devant elle trois chaudrons : *Ne... pas*, *Ne... jamais*, *Ne... rien*. Les élèves doivent classer les phrases de l'enregistrement dans le bon chaudron.

Passer l'enregistrement. Les neuf phrases énoncées sont numérotées. Demander aux élèves de classer les numéros dans les trois chaudrons qu'ils auront préalablement dessinés sur leur cahier de brouillon. Proposer une deuxième écoute si nécessaire, en ménageant une pause entre les phrases.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir placer les numéros des phrases dans les bons chaudrons reproduits également au tableau. Expliquer, au besoin, la différence entre les trois formes de la négation.

Réponses : Ne... pas : 2, 4, 6 ; ne... jamais : 1, 5, 9 ; ne... rien : 3, 7, 8.

Dans un deuxième temps, et pour être sûr que les élèves ont bien compris le sens de chacune de ces négations, proposer une écoute supplémentaire et leur poser des questions :

- Qu'est-ce qu'il ne faut jamais faire ?
- Qu'est-ce qu'il ne faut pas oublier ?

Transcription

- 1 Il ne faut jamais courir dans la rue.
- 2 Il ne faut pas oublier de dire merci.
- 3 Il ne faut rien jeter par terre.
- 4 Il ne faut pas aller vite en moto.
- 5 Il n'est jamais content.
- 6 Ne touche pas à mes livres.
- 7 Pousse-toi, je ne vois rien !
- 8 Chut ! Il ne faut rien dire !
- 9 Il ne faut jamais traverser quand le petit bonhomme est rouge.

Pour prolonger l'activité, demander aux élèves de réfléchir à un règlement pour la classe ou leur distribuer une liste de règles simples à appliquer en classe, formulées ainsi :

- oublier de dire bonjour ou merci ;
- jeter des papiers par terre ;
- courir dans la classe ;
- manger dans la classe ;
- oublier de ranger la classe ; etc.

Si les règles sont élaborées en classe avec les enfants, les écrire au tableau sous forme de liste.

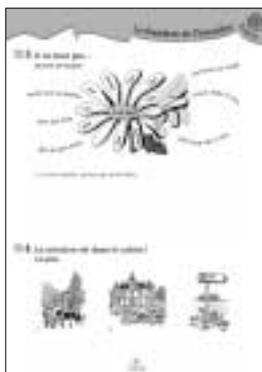
Organiser des groupes de trois ou quatre, et attribuer à chacun une ou deux des règles écrites au tableau ou élaborées au préalable.

Les élèves reconstruisent ces règles en utilisant *ne... pas*, *ne... jamais* ou *ne... rien*. Ils peuvent commencer par :

- *Il ne faut pas/jamais/rien...*
- *On ne doit pas/jamais/rien...*

Ils écrivent leurs règles sur une grande feuille intitulée « Le règlement de la classe ». Leur faire souligner *pas*, *rien* et *jamais* de trois couleurs différentes. Lorsque tous les groupes ont terminé d'écrire leurs règles, ils les lisent ensemble et les affichent pour compléter « Le chaudron de la classe ».

Cahier d'activités p. 27



Objectif : Écrire des phrases négatives avec *pas*, *rien*, ou *jamais*.

3 Il ne faut pas...

Dans cet exercice, les élèves doivent construire des phrases négatives exprimant l'interdiction avec les éléments proposés dans les pétales de la fleur. Toutes les phrases commencent par « Il ne faut... ».

Accepter les deux possibilités pour les phrases qui s'utilisent avec *pas* ou *jamais*.

Pour la mise en commun, demander à des volontaires de venir écrire les phrases qu'ils ont trouvées au tableau.

Réponses : Il ne faut rien jeter par terre ; il ne faut pas dire de gros mots ; il ne faut jamais traverser au rouge ; il ne faut pas courir dans la rue ; il ne faut pas aller trop vite à vélo.

Livre élève p. 41

Il faut protéger notre environnement

Objectifs :

- *Exprimer à l'écrit l'obligation et l'interdiction.*
- *Se sensibiliser à la protection de l'environnement.*

5 Regarde et lis.

Demander aux élèves d'observer la deuxième partie de la page 41. Cette activité propose la réalisation d'une affiche sur la protection de l'environnement. Inviter les enfants à observer le dessin et à débattre sur le projet à réaliser. Organiser des groupes de quatre ou cinq élèves et leur demander de répertorier tout ce qu'il leur faut pour réaliser leur affiche :

- *Il faut : des ciseaux, du papier, de la colle, des magazines, une affiche...*
- *Il ne faut rien d'autre ?*
- *Il faut des crayons de couleur, etc.*

6 À toi de fabriquer une affiche !

Lorsque tous les groupes ont organisé la manière dont ils vont procéder, leur demander d'écrire au brouillon ce qui sera le texte de leur affiche. Ils construisent ainsi des phrases avec « il faut... » et « il ne faut pas... ». Les inviter à en écrire une dizaine. Les aider au besoin en leur donnant le vocabulaire qui leur manque.

Passer dans les groupes, avant que les élèves ne commencent à élaborer leur affiche, pour vérifier que les phrases ne comportent pas de fautes.

Leur laisser ensuite le temps de faire leurs collages, illustrations, et de recopier leur texte. Ils sont libres de choisir la présentation de leur affiche, ainsi que la décoration. Lorsque toutes les affiches sont terminées, demander aux groupes de venir présenter la leur à la classe. Accrocher enfin les affiches dans la classe.

Cahier d'activités p. 27

Objectifs : Réutiliser et écrire différentes expressions apprises dans l'unité.

4 La solution est dans le cahier.

Cet exercice permet de réutiliser des expressions de l'unité 6 en recherchant dans le cahier des phrases déjà écrites et qui pourraient sous-titrer les dessins. Organiser des groupes de deux et demander aux élèves de rechercher dans l'unité 6 du cahier les phrases qui correspondent aux dessins. Les groupes écrivent leurs propositions et le premier groupe qui a complété les trois phrases propose ses réponses à la classe, qui valide ou non.

Lorsque les phrases correctes sont trouvées, les écrire au tableau de manière que les élèves les corrigent sur leur cahier.

Réponses : 1 Les enfants sont à Nantes sur la place du marché ; 2 Sur la place, tu vois la mairie ; 3 Par terre c'est sale : il y a des bouteilles vides, des pommes et des bouts de papier.

Phase 3 : Au pays de Grenadine

Livre élève p. 42

Grenadine et les poubelles magiques



Objectifs :

- Se sensibiliser au tri sélectif.
- Réutiliser le lexique désignant les déchets.

1 Écoute et lis.

Demander aux enfants d'ouvrir leur livre page 42 et d'observer la BD sans la lire. Les laisser débattre sur ce qu'ils voient et sur ce qu'ils comprennent de la situation. Passer une première fois l'enregistrement. Les élèves lisent la BD en même temps qu'ils l'écoutent. Leur poser des questions pour guider la compréhension.

2 Où est Grenadine ? Que fait-elle ? Que dit-elle ?

Demander aux élèves de lire les questions du bas de la page. Leur passer une deuxième fois l'enregistrement et leur demander de se concentrer pour pouvoir ensuite répondre aux questions. Après l'écoute, les élèves répondent librement aux questions à l'oral. Leur demander dans un deuxième temps de rédiger, par groupes de deux, un petit récit résumant cet épisode de la BD. Ils peuvent s'inspirer de leurs réponses aux questions :

- Grenadine est dans la rue, elle trie ses déchets.
Il y a trois poubelles : une bleue, une verte et une jaune. Elle se trompe souvent de poubelle, c'est long. Finalement, elle range tout d'un coup de baguette magique.

Mettre en commun les propositions de résumé des différents groupes et convenir avec la classe du texte définitif à reporter dans le cahier des « Aventures de Grenadine ». Un élève volontaire illustre l'épisode

« Grenadine et les poubelles magiques » au-dessus du petit texte.

Faire écouter une nouvelle fois la BD et demander aux élèves de relever les paroles clés prononcées par Grenadine. Insister pour qu'ils remarquent les expressions nouvelles :

- Voyons...
- Je me suis trompée.
- Tout est rangé.

Pour leur expliquer, demander à des élèves volontaires de venir interpréter une situation de leur choix comportant ces expressions.

Activité complémentaire

Vise la bonne poubelle !

La veille, demander aux élèves d'apporter toutes sortes d'emballages, de boîtes, de canettes, de cartons, de tubes, de papiers, de bouteilles vides. Cette activité, qui se déroule à l'extérieur, est l'occasion de réemployer le vocabulaire et de revoir ce que les élèves ont appris sur le tri dans cette unité, tout en s'amusant. Organiser des équipes de quatre ou cinq et préparer des grilles de score pour compter les points. Les équipes inscrivent le nom de tous leurs membres dans leur grille et réservent la dernière ligne pour le total.

Le but du jeu est d'organiser une sorte de basket des déchets. Former avec les emballages et objets à jeter apportés par les enfants un gros tas d'ordures. En face, mais assez loin, placer trois poubelles vides marquées chacune d'une couleur différente. Décider au préalable avec les enfants des types de déchets qui doivent aller dans telle ou telle poubelle. Le but du jeu est de lancer le plus d'objets dans chacune, sans se tromper de couleur ni manquer la poubelle. Les déchets qui sont mal placés ou tombés à côté des poubelles ne donneront pas de point à l'équipe.

Procéder de cette façon : tracer une ligne que les joueurs ne doivent pas dépasser pour effectuer leurs lancers. Tous les joueurs d'une même équipe se placent à l'extrémité droite ou gauche de cette ligne, en file indienne. Le tas d'ordures se trouve au milieu de la ligne, derrière ; les poubelles, de l'autre côté de la ligne, à deux ou trois mètres. Une première équipe commence. Chacun à leur tour, et le plus vite possible, les membres de l'équipe vont chercher un déchet (sans choisir) et le lancent dans la poubelle adéquate en criant ce qu'ils font et courent se placer à l'autre extrémité de la ligne :

- Le carton, dans la poubelle jaune !
- La bouteille en verre, dans la poubelle verte ! etc.

S'ils se trompent ou s'ils visent mal, ils ne peuvent pas

recommencer. Les autres équipes veillent également à ce que les phrases criées soient justes. Les élèves suivants continuent, prennent un objet et le lancent, et ainsi de suite jusqu'à ce que le temps soit écoulé (chronomètre trois minutes).

Lorsque le temps imparti est terminé, les autres équipes vont vérifier les objets qui ont été lancés dans les poubelles et comptent le nombre de lancers exacts. Ils peuvent également dire s'ils ont relevé des phrases criées incorrectes.

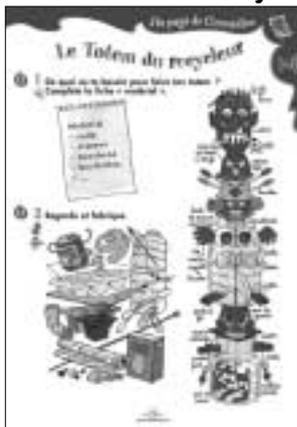
Les élèves de l'équipe qui a joué inscrivent alors leur score : un point par lancer juste et un point en moins pour une erreur de texte. Les points sont inscrits dans la grille de score.

Faire passer toutes les équipes les unes après les autres et procéder de même. Les équipes spectatrices jouent toujours le rôle d'arbitre.

Lorsque toutes les équipes ont joué, il est possible de continuer ou d'arrêter le jeu. À chaque nouvelle partie, remettre toutes les ordures en jeu et corser la difficulté en diminuant le temps de jeu, ou en éloignant les poubelles. À la fin, faire le total des points de toutes les parties par équipe. L'équipe gagnante est celle qui a obtenu le plus de points.

Livre élève p. 43

Le totem du recycleur



Objectifs :

- Comprendre des instructions en français.
- Se sensibiliser au recyclage.

1 De quoi as-tu besoin pour faire ton totem ? Complète la fiche « matériel ».

Cette activité permet de prolonger la précédente en recyclant les déchets apportés par les élèves pour le jeu d'extérieur.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre page 43 et à découvrir l'activité. Leur laisser le temps de comprendre ce dont il s'agit, et les laisser débattre sur le bricolage

à réaliser. Lire avec eux les consignes à voix haute, et les inviter à reconnaître tous les déchets et objets nécessaires à la réalisation de leur totem.

Demander aux élèves de rédiger, sur leur cahier de brouillon, la liste du matériel dont ils auront besoin pour construire leur totem. Ils peuvent s'inspirer de l'illustration et des propositions du livre, mais ils peuvent aussi fabriquer leur totem avec d'autres objets à recycler qu'ils ont apportés.

Prévoir de mettre à leur disposition tout ce qui peut servir aux constructions, mais qui ne constitue pas un déchet : de la ficelle, de la laine, du carton, des autocollants, des pâtes, des cailloux, du fil, etc.

Les élèves ajoutent à leur fiche « matériel » les outils et fournitures qui leur seront nécessaires : colle, ciseaux, gouache, feutres, etc.

2 Regarde et fabrique.

Une fois les fiches « matériel » prêtes, les élèves peuvent confectionner leur totem. Ils peuvent prendre modèle sur l'illustration du livre. Veiller, pour stabiliser les constructions, à ce que les élèves élaborent la base de leur totem à l'aide d'un pot en verre rempli de cailloux. Piquer à l'intérieur une baguette en bois ou une aiguille à tricoter, qui permettra de fixer différents éléments sur cette base.

La fabrication du totem peut être collective. Dans ce cas, les élèves concourent, chacun avec leur imagination à l'édifier. Le totem peut alors être conservé dans la classe et complété, au fil des jours, avec les déchets de la classe.

Cahier d'activités p. 28



Objectifs :

- Associer des contraires.
- Réviser l'expression de la négation.

Le domino des contraires

Cette activité peut s'effectuer de deux manières différentes : individuellement ou en groupe, sous forme de jeu. Elle permet de revoir la négation. La page représente des dominos sur lesquels sont inscrites des phrases. Il s'agit pour les élèves de retrouver les contraires et d'associer les parties des dominos entre elles.

Les élèves peuvent donc relier sur leur cahier les dominos entre eux.

Pour réaliser l'activité sous forme de jeu, recopier les dominos sur du carton : dessiner quinze rectangles séparés en deux et inscrire les phrases du cahier dans les deux parties des dominos. Les découper. La réalisation des dominos peut être confiée aux élèves eux-mêmes, leur procurer peut-être un modèle de rectangle pour qu'ils reproduisent les dominos sur lesquels ils recopient les phrases, ou leur distribuer une copie des dominos à découper. Un jeu de dominos peut être fabriqué pour trois ou quatre élèves.

Pour jouer, organiser des groupes de trois ou quatre et suivre la règle du jeu du domino traditionnelle. Distribuer un nombre égal de dominos à chaque joueur. Ils en posent un, face visible, chacun à leur tour, mais seulement s'ils sont en possession d'une phrase contraire à

l'une de celles des dominos déjà posés. S'ils ne peuvent pas jouer, ils piochent ou passent leur tour. Le gagnant est le joueur qui a réussi à placer tous ses dominos le premier.

Réponses : Il n'est jamais à l'heure/il est toujours à l'heure ; elle aime le théâtre/elle n'aime pas le théâtre ; en bas/en haut ; la nuit/le jour ; en France, les voitures roulent à droite/en Angleterre, les voitures ne roulent jamais à droite ; nous n'avons rien fait aujourd'hui/ nous avons fait beaucoup de choses aujourd'hui ; j'ai trouvé mon pull/je n'ai pas trouvé mon pull ; petit/grand ; il faut tout acheter/il ne faut rien acheter ; il n'a jamais fait de vélo/il a fait du vélo ; Qui a pris mon stylo ? C'est moi!/Qui a pris mon stylo ? Ce n'est pas moi ! ; dessus/dessous ; ma valise est là/ma valise n'est pas là ; hier, nous avons regardé la télévision/hier, nous n'avons pas regardé la télévision.

Contexte

Les sept enfants et monsieur Valette sont à Rochefort. Ils visitent le Centre de la mer. Ils découvrent la reconstitution du bateau *L'Hermione* et le rôle historique de La Fayette. Ils vont ensuite à la boutique pour acheter des souvenirs.

Objectifs**Objectifs communicatifs**

- Comprendre et demander un prix.
- Demander/Dire où l'on va.
- Parler de ses voyages.

Objectif fonctionnel

- Les adjectifs démonstratifs *ce, cet, cette, ces*.

Objectifs culturels

- Découvrir le Centre de la mer de Rochefort.
- Découvrir l'histoire du voyage de La Fayette.
- Découvrir les continents, les mers, les océans et les points cardinaux.

Mots nouveaux

- Les continents : *l'Amérique (du Nord, du Sud), l'Europe, l'Afrique, l'Asie, l'Océanie*.

- Les points cardinaux : *Nord, Sud, Est, Ouest*.
- Les pays et océans : *l'Atlantique, l'Espagne, la Chine, l'Australie, le Canada*.
- Les jouets et les gadgets : *un porte-clés, un puzzle, des cartes postales, une maquette, une poupée folklorique, un jeu de cartes, un tee-shirt, une peluche, un jeu de société, une montre, une casquette, un carnet*.
- Les prix : *les euros, les centimes, coûter*.
- *Chut!*, *mystérieux*.

Matériel à préparer

- La grande carte de France de la classe, une étiquette-mot, un petit drapeau ou une punaise et un fil de laine rouge pour placer Rochefort.
- Les étiquettes-mots des continents et des points cardinaux : *l'Amérique, l'Europe, l'Afrique, l'Asie, l'Océanie, nord, sud, est, ouest*.
- Les figurines et les étiquettes-mots des jouets et des gadgets : *un porte-clés, un puzzle, des cartes postales, une maquette, une affiche*.
- Les figurines des objets et des gadgets au format réduit.
- Du papier cartonné, des ciseaux, de la colle.

Phase 1 : Le voyage des enfants

Avant de commencer

Objectif : *Découvrir le Centre de la mer de Rochefort.*

Avant d'ouvrir le livre, reprendre la grande carte de France de la classe et faire deviner aux élèves la prochaine destination des sept enfants à l'aide de la carte pages 66 et 67, en leur donnant des indices :

■ - *C'est près de la mer, entre Nantes et Bordeaux.*

Lorsqu'ils ont trouvé qu'il s'agit de Rochefort, les inviter à faire des suppositions sur la ville et ses activités, sur ce qu'ils pourraient y visiter.

Demander ensuite à des élèves volontaires de venir placer le petit drapeau ou la punaise à l'emplacement de Rochefort ainsi que l'étiquette-mot correspondante. Relier ce nouveau lieu à la ville de Nantes, précédemment visitée par les enfants, à l'aide du fil de laine rouge.

Dans un deuxième temps, effectuer une recherche de photos concernant le Centre de la mer de Rochefort. Orienter la recherche vers des images du port et des documents d'information sur le Centre de la mer. Cette recherche peut être effectuée avec les enfants en bibliothèque ou sur Internet, ou au préalable.

Demander ensuite aux élèves de choisir deux ou trois photos qui leur semblent représentatives de Rochefort, ainsi que des images ou documents de présentation du Centre de la mer.

Laisser alors les élèves réagir librement sur ce qu'ils peuvent découvrir du Centre de la mer :

■ - *Qu'est-ce qu'on peut voir, qu'est-ce que c'est ?*

Cette activité de découverte permet de les préparer à l'écoute du dialogue de l'unité.

Coller ensuite les photos, images et documents de Rochefort et du Centre de la mer sur la grande carte de la classe.

Pour en savoir plus

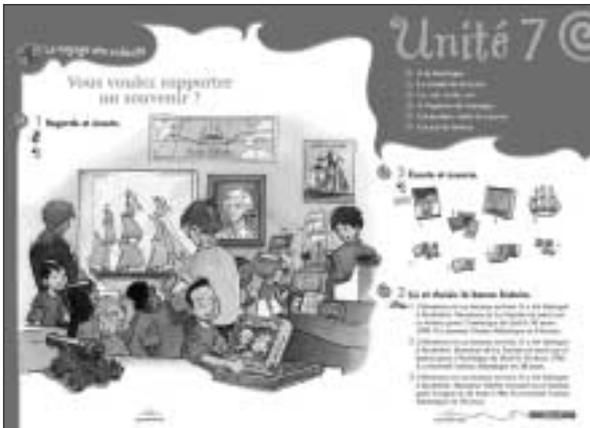
Rochefort est une ville située au sud de La Rochelle et au nord de Bordeaux, à quelques kilomètres de l'Atlantique. C'est une ville d'art et d'histoire, au cœur d'un paysage de marais, célèbre pour son arsenal maritime situé le long de la Charente. Le Centre international de la mer est un lieu de mémoire consacré à la mer et à l'activité maritime. Il retrace notamment l'histoire de l'embarquement de La Fayette vers l'Amérique sur le célèbre bateau *L'Hermione*. Ce bateau (une frégate : bateau à trois mâts) a été construit en 1780. Plus de deux siècles plus tard, en 1993, s'ouvre un chantier titanesque de reconstruction de *L'Hermione*, aujourd'hui encore inachevé.

Site internet à consulter :

<http://www.ville-rochefort.fr>

Livre élève pp. 46-47

Vous voulez rapporter un souvenir ?



Objectifs :

- Comprendre et demander un prix.
- Découvrir l'histoire du voyage de La Fayette.
- Se familiariser avec le lexique des objets et gadgets.

1 Regarde et écoute.

Inviter les élèves à observer la double page de leur livre et à décrire ce qu'ils y voient. L'illustration représente la boutique de souvenirs du Centre de la mer de Rochefort. On distingue de nombreux articles : la maquette d'un bateau, des affiches, un puzzle qui représente le bateau *L'Hermione* et monsieur de La Fayette, des cartes postales, etc.

Les élèves ont découvert, lors de l'activité précédente, le Centre de la mer de Rochefort, ils vont sans doute reconnaître qu'il s'agit ici du même lieu et de la boutique de souvenirs. Leur laisser le temps de repérer tous les éléments qu'ils connaissent et de s'exprimer sur ce que font

les personnages :

- *Que font Antoine, Hugo, Kim et Leila ?*
- *Où sont-ils ?*
- *Que regardent-ils ?*

Reformuler en français les réponses exprimées en langue maternelle, de manière à introduire le lexique des objets et des gadgets.

Après avoir évoqué au moins une fois les objets de la boutique de souvenirs, afficher les figurines correspondantes au tableau (affiche, maquette, puzzle, carte postale), et demander aux élèves de nommer chacune d'entre elles, à l'aide des étiquettes-mots.

Passer ensuite une première fois l'enregistrement. Les élèves se concentrent et regardent l'image en même temps. Les laisser réagir sur ce qu'ils ont entendu. Repérer les deux temps du texte : la visite puis les achats. Fractionner ensuite l'écoute selon ces deux parties.

Faire écouter le dialogue jusqu'à « devenir libres... ». Les élèves tentent de comprendre de quoi il est question lors de la visite du Centre de la mer. Les guider par des questions :

- *Qu'est-ce que les enfants regardent ?*
- *Qui est l'homme sur le tableau ?*
- *Où est-il allé ?*
- *Qu'est-ce qu'il a fait ?*

Passer la deuxième partie de l'enregistrement jusqu'à la fin et procéder de même que précédemment. Les élèves s'expriment sur ce qu'ils ont compris :

- *Les enfants vont au magasin, ils achètent des souvenirs.*

Les inviter à repérer quelles sont les formules utilisées pour acheter quelque chose :

- *Pardon madame, combien ça coûte, s'il vous plaît ?*
- *Je voudrais acheter ce puzzle, c'est combien ?*

Afficher ensuite les figurines des gadgets au tableau, et demander aux élèves de repérer les objets qui sont cités dans la deuxième partie du dialogue :

- *Une affiche, des cartes postales, un puzzle, une maquette.*

Leur demander d'y associer les étiquettes-mots.

Transcription

- LE NARRATEUR. *Les enfants visitent le Centre de la mer à Rochefort.*
- M. VALETTE. *Voici L'Hermione. C'est un bateau en bois. Il a été fabriqué ici, à Rochefort. Là, sur ce tableau, cet homme en blanc, c'est monsieur de La Fayette. Il est parti sur L'Hermione le 20 mars 1780. Il est parti pour l'Amérique du Nord...*
- KIM. *Il a traversé l'océan Atlantique ?*
- M. VALETTE. *Oui, en trente-huit jours !*
- KIM. *Trente-huit jours sur la mer ! Il est arrivé... euh... en avril ?*
- M. VALETTE. *Oui, c'est ça ! Aujourd'hui, en avion, on met huit heures !*

THOMAS. Et qu'est-ce qu'il a fait en Amérique ?
 M. VALETTE. Il a aidé les Américains à devenir libres...
 Bon, vous voulez rapporter un souvenir ? Venez, le magasin est là.

LEILA. Regarde cette affiche, on voit bien le bateau ! Ce sera beau dans ma chambre, en Tunisie. Combien ça coûte ?

LA MARCHANDE. 8 euros.

LEILA. Bon, je l'achète. Et toi, Hugo ?

HUGO. Moi, je voudrais acheter une maquette de bateau ! Pardon madame, combien ça coûte, s'il vous plaît ?

LA MARCHANDE. Cette maquette ? Elle coûte 39 euros.

HUGO. Quoi ? C'est trop cher !

LA MARCHANDE. Tu as aussi une autre maquette, plus petite, à 10 euros.

HUGO. Bon d'accord.

LA MARCHANDE. Et toi, qu'est-ce que tu veux ?

ANTOINE. Je voudrais acheter ce puzzle. C'est combien ?

LA MARCHANDE. 25 euros.

ANTOINE. Euh, non... je ne le prends pas.

KIM. Moi, je prends ces trois cartes postales !

LA MARCHANDE. Ça fait 3 euros et 30 centimes.

KIM. Voilà. Merci madame. Au revoir !

LES AUTRES. Au revoir madame !

2 Écoute et associe.

Demander aux enfants de regarder la page 47 de leur livre et d'observer les illustrations. Cette activité leur permettra d'approfondir la compréhension de la deuxième partie du dialogue. Huit vignettes représentent des objets et des prix. Il s'agit de retrouver le prix de chaque objet.

Avant de procéder à une nouvelle écoute, demander aux enfants de se remémorer, à l'aide des figurines des gadgets affichées au tableau, les noms des différents objets présentés dans le livre :

- Une affiche, des cartes postales, un puzzle, une maquette.

Les inviter à donner oralement les sommes correspondant aux billets et pièces dessinés. Leur faire poser les additions, si nécessaire :

- 5 euros plus 3 euros, ça fait 8 euros. (a)
- Ça fait 10 euros. (b)
- 5 euros plus 20 euros, ça fait 25 euros. (c)
- 2 euros plus 1 euro, plus 20 centimes et 10 centimes, ça fait 3 euros et 30 centimes. (d)

Dans un deuxième temps, demander aux élèves de dessiner une grille de quatre lignes et de deux colonnes sur leur cahier de brouillon, puis d'inscrire les numéros des quatre objets dans la première colonne.

Pendant l'écoute, ils complètent la deuxième colonne de leur grille avec la lettre correspondant au prix de chaque objet.

Pour la mise en commun, demander à un élève de venir au tableau associer les figurines des gadgets à des prix, qu'il écrit à côté de chaque objet. Demander à différents

élèves volontaires de formuler une phrase pour chaque association :

- Les cartes postales coûtent 3 euros et 30 centimes.
- L'affiche coûte 8 euros, etc.

Réponses : 1a ; 2d ; 3c ; 4b.

3 Lis et choisis la bonne histoire.

Avec cette activité, les élèves se concentrent sur la première partie du dialogue. Ils en précisent ainsi la compréhension. Trois résumés de l'histoire de *L'Hermione* leur sont proposés. Les élèves doivent retrouver lequel est le bon.

Demander à plusieurs élèves volontaires de lire à voix haute les trois histoires. Proposer ensuite une écoute de la première partie du dialogue jusqu'à « devenir libres... ». Pendant l'écoute, les enfants se concentrent sur l'histoire de *L'Hermione* et choisissent le résumé correspondant.

Pour la mise en commun et avant de donner la réponse, procéder à un repérage des différents détails de l'histoire en guidant les enfants par des questions :

- Qu'est-ce que *L'Hermione* ?
- Qui est parti sur ce bateau ?
- Où il est allé ?
- Quand il a traversé l'océan Atlantique ? etc.

Demander ensuite aux élèves de révéler le numéro du bon résumé. Les inviter à justifier leur réponse.

Réponse : 2.

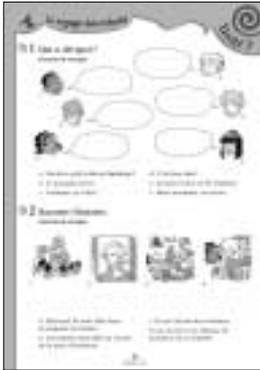
6 Jeu de rôles

Cette activité permet de revoir à l'oral la situation d'achat du dialogue. Constituer des groupes de cinq élèves. Chacun choisit son rôle : Hugo, Leila, Kim, Antoine ou la marchande. À l'aide des vignettes de l'activité 2, les élèves peuvent se remémorer l'objet qu'ils veulent acheter dans la boutique. Les aider à retrouver comment formuler leur demande ou donner les prix, s'ils ont oublié :

- Pardon madame, combien ça coûte, s'il vous plaît ?
- Le puzzle, c'est combien ?
- Ça coûte x euros./Ça fait x euros et x centimes, etc.

Leur laisser le temps de s'entraîner et passer dans les groupes pour vérifier le bon déroulement de l'activité. Lorsque tous les groupes sont prêts, ils se produisent devant la classe.

Cahier d'activités p. 31



Objectifs :

- Se remémorer et écrire des phrases du dialogue.
- Lire et reconstituer l'histoire.

1 Qui a dit quoi ?

Cet exercice prolonge de l'activité de compréhension du livre. Il permet aux élèves de faire le point sur ce qu'ils ont compris et de restituer différentes répliques

du dialogue à l'écrit. Les élèves lisent les phrases proposées et les relient aux personnages qui les ont dites. Ils recopient, ensuite, les phrases dans les bulles correspondantes.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves volontaires de lire une phrase et de nommer le personnage correspondant.

Réponses : 1a ; 2b ; 3c ; 4d ; 5e ; 6f.

2 Raconte l'histoire.

Quatre vignettes illustrent les différentes étapes du dialogue. Il s'agit pour les enfants de les associer aux phrases proposées pour reconstituer l'histoire sous forme de récit. Après avoir associé les phrases aux vignettes, les élèves peuvent les recopier sous les illustrations correspondantes.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir écrire le texte reconstitué au tableau.

Réponses : 1b ; 2d ; 3a ; 4c.

Phase 2 : Le chaudron de Grenadine

Livre élève p. 48

À la boutique



Objectifs :

- Apprendre et utiliser le lexique des objets et gadgets.
- Acheter, exprimer un souhait.

1 Écoute et regarde.

Demander aux élèves d'ouvrir leur livre page 48 et d'observer l'illustration. Grenadine et sa souris font leurs courses. On distingue douze objets dans le magasin : deux porte-clés, un puzzle, des cartes postales, une maquette du TGV, une poupée folklorique, un jeu de cartes, des tee-shirts, une peluche, un jeu de l'oie, une

montre, une casquette et un carnet. Afficher les figurines des objets et des gadgets au tableau et inviter les élèves à les nommer. Leur proposer l'aide des étiquettes-mots. Passer l'enregistrement. Les élèves se concentrent sur les noms des objets et gadgets lors de l'écoute. Un élève volontaire peut également venir au tableau mettre de côté les figurines concernées.

Transcription

- GRENADINE. Regarde... Moi, je voudrais une maquette du TGV, ce porte-clés bleu et le puzzle de la gare.
- LA SOURIS. J'hésite... Moi, je voudrais une casquette et le jeu de cartes...
- GRENADINE. Moi, je vais prendre le jeu de l'oie.
- LA SOURIS. Et moi cette montre et ce carnet.
- GRENADINE. Le carnet vert ? Mais tu ne sais pas écrire !

2 Montre ce que Grenadine a acheté. Et la souris ?

Procéder à une deuxième écoute. Les enfants doivent noter ce que Grenadine a acheté. Ils écrivent les numéros correspondants aux objets sur leur cahier de brouillon. Proposer une nouvelle écoute. Cette fois-ci, demander aux élèves de se concentrer sur ce qu'achète la souris. Procéder de même que précédemment.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir au tableau montrer les figurines correspondant aux objets achetés par Grenadine et à ceux achetés par la souris.

Réponses : Grenadine : 4, 1, 2, 9 ; la souris : 11, 6, 10, 12.

Activité complémentaire

Fais tes courses !

Distribuer les mini-figurines des objets et gadgets aux élèves. Constituer deux grands groupes dans la classe : le groupe des clients et le groupe des marchands. Chaque marchand choisit, parmi ses figurines, cinq objets qui constituent les produits de sa boutique. Chaque client écrit sur une feuille de papier une liste de courses, constituée de cinq objets à acheter.

Les marchands restent à leur place et disposent leurs marchandises sur leur étal : leurs mini-figurines, face cachée, sur leur bureau. Les clients se mettent en quête pour effectuer leurs achats. Ils ont trois minutes pour acheter le maximum d'objets inscrits sur leur liste. Lorsque le départ est donné, les clients se déplacent vers les boutiques qu'ils désirent et expriment aux marchands leurs souhaits :

– *Je voudrais un carnet, une peluche, une maquette, etc.*

Les marchands répondent aux clients et leur donnent les objets qu'ils possèdent sur leur étal :

– *Une peluche ? Non, je n'en ai pas.*
– *Une maquette ? Oui, voilà, etc.*

Le jeu prend fin lorsque les trois minutes sont écoulées, ou lorsqu'un client a acheté tous les objets de sa liste. Les clients comptabilisent alors le nombre d'objets qu'ils ont achetés (c'est-à-dire le nombre de mini-figurines qu'ils ont en main). Les marchands comptent également le nombre d'objets qu'ils ont vendus. Chacun reporte ce nombre sur son cahier de brouillon.

Recommencer deux ou trois fois le jeu en gardant les mêmes groupes, mais en changeant les listes et les produits des magasins. Procéder de la même manière : chaque client et chaque marchand ajoutent à chaque fois son chiffre d'achats ou de ventes. À la fin, les clients qui ont acheté le plus d'objets et les vendeurs qui en ont vendus le plus sont vainqueurs.

Inverser ensuite les rôles : les clients deviennent marchands et installent leurs boutiques et les marchands deviennent clients et écrivent leurs listes de courses.

Cahier d'activités p. 32



Objectif : Lire et écrire des noms d'objets et de gadgets.

1 Dans mon coffre...

Cet exercice complète l'activité lexicale du livre. Il permet de travailler la graphie et de réécrire les noms des objets. Les élèves en choisissent cinq parmi les dix illustrés, qu'ils vont mettre dans leur coffre. Ils les colorient. Dans un deuxième temps, ils complètent la phrase du cahier avec les noms des objets qu'ils ont mis dans leur coffre.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs volontaires de lire leur texte à la classe. Pour une correction plus détaillée de l'orthographe, passer dans les rangs ou ramasser les cahiers.

Livre élève p. 48

La ronde de la terre

Objectifs :

- Découvrir et situer les cinq continents et quelques pays.
- Comprendre et indiquer la direction avec les points cardinaux.

3 Écoute et chante.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre pour découvrir la nouvelle ronde. Les laisser réagir librement sur ce qu'ils voient et leur demander d'imaginer de quoi parle la chanson.

Avant d'écouter la ronde, préparer avec les élèves une grande carte du monde vierge (simplifiée). Elle peut également être préparée au préalable et présentée toute faite aux élèves. Afficher cette carte au tableau et demander aux élèves de repérer les différents pays qu'ils connaissent (la France, la Tunisie, le Canada...). Leur demander également s'ils ont visité d'autres pays. Dans ce cas, ils peuvent venir les montrer sur la carte.

Demander ensuite aux élèves de situer les cinq continents sur la carte et de les nommer. Reformuler leurs noms en français s'ils sont dits en langue maternelle. Veiller à ce que la prononciation soit correcte, surtout si les mots en langue maternelle sont proches du français. Demander à des volontaires de tracer les contours des continents de couleurs différentes et de les légender. Afficher enfin les étiquettes-mots des points cardinaux et demander à des élèves volontaires de venir les associer avant de les placer sur la carte du monde.

La carte ainsi complétée, les élèves sont prêts à écouter la ronde. Passer une première fois la chanson. Les élèves lisent les paroles en même temps qu'ils écoutent. Leur demander de citer les noms des pays visités dans chaque continent. Montrer éventuellement leur emplacement sur la carte du monde.

Pour la deuxième écoute, organiser cinq grands groupes dans la classe : les cinq continents. Chacun d'entre eux chante les vers qui lui correspondent. Par exemple, le groupe « Europe » chante :

– *Je vais en Europe visiter l'Espagne, qui est-ce qui m'accompagne ?*

Tout le monde reprend en cœur le refrain et les deux derniers vers de la chanson. Pour le refrain, leur faire éventuellement mimer les points cardinaux avec l'index :

- index pointé en haut pour le nord ;
- index dirigé vers le bas pour le sud ;
- index vers la gauche pour l'ouest ;
- index vers la droite pour l'est.

Chanter plusieurs fois la chanson, en changeant les groupes. Les élèves peuvent lire les paroles sur leur livre.

Dans un deuxième temps, proposer une activité d'expression corporelle pour chanter à nouveau la chanson. Libérer un espace dans la classe. Demander à un groupe de cinq élèves de venir se placer en ligne et aux autres de fabriquer une étiquette-mot avec un pays de leur choix cité dans la ronde (ou leur en distribuer une préparée au préalable). Le groupe des « pays » se place en face des cinq « continents », à quelques mètres de distance. Passer l'enregistrement. Les « continents » chantent les deux vers qui leur correspondent et invitent ainsi les autres à venir à eux. Les autres élèves courent à la rencontre du continent correspondant à leur pays lorsqu'ils sont appelés. Tous les élèves appelés à rejoindre les continents chantent en cœur le refrain. Les autres attendent leur tour. À la fin de la chanson, tous les élèves chantent en chœur les deux derniers vers de la ronde. Recommencer plusieurs fois l'activité avec d'autres élèves dans le rôle des cinq continents. Cette activité peut s'effectuer également sur la version karaoké de la chanson, si les élèves connaissent déjà la chanson par cœur. Veiller alors à une bonne prononciation.

Transcription

Je vais en Europe visiter l'Espagne
Qui est-ce qui m'accompagne ?
Je vais en Afrique voir la Tunisie
Qui est-ce qui me suit ?

*Du nord au sud
J'ai l'habitude
Et d'est en ouest
Rien ne me presse*

Je vais en Asie visiter la Chine
Vous venez les copines ?
Et en Océanie voir l'Australie
Qui est-ce qui me suit ?

*Du nord au sud
J'ai l'habitude
Et d'est en ouest
Rien ne me presse*

Et en Amérique voir le Canada
Quelqu'un vient avec moi ?
Les cinq continents sont bien contents
Qu'on vienne les voir souvent !

*Du nord au sud
J'ai l'habitude
Et d'est en ouest
Rien ne me presse*

Activité complémentaire

Devinette des pays

Constituer des groupes de deux ou trois élèves et demander aux élèves de choisir un pays qu'ils vont devoir faire deviner aux autres groupes. Ils écrivent alors sur une feuille de papier les informations suivantes :

- nom du continent ;
- noms d'un ou deux pays voisins, à l'est, à l'ouest, au nord ou au sud (ils peuvent s'aider d'un atlas) ;
- une autre information de leur choix (la capitale, le nom d'un des enfants du livre qui en est originaire, etc).

Quand tous les groupes ont terminé de noter les informations, ils délèguent un représentant qui vient présenter les informations sur le pays :

— *C'est un pays d'Afrique, à l'est de l'Algérie. Leila vient de ce pays.*

Les autres groupes tentent de deviner le pays dont il s'agit. Les groupes viennent proposer leurs devinettes chacun à leur tour.

Variante

Il est possible de laisser les autres groupes poser des questions pour découvrir le pays du groupe qui vient proposer sa devinette. Dans ce cas, le groupe qui vient au tableau ne donne pas ses informations, il répond seulement par oui ou non aux questions posées par les autres élèves :

— *Est-ce que c'est en Europe ?*

— *Est-ce que c'est au sud de la France ? etc.*

Prévoir plus de temps pour cette version du jeu.

Cahier d'activités p. 32

Objectif : Compléter avec les noms des continents et des points cardinaux.

2 La ronde de la terre

Cet exercice se réalise en deux temps : les élèves doivent placer correctement sur la carte du monde les cinq continents et les points cardinaux autour de la boussole. Dans un deuxième temps, ils complètent le texte avec les mêmes mots.

Pour la mise en commun, les élèves peuvent vérifier leurs réponses sur la grande carte du monde réalisée précédemment en classe. Demander à un élève volontaire de lire ensuite le texte complété.

Réponses : Europe ; Amérique ; Asie ; Afrique ; Océanie ; est ; sud ; ouest.

Ce, cet, cette, ces



Objectif : Observer et différencier les adjectifs démonstratifs.

4 Écoute et montre le bon chaudron.

Cette activité permet d'observer l'utilisation des adjectifs démonstratifs *ce, cet, cette, ces*. Ces adjectifs sont utilisés comme déterminants des objets ou personnes que l'on montre ou que l'on désigne, et se déclinent selon que l'élément déterminé est féminin, masculin ou pluriel. Avant de faire découvrir l'activité aux élèves, leur proposer des exemples en montrant des objets dans la classe ou sur le livre :

- Grenadine achète ce porte-clés bleu.
- Cette maquette coûte 10 euros.
- Ces cartes postales coûtent 3 euros 30.
- Regarde cet animal!

Dessiner au tableau quatre colonnes et inscrire dans chacune d'elles *ce, cette, cet* et *ces*, accompagnés des exemples donnés à la classe :

- Ce porte-clés.
- Cette maquette.
- Ces cartes postales.
- Cet animal.

Inviter ensuite les élèves à découvrir l'activité du livre. Grenadine a devant elle quatre chaudrons identifiés par *ce, cet, cette* et *ces*. Autour d'elle sont dispersés différents objets numérotés à placer dans les chaudrons. L'activité s'effectue en deux temps et autour de deux enregistrements, pour permettre de distinguer l'utilisation de *cet* et *cette*, qui ne s'entend pas à l'oral.

Demander aux élèves de recopier la grille inscrite au tableau et passer le premier enregistrement. Ménager une pause entre chaque phrase énoncée. Les élèves inscrivent les numéros de la première série d'objets dans les colonnes correspondantes.

Passer ensuite la deuxième partie de l'enregistrement en ménageant une pause entre chaque phrase et en demandant aux élèves de se concentrer tout spécialement

sur la différence entre *cet* et *ce*. Leur expliquer que *cet* s'utilise avec des noms masculins commençant par les voyelles *a, e, i, o, u* et parfois par la lettre *h*. Les élèves inscrivent les lettres de la deuxième série d'objets dans les colonnes correspondantes de leur cahier de brouillon.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir classer les numéros des différents objets dans les colonnes.

Réponses : Ce : 1, 6, a, d, f ; cette : 3, 5 ; ces : 2, 4 ; cet : b, c, e.

Transcription

- 1 À qui est ce vélo ? À moi !
- 2 À qui sont ces chaussettes ? À Thomas.
- 3 Vous allez revenir en France cette année ? Oui, peut-être.
- 4 Tu vas acheter ces trois cartes postales ? Oui, j'ai encore un peu d'argent.
- 5 Est-ce que tu aimes cette couleur ? Pas du tout.
- 6 Combien de cartes y a-t-il dans ce jeu ? 52.

- a Est-ce que tu as lu ce livre ? Oui.
- b Qui est cet homme ? C'est monsieur de La Fayette.
- c À quelle heure part cet avion ? À midi.
- d Comme il est beau ce bateau ! C'est vrai !
- e Est-ce que vous connaissez le nom de cet animal ? C'est un lapin.
- f Combien coûte ce chapeau s'il vous plaît ? Dix euros.

Pour prolonger l'activité, organiser quatre groupes dans la classe. Leur répartir les quatre adjectifs démonstratifs. Ils doivent se charger d'écrire chacun trois phrases avec leur adjectif. Leur demander d'écrire leurs phrases au brouillon avant de les recopier sur une feuille blanche. Souligner les adjectifs démonstratifs masculins, féminins, et pluriels de trois couleurs différentes. Passer dans les groupes pour vérification. Afficher ensuite les quatre feuilles de phrases pour compléter « Le chaudron de la classe ».

Cahier d'activités p. 33



Objectif : Utiliser les adjectifs démonstratifs.

3 Je veux, pardon... je voudrais cette carte !

Cet exercice se réalise en deux temps. Il vient prolonger l'activité du livre. Les élèves complètent les questions avec les adjectifs démonstratifs qui conviennent, et les relient ensuite aux réponses correspondantes.

Les élèves choisissent trois des objets déterminés précédemment par les démonstratifs pour compléter le texte. Ils doivent utiliser également les démonstratifs qui conviennent.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs volontaires de lire à voix haute les questions complétées accompagnées de leur réponse. Veiller à ce qu'ils épellent *cette* et *ce* lorsqu'ils sont énoncés de manière qu'il n'y ait pas de confusion. Plusieurs élèves peuvent également lire le petit texte qu'ils ont complété.

Réponses : b1 : cet ; c2 : cet ; d3 : ces ; e8 : ces ; f5 : cette ; g4 : ce ; h7 : cette.

Livre élève p. 49

À l'agence de voyage

Objectifs :

- Acheter.
- Se renseigner sur les prix, les destinations, les moyens de transport.

5 Regarde et lis.

Inviter les élèves à observer l'exercice 5 de la page 49. Demander à un volontaire de lire les bulles qui sont proposées. Les élèves peuvent également repérer dans quelle situation peuvent être prononcées les répliques des bulles. Leur faire remarquer l'utilisation du *vous* et de la formule *je voudrais*, qu'ils connaissent déjà.

Les inviter à faire des suppositions sur l'activité à réaliser. Il s'agit de réutiliser les actes de parole de l'activité précédente à l'oral.

6 À toi de parler !

Placer les élèves deux par deux. Chacun joue respectivement le rôle du client et du vendeur de l'agence de

voyages. Pour construire leur dialogue, ils doivent choisir :

- une destination ;
- un prix ;
- un moyen de transport ;
- une date ou une époque de l'année.

Le client va demander des renseignements à l'agence pour partir en voyage. Les laisser s'entraîner pendant quelques minutes et passer dans les groupes pour vérifier le bon fonctionnement de l'activité. Vérifier, si nécessaire, la justesse des formules utilisées. Veiller à l'emploi des formules de politesse :

- *Bonjour madame/monsieur, que désirez-vous ?*
- *Je voudrais un billet pour...*
- *C'est pour quand/pour quel jour ?*
- *Combien ça coûte, s'il vous plaît ? etc.*

Quand tous les groupes sont prêts, les inviter à se produire, chacun à leur tour, devant la classe.

Cahier d'activités p. 33

Objectif : Réutiliser et écrire différentes expressions apprises dans l'unité.

4 La solution est dans le cahier !

Cet exercice permet de réutiliser des expressions de l'unité 6, en recherchant dans le cahier des phrases déjà écrites et qui pourraient sous-titrer les dessins. Organiser des groupes de deux et demander aux élèves de rechercher dans l'unité 6 du cahier les phrases qui correspondent aux dessins. Les groupes écrivent leurs propositions, et le premier groupe qui a complété les trois phrases énonce ses réponses à la classe, qui valide ou non. Lorsque les phrases correctes sont trouvées, les écrire au tableau de manière que les élèves les corrigent sur leur cahier.

Réponses : 1 Ils ont acheté des souvenirs ; 2 Combien ça coûte ? ; 3 C'est trop cher !

Phase 3 : Au pays de Grenadine

Livre élève p. 50

Grenadine visite le Louvre



Objectif : Réviser la négation avec rien.

1 Écoute et lis.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre page 50 et à découvrir la BD. Leur laisser le temps de commenter ce qu'ils voient, sans lire les bulles. Passer une première fois l'enregistrement. Les élèves lisent en même temps le texte de la BD. Les laisser réagir librement sur ce qu'ils ont entendu et compléter les réflexions faites précédemment.

2 Où est Grenadine ? Que fait-elle ? Que dit-elle ?

Demander aux élèves de lire les questions du livre et procéder à une deuxième écoute. Ils se concentrent pour répondre ensuite aux questions. Après l'écoute, les laisser s'exprimer librement à l'oral.

Former ensuite de petits groupes. Demander à chacun de rédiger un résumé de cet épisode des aventures de Grenadine. Ils peuvent s'inspirer des réponses aux questions, sur lesquelles ils ont débattu précédemment :

- Grenadine est au Louvre, avec un groupe de touristes. Ils écoutent l'histoire du tableau de la Joconde. Mais Grenadine ne voit rien. Elle essaie de s'approcher du tableau et les gens ne sont pas contents. Finalement sur le tableau, Mona Lisa, c'est Grenadine !

Mettre en commun les propositions de résumé des différents groupes et convenir avec la classe d'un texte définitif à reporter dans le cahier des « Aventures de Grenadine ». Demander à un élève volontaire d'illustrer l'épisode « Grenadine visite le Louvre » au-dessus du petit texte.

Puis faire écouter encore une fois le dialogue et demander aux élèves de se concentrer sur la phrase clé de Grenadine :

- Je ne vois rien !

Les laisser réagir sur la signification de cette phrase, qu'ils vont reconnaître pour l'avoir déjà entendue dans le dialogue du « Voyage des enfants » de l'unité précédente.

Pour prolonger l'activité, inviter alors les élèves à construire d'autres phrases sur ce modèle :

- Je n'entends rien !

- Je ne comprends rien !

- Je n'achète rien !

- Je n'aime rien ! etc.

Écrire toutes ces formules au tableau. Demander aux élèves de choisir l'une d'entre elles et de l'intégrer à une situation qu'ils vont jouer devant la classe. Les autres élèves devront deviner de quelle situation il s'agit. La consigne est de n'utiliser qu'une seule phrase prononcée dans la situation jouée : celle qu'ils ont choisie parmi les formules proposées. C'est leur interprétation qui doit aider les autres élèves à comprendre la situation représentée.

Par exemple, un élève est assis à une table et fait mine de lire un texte ou un livre. Il fronce les sourcils, se gratte la tête et dit enfin : « Je ne comprends rien ! » Les autres élèves donnent la réponse de cette façon :

- Tu lis un livre en français et tu ne comprends rien.

L'élève qui a deviné la situation jouée par son camarade va interpréter à son tour la sienne, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les élèves soient passés.

Cahier d'activités p. 34



Objectifs :

- Décrire une personne.
- Découvrir l'imparfait.

On a volé la Joconde !

Cet exercice accompagne la BD du livre. Il introduit également l'imparfait de la description qui sera approfondi avec l'unité suivante. La Joconde a été volée et Grenadine a vu le voleur. L'inspecteur lui pose des questions. En fonction des réponses de Grenadine, les élèves doivent choisir les illustrations qui correspondent à la description du voleur. Ils complètent en choisissant les numéros corrects.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire d'annoncer les bons numéros.

Réponses : 5 ; 2, 3, 7 ; 2.

Dans un deuxième temps, les élèves font le portrait-robot du voleur dans le cadre et complètent le carnet de notes de l'inspecteur avec les informations données par Grenadine.

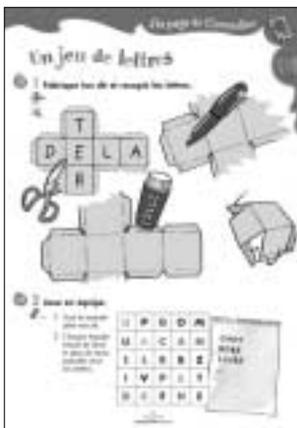
Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir écrire ses notes au tableau. Valider avec la classe.

Réponse : C'est un homme brun avec des cheveux longs. Il porte une veste grise, une chemise noire, un pantalon gris et des chaussures de sport.

Il est possible de prolonger l'activité en demandant aux élèves de jouer la situation. Deux par deux, les élèves incarnent les rôles de Grenadine et de l'inspecteur. L'inspecteur pose des questions sur le voleur et Grenadine lui décrit la personne, qui peut être un des élèves de la classe, par exemple. Inviter ensuite les groupes à se produire devant la classe.

Livre élève p. 51

Un jeu de lettres



Objectif : Écrire librement des mots à partir de lettres.

1 Fabrique ton dé et recopie les lettres.

Cette activité est une activité de bricolage. Il s'agit de fabriquer un jeu qui permettra ensuite de construire des mots à l'aide de lettres. Demander aux enfants d'observer l'illustration et les laisser réagir sur le bricolage à réaliser. Il s'agit d'une réalisation collective.

Préparer au préalable un grand plateau cartonné sur lequel sont dessinées 16 ou 25 cases de même taille (5 x 5 cm). Il servira de support au jeu. Ce plateau devra être reproduit autant de fois qu'il y aura d'équipes dans la classe au moment du jeu. Dans chaque case, reproduire les lettres telles qu'elles sont disposées dans l'illustration du livre.

Chaque élève fabrique un dé. Préparer au préalable les

contours du dé sur une feuille de papier et la photocopier de manière qu'un exemplaire soit distribué à chaque élève. Demander aux élèves de découper leur dé selon les pointillés. Leur distribuer ensuite la liste des lettres à recopier sur chaque face. Leur expliquer que les lettres à recopier sont différentes pour tous les dés fabriqués. Voici la liste des lettres à recopier sur les dés :

Dé 1	T	E	L	A	R	D
Dé 2	N	A	D	E	V	Z
Dé 3	P	D	C	M	E	A
Dé 4	T	N	S	D	E	O
Dé 5	S	E	E	I	F	H
Dé 6	A	E	I	T	A	O
Dé 7	U	G	E	Y	N	L
Dé 8	S	R	C	L	E	A
Dé 9	L	A	B	I	T	R
Dé 10	U	L	E	P	T	S
Dé 11	A	R	X	F	O	I
Dé 12	N	E	R	I	H	S
Dé 13	S	M	I	R	O	A
Dé 14	L	R	W	E	U	I
Dé 15	I	G	E	N	T	V
Dé 16	E	O	N	U	K	T
Dé 17	B	Q	J	M	O	A
Dé 18	A	B	T	L	E	J
Dé 19	P	R	D	A	N	O
Dé 20	N	E	O	R	D	S
Dé 21	S	O	E	D	U	T
Dé 22	O	M	I	S	R	S
Dé 23	T	R	A	C	O	U
Dé 24	C	E	R	N	T	A
Dé 25	E	R	U	V	N	R

Les élèves suivent ensuite les indications du livre pour plier et coller leur dé. Il faut construire, au total, 16 ou 25 dés, selon le plateau de jeu préparé ou selon le nombre d'élève dans la classe.

2 Joue en équipe.

Pour jouer, libérer un espace dans la classe. Constituer des équipes et leur distribuer une grille de réponses divisée en trois colonnes : une colonne pour inscrire les mots trouvés, une colonne pour inscrire le nombre de mots trouvés et une colonne pour le score. Disposer le plateau de jeu au milieu de l'espace libéré. Les équipes s'installent autour, de manière que tout le monde puisse le voir. L'autre possibilité est de dessiner une grille au tableau et d'y noter le tirage de chaque élève.

Tous les élèves lancent leur dé et viennent le placer, tel qu'il est tombé, sur le plateau. Par équipe, ils ont trois minutes pour trouver le plus grand nombre de mots à former avec les lettres du plateau. Ils peuvent composer des mots avec le nombre de lettres qu'ils veulent.

Pour compter les points, toutes les équipes annoncent les mots qu'ils ont trouvés. Elles marquent un point par mot correct trouvé et deux points si elles sont les seules à avoir trouvé ce mot. Les équipes comptabilisent ensuite le nombre de mots justes trouvés. L'équipe qui a trouvé le plus grand nombre de mots justes ajoute encore un point à son total. Toutes les équipes inscrivent leur score dans la dernière colonne de leur grille et rejouent. Après plusieurs parties, comptabiliser le total des points pour déterminer l'équipe gagnante.

Activité complémentaire

Le pendu des pays

Cette activité permet de réutiliser les dés fabriqués précédemment et de réemployer les noms des pays et des continents appris au cours de l'unité. Il s'agit d'une adaptation du jeu du pendu.

Demander à un élève volontaire de choisir le nom d'un pays ou d'un continent et de venir inscrire au tableau le nombre de lettres correspondant au mot choisi en

les marquant par un tiret. Vérifier avec cet élève que le nombre de tirets prévu soit correct. Les autres élèves vont devoir deviner le nom du pays ou du continent, en proposant une lettre tirée au sort avec leur dé.

Procéder élève par élève pour que tout le monde puisse jouer. Un premier élève lance son dé et annonce sa lettre. L'élève au tableau inscrit la lettre annoncée sur le ou les tirets, autant de fois qu'elle apparaît dans le mot. L'élève qui a proposé la lettre peut alors faire une première proposition de pays ou de continent, en fonction des lettres déjà inscrites. En revanche, si la lettre proposée ne se trouve pas dans le mot, l'élève au tableau commence à dessiner une partie du pendu. L'élève suivant lance alors son dé et propose une autre lettre.

Quand un élève a découvert le nom du pays ou du continent, c'est à lui de venir proposer son mot au tableau.

Variante

Si les élèves sont trop nombreux, le jeu peut se faire par équipe. Il se déroule alors à plusieurs endroits de la classe et les mots ne sont pas inscrits au tableau mais sur un cahier de brouillon ou une feuille de papier.

Contexte

Les sept enfants visitent la grotte de Lascaux. Monsieur Valette leur raconte l'histoire de la découverte de la grotte préhistorique.

Objectifs**Objectifs communicatifs**

- Écrire un conte.
- Raconter une histoire au passé.
- Comprendre et exprimer des habitudes passées.
- Situer dans le temps.

Objectifs fonctionnels

- L'imparfait des verbes *être*, *avoir* et *faire*.
- Les nombres ordinaux.

Objectif culturel

- Découvrir la grotte de Lascaux.

Mots nouveaux

- Les éléments du conte : *un roi, une reine, un prince, une princesse, un ogre, un sorcier, une sorcière, une fée, un château, une grotte, une forêt, une rivière, un taureau, un cerf.*

- Les expressions de temps : *il y a, il y a longtemps, en + date, l'année dernière, une nuit, un jour, il était une fois, à cette époque-là, quand.*
- *La préhistoire, une grotte, en peau d'animaux.*
- *Découvrir, avoir peur, être courageux.*
- *Moi aussi, moi non plus.*

Matériel à préparer

- La grande carte de France de la classe, une étiquette-mot, un petit drapeau ou une punaise et un fil de laine rouge pour placer Lascaux sur la carte.
- Des photos et des documents d'information sur la grotte de Lascaux.
- Les figurines des éléments du conte : *un roi, un prince, une princesse, un ogre, une fée, une forêt.*
- Les figurines des éléments du conte au format réduit.
- Les étiquettes-mots des expressions de temps : *il y a longtemps, il y a cent ans, en 1930, il y a trois mois.*
- Du papier à dessin blanc ou du carton (30 x 40 cm), des ciseaux, de la colle, des crayons de couleur ou des feutres, des feuilles de papier de couleur, des macaronis, des coquillages, du sable, des feuilles d'arbre, des perles.

Phase 1 : Le voyage des enfants

Avant de commencer

Objectif : *Découvrir la grotte de Lascaux.*

Avant de découvrir la nouvelle étape du voyage des enfants, demander aux élèves de regarder la carte de leur livre et de deviner quel est le dernier lieu que vont visiter les sept héros avant de retourner à Paris. Leur laisser faire des suppositions sur ce lieu et ce qu'il peut représenter. Dans un premier temps, reprendre la grande carte de France de la classe et demander aux élèves de situer Lascaux à l'aide d'un petit drapeau ou d'une punaise et d'une étiquette-mot. Leur faire relier à l'aide d'un fil de laine rouge Rochefort à Lascaux. Dans un deuxième temps, faire une recherche sur la grotte de Lascaux. L'orienter davantage sur des photos, une localisation géographique du lieu, et proposer quelques éléments historiques (sans trop de détails).

Cette recherche peut permettre une ouverture sur le thème de la préhistoire si elle se déroule en classe avec les élèves. Elle peut aussi être préparée à l'avance de manière à gagner du temps et à présenter des documents directement aux élèves.

Laisser les élèves réagir devant les documents trouvés et les inviter à continuer ou à rectifier les suppositions qu'ils ont émises au préalable sur le lieu. Leur faire choisir ensuite, parmi les photos ou documents trouvés, les plus représentatifs de la grotte de Lascaux et leur faire coller sur la carte. Afficher de nouveau la grande carte dans la classe.

Pour en savoir plus

La grotte de Lascaux fait partie de la commune de Montignac, en Dordogne. Découverte en 1940 par quatre enfants, dans un parfait état de conservation, elle représente l'un des plus beaux ensembles d'art préhistorique qui soit. Pour préserver le site, les visites n'y sont plus

autorisées, mais un fac-similé, situé à Montignac, à 200 mètres de la grotte originale, permet la visite de deux galeries.
Site internet à consulter :
<http://www.culture.fr/culture/arcnat/lascaux/fr>

Livre élève pp. 52-53

Il y a 17 000 ans...



Objectifs :

- Comprendre un récit au passé.
- Comprendre les expressions de temps.
- Comprendre et exprimer la peur et le courage.

1 Regarde et écoute.

Avant de passer l'enregistrement, demander aux enfants d'ouvrir leur livre page 52 et d'observer la double page. Les laisser s'exprimer sur ce qu'ils voient et sur tout nommer ce qu'ils connaissent. Ils peuvent reconnaître la grotte de Lascaux et les dessins des animaux qu'ils ont pu apercevoir sur les documents observés durant l'activité précédente. Les guider au besoin par des questions :

- Où sont les enfants et monsieur Valette ?
- Qu'est-ce qu'ils regardent sur les murs de la grotte ?

Les inviter à nommer les animaux représentés sur l'illustration :

- Des vaches, des chevaux, des taureaux, des cerfs.

Reformuler en français les noms des animaux désignés en langue maternelle.

Passer une première fois l'enregistrement et demander aux enfants de se concentrer. Les laisser réagir librement sur tout ce qu'ils ont entendu. Ils peuvent reconnaître certains mots : *la nuit, l'orage*, etc. Les guider pour qu'ils se remémorent quelques éléments de l'histoire de monsieur Valette : les noms des quatre copains, comment ils ont découvert la grotte, ce qu'ils ont vu sur les murs, les sentiments des personnages. Reformuler en français les mots qui sont dits en langue maternelle :

- Ils sont entrés dans un trou petit, petit, petit.
- Ils avaient peur, etc.

2 Écoute et mets dans l'ordre.

Cette activité permet aux élèves de bien repérer les différents éléments de l'histoire racontée par monsieur Valette et d'en suivre le fil chronologique. Six dessins illustrent l'histoire de la découverte de la grotte de Lascaux. Les enfants doivent retrouver l'ordre des vignettes.

Faire écouter l'enregistrement. Les enfants écrivent sur leur cahier de brouillon les numéros des dessins dans l'ordre de leur apparition dans le récit. Ménager éventuellement des pauses lors de l'écoute du récit pour laisser aux enfants le temps de rassembler les éléments dans l'ordre.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir écrire les chiffres dans le bon ordre au tableau.

Réponses : 5, 3, 4, 2, 6, 1.

3 Lis et choisis les bonnes phrases.

Cette activité permet aux élèves de se concentrer, de façon précise, sur les péripéties de la découverte de la grotte. Trois séries d'affirmations sont proposées, décrivant trois détails différents du récit. Les élèves doivent reconnaître la bonne phrase pour chaque information.

Dans un premier temps, demander à plusieurs élèves de lire à voix haute les affirmations proposées. Passer ensuite la première partie de l'enregistrement jusqu'à « ... Georges et Simon. ». Les élèves se concentrent sur ce passage et peuvent choisir la bonne phrase de la deuxième série d'affirmations. Passer ensuite la deuxième partie de l'enregistrement jusqu'à « ... très peur ! ». Cette écoute permet aux enfants de choisir la bonne affirmation de la première série. Faire écouter enfin la suite du dialogue jusqu'à la fin pour la dernière série d'affirmations. Les élèves écrivent les lettres correspondant aux phrases exactes sur leur cahier de brouillon.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves de lire à voix haute les affirmations qu'ils jugent être les bonnes. Valider les réponses avec la classe.

Réponses : b, a, c.

Transcription

LE NARRATEUR. Les enfants écoutent l'histoire de la grotte de Lascaux.

M. VALETTE. Il était une fois un grand arbre... Une nuit, il y a eu un orage et le grand arbre est tombé. À sa place, il y avait un trou. Un trou petit, petit, petit... Seuls des enfants pouvaient entrer. Un jour, quatre copains ont décidé d'entrer dans ce trou mystérieux. C'était le 12 septembre 1940. Les quatre copains s'appelaient Marcel, Jacques, Georges et Simon.

KIM. Il n'y avait pas de filles ?

SÉBASTIEN. Chut !

M. VALETTE. ... Boum : Jacques, le premier, est tombé au fond du trou! Boum, Georges, le deuxième, est tombé aussi! Et puis Simon le troisième et Marcel le quatrième!... Tout était noir!!! Ils avaient très peur!...

HUGO. Bouh!

MARION. Arrête!

M. VALETTE. Marcel, très courageux, a allumé sa lampe. Et là, ils ont vu...

LEILA. Qu'est-ce qu'ils ont vu?

M. VALETTE. ... ils ont vu des animaux!!! Des vaches rouges, des chevaux jaunes, des taureaux et des cerfs noirs...

TOUS. Oh!

M. VALETTE. Marcel a dit à ses copains : « N'ayez pas peur : ce sont des peintures! »

TOUS. Ah, ah, ah!

M. VALETTE. Les quatre copains étaient fiers : ils avaient découvert une grotte préhistorique! Des hommes avaient peint ces animaux il y a 17 000 ans!

LEILA. 17 000 ans? Oh là là, il y a très, très, très longtemps...

Jeu de rôles

Cette activité permet de faire le point sur la compréhension des différentes phases du récit de la découverte de la grotte de Lascaux et de réutiliser l'expression de la peur et du courage.

Avant de commencer l'activité, passer une dernière fois l'enregistrement et demander aux élèves d'imaginer quelles auraient pu être les paroles des quatre garçons dans cette situation. Par exemple, au moment où les enfants découvrent le trou :

- **Regardez, un trou! Entrons!**
- **Oh, tout est noir, j'ai peur!**

Et au moment où ils voient les animaux :

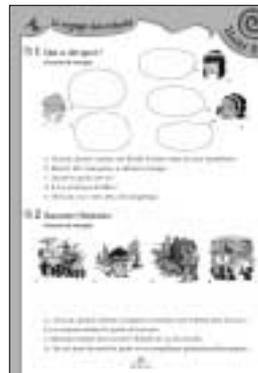
- **Oh, des animaux : des vaches rouges, des taureaux, des chevaux jaunes, des cerfs noirs! J'ai peur!**
- **N'ayez pas peur, ce sont des peintures!**

Placer ensuite les élèves par groupes de quatre. Ils choisissent chacun le rôle d'un des quatre enfants du récit et jouent la scène de la découverte de la grotte de Lascaux. Pour cela, il est important de mimer les actions des quatre enfants et d'utiliser le maximum d'accessoires pour interpréter la scène. Par exemple, les élèves peuvent faire une roulade pour signifier qu'ils tombent dans le trou, ils doivent montrer qu'ils ont peur, ou non, etc.

Il est également important que les élèves utilisent les expressions imaginées précédemment pour étoffer l'action. Laisser ensuite du temps aux élèves pour s'entraîner et passer dans les groupes pour vérifier que les dialogues sont corrects et que les répliques sont réparties entre les différents élèves.

Inviter ensuite les enfants à se produire devant la classe. Pour cela, libérer un espace et leur fournir le maximum d'accessoires, une lampe, notamment.

Cahier d'activités p. 35



Objectifs :

- Réutiliser et écrire des phrases du dialogue.
- Lire et reconstituer l'histoire.

1 Qui a dit quoi?

Cet exercice prolonge de l'activité de compréhension du livre. Il permet aux élèves de faire le point sur ce qu'ils ont compris et de restituer différentes répliques du dialogue par écrit. Les élèves lisent les phrases proposées et les relient aux personnages qui les ont dites. Ils recopient dans un deuxième temps les phrases dans les bulles correspondantes.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves volontaires de lire une phrase et de nommer le personnage qui l'a dite.

Réponses : 1a, b ; 2d ; 3c, e.

2 Raconte l'histoire.

Quatre vignettes représentent les principales étapes du dialogue. Les élèves doivent retrouver les phrases qui peuvent être associées aux illustrations. Ils recopient ensuite les phrases sous les dessins correspondants et reconstituent ainsi le récit.

Pour la mise en commun, demander à un volontaire de lire le texte reconstitué.

Réponses : 1b ; 2c ; 3a ; 4d.

Phase 2 : Le chaudron de Grenadine

Livre élève p. 54

Un roi vivait dans un château...



Objectifs :

- Découvrir et réutiliser le vocabulaire des éléments du conte (personnages, objets, lieux).
- Comprendre et raconter un récit au passé.

1 Écoute et regarde.

Demander aux élèves d'ouvrir leur livre et d'observer l'illustration. On peut voir un grand livre d'images ouvert et la représentation d'un conte avec divers éléments traditionnels : un roi, une princesse, une fée, un ogre, une sorcière, un château, etc. Inviter les élèves à décrire les lieux et les personnages qu'ils voient. Ils connaissent déjà *un château, une sorcière, un roi*.

Une fois que tous les éléments ont été repérés, passer l'enregistrement. Laisser les élèves réagir librement sur ce qu'ils ont entendu. Ils peuvent reconnaître les différents éléments illustrés. Leur demander d'expliquer ce qu'ils ont compris de l'histoire :

- *Qui habite dans le château ?*
- *Qui habite dans la forêt ?*
- *Que voudrait la princesse ?*
- *Où veut aller la princesse ?*
- *Qu'est-ce qu'elle doit faire pour voir le Prince Charmant ?* etc.

2 Écoute et associe.

Passer une deuxième fois l'enregistrement. Les élèves doivent associer les éléments cités quand ils les entendent. Ils écrivent sur leur cahier de brouillon les numéros des dessins et les lettres des mots qui vont ensemble.

Pour la mise en commun, afficher les figurines et les étiquettes-mots des éléments du conte dans le désordre.

Demander à un élève volontaire de venir associer les figurines aux étiquettes-mots.

Réponses : 1a ; 2b ; 3c ; 4d ; 5e ; 6f ; 7g ; 8h.

Transcription

Il était une fois un roi qui vivait dans un château superbe. Ce château était au bord d'une rivière très large. Derrière le château, il y avait une forêt très grande et très sombre. Un ogre, une sorcière et une fée habitaient dans cette forêt. Personne ne voulait traverser cette forêt la nuit.

Ce roi avait une fille, la Princesse Charmante. Elle était jeune et très belle. Un jour, elle dit à son père :

« Monsieur mon père, je voudrais trouver un mari. »

Son père lui dit :

« Je connais un prince. Il s'appelle le Prince Charmant. Veux-tu te marier avec lui ?

- Oui, dit la princesse, mais où habite-t-il ?

- Il habite très loin, de l'autre côté de la forêt.

- Je veux y aller ! » dit la princesse. Alors... elle a traversé la forêt... et elle a rencontré...

3 Raconte la suite de l'histoire.

Organiser des groupes de trois élèves et préparer trois étiquettes-mots : *l'ogre, la fée et la sorcière*. Passer dans les groupes et leur présenter les trois étiquettes-mots, face cachée. Ils tirent au sort l'une d'elles et continuent leur histoire en fonction du nouveau personnage :

- *Alors, elle a traversé la forêt et elle a rencontré une fée...*

Laisser le temps aux élèves de réfléchir à leur conte. Passer dans les groupes pour écouter les différentes histoires et vérifier si elles ne sont pas trop longues ni trop compliquées. Insister auprès des groupes pour qu'ils trouvent une fin à leur conte.

Lorsque tous les groupes sont prêts, installer trois chaises devant la classe et demander à un premier groupe de venir s'y asseoir. Les trois élèves doivent raconter leur histoire en se passant la parole. Ils ne doivent pas dire plus d'une phrase chacun à la suite. Une fois qu'une phrase est dite par un élève, le suivant continue l'histoire avec sa phrase et passe la parole au troisième élève, qui procède de même et repasse la parole au premier, et ainsi de suite. Continuer ainsi jusqu'à la fin de l'histoire.

- Élève 1 : *La princesse a traversé la forêt et elle a rencontré une fée.*
- Élève 2 : *La fée a invité la princesse dans sa grotte magique.*
- Élève 3 : *La princesse a demandé à la fée : « Où habite le prince charmant ? », etc.*

Si un élève n'arrive pas à dire sa phrase, ou ne se souvient pas de la suite de l'histoire, il peut passer son tour et laisser la parole au suivant. Procéder ainsi avec tous les groupes.

Cahier d'activités p. 36



Objectif : Reconstituer les éléments d'un conte.

1 Un jour, le roi...

Six illustrations représentent les différentes étapes du conte écouté par les enfants lors de l'activité de compréhension du livre. Il s'agit d'associer à ces images les phrases du récit. Les élèves inscrivent, dans les cases placées à côté des illustrations, la lettre de la phrase correspondant au dessin. Ensuite, ils recopient la dernière phrase de l'histoire qui n'apparaît pas dans les propositions du cahier, mais qu'ils doivent se remémorer d'après l'enregistrement.

Pour la mise en commun, demander à un volontaire de lire les phrases dans l'ordre de leur apparition dans l'histoire, ainsi que la dernière phrase.

Réponses : c ; e ; a ; f ; b ; d.

Activité complémentaire

Trouve la paire.

Cette activité est une adaptation du jeu Memory et propose aux élèves de réemployer le nouveau lexique. Distribuer aux élèves les mini-figurines des éléments du conte. Constituer des groupes de deux. Ils regroupent leurs mini-figurines et les étalent sur la table, face cachée. Chacun à leur tour, les élèves retournent deux figurines et les nomment. Si les deux sont identiques, l'élève qui les a retournées les garde et rejoue. Sinon, c'est à son partenaire de retourner deux figurines. Veiller à ce que les éléments retournés soient systématiquement nommés correctement. L'élève qui remporte le plus de paires est le vainqueur.

Livre élève p. 54

La ronde du temps

Objectifs :

- Découvrir et réutiliser les expressions de temps.
- Se familiariser avec l'imparfait du verbe vivre.

4 Écoute et chante.

Demander aux élèves d'ouvrir leur livre page 54 pour découvrir la nouvelle ronde. Les laisser réagir librement

sur ce qu'ils voient. L'illustration représente les différents personnages de la ronde : un roi, un éléphant, ton arrière-grand-tante et un chat. Passer la chanson. Les enfants l'écoutent une première fois et lisent les paroles en même temps.

Dessiner ensuite une frise chronologique au tableau, marquée de cinq époques. Veiller à ce que les différents points soient suffisamment espacés les uns des autres, pour anticiper sur la suite de l'activité. Sur le cinquième point (à l'extrémité droite de la frise) inscrire *aujourd'hui*. Afficher ensuite des étiquettes-mots : *il y a longtemps, il y a cent ans, en 1930, il y a trois mois*. Demander à des élèves volontaires de venir placer les différents étiquettes sur les quatre points restants de la frise, dans l'ordre chronologique.

Diviser la classe en quatre groupes. Chacun des groupes choisit une des expressions de temps affichées sur la frise et repère le lieu et le personnage qui sont cités dans sa strophe. Leur faire éventuellement repérer les villes de Caen et de Troyes sur une carte de France. Passer une deuxième fois la ronde, chaque groupe chante la strophe correspondant à l'expression de temps qu'il a choisie. Changer ensuite les groupes de manière que tout le monde chante au moins une fois chaque strophe. Les élèves peuvent ensuite chanter la chanson en entier sur la version karaoké.

Transcription

Il y a longtemps
Vivait près de Troyes
Le plus grand des rois

Il y a cent ans
Vivait près de Caen
Un gros éléphant

En 1930
Elle vivait à Nantes
Ton arrière-grand-tante

Il y a trois mois
Vivait près de moi
Un tout petit chat !

Activité complémentaire

Écrire une ronde

Cette activité vient prolonger la précédente et permet aux élèves de réutiliser les expressions de temps. Diviser la classe en quatre groupes et leur demander de rédiger chacun une autre étiquette-mot avec une expression de temps, sur le modèle de celles qui sont affichées au tableau. Les guider en leur expliquant comment construire les expressions :

- Il y a + une durée (nombre de mois, d'années, de jours) ;
- En + une année (1999, 1850...).

Chaque groupe écrit son expression sur une bande de papier et vient la placer sur la frise dessinée au tableau dans l'ordre chronologique. Les groupes insèrent leur étiquette dans la frise au fur et à mesure et en fonction des autres.

Demander ensuite aux élèves d'imaginer un lieu et un personnage, en accord avec leur expression de temps. Ainsi une nouvelle strophe peut être composée pour la chanson. Les guider pour la construction de leur strophe en veillant à la compréhension du mot *vivait* et à son utilisation correcte. Donner un exemple, ou construire un exemple avec la classe avant de commencer la production par groupes. Il est possible de travailler également sur les rimes :

- *Il y a 10 ans, vivait dans un château un prince très beau.*
- *En 1813, vivait près d'une rivière une vieille sorcière, etc.*

Les inviter à écrire leur strophe sur leur cahier de brouillon. Quand tous les groupes ont élaboré leur strophe, ils la chantent, chacun à leur tour et dans l'ordre chronologique, sur la version karaoké de la ronde. Faire recopier ensuite par les enfants toutes les strophes, les unes à la suite des autres et dans l'ordre chronologique, sur une grande feuille et leur demander d'illustrer leur nouvelle chanson. L'afficher dans la classe et la chanter, à plusieurs reprises, tous ensemble.

Cahier d'activités p. 36

Objectif : Comprendre et classer des expressions de temps.

2 Il y a longtemps ?

Cet exercice reprend les expressions de temps utilisées dans la ronde et dans l'histoire du voyage des enfants. Les élèves doivent recopier ces expressions et les classer dans l'ordre chronologique.

Pour la mise en commun, dessiner une frise au tableau et demander à plusieurs élèves volontaires de venir y placer, dans l'ordre, les expressions de temps.

Réponses : 1 Il y a 17 000 ans ; 2 Il y a cent ans ; 3 En 1930 ; 4 En 1940 ; 5 L'année dernière ; 6 Il y a trois mois.

Livre élève p. 55

Quand j'étais petite...



Objectifs :

- Observer l'imparfait des verbes être, avoir et faire.
- Exprimer un souvenir, une habitude passée.

5 Écoute et montre le bon chaudron.

Cette activité permet d'observer et de réutiliser la conjugaison des verbes *être*, *avoir* et *faire* à l'imparfait. Ce temps permet d'exprimer des souvenirs passés de l'ordre de l'habitude ou de la description.

Demander aux élèves d'observer attentivement leur livre et de lire le contenu des vignettes que Grenadine tente de répartir dans ses chaudrons. Il s'agit, pour les enfants, de placer les différents souvenirs de Grenadine dans l'un des trois chaudrons légendés *être*, *avoir* ou *faire*, en fonction du verbe utilisé dans chaque phrase.

Faire écouter l'enregistrement au moins deux fois en l'arrêtant entre chaque phrase. Les élèves montrent dans un premier temps le chaudron correspondant à chaque phrase entendue et à chaque vignette l'illustrant. Puis, lors de la deuxième écoute, ils recopient sur leur cahier de brouillon les trois chaudrons légendés et y placent les numéros des phrases entendues.

Pour la mise en commun, dessiner au tableau trois grands chaudrons légendés, tels que ceux représentés par les élèves sur leur cahier de brouillon, et faire venir un ou plusieurs élèves afin qu'ils y placent les numéros des phrases. Écrire éventuellement les phrases à côté de leur numéro, de manière que les élèves puissent les visualiser. Leur faire repérer la conjugaison de l'imparfait.

Réponses : être : 5, 6, 8 ; avoir : 1, 2, 4, 7 ; faire : 3, 9, 10.

Transcription

CITRONNELLE. Grenadine, comment c'était quand tu étais petite ?

GRENADINE. 1 Nous n'avions pas la télévision.
2 Mon papa avait un cheval.
3 Ma maman faisait des gâteaux délicieux.

- 4 Tous les deux avaient un grand balai.
- 5 J'étais à l'école des sorcières.
- 6 Les vacances étaient longues, très longues.
- 7 J'avais beaucoup d'amis.
- 8 Ma meilleure amie était une souris verte.

CITRONNELLE. 9 Qu'est-ce que vous faisiez ?

GRENADINE. 10 Nous faisons beaucoup de bêtises !

En prolongement de cette activité, constituer des groupes de trois élèves. Leur demander de penser chacun à des souvenirs de leur petite enfance. Veiller à ce que les verbes *être*, *avoir* et *faire* soient utilisés. Leur expliquer que les souvenirs exprimés à l'imparfait doivent être des habitudes et non des actions ponctuelles ou des événements. Les groupes écrivent les trois phrases sur leur cahier de brouillon. Passer alors dans les groupes et demander à différents élèves :

– *Ximena, comment c'était quand tu étais petite ?/Ximena, Rachid, Leo, comment c'était quand vous étiez petits ?*

Les élèves répondent avec les phrases qu'ils ont trouvées :

– *J'avais un petit chien.*

– *Je faisais beaucoup de bêtises, etc.*

Vérifier l'exactitude des phrases écrites sur les cahiers de brouillon. Distribuer ensuite des feuilles blanches sur lesquelles les groupes recopient leurs phrases, en choisissant une couleur différente pour les verbes *être*, *avoir* et *faire*.

Organiser un échange des souvenirs dans la classe. Un élève volontaire demande à un élève de son choix :

– *Erika, comment c'était quand tu étais petite ?*

L'élève interrogé(e) répond avec sa phrase écrite et pose à son tour sa question à un élève d'un autre groupe. Une fois que tous les groupes ont exprimé leurs souvenirs, ils recopient leurs phrases sur une grande feuille qui sera affichée pour compléter « Le chaudron de la classe ».

Cahier d'activités p. 37



Objectif : Écrire des verbes à l'imparfait.

3 L'enfance de Grenadine

L'exercice reprend les souvenirs de Grenadine de l'activité du livre. Les élèves doivent compléter les phrases avec des verbes conjugués à l'imparfait.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir écrire les verbes au tableau, dans l'ordre de leur apparition dans l'exercice.

Réponses : étais ; avait ; faisait ; avaient ; étaient ; faisons.

Livre élève p. 55

Il était une fois...

Objectifs :

- Écrire un petit récit au passé.
- Réutiliser l'imparfait.
- Réutiliser le lexique des éléments du conte.

6 Lis et choisis.

Il s'agit d'une activité d'expression écrite au cours de laquelle les élèves s'initient à l'écriture d'un récit au passé. Demander aux élèves d'observer la présentation de l'activité sur leur livre. De trois enveloppes questions sortent des fiches réponses comportant des personnages et des lieux de conte. Les laisser s'exprimer sur l'activité à réaliser. Les élèves vont devoir, à partir de ces questions et de ces réponses, écrire un conte.

Recopier au préalable les trois questions sur des enveloppes et préparer avec les élèves des fiches réponses avec plusieurs personnages féminins, plusieurs personnages masculins et plusieurs lieux. Imaginer avec eux quelles autres fiches réponses pourraient venir compléter celles qui sont proposées dans le livre :

- *Un prince.*
- *Une princesse.*
- *Un pays, etc.*

Il est possible de choisir d'autres lieux et d'autres personnages et dans ce cas, guider les enfants pour le vocabulaire :

- *Un monstre,*
- *Une sirène,*
- *Un lac.*

Les fiches réponses peuvent être les mini-figurines des éléments du conte glissées dans les enveloppes correspondantes. Dans chaque enveloppe, il peut également y avoir une fiche point d'interrogation, qui veut dire que l'information à donner est laissée au choix des élèves.

Constituer des groupes de trois et leur présenter, chacun à leur tour, les enveloppes. Chaque élève choisit une enveloppe et tire au sort une fiche réponse ou une figurine. Il écrit le nom du personnage ou du lieu tiré sur son cahier de brouillon et remet la fiche dans l'enveloppe. Passer dans tous les groupes et procéder de même.

7 À toi d'écrire !

Chaque groupe a en sa possession deux personnages et un lieu, qu'ils vont devoir utiliser pour écrire leur conte. Si l'un des élèves a tiré un point d'interrogation, il choisit avec son groupe l'élément manquant.

Leur laisser le temps de discuter de l'histoire qu'ils veulent écrire et passer dans les groupes pour écouter les histoires

et les guider éventuellement pour les simplifier ou les étoffer. Lorsque les groupes se sont mis d'accord sur leur histoire, ils peuvent commencer à l'écrire. Les aider pour la construction des phrases, en leur rappelant les différents verbes qu'ils peuvent utiliser : *vivait, faisait, était, avait*. Les productions peuvent commencer de différentes manières :

- *Il était une fois une sorcière...*
- *Il y a très très longtemps, vivait dans une forêt une fée...*

Insister pour que les productions s'articulent autour d'un début, d'un événement et d'une fin. Lorsque tous les contes sont écrits, ils peuvent être illustrés par les élèves et lus à l'ensemble de la classe, puis affichés.

Cahier d'activités p. 37

Objectifs :

- Compléter un conte.
- Réutiliser différentes expressions apprises dans l'unité.

4 Il était une fois...

Cet exercice est le prolongement de l'activité de production écrite du livre. Les élèves complètent un conte avec des noms de personnages, de lieux, des actions et des paroles. Ils réemploient le lexique des éléments du conte.

Pour la mise en commun, inviter plusieurs élèves à lire leur texte complété devant la classe. Pour une correction plus détaillée, passer dans les rangs ou ramasser les cahiers.

5 La solution est dans le cahier !

Comme dans les unités précédentes, les élèves recherchent dans leur cahier (unité 8) les phrases qui pourraient sous-titrer les trois dessins.

Pour la mise en commun, demander à un élève volontaire de venir écrire les phrases au tableau.

Réponses : 1 Les enfants visitent la grotte de Lascaux ; 2 Monsieur Valette leur raconte l'histoire de sa découverte ; 3 Le roi vivait dans un château superbe.

Phase 3 : Au pays de Grenadine

Livre élève p. 56

Grenadine et la préhistoire



Objectifs :

- Découvrir d'autres verbes à l'imparfait.
- Décrire une période de l'histoire.

1 Écoute et lis.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre page 56 et à découvrir la BD. Les laisser réagir librement sur ce qu'ils voient, avant de lire les bulles. Dans cet épisode, Grenadine et sa souris découvrent dans un livre d'images comment vivaient les hommes de la préhistoire. Faire écouter une première fois l'enregistrement. Les élèves

lisent en même temps la BD. Leur demander de nommer tous les éléments qu'ils ont compris : *la préhistoire, les grottes, dessiner sur les murs, une sorcière, une souris*.

2 Où est Grenadine ? Que fait-elle ? Que dit-elle ?

Demander aux élèves de lire les questions du bas de la page. Leur faire écouter la BD une deuxième fois et leur demander de se concentrer pour pouvoir ensuite répondre aux questions. Après l'écoute, les laisser s'exprimer librement à l'oral.

Former des petits groupes et leur demander de rédiger un résumé de cet épisode des aventures de Grenadine. Ils peuvent s'inspirer des réponses aux questions, sur lesquelles ils ont débattu précédemment :

- *Grenadine est chez elle avec sa souris. Elles lisent un livre sur la préhistoire et regardent comment c'était à cette époque-là. Sur le livre, il y a une sorcière de la préhistoire.*

Mettre en commun les propositions de résumé des différents groupes et convenir avec la classe d'un texte définitif à reporter dans le cahier des « Aventures de Grenadine ». Demander à un élève volontaire d'illustrer l'épisode de « Grenadine et la préhistoire » au-dessus du petit texte.

Dans un second temps, faire écouter encore une fois la BD et demander aux élèves de se concentrer sur les phrases clés de Grenadine et de sa souris. Les guider éventuellement par des questions :

- *Où vivaient les hommes de la préhistoire ?*
- *Qu'est-ce qu'ils avaient comme vêtements ?*
- *Qu'est-ce qu'ils aimaient ?*

- *Qu'est-ce qu'ils ne savaient pas ?*
- *Ils vivaient..., ils avaient..., ils aimaient..., ils ne savaient pas..., etc.*

Inviter les élèves à repérer quels verbes sont utilisés par Grenadine pour décrire les hommes de la préhistoire. Expliquer également les paroles de la souris :

- - *Moi aussi/Moi non plus.*

Activité complémentaire

Décris une période de l'histoire.

Cette activité peut être réalisée en parallèle avec un cours d'histoire. Sur le modèle de la description des hommes préhistoriques donnée par Grenadine dans la BD, organiser une recherche historique sur d'autres périodes. Choisir des époques historiques bien identifiées et rechercher des documents (des livres d'images si possible) représentant les us et coutumes des hommes d'alors. Par exemple : *le Moyen Âge, le XIX^e siècle, l'époque des grands-parents des élèves (le milieu du XX^e siècle)*. Ces recherches peuvent être effectuées en classe ou non. Le travail sur une période assez récente peut faire l'objet d'une enquête des enfants auprès de leur propre famille. Constituer autant de groupes qu'il y a d'époques choisies. Distribuer à chaque groupe les documents nécessaires à la production d'un petit commentaire sur la période sur laquelle il va travailler, en utilisant les différents critères évoqués par Grenadine pour décrire les hommes préhistoriques :

- *Au Moyen Âge, les hommes vivaient dans des châteaux, ils avaient des armures ou des robes longues, ils aimaient faire du cheval ou faire la guerre et ils ne savaient pas jouer au foot.*
- *À l'époque de nos grands-parents, les hommes vivaient dans des maisons, ils avaient des vêtements comme nous, ils ne savaient pas jouer à l'ordinateur, ils n'avaient pas la télévision, etc.*

Écrire éventuellement au tableau les questions auxquelles doivent répondre les groupes, concernant leur époque historique. Lorsque les différents groupes ont construit leur commentaire, ils viennent présenter leur époque à la classe.

Cahier d'activités p. 38



Objectifs :

- *Décoder des messages secrets.*
- *Réutiliser le lexique des personnages de conte.*

Comment traverser la forêt ?

Il s'agit d'un jeu auquel on joue à plusieurs. Les élèves doivent traverser la forêt, mais leur parcours est guidé ou freiné par la rencontre de trois personnages mystérieux : la sorcière, l'ogre et la fée. Ils doivent déchiffrer les messages de ces personnages avant de jouer.

Le travail se fait donc en deux temps : une phase d'autonomie, pendant laquelle les élèves tentent de déchiffrer les messages des trois personnages à l'aide des explications du cahier, et une phase de jeu. Pour décoder les messages, les élèves les recopient sur une feuille quadrillée ou sur leur cahier de brouillon, et inscrivent sous chaque lettre du code la lettre correspondante, en s'inspirant de l'explication du cahier.

Réponses : Message de l'ogre : Recule de deux cases, je vais te manger ! ; message de la fée : Va tout droit retrouver ton prince ! ; message de la sorcière : Avance de trois cases, monte sur mon balai !

Pour jouer, les élèves se mettent par deux et se munissent d'un pion et d'un dé. Ils progressent chacun à leur tour sur le parcours en avançant leur pion du nombre de cases correspondant au chiffre du dé. Lorsqu'ils tombent sur les cases des trois personnages, ils effectuent ce qui leur est demandé dans les messages.

Le premier qui a rejoint le prince est le gagnant.

Livre élève p. 57

Un cadre photo



Objectif : *Comprendre des consignes de bricolage.*

Il s'agit pour les élèves de réaliser un bricolage : construire un cadre photo. La veille de la réalisation de cette activité, demander aux élèves d'observer les différentes étapes de la construction du cadre sur leur livre et leur faire écrire la liste du matériel dont ils ont besoin et qu'ils doivent apporter. Pour cela, répartir les tâches entre les élèves. Chacun doit apporter une photo de lui-même lorsqu'il était petit. Pour les éléments de décoration (pâtes, coquillages, plumes, feuilles, perles, etc.),

chacun se charge d'un ou plusieurs éléments en fonction de ce qu'il pense pouvoir trouver.

Pour construire le cadre, distribuer aux élèves une feuille cartonnée qu'ils plient en deux. Ils dessinent un cœur sur une face de la feuille ainsi pliée, qu'ils découpent, selon les instructions du livre. Veiller à ce que le cœur découpé par chaque élève ait une surface légèrement inférieure à sa photo. Après avoir découpé le cœur de leur cadre, les élèves procèdent à la décoration, à l'aide des pâtes, des feuilles, des perles, des coquillages, etc. qu'ils ont apportés et qu'ils ont mis en commun. Ils scotchent ensuite leur photo derrière le cœur découpé, de manière que la photo apparaisse à travers le cœur.

Pour prolonger l'activité, faire écrire aux enfants une description d'eux-mêmes à l'époque de la photo, qu'ils recopieront ensuite à l'intérieur de leur cadre. Ils peuvent s'inspirer de la description à l'imparfait déjà travaillée

lors de l'activité autour de la BD.

Leur indiquer les différents types d'informations qu'ils peuvent donner :

– description physique :

■ – *Quand j'étais petit(e), j'avais des lunettes.*

– description du caractère :

■ – *Je n'étais pas sage, je faisais beaucoup de bêtises et mes parents n'étaient pas contents.*

– description des goûts et préférences :

■ – *J'aimais beaucoup les bonbons, je n'aimais pas les animaux, j'avais peur des chiens, etc.*

– description de ce qu'ils savaient ou ne savaient pas faire, du lieu où ils vivaient, etc.

Une fois leur texte écrit sur leur cahier de brouillon, les élèves le recopient derrière leur cadre. Ils peuvent ensuite venir le lire à la classe. Les cadres photos peuvent s'intituler « photo souvenir ».

Contexte

Les sept enfants sont de retour à Paris. Ils passent à la télé et un journaliste les interroge sur ce qu'ils aimeraient faire plus tard.

Objectifs**Objectifs communicatifs**

- Parler de ce qu'on veut faire dans l'avenir.
- Parler de ses activités, de ses objets préférés.
- Justifier, développer une affirmation.

Objectifs fonctionnels

- *Pourquoi... parce que.*
- Le subjonctif après *il faut que* et *il faudrait que*.

Objectifs culturels

- Connaître les pays de la francophonie.
- Se sensibiliser à la paix, la fraternité dans le monde.

Mots nouveaux

- Les métiers : *un professeur, un chanteur, un comédien, un médecin, un informaticien, un policier, un agriculteur, un footballeur, un journaliste, un vendeur, un pharmacien, un facteur, une coiffeuse, une gardienne.*

- Les lieux de travail : *le studio de télé, le théâtre, le stade, la banque.*
- La paix et la fraternité : *se donner la main, lâcher les fusils, devenir amis, les frontières.*
- *Je veux être, devenir, il faudrait que.*
- *Rater le bus.*

Matériel à préparer

- La grande carte de France de la classe et un fil de laine rouge pour relier Lascaux à Paris.
- La grande carte du monde préparée (reprendre celle de l'unité 7).
- Les figurines et les étiquettes-mots des métiers : *professeur, chanteur, comédien, médecin, informaticien, policier, agriculteur, footballeur, journaliste, pharmacien, facteur.*
- Un caméscope et des cassettes vidéo vierges.

Phase 1 : Le voyage des enfants

Avant de commencer

Objectif : *Faire le tour du monde de la francophonie.*

Avant d'ouvrir le livre, demander aux élèves d'imaginer quelle pourrait être la dernière étape du voyage des enfants. Ils rentrent à Paris. Leur faire relier Paris au dernier lieu repéré sur la grande carte de France avec du fil rouge. Le voyage effectué tout au long du livre sera ainsi bouclé. Laisser les élèves deviner qu'après leur séjour à Paris les enfants vont rentrer chez eux, dans leur pays.

Reprendre la grande carte du monde utilisée au préalable pour la ronde de l'unité 7 et demander aux élèves de se rappeler les différents pays d'où vient chacun des enfants du livre. Leur expliquer que tous ces pays sont en partie francophones, c'est-à-dire que le français y est parlé. Pour cela, afficher les figurines des personnages au tableau et les étiquettes-mots de leur pays d'origine : *Belgique, Canada, Vietnam, Suisse, Tunisie, Sénégal, France*. Demander à des élèves volontaires de venir

associer les noms des enfants à l'étiquette-pays correspondante :

- *Sébastien vient de Belgique, Marion du Canada, Kim du Vietnam, Hugo de Suisse, Leila de Tunisie, Thomas du Sénégal, Antoine de France.*

Sur la grande carte du monde de la classe, les élèves nomment les différents pays des personnages à l'aide d'un atlas, et y collent les étiquettes-mots correspondantes. Préparer également les mini-figurines des personnages pour qu'ils puissent les coller sur les pays correspondants. Relier ensuite, sur la grande carte du monde, Paris aux pays d'origine des enfants, à l'aide d'un fil de laine rouge.

Dans un deuxième temps, organiser une recherche sur les pays francophones. Rechercher des photos ou des informations sur les pays d'origine des enfants, et compléter éventuellement la liste de pays francophones en les coloriant sur la carte du monde. Coller une ou deux photos représentatives de chaque pays à leur emplacement sur la carte du monde, et l'afficher dans la classe, à côté de la carte de France.

Pour en savoir plus

La francophonie est l'ensemble des populations francophones dans le monde : France, Belgique, Canada (Québec, Nouveau-Brunswick, Ontario), Louisiane, Suisse, Maghreb, Afrique noire, Madagascar, Antilles, Proche-Orient, Vietnam, etc. L'agence intergouvernementale de la Francophonie regroupe cinquante États pour développer des projets en faveur de la langue française et des actions de coopération éducative et culturelle.

Site internet à consulter :

<http://agence.francophonie.org/agence/etats.cfm>

Livre élève pp. 58-59

Qu'est-ce que tu veux faire plus tard ?



Objectifs :

- Comprendre différents noms de métiers.
- Exprimer ce qu'on veut faire plus tard.
- Justifier une réponse.

1 Regarde et écoute.

Demander aux élèves d'ouvrir leur livre page 58 et d'observer l'illustration. Les laisser réagir librement sur ce qu'ils voient :

- Les enfants sont dans un studio de télé.
- Ils répondent aux questions d'un journaliste, etc.

Leur laisser le temps d'imaginer quelles peuvent être les questions du journaliste et les réponses des enfants. Passer une première fois l'enregistrement. Demander aux élèves de se concentrer sur ce que disent les enfants dans leur émission de télé. Après l'écoute, les laisser réagir librement sur ce qu'ils ont compris, et leur demander de quoi ils ont parlé dans l'interview. Les guider, au besoin, de façon qu'ils découvrent que les enfants parlent des professions qu'ils veulent exercer plus tard :

- Ils parlent de leurs métiers préférés.

Afficher ensuite les figurines des métiers, et demander aux élèves de les nommer d'après ce qu'ils ont entendu.

Les aider en affichant les étiquettes-mots correspondantes. Distribuer ensuite les mini-figurines des métiers. Passer une troisième fois l'enregistrement : les élèves lèvent les mini-figurines dès qu'ils entendent le métier correspondant dans l'interview.

Transcription

- LE NARRATEUR. *Les enfants sont de retour à Paris et ils passent à la télévision.*
- LE JOURNALISTE. Vous savez quels sont les sept métiers préférés des enfants français ? Non ? Dans l'ordre : professeur, chanteur, comédien, médecin, informaticien, policier et agriculteur. Et dans d'autres pays, quels sont les métiers préférés ? Nous avons posé la question à six enfants. Ils viennent du monde entier : du Canada, de Suisse, de Tunisie, du Sénégal, du Vietnam et de Belgique. Ils ont fini un tour de France et ils vont repartir dans leur famille. Écoutez-les.
- MARION. Moi, je veux devenir footballeuse.
- LE JOURNALISTE. Une fille footballeuse ?
- ANTOINE. Ben, il y a aussi des équipes de filles !
- LE JOURNALISTE. Et toi, Kim, qu'est-ce que tu veux faire plus tard ?
- KIM. Quand je serai grande, je serai médecin.
- HUGO. Oui ! parce qu'elle est toujours malade !
- LEILA. Moi je veux devenir chanteuse.
- LE JOURNALISTE. Ah oui ? Et pourquoi ?
- LEILA. Parce qu'on voyage... et parce qu'on gagne beaucoup d'argent.
- HUGO. Et moi, monsieur, je veux devenir journaliste, comme vous !
- LE JOURNALISTE. Ah, c'est un beau métier ! Et toi, Thomas ?
- THOMAS. Je ne sais pas encore.
- LE JOURNALISTE. Et Sébastien ? Tu sais ce que tu veux faire ?
- SÉBASTIEN. Moi, je veux devenir professeur, comme monsieur Valette... Parce qu'il sait beaucoup de choses. Et puis il est très gentil !
- LE JOURNALISTE. Et voilà, comme beaucoup de petits Français, Sébastien veut devenir professeur.
- Ils vont partir maintenant. Merci et au revoir !
- LES ENFANTS. Au revoir !

2 Écoute et associe.

Inviter les élèves à découvrir l'activité 2 de la page 59. Leur faire observer les illustrations et les aider à comprendre la consigne. Une série de dessins représente les enfants interrogés par le journaliste, une autre, les professions qu'ils aimeraient exercer. Les élèves doivent associer chaque personnage au métier qu'il souhaite

faire plus tard. Faire écouter l'interview et demander aux élèves d'associer sur leur cahier de brouillon les lettres des métiers aux chiffres des personnages.

Pour la mise en commun, demander à un ou plusieurs élèves volontaires de venir associer les figurines des personnages aux métiers qu'ils veulent faire. Ils peuvent se décider en concertation avec la classe. Inviter les élèves à justifier leur réponse en faisant une phrase :

– *Leïla veut devenir chanteuse, Kim veut devenir médecin, etc.*

Réponses : 1e ; 2b ; 3a ; 4f ; 5c ; 6d.

3 Lis et choisis les bonnes phrases.

Cette activité permet de travailler la compréhension de l'entretien, de façon détaillée. Les élèves doivent comprendre les raisons pour lesquelles les enfants souhaitent faire tel ou tel métier. Demander à un ou plusieurs élèves de lire à voix haute les trois séries de propositions énoncées dans le livre. Il s'agit de retrouver, dans chaque série, la proposition correcte. Ces propositions reprennent l'explication donnée par les enfants quant à leur futur choix professionnel.

Écouter l'interview fractionnée, et demander aux enfants d'écrire sur leur cahier de brouillon la/les lettre(s) correspondant à chaque proposition. Pour la première série, arrêter l'écoute à « ... parce qu'elle est toujours malade ! ». Pour la deuxième série, reprendre l'écoute à « Moi, je veux devenir... » jusqu'à « ... beaucoup d'argent ». Et pour la troisième série, faire écouter l'interview jusqu'à la fin.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves de lire à voix haute les propositions qu'ils ont retenues.

Réponses : 1b ; 2a et c ; 3a et c.

🌀 Jeu de rôles

Constituer des groupes de huit. Chaque élève choisit le rôle d'un personnage (sept enfants et un journaliste). Ils rejouent la scène de l'interview. Le journaliste pose les questions (le dispenser de l'introduction) :

– *Bonjour, Marion, qu'est-ce que tu veux faire plus tard ?*

– *Pourquoi ? etc.*

Les autres élèves réutilisent les répliques des enfants pour répondre aux questions. Il n'est pas nécessaire de faire jouer le rôle d'Antoine. Laisser les groupes s'entraîner pendant quelques minutes avant de les inviter à se produire devant la classe.

Cahier d'activités p. 39



Objectifs :

- Réutiliser et écrire des phrases du dialogue.
- Lire et reconstituer l'histoire.

1 Qui a dit quoi ?

Cet exercice vient prolonger l'activité de compréhension du livre. Il permet aux élèves de faire le point sur ce qu'ils ont compris et de restituer différentes répliques du dialogue à l'écrit. Les élèves lisent les phrases proposées et les relient aux personnages qui les ont dites. Ils recopient dans un deuxième temps les phrases dans les bulles correspondantes.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves volontaires de lire une phrase et de nommer le personnage.

Réponses : 1a, 2e ; 3b ; 4c, 5d.

2 Raconte l'histoire.

Cinq vignettes représentent les principales étapes du dialogue. Les élèves doivent retrouver les phrases qui peuvent être associées aux illustrations. Ils les relient, et, dans un deuxième temps, écrivent le texte reconstitué sur leur cahier de brouillon.

Pour la mise en commun, demander à un volontaire de lire le texte reconstitué.

Réponses : 1b ; 2a ; 3e ; 4d ; 5c.

Phase 2 : Le chaudron de Grenadine

Livre élève p. 60

Où travaillent-ils ?



Objectif : Compléter le lexique des métiers et des lieux de travail.

1 Écoute et associe.

Cette activité permet d'identifier différents noms de métiers et de les associer aux lieux de travail qui correspondent. Inviter les élèves à observer la page 60 et à repérer les différents métiers ainsi que les différents lieux. Les inviter à nommer les nouveaux métiers :

- *Vendeur, pharmacien, facteur, comédien, agriculteur, informaticien.*

Les aider également à nommer les différents lieux représentés sur les vignettes. Utiliser éventuellement les étiquettes-mots. Ils connaissent déjà l'école, la pharmacie, la poste, la ferme, l'hôpital. Ils vont découvrir le théâtre, le stade, la banque, le studio de télé.

Demander aux élèves de dessiner sur leur cahier de brouillon trois colonnes et d'écrire dans la première les numéros correspondants aux métiers écrits sur les vignettes du livre. Passer l'enregistrement. Ils complètent leur grille avec les noms de métiers et les lieux de travail correspondants.

Pour la mise en commun, afficher au tableau les figurines et les étiquettes-mots des métiers et des lieux. Et demander à un élève volontaire de venir associer les figurines des métiers aux étiquettes-mots correspondantes. Poser ensuite des questions aux élèves concernant les lieux de travail à associer :

- *Où travaille le médecin ?*
- *À l'hôpital.*
- *Où travaille le professeur ?*
- *À l'école, etc.*

Réponses : 1a journaliste ; 2b professeur ; 3c comédien ; 4d pharmacien ; 5e facteur ; 6f footballeur ; 7g informaticien ; 8h médecin ; 9i agriculteur.

Transcription

- 1 Il présente les informations à la télévision.
- 2 Il travaille dans une école.
- 3 Il joue des pièces dans un théâtre.
- 4 Il vend des médicaments dans une pharmacie.
- 5 Il trie le courrier à la poste.
- 6 Il joue avec son équipe dans le stade.
- 7 Il travaille sur son ordinateur dans une banque.
- 8 Les malades viennent le voir à l'hôpital.
- 9 Il s'occupe de ses animaux dans une ferme.

Activité complémentaire

Le jeu des métiers

Avant de commencer l'activité, compléter la liste des métiers évoqués dans l'activité précédente et les écrire au tableau. Les nouveaux métiers peuvent être ceux des parents des enfants, ou de leurs proches, ou ceux que les enfants eux-mêmes aimeraient exercer. Demander à chaque élève de choisir dans cette liste, le métier qu'il va mimer. Chacun à leur tour, les élèves viennent mimer leur métier devant la classe. Les autres élèves devinent de quel métier il s'agit et le nomment. Le premier élève qui a trouvé et nommé correctement le métier vient à son tour mimer son métier. Continuer le jeu jusqu'à ce que tous les élèves soient venus au moins une fois mimer un métier devant la classe.

Cahier d'activités p. 40



Objectifs :

- *Découvrir et écrire le féminin et le masculin des noms des métiers.*
- *Écrire et expliquer ce qu'on veut faire plus tard.*

1 Le dictionnaire des métiers

Cette activité permet de découvrir le féminin des noms de métiers appris dans l'activité du livre. Des étiquettes présentent les formes du féminin et du masculin de ces noms. Il s'agit, pour les élèves, de choisir le métier à la forme correcte qui complète les définitions proposées.

Pour la mise en commun, demander à un ou plusieurs élèves de lire ses/leurs réponses. Valider avec la classe.

Réponses : Une agricultrice ; un comédien ; un facteur ; un footballeur ; une informaticienne ; un journaliste ; un médecin ; une pharmacienne ; un professeur.

2 Et toi ?

Les élèves écrivent un court texte pour expliquer ce qu'ils veulent faire plus tard. Ils doivent justifier leur réponse avec *parce que*.

Pour la mise en commun, inviter plusieurs élèves à lire leur texte devant la classe.

Livre élève p. 60

La ronde des enfants du monde

Objectifs :

- Sensibiliser les enfants à la paix dans le monde.
- Découvrir le subjonctif après il faudrait que.

2 Écoute et chante.

Avant d'écouter la nouvelle ronde, demander aux enfants d'observer l'illustration et les laisser réagir librement. Écouter une première fois la ronde. Demander aux enfants ce qu'évoque pour eux cette chanson, et les faire réagir sur le thème de la guerre, de la paix, de la fraternité. Introduire ce vocabulaire en écrivant les mots clés au tableau. Leur demander éventuellement de donner des exemples de conflits ou de tensions dont ils entendent parler dans le monde. Répondre à leurs questions, si besoin est. Poser également des questions pour vérifier la compréhension globale des paroles de la ronde :

- *Qu'est-ce qu'il faudrait pour faire la paix ?*
- *Il faudrait lâcher les fusils, devenir amis, ouvrir les frontières, etc.*

Expliquer la forme conditionnelle du verbe *falloir* et du verbe *faire* en faisant le rapprochement avec *je voudrais* , que les élèves connaissent bien. Leur expliquer qu'il ne s'agit pas ici d'une forme polie, mais de la formulation d'un conseil ou d'une hypothèse. Inviter également les élèves à repérer la forme du subjonctif des verbes qui suivent. Il ne s'agit pas ici de travailler sur le subjonctif mais d'introduire cette nouvelle forme et de reconnaître notamment le verbe *faire* .

Écouter une deuxième fois la ronde. Inviter alors les enfants à créer une danse pour illustrer la chanson. Constituer deux ou trois groupes et les laisser décider, tout seuls, de leur danse, en précisant qu'elle doit représenter les paroles de la chanson. Ou bien mener cette activité avec l'ensemble de la classe et convenir avec les enfants des gestes ou mimiques qui accompagneront la ronde. Par exemple :

- Faire la ronde en se donnant la main pour le refrain ;
- Faire mine de tenir un fusil et de viser puis le jeter à

terre pour « lâchant les fusils » ;

- Se serrer la main pour illustrer « deviennent amis » ;
- Faire mine d'ouvrir une porte ou une fenêtre en serrant les poings, mains d'abord jointes devant le corps, puis bras écartés de chaque côté pour « ouvrant les frontières » ;
- Se serrer à nouveau la main pour « ils sont tous frères » ;
- Terminer en faisant la ronde, main dans la main.

Après concertation pour créer une danse commune, libérer un espace dans la classe. Laisser les groupes s'entraîner ou proposer une ou deux étapes d'entraînement avec la classe en passant la chanson en même temps que les élèves exécutent leur chorégraphie. Les élèves répètent pendant quelques minutes et mémorisent en même temps les paroles de la ronde.

Lorsque tous les groupes sont prêts, les inviter à se produire sur la version karaoké.

Transcription

*Connaissez-vous la chanson
Des enfants du monde
Qui feraient la ronde
En se donnant la main*

*Il faudrait pour ça
Que tous les papas
Lâchant les fusils
Deviennent amis*

*Connaissez-vous la chanson
Des enfants du monde
Qui feraient la ronde
En se donnant la main*

*Et que les mamans
En fassent autant
Ouvrant les frontières
Et s'apercevant
Que nous sommes tous frères*

*Rejoignent la ronde
Des enfants du monde
En se donnant la main*

Activité complémentaire

Une affiche pour la paix

Cette activité peut permettre aux élèves de réfléchir davantage sur les comportements à adopter pour favoriser la paix et la fraternité dans le monde. Séparer la classe en petits groupes, et leur distribuer une grande feuille (format A3). Ils vont réaliser une affiche de conseils pour la paix dans le monde.

Pour cela, écrire au tableau ce que sera le titre de leur affiche : « Pour la paix dans le monde ». Les élèves doivent ensuite composer des phrases commençant par « il faudrait que tous les enfants... ».

Leur distribuer également une liste de verbes qu'ils peuvent utiliser pour compléter les phrases. Ce sont tous

des verbes du premier groupe pour qu'ils n'aient pas de problème avec la formation du subjonctif : *aimer, donner, prêter, écouter, partager, parler, jouer*, etc. Les groupes écrivent d'abord leurs conseils sur leur cahier de brouillon, puis les recopient sur leur affiche qu'ils décorent comme ils le désirent.

- *Il faudrait que tous les enfants du monde s'aiment.*
- *Il faudrait que tous les enfants du monde jouent ensemble*, etc.

Une fois toutes les affiches achevées, les groupes viennent présenter leur travail à la classe.

Livre élève p. 61

Pourquoi ? Parce que...



Objectif : Interroger et justifier avec pourquoi et parce que.

3 Écoute et associe.

Cette activité permet aux élèves de comprendre l'interrogation avec *pourquoi* et les entraîne à justifier leurs réponses avec *parce que*. Leur demander d'observer les illustrations de la page 61 et de lire les questions inscrites dans les six bulles. Six dessins fournissent les explications aux questions posées dans les bulles. Passer l'enregistrement, et demander aux enfants d'associer, sur leur cahier de brouillon, les réponses aux questions. Proposer une deuxième écoute, en ménageant une pause entre chaque question si nécessaire.

Pour la mise en commun, poser chaque question, l'une après l'autre, et demander à plusieurs élèves de donner la lettre du dessin correspondant. Les inviter à formuler leur réponse comme dans l'enregistrement.

Réponses : 1f ; 2d ; 3b ; 4e ; 5a ; 6c.

Transcription

- 1 Pourquoi tu es en retard ? Parce que j'ai raté le bus.
- 2 Pourquoi tu vas au cinéma ? Parce qu'il y a un beau film.

- 3 Pourquoi est-ce que tu traverses quand le petit bonhomme est vert ? Parce que les voitures s'arrêtent.
- 4 Pourquoi est-ce que tu te laves les mains avant de manger ? Parce que je suis propre.
- 5 Pourquoi les clowns ont un gros nez rouge ? Parce qu'ils veulent faire rire les enfants.
- 6 Pourquoi tu vas voir le médecin ? Parce que je suis malade.

Pour prolonger l'activité, placer les enfants par groupes de deux, leur distribuer deux bandes de papier. Ils doivent imaginer deux questions avec *pourquoi* et les écrire sur les bandes de papier. Demander aux élèves d'écrire d'abord les questions au brouillon. Passer dans les groupes pour vérifier qu'elles ne comportent pas de fautes, avant qu'ils ne les recopient sur les bandes de papier. Ils doivent laisser de la place sur les bandes pour la réponse. Une fois toutes les phrases écrites, placer toutes les bandes de papier dans une corbeille.

Passer ensuite avec la corbeille dans les groupes et demander aux élèves de tirer au sort deux questions. Veiller à ce que les groupes ne tombent pas sur les questions qu'ils ont eux-mêmes écrites.

Les élèves tentent alors de répondre aux deux questions qui leur sont posées. Dès qu'ils ont trouvé une réponse, ils l'énoncent à la classe, qui valide ou non la proposition. Si la réponse donnée est validée, les élèves peuvent l'écrire sur la bande de papier en dessous de la question correspondante, et souligner *pourquoi* et *parce que* de deux couleurs différentes.

Quand toutes les questions ont une réponse, coller les bandes de papier sur une grande feuille et l'afficher pour compléter « Le chaudron de la classe ».

Cahier d'activités p. 41



Objectifs :

- Associer des questions et des réponses avec parce que et pourquoi.
- Réutiliser différentes expressions apprises dans l'unité.

3 Pourquoi ? Parce que...

Cette activité repose sur le même principe que celle du livre. Les élèves lisent les questions et les associent aux réponses correspondantes.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves de lire à voix haute les questions accompagnées de leurs réponses.

Réponses : a1 ; b4 ; c6 ; d3 ; e2 ; f7 ; g5 ; h8.

4 La solution est dans le cahier !

Comme dans les unités précédentes, les élèves doivent rechercher dans leur cahier (unité 9) les phrases qui pourraient sous-titrer les trois dessins proposés.

Pour la mise en commun, demander à plusieurs élèves de lire les phrases qu'ils ont trouvées. Valider avec la classe et écrire les phrases au tableau.

Réponses : 1 Un journaliste interroge les enfants ; 2 Moi, je veux devenir journaliste ; 3 Moi, je veux devenir chanteuse.

Livre élève p. 61

Quand je serai grande...

Objectif : Dire ce qu'on veut faire plus tard.

4 Lis.

Inviter les élèves à observer l'activité de la page 61 et demander à un élève volontaire de lire les bulles à voix haute. Laisser les élèves débattre sur l'activité à réaliser. Il s'agit pour les élèves d'organiser une émission de radio ou de télé, avec des interviews sur leur avenir.

5 À toi de parler !

Organiser trois ou quatre grands groupes dans la classe et leur demander de se répartir les rôles : un élève est

le journaliste, les autres jouent leur propre rôle. Le journaliste pose la même question à tous les enfants interviewés :

─ *Karla, qu'est-ce que tu veux faire plus tard ?*

Les autres élèves réfléchissent à la profession qu'ils aimeraient pour l'avenir. Ils peuvent se rappeler leur texte de l'exercice 2 page 40 du cahier d'activité.

Pour leur réponse, ils peuvent utiliser plusieurs formules :

─ *Quand je serai grande, je serai / je veux devenir / je voudrais être, etc.*

Les groupes s'entraînent pendant quelques instants : le journaliste pose la question aux autres élèves, qui y répondent chacun à leur tour. Une fois que tous les groupes sont prêts, les faire passer un par un pour les filmer. Effectuer les enregistrements dans une autre pièce, de manière que les autres groupes ne puissent pas entendre ce qui se dit, ni voir ce qui se fait. Guider les groupes qui passent pour l'enregistrement, pour la présentation de leur émission, etc. Faire un essai avant de filmer définitivement. Les groupes qui attendent leur tour pour être filmés peuvent continuer à s'entraîner.

Une fois que toutes les émissions sont enregistrées, tous les groupes se réunissent pour regarder les émissions de télé des autres. Tout le monde passe à la télé ! Après avoir visionné chaque émission, demander aux élèves des autres groupes de restituer les informations qu'ils ont entendues. Leur poser éventuellement des questions :

─ *Que fera Tom, quand il sera grand ? Pourquoi ?*

S'ils n'ont pas compris, ou s'ils ont oublié, montrer une deuxième fois le film.

Phase 3 : Au pays de Grenadine

Livre élève p. 62

Les sorcières et leurs métiers



Objectif : Découvrir d'autres métiers de façon humoristique.

1 Écoute et lis.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre page 62 pour découvrir le nouvel épisode de la BD. Avant de lire le texte, leur demander de décrire ce qu'ils voient. Grenadine est avec un journaliste et répond à ses questions concernant les métiers des membres de sa famille. On peut voir des images de différents sorciers dans l'exercice de leur métier. Passer une première fois l'enregistrement. Les élèves lisent le texte en même temps qu'ils l'écoutent. Leur demander de repérer les différents métiers cités.

2 Où est Grenadine ? Que fait-elle ? Que dit-elle ?

Demander aux élèves de lire les questions du bas de la page. Faire écouter la BD une deuxième fois. Les élèves suivent le texte sur leur livre et se concentrent pour trouver la réponse aux questions. Après l'écoute, les laisser s'exprimer librement à l'oral. Former des petits groupes et leur demander de rédiger un résumé de cet épisode des aventures de Grenadine. Ils peuvent s'inspirer des réponses aux questions, sur lesquelles ils ont débattu précédemment :

– Grenadine est interviewée par un journaliste. Elle parle des différents métiers de sa famille. Ce sont des métiers très bizarres.

Mettre en commun les propositions de résumé des différents groupes et convenir avec la classe d'un texte définitif à reporter dans le cahier des « Aventures de Grenadine ». Demander à un élève volontaire d'illustrer l'épisode « Les sorcières et leurs métiers » au-dessus du petit texte.

Dans un second temps, faire écouter encore une fois la BD et demander aux élèves de nommer le métier de chacun des membres de la famille de Grenadine :

– Sa petite sœur est gardienne de volcans, son frère est médecin pour fourmis, sa grand-mère est coiffeuse d'étoiles, son père fabrique des balais magiques, et Grenadine est sorcière pour enfants sages.

Pour prolonger l'activité, demander aux élèves de choisir trois membres de leur famille et de les dessiner dans l'exercice de leur métier.

Sur le modèle de la présentation de Grenadine, les élèves vont décrire à la classe les professions des membres de leur famille à partir des dessins qu'ils ont faits. Passer dans les rangs pour vérifier si les élèves savent nommer les métiers qu'ils dessinent.

Lorsque tous les élèves ont terminé leur dessin, ils viennent chacun à leur tour présenter leur famille à la classe en montrant leur dessin :

– Mon grand-père est pharmacien.
– Ma mère professeur, etc.

Si les autres élèves ne comprennent par le métier dont il s'agit, ils peuvent poser des questions :

– Où il/elle travaille ?
– Qu'est-ce qu'il/elle fait ?

Livre élève p. 63

Aimes-tu l'aventure ?



Objectifs :

- Réutiliser les acquis de l'unité et du livre.
- Parler de ses préférences.
- Comprendre un questionnaire et y répondre.

Cette activité est une sorte de test comme ceux que l'on trouve dans les magazines. Elle permet aux élèves de parler de leurs préférences.

1 Réponds aux questions.

Inviter les élèves à découvrir les questions de la page 63 et à y répondre individuellement. Les aider au besoin si certaines questions ne sont pas comprises. Ils peuvent écrire, sur leur cahier de brouillon, les lettres des réponses qu'ils ont choisies, les unes en dessous des autres.

2 Compte tes points.

Quand ils ont répondu aux questions, les élèves calculent leur score en suivant les indications de la grille du livre : ils additionnent le nombre de points qu'ils obtiennent pour chaque réponse et font le total. Faire ensuite un bref sondage pour savoir qui a obtenu de 0 à 24 points et demander à l'un des élèves concernés de lire à voix haute la description donnée pour ce score. Expliquer au besoin certains mots. Procéder de même pour les deux autres catégories. Les élèves peuvent découvrir s'ils sont plus ou moins aventuriers.

Cahier d'activités p. 42



Objectifs :

- Écrire ses préférences.
- Parler de son avenir.

Qui es-tu ?

Cette activité permet de conclure l'unité de façon ludique. Elle se réalise en deux temps : une partie en autonomie et une partie à l'oral. Il s'agit de réaliser des interviews truquées et amusantes. Dans un premier temps, les élèves complètent le tableau de leur cahier en suivant les consignes et avec des réponses de leur choix.

Dans un deuxième temps, se munir de la liste de questions suivantes, recopiée sur une grande feuille :

- 1 Dans quel pays es-tu né ?
- 2 Quelle est la couleur de tes yeux ?
- 3 Quel âge as-tu ?
- 4 Comment s'appelle ton professeur ?
- 5 Quel métier feras-tu quand tu seras grand ?
- 6 Combien d'enfants auras-tu ?
- 7 Où habiteras-tu ?
- 8 Quel est ton plat préféré ?

Pour réaliser les interviews truquées, demander à deux élèves de venir devant la classe. L'un se munit des réponses de son cahier, l'autre se voit confier la liste de questions (qu'il ne connaît pas). Leur demander alors de commencer l'interview : le premier élève pose les questions une à une, dans l'ordre, et le deuxième répond ce qu'il a écrit sur son cahier, dans l'ordre aussi. Tout le

monde est surpris ! L'interview est très bizarre !
Procéder de même avec d'autres élèves : un élève pose les questions, l'autre répond avec son cahier. Lorsque tous les élèves ont répondu aux questions, ils se dessinent, tels qu'ils se sont décrits pour leur avenir au moment de l'interview. Les dessins doivent être très surprenants !

Bilan 1

Livre élève pp. 24-25



Tu as bien compris ?

1 Écoute et dis « c'est vrai ! » ou « c'est faux ! ».

Il s'agit, pour les élèves, d'identifier si les paroles rapportées dans l'enregistrement, correspondent aux paroles des enfants dans les bulles.

Réponses : 1 faux ; 2 faux ; 3 faux ; 4 vrai ; 5 faux ; 6 faux.

Transcription

- 1 Marion habite au Canada.
- 2 Antoine aime jouer au foot et à l'ordinateur.
- 3 Antoine est chez le dentiste.
- 4 Marion et Sébastien sont perdus.
- 5 Sébastien a reçu une lettre de monsieur Valette.
- 6 Kim et Leila sont à Tunis.

2 Écoute et montre ce qu'ils aiment faire.

Cette activité porte sur les loisirs. L'enregistrement présente les activités préférées de trois personnages. Il s'agit de les retrouver en fonction des images proposées.

Réponses : Arielle : a, b ; Nicolas : c, d ; Juliette : e, f.

Transcription

Voici Arielle, elle fait du judo et de la natation. Nicolas fait du théâtre et du ski. Juliette aime regarder la télé et lire des livres et des bandes dessinées.

3 Écoute et montre le bon dessin.

Les élèves doivent retrouver, parmi les accessoires de plages représentés, ceux que Nicolas a mis dans son sac.

Réponses : 4 ; 5 ; 6.

Transcription

Pour aller à la plage, Nicolas a pris une serviette de bain, un chapeau et des lunettes.

4 Écoute et associe.

L'enregistrement porte sur la météo. Il s'agit de retrouver le temps qu'il fera pour chaque jour de la semaine.

Réponses : 1 lundi et mercredi ; 2 mardi et jeudi ; 3 vendredi, samedi, dimanche.

Transcription

Voici la météo de la semaine : lundi et mercredi, il fera beau, mais mardi et jeudi, il y aura des orages. Vendredi, samedi et dimanche, il y aura du vent.

À toi de parler !

1 Regarde et parle.

Cette activité met en scène sous forme de BD une rencontre entre Grenadine et un enfant. L'élève doit prendre la parole à la place de l'enfant ou de Grenadine, pour

dire ce qu'illustrent les bulles. Donner la réplique à l'élève, ou organiser des dialogues entre deux élèves.

Réponses possibles : 1 Il/Mon ami s'appelle... ; 2 J'aime faire de la natation, de la peinture, jouer au foot, regarder la télé... ; 3 Où tu habites ?/Où habites-tu ? J'habite à Paris, Lyon, Londres... J'habite en France, au Japon... ; 4 Demain il fera beau, il y aura de orages, il y aura des nuages, il y aura du vent...

2 Dis ce que tu aimes faire.

L'élève s'exprime librement sur les loisirs qu'il aime faire. Il peut montrer les vignettes correspondantes.

Réponses possibles : J'aime faire du ski/de la natation ; jouer au football ; faire du judo/du tennis/de la danse ; chanter ; jouer à l'ordinateur ; regarder la télé ; lire des livres ; jouer/faire de la musique ; faire du théâtre/de la poterie/de la peinture.

3 Dis le temps qu'il fera.

L'élève propose les prévisions météo de son choix en utilisant les vignettes du temps qu'il fait et des jours de la semaine. Il utilise le futur.

Réponses possibles : il fera beau ; il pleuvra ; il y aura du soleil ; il fera chaud ; il y aura des nuages ; il y aura du vent ; il y aura de l'orage ; il neigera.

Cahier d'activités pp. 15-16



🌀 Tu as bien compris ?

1 Lis et colorie le bon dessin.

L'élève doit colorier les dessins qui correspondent aux énoncés.

Réponses : a 1 ; b 2 ; c 1 ; d 1.

2 Vrai ou faux ?

Lis et coche la bonne réponse.

Cette activité porte sur la compréhension d'une lettre. À partir de la lettre de Alice à Marion, l'élève coche les affirmations vraies ou fausses.

Réponses : a faux ; b faux ; c faux ; d faux ; e faux ; f faux.

🌀 À toi d'écrire !

1 Hier ou aujourd'hui ? Lis et complète.

Cette activité porte sur la différenciation écrite du passé composé et du présent. L'élève complète des phrases avec *hier* ou *aujourd'hui*.

Réponses : hier : a, c, d ; aujourd'hui : b, e, f.

2 Complète.

Il s'agit ici de restituer quelques mots du lexique acquis à l'écrit. L'élève complète les phrases avec des mots qu'il a appris au cours des trois premières unités.

Réponses : a : football ; b : l'ordinateur ; c : serviette de bain ; d : beau ; e : bonhomme ; f : lettre

3 Écris trois phrases.

Cette activité est une production libre portant sur le passé composé et les activités. À partir d'étiquettes groupes de mots, l'élève construit trois phrases de son choix.

Réponses : Nous avons regardé la télé/un film ; Nous avons fait du judo/de la natation ; Marion/Grenadine est allée à l'école/à l'aéroport ; Marion a téléphoné à sa maman ; Les enfants ont mangé une glace.

Livre élève pp. 44-45



Tu as bien compris ?

1 Écoute et dis « c'est vrai ! » ou « c'est faux ! ».

Cette activité porte sur différentes acquisitions structurales, lexicales et communicatives telles que les états d'âme, les déchets, les moyens de transport, la comparaison, les animaux de la ferme. Il s'agit, pour les élèves, d'identifier si les paroles rapportées dans l'enregistrement, correspondent aux paroles des enfants dans les bulles.

Réponses : 1 faux ; 2 vrai ; 3 faux ; 4 faux ; 5 faux ; 6 vrai.

Transcription

- 1 Marion a sommeil.
- 2 Kim est fatiguée.
- 3 Sébastien a chaud.
- 4 Dans ma ferme, il y a des chevaux et des poules.
- 5 Avec des bouteilles en plastique, on peut fabriquer un pull.
- 6 Un bateau, c'est moins rapide qu'une moto.

2 Écoute et montre le bon dessin.

L'élève doit reconnaître le moyen de transport cité.

Réponses : a, b, c, d.

Transcription

Pour aller voir Citronnelle, j'ai pris le train, le bus, j'ai traversé la mer en bateau, et je suis arrivée chez elle à bicyclette.

À toi de parler !

Regarde et parle.

Cette activité met en scène sous forme de BD une rencontre entre Grenadine et un enfant. L'élève doit prendre la parole à la place de l'enfant ou de Grenadine, pour dire ce qu'illustrent les bulles.

Donner la réplique à l'élève, ou organiser des dialogues entre deux élèves. Il s'agit ici d'exprimer ses états d'âme, de parler des animaux de la ferme et du recyclage.

Réponses possibles : 1 Ça va mal, très mal ; J'ai sommeil/je suis fatigué(e) ; J'ai chaud/je suis malade. 2 Le cheval, qu'est-ce qu'il mange ?/Que mange le cheval ? Il mange de l'herbe. Et le canard, qu'est-ce qu'il mange ? Il mange du pain. 3 Qu'est-ce que je mets/jette dans la poubelle bleue ? Tu jettes/mets les peaux de banane/le métal.

Cahier d'activités pp. 29-30



Tu as bien compris ?

Activités 1, 2 et 3

Grenadine a écrit à Citronnelle pour lui raconter son voyage chez son ami malade.

Il s'agit ici, pour l'élève, de répondre à plusieurs questions de compréhension. Il doit colorier les dessins des transports empruntés par Grenadine lors de son voyage, chercher les questions qui trouvent leurs réponses dans la lettre, et comprendre plus globalement à qui est destinée la lettre, et ce dont elle parle.

Réponses : 1 Le train, l'avion et le bus ; 2 a, c, d, f, g ; 3 a Citronnelle a reçu une carte postale, b Félicien est un ami de Grenadine, c Félicien se trouve à l'hôpital.

À toi d'écrire !

1 Plus ou moins ?

Cette activité porte sur la comparaison. L'élève doit compléter les phrases avec *plus que* ou *moins que*.

Réponses : a plus qu' ; b plus qu' ; c plus que ; d plus qu' ; e plus que ; f plus que.

2 Complète.

Cet exercice porte sur le lexique des états d'âme, et des moyens de transport. Il s'agit, pour l'élève, d'écrire le mot illustré.

Réponses : a vélo ; b avion ; c bus ; d beau ; e fatiguée ; f soif.

3 Écris trois phrases.

Cette activité est une production libre portant sur les animaux et les produits de la ferme. À partir d'étiquettes groupes de mots, l'élève construit trois phrases de son choix.

Réponses possibles : Marion est fatiguée ; Marguerite mange de l'herbe ; Marguerite/Monsieur Guillaume habite en Normandie ; Marion mange du miel ; Nous visitons la ferme ; Nous regardons les animaux.

Livre élève pp. 64-65



Tu as bien compris ?

1 Écoute et dis « c'est vrai ! » ou « c'est faux ! ».

Cette activité porte sur différentes acquisitions structurales, lexicales et communicatives. Il s'agit, pour l'élève, d'identifier si les paroles rapportées dans l'enregistrement, correspondent aux paroles des enfants dans les bulles.

Réponses : 1 faux ; 2 vrai ; 3 faux ; 4 faux ; 5 faux ; 6 vrai.

Transcription

- 1 Hugo veut acheter une maquette.
- 2 Le puzzle coûte 25 euros.
- 3 Dans la grotte, Marcel a allumé une lampe.
- 4 Marcel n'avait pas peur.
- 5 Quand elle sera grande, Kim veut devenir médecin.
- 6 Leila veut devenir chanteuse.

2 Écoute et montre le bon dessin.

Grenadine explique ce qu'elle a rapporté de son voyage. L'élève doit retrouver les différents objets cités par Grenadine sur le dessin.

Transcription

Je viens de rentrer de voyage, et j'ai rapporté des cartes postales, un porte-clés, une casquette, un jeu de cartes et une montre.

À toi de parler !

Regarde et parle.

Cette activité présente, sous forme de BD, un dialogue entre Grenadine et un ou plusieurs enfants. L'élève doit prendre la parole à la place d'un enfant ou de Grenadine, pour exprimer ce qu'illustrent les bulles. Donner la réplique à l'élève, ou organiser des dialogues entre deux ou plusieurs élèves.

Il s'agit ici de commencer le récit d'un conte, demander et exprimer ce qu'on veut faire plus tard avec *pourquoi* et d'y répondre avec *parce que*, de demander poliment et de réinvestir le lexique des objets et gadgets et les démonstratifs.

Si les élèves réalisent leur production à plusieurs, ils peuvent inventer la suite des dialogues.

Réponses possibles : 1 Il était une fois, un roi et une reine, qui vivaient dans un château. Un jour, ils ont rencontré un fée... ; 2 Qu'est-ce que tu veux devenir/faire quand tu seras grand ? Je voudrais/je veux être/devenir... Quand je serai grand, je serai... Pourquoi ? Parce que ... ; 3 Moi, je voudrais ces cartes postales, et moi cette poupée, et cette maquette de TGV, et moi ce puzzle.

Cahier d'activités pp. 43-44



Tu as bien compris ?

1 Lis et colorie le bon dessin.

Six énoncés sont illustrés par deux dessins. Il s'agit pour l'élève de reconnaître l'illustration qui correspond à chacun des énoncés et de la colorier.

Réponses : a1 ; b2 ; c1 ; d1 ; e2 ; f2.

2 Lis le texte et choisis la fin qui convient.

Cette activité a pour but de vérifier la compréhension d'un conte. Trois phrases sont proposées pour trouver la fin de cette histoire. L'élève choisit la fin qui convient.

Réponse : a.

À toi d'écrire !

1 Lis et complète.

Il s'agit pour l'élève de compléter des phrases en écrivant le mot manquant correspondant aux illustrations.

Réponses : a footballeuse ; b cartes postales ; c château ; d forêt ; e professeur.

2 Pourquoi ? Parce que...

L'élève complète les phrases avec *pourquoi* ou *parce que*.

Réponses : a pourquoi ; b parce que ; c pourquoi ; d parce que ; e pourquoi ; f parce que.

3 Écris trois phrases.

Cette activité est une production libre portant sur la BD de Grenadine et celle des enfants du livre.

À partir d'étiquettes groupes de mots, l'élève construit trois phrases de son choix. Il choisit parmi les trois catégories d'étiquettes, une de chaque pour construire une phrase.

Réponses possibles : Grenadine visite un musée ; les enfants visitent un musée/un château ; monsieur Valette raconte une histoire ; Kim a acheté/nous achetons des cartes postales ; monsieur de Lafayette est parti pour l'Amérique.

 **Bilan 1**

Un peu Bien Très bien

Je sais situer Marseille sur une carte de France.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais comprendre des consignes de classe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais reconnaître les personnages du livre.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire ce que j'ai fait hier ou dans le passé.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais parler de mes loisirs et de mes sports préférés.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais écrire quelques noms de loisirs.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire ce que j'aime faire ou ce que je n'aime pas faire.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais chanter <i>La ronde du passé</i> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire à qui appartient un objet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire ce que je dois faire pour être en bonne santé.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais demander mon chemin.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais indiquer un chemin.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire ce que je prends pour aller à la plage.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais écrire quelques noms d'accessoires de plage.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire ce que je dois faire ou ce que je ne dois pas faire pour traverser la route.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais chanter <i>La ronde du piéton</i> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais comprendre des consignes de bricolage.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais écrire une carte d'invitation.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais répondre à une invitation/carte.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais me présenter au téléphone.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais parler au téléphone.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire le temps qu'il fait.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire quel temps il fera demain.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais chanter <i>La ronde des bois</i> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais parler des caractéristiques des saisons en France.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais parler des saisons dans mon pays.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire ce que je ferai demain ou dans l'avenir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais lire une lettre.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais comprendre une recette.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais faire un gâteau.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais lire une bande dessinée.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais résumer une bande dessinée.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Bilan 2

Un peu Bien Très bien

Je sais situer la Normandie, Rouen et Nantes sur une carte de France.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais demander <i>comment ça va</i> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire le nom de quelques moyens de transport.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais écrire le nom de quelques moyens de transport.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire quel moyen de transport je prends pour aller dans un lieu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais demander et donner des nouvelles en écrivant une carte postale.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais chanter <i>La ronde de la carte postale</i> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais comparer deux objets, deux choses, deux personnes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais demander une information poliment.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais faire un tour de magie.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire et écrire le nom de quelques animaux de la ferme.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire ce qu'on fabrique à la ferme.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire et demander le poids.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais poser des questions et y répondre.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais imiter le cri de quelques animaux.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais chanter <i>La ronde des animaux</i> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire que je ne comprends pas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais faire une interview.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais comprendre des consignes de bricolage.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais fabriquer des marionnettes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire et écrire le nom de quelques déchets.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais trier les déchets.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire et écrire le nom de quelques lieux de la ville et de quelques magasins.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire et demander où se trouve un lieu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais chanter <i>La ronde des magasins</i> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais écrire ce qu'il faut faire pour protéger l'environnement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire ce qu'il ne faut pas faire.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais comprendre des consignes de bricolage.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais recycler des déchets.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais lire une bande dessinée.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais résumer une bande dessinée.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Bilan 3

Un peu Bien Très bien

Je sais situer Rochefort et Lascaux sur une carte de France.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais comprendre un récit historique.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire et écrire le nom de quelques objets et gadgets souvenirs.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais comprendre et dire une date.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire le nom des continents.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire le nom des points cardinaux.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire le nom de quelques pays et les situer sur une carte.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais chanter <i>La ronde de la terre</i> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais acheter quelque chose dans un magasin.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais demander poliment des informations, des prix.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais montrer ou désigner quelque chose.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais écrire des mots avec des lettres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais comprendre des consignes de bricolage.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire et comprendre quand s'est passé quelque chose.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais raconter et comprendre un conte.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais décrire comment c'était dans le passé.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire si j'ai peur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais rassurer quelqu'un.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais raconter des souvenirs.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais écrire un conte au passé.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais chanter <i>La ronde du temps</i> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais comprendre des consignes de bricolage.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire comment j'étais quand j'étais petit.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire et écrire quelques noms de métiers.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire quelques noms de lieux de travail.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire ce que je ferai quand je serai grand.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais demander <i>pourquoi</i> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais expliquer avec <i>parce que</i> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire ce qu'il faut faire pour faire la paix.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais chanter <i>La ronde des enfants du monde</i> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais répondre aux questions d'un test.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais dire si j'aime l'aventure.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais lire une bande dessinée.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je sais résumer une bande dessinée.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Index des figurines

Figurines disponibles en couleurs, plastifiées (format 14 x 20 cms).
Les figurines indiquées en gras sont disponibles dans le niveau 1.

Index thématique

🌀 Les loisirs (unité 1) :

chant
danse
football
judo
musique
natation
ordinateur
peinture
poterie
ski
télévision
tennis
théâtre

🌀 La plage (unité 2) :

ballon
cerf-volant
chapeau
château de sable
jeu de boules de pétanque
planche à voile
sac
seau
serviette de bain
tube de crème solaire

🌀 La sécurité routière (unité 2) :

feu rouge
feu vert
passage piéton
petit bonhomme rouge
petit bonhomme vert

🌀 Le climat (unité 3) :

beau temps
neige
nuages
orage
pluie
soleil
vent

🌀 Les moyens de transport (unité 4) :

à pied
autobus
avion
bateau
métro
moto
péniche
train
vélo
voiture

🌀 Les états d'âme (unité 4) :

avoir chaud
avoir faim
avoir froid
avoir soif
avoir sommeil
être content
être fatigué

🌀 La ferme (unité 5) :

âne
canard
chat
cheval
chèvre
chien
cidre
cochon
ferme
jus de pomme
lapin
miel
mouton
oie
poule, coq et poussin
vache et veau

🌀 La ville (unité 6) :

cinéma
école
gare
hôpital,
mairie
pharmacie
poste
restaurant
supermarché

🌀 Les déchets (unité 6) :

camion poubelle
métal
papier et carton
plastique
poubelle
verre

🌀 Les jouets et gadgets (unité 7) :

affiche
cartes postales
maquette
porte-clés
puzzle

🌀 Le conte (unité 8) :

fée
ogre
prince
princesse
roi

🌀 Les métiers (unité 9) :

agriculteur
chanteur
comédien
facteur
footballeur
informaticien
journaliste
médecin
pharmacien
policier



Index alphabétique

- à pied
- affiche
- agriculteur
- âne
- autobus
- avion
- avoir chaud
- avoir faim
- avoir froid
- avoir soif
- avoir sommeil
- ballon**
- bateau**
- beau temps
- camion poubelle
- canard**
- cartes postales
- cerf-volant
- chant
- chanteur
- chapeau**
- chat
- château de sable
- cheval
- chèvre
- chien
- cidre
- cinéma
- cochon
- comédien
- danse
- école**
- être content
- être fatigué
- facteur
- fée
- ferme
- feu rouge
- feu vert
- football**
- footballeur
- gare
- hôpital,
- informaticien
- jeu de boules de pétanque
- journaliste
- judo
- jus de pomme
- lapin
- mairie
- maquette
- médecin
- métal
- métro
- miel
- moto
- mouton
- musique
- natation**
- neige
- nuages**
- ogre
- oie
- orage
- ordinateur
- papier et carton
- passage piéton
- peinture
- péniche
- petit bonhomme rouge
- petit bonhomme vert
- pharmacie
- pharmacien
- planche à voile
- plastique
- pluie
- policier
- porte-clés
- poste
- poterie
- poubelle
- poule, coq et poussin
- prince
- princesse
- puzzle
- restaurant
- roi
- sac
- seau
- serviette de bain
- ski
- soleil**
- supermarché
- télévision
- tennis
- théâtre
- train
- tube de crème solaire
- vache et veau
- vélo**
- vent
- verre
- voiture



Alphabet phonétique international

Consonnes

[b] **ballon**
[d] **dent**
[f] **enfant**
[g] **gomme**
[h] **heure**
[k] **cahier**
[l] **livre**
[m] **magique**
[n] **nuît**
[ɲ] **araignée**
[p] **potion**
[ʀ] **ronde**
[s] **saperlipopette**
[ʃ] **chocolat**
[t] **tour de magie**
[v] **voyage**
[z] **désordre**
[ʒ] **jouer**

Voyelles

[a] **abracadabra**
[ã] **enfant**
[e] **récré**
[ɛ] **balai**
[ẽ] **dessin**
[ə] **demain**
[œ] **brun**
[i] **souris**
[o] **chocolat**
[ɔ] **octobre**
[õ] **ronde**
[œ] **peur**
[ø] **cheveux**
[u] **bonjour**
[y] **salut**

Semi-voyelles (ou semi-consonnes)

[j] **fil**
[ɥ] **huit**
[w] **oui**