

Méthode de français

**viTAMiNE**

**et plus**

**1**

**Livre du professeur**

# TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos .....	5
<b>INTRODUCTION</b>	
Le public .....	6
Les objectifs .....	6
Les éléments de la méthode .....	9
La méthodologie .....	20
<b>UNITÉ 1</b>	
<i>Contenus</i> .....	31
Premiers mots en français .....	34
Bonjour ! Comment tu t'appelles ? .....	37
Comment ça va ? .....	39
BD : Deux as du skate .....	43
Les nombres de 1 à 10 .....	46
Jeux-Révision .....	49
<b>UNITÉ 2</b>	
<i>Contenus</i> .....	51
Dans le cartable, qu'est-ce qu'il y a ? .....	54
Qu'est-ce que c'est ? .....	58
Les couleurs .....	61
BD : Roger le cahier (I) .....	66
BD : Roger le cahier (II) .....	68
Test : Es-tu un as en français ? .....	72
<b>FRANCE MAGAZINE 1</b> Test : La France à la loupe ! .....	75
<b>UNITÉ 3</b>	
<i>Contenus</i> .....	81
Un petit animal, c'est génial ! .....	84
Toc, toc... qui est-ce ? .....	86
Les nombres de 1 à 20 / Quel âge tu as ? .....	89
BD : Le coffre à surprises (I) .....	93
BD : Le coffre à surprises (II) .....	95
Jeux-Révision .....	97
<b>UNITÉ 4</b>	
<i>Contenus</i> .....	99
L'aventure de Métallix .....	102
Qu'est-ce que tu aimes ? Qu'est-ce que tu n'aimes pas ? (I) .....	104
Qu'est-ce que tu aimes ? Qu'est-ce que tu n'aimes pas ? (II) .....	106
BD : Fanny est très occupée ! (I) .....	110
BD : Fanny est très occupée ! (II) .....	112
Test : Es-tu un as en français ? .....	114
<b>FRANCE MAGAZINE 2</b> Animaux en pleine nature .....	117

<b>UNITÉ 5</b>	
Contenus .....	123
La valise est prête ! .....	126
La famille de Pauline .....	128
Les habits de la semaine / Les nombres de 20 à 50 .....	131
BD : La famille Chaussure (I) .....	135
BD : La famille Chaussure (II) .....	137
Jeux-Révision .....	139
<b>UNITÉ 6</b>	
Contenus .....	141
Plein de vitamines .....	144
À l'épicerie .....	147
Qu'est-ce qu'il y a dans le caddie ? .....	151
BD : Mme Pierrot est dans la lune (I) .....	154
BD : Mme Pierrot est dans la lune (II) .....	157
Test : Es-tu un as en français ? .....	160
<b>FRANCE MAGAZINE 3</b> Théo, c'est qui ? .....	163
<b>UNITÉ 7</b>	
Contenus .....	167
1, 2, 3 ! Samba ! Samba ! .....	170
Camembert et Roquefort adorent le fromage .....	174
La sieste des Dupont .....	178
BD : J'ai un copain monstre (I) .....	181
BD : J'ai un copain monstre (II) .....	184
Jeux-Révision .....	189
<b>UNITÉ 8</b>	
Contenus .....	191
Les mois de l'année .....	194
Bon anniversaire ! (I) .....	196
Bon anniversaire ! (II) .....	200
C'est la fête ! (I) .....	202
C'est la fête ! (II) .....	205
Jeux-Révision .....	207
<b>CAHIER D'EXERCICES (CORRIGÉS)</b> .....	209
<b>TRANSCRIPTIONS DU CAHIER D'EXERCICES</b> .....	221
<b>CONSEILS PRATIQUES</b> .....	223
<b>COMMUNIQUER EN CLASSE</b> .....	230
<b>LIVRET « LES COMPÉTENCES DE BASE ET MOI » (SOLUTIONS)</b> .....	232

## AVANT-PROPOS

*VITAMINE ET PLUS* est une méthode de français sur 2 niveaux, qui s'adresse principalement à des pré-adolescents de 10 à 12 ans débutant en français dans un cadre scolaire.

Communicative, pleine d'humour et de tendresse comme il convient pour ce public, elle accompagne les élèves dans la première étape de leur apprentissage en leur fournissant des modèles linguistiques de référence progressivement élargis en fonction de leur maturité émotionnelle et de leur développement cognitif.

Elle met en place une base solide et rassurante sur laquelle l'élève pourra bâtir de nouveaux apprentissages au secondaire, dans le domaine du français, mais aussi dans le reste des matières puisque *VITAMINE ET PLUS* contribue au développement des compétences clés ou compétences de base.

Pour atteindre leurs objectifs pédagogiques, une priorité pour les auteurs de *VITAMINE ET PLUS* : plus qu'à aucun autre niveau, motiver les apprenants, éveiller leur curiosité, les amuser, les toucher, leur faire vivre la langue ; autrement dit, faire naître une attitude positive et créative garante d'un bon départ dans l'apprentissage.

Et pour vous, chers professeurs, un double souhait :

- que la méthode vous accompagne le plus agréablement et efficacement possible dans votre tâche ;
- que l'ensemble du matériel fourni vous facilite le quotidien, sans brider votre propre savoir-faire ni votre créativité.

Bon travail ! **Et... plein de vitamines !**

**L'équipe de *VITAMINE ET PLUS***

## PICTOGRAMMES DU LIVRE DU PROFESSEUR

	Activité à réaliser « livre fermé ».
	Activité à réaliser « livre ouvert ».
	<i>À titre purement indicatif</i> Estimation du temps nécessaire à la réalisation de l'activité
	Activité complexe dont la réalisation pourra varier considérablement <i>en fonction des choix du professeur</i> : préparation en classe ou à la maison, exécution en une seule séance ou non, exposition / représentation ou non, en classe ou à l'extérieur, etc.
	Activité à réaliser à l'aide du CD audio.
	Activité pouvant être réalisée à l'aide des <i>flashcards</i> .
	Activité pouvant être réalisée à l'aide des posters.
	Activité pouvant être réalisée à partir du CD-ROM.
	Activité à réaliser en grand groupe.
	Activité à réaliser en petit groupe.
	Activité à réaliser en binôme.
	Activité à réaliser individuellement.
	Renvoi à la rubrique « Conseils pratiques » de ce Livre du professeur.
	Renvoi aux Fiches pour la classe : « Évaluation » ou « Activités complémentaires » (format papier ou numérique).
	Recommandation ponctuelle.
	Renvoi au Cahier d'exercices ou aux pages Portfolio du Livre de l'élève.

# UNITÉ 1

CONTENUS (synthèse)	
<b>Communication</b>	Saluer Se présenter / Présenter Compter jusqu'à 10
<b>Grammaire</b>	<i>Comment ça va ? Comment tu t'appelles ? S'appeler : je, tu, il / elle</i>
<b>Vocabulaire</b>	Salutations Nombres (1-10)
<b>Phonétique</b>	[ã] éléphant, comment Intonation (interrogation)
<b>Civilisation</b>	Salutations
<b>Tâche finale</b>	Activité THÉÂTRE : Rencontre de deux personnages imaginaires
<b>Compétences clés (de base)</b>	 Communication linguistique  Compétence mathématique et compétences de base en sciences et technologies  Compétence numérique  Apprendre à apprendre  Compétences sociales et civiques  Esprit d'initiative  Sensibilité et expression culturelles

# UNITÉ 1

Savoirs

Savoir-faire

Utile pour votre programmation !

## Objectifs

1. Éprouver du plaisir dans l'apprentissage d'une nouvelle langue.
2. Découvrir la langue française et se laisser surprendre.
3. Appréhender le français comme une langue proche de la langue maternelle, facile (mots transparents, compréhension de petits sketchs humoristiques).
4. Se sentir en confiance dans la classe.
5. Comprendre l'importance de l'attitude dans l'apprentissage (garder le silence, écouter attentivement, respecter les règles, faire l'effort de participer).
6. Se familiariser avec la nouvelle langue et participer à la dynamique de classe.
7. Exercer sa faculté de concentration auditive et visuelle.
8. Saluer, se présenter et compter jusqu'à 10.
9. S'entraîner à la prononciation d'un son difficile (le son [ã]) et imiter les intonations des personnages du Livre.
10. Comprendre à l'écrit une BD très facile (identifier des mots et des expressions vus à l'oral et mémorisés).
11. Faire intervenir le corps dans l'apprentissage de la langue.
12. Se familiariser avec la nouvelle langue et participer à la dynamique de classe.

## Lexique

L

### • Mots transparents :

*camion  
bicyclette  
autobus  
métro  
moto  
taxi  
cinéma  
restaurant  
théâtre  
bibliothèque  
guitare  
croissant  
baguette  
sandwich  
chocolat  
pharmacie  
thé  
menu*

### • Les nombres de 1 à 10.

### • Salutations :

*Bonjour / Salut...  
Comment ça va ?  
Très bien !  
Très mal !  
Super !  
Comme ci comme ça !  
Au revoir !*

## Contenus communicatifs

L - M

- Identifier des mots transparents.
- Saluer quelqu'un.
- Se présenter : demander / dire son prénom.
- Compter jusqu'à 10.

## Grammaire

L - AA

- **Usage :**
  - *Comment tu t'appelles ?*
  - *Je m'appelle... et toi ?*
  - *Il / Elle s'appelle...*
- **Réflexion sur la langue :**
  - Parallélisme entre la L1 et la L2 : ressemblance et différence entre certains mots (ex. : *sandwich, théâtre...*).
  - Structure de la phrase : sujet + verbe ; *Je m'appelle* (passif).
  - Notion (implicite) du féminin et du masculin : *Il / Elle* (passif).
  - Identification des sujets : *je, tu, il, elle...*

## Phonétique

L

- Différentes intonations : interrogation, surprise...
- Le son [ã].

## Culture et pluridisciplinarité

M / S+T - S+C - S+EC

- **Particularités de la langue française :** musicalité, sons différents ([ã], [R], [Z]...).
- **Travaux manuels :** coloriage, dessin.
- **Calcul :** jeux de chiffres.
- **Théâtre :** petites mises en scène.
- **Musique :** enregistrements rythmés ; comptine ; chanson.

Compétences de base : Communication linguistique (L), C. mathématique et cc. de base en sciences et technologies (M / S+T), C. numérique (N),

## Écouter

L

- Exercer sa faculté de concentration et d'attention.
- Comprendre et identifier le vocabulaire présenté.
- Comprendre et mémoriser les petits sketches.
- S'entraîner à la compréhension à partir d'indices sonores et situationnels.
- S'entraîner à la compréhension de consignes simples (*Écoutez, répétez*).

## Lire

L

- **Passage de l'oral à l'écrit :**
  - Identifier à l'écrit le vocabulaire appris par cœur.
  - Identifier à l'écrit le texte d'une BD écoutée en classe.
- **Passage de l'écrit à l'oral :**
  - Comprendre et lire à haute voix une BD.

## Parler

L

- **Monologuer :**
  - Reproduire de façon claire et compréhensible les mots et structures qui ont servi de modèle (mots transparents, petits dialogues de présentation, comptine sur les salutations, chiffres rythmés, virelangue).
  - Répéter de façon expressive et créative les petits textes appris.
  - S'entraîner à reproduire le son [ā].
- **Dialoguer :**
  - Représenter des petits sketches devant les autres.

## Écrire

L

- Reconstruire des mots connus et des phrases « puzzle ».
- Recopier des mots et des phrases connus et mémorisés.

## Typologie des documents

L - N

- Mots transparents enregistrés (oral) : « Premiers mots en français », p. 5.
- Dialogue enregistré (oral) : « Bonjour ! Comment tu t'appelles ? », p. 6.
- Petits sketches enregistrés + comptine (oral / écrit) : « Comment ça va ? », p. 7.
- Virelangue enregistré : « Boîte à sons », p. 7.
- BD enregistrée : « Deux as du skate », p. 8.
- Chanson enregistrée : « Les nombres de 1 à 10 », p. 9.
- Consignes visuelles et écrites : « Activité théâtre », p. 9.
- « Jeux-révision » : p. 10.
- Activités du CD-ROM *d'activités alternatives pour TBI*.

## Apprendre à apprendre

AA - S+C - EI

- **Réflexion sur l'apprentissage :**
  - Les élèves s'expriment sur le degré de facilité ou de difficulté qu'ils ont éprouvé pendant leur apprentissage.
- **Techniques de travail :**
  - Familiarisation avec le matériel.
  - Entraînement au travail en petits groupes ou en tandems.
  - Présentation soignée du travail réalisé.
  - Incitation à l'écoute et au silence nécessaires au travail.

## Savoir-être

AA - S+C

- S'initier aux rituels de la classe : salutations, remerciements.
- Prendre plaisir à jouer avec la langue, à reproduire des sons nouveaux.
- Respect des règles du jeu et des règles de la classe.
- Écouter attentivement et se concentrer.
- Intervenir devant toute la classe : représenter un petit sketch.
- Renforcer la confiance en soi grâce à l'obtention de bons résultats.
- Se sentir en confiance dans la classe.

## Évaluation

AA - EI

### À l'oral :

- **Jeux - révision à l'oral : LE, p. 24.**
  - Compréhension et identification : les nombres de 1 à 10.
  - « Comment il / elle s'appelle ? »
- **Évaluation continue des interventions orales.**

**Compétences de base :** livret « Les compétences de base et moi ».

+ **Fiches et grilles d'évaluation :** « Fiches pour la classe ».

### À l'écrit :

- **Jeux - révision à l'écrit : CE, p. 22.**
  - Compréhension écrite : identification du message.
  - Saluer, demander et dire son prénom, écrire des chiffres
- **Auto-évaluation : Portfolio, LE, après l'unité 2.**

# UNITÉ 1

## PREMIERS MOTS EN FRANÇAIS

LIVRE DE L'ÉLÈVE, p. 5

### Objectifs didactiques :

Se sentir en confiance dans la classe.  
S'amuser avec la langue, se laisser surprendre.

### Contenus linguistiques :

Établir un premier contact avec la langue étrangère (compréhension et expression orales).  
Identifier des mots transparents et les mémoriser.



Grand groupe

### Matériel :

cartes-images et  
cartes-mots n°s 1-17

Voir « Cartes-images /  
Cartes-mots », p. 223.

Vous pouvez vous amuser  
à amener quelques  
produits français en  
classe (alimentaires ou  
autres). Cela fera réagir  
les élèves.

### Pour commencer

- Dans la mesure du possible, prononcer son prénom « à la française » : *Bonjour ! Je m'appelle « Marie ».*
- Se désigner du doigt tout en disant son prénom.
- L'écrire au tableau.
- Demander aux élèves leur avis sur le français : *Le français, c'est facile ? C'est difficile ?*
- Donner divers exemples de mots transparents en français pour leur montrer que c'est une langue proche de la leur.  
*Le français, c'est facile !!! Par exemple : « Ouvrez la porte ! ». Qui traduit cette phrase en espagnol ? (montrer la porte) « ¡Abre la puerta! » Très bien !*  
*« David prépare un sandwich. » : « David prepara un sandwich. » Bravo !!!*
- Donner autant d'exemples que l'on jugera nécessaire.  
*Oh là là !! Vous comprenez tout ! Bravo !!*  
*Prenez le Livre de français et ouvrez-le. Joindre le geste à la parole.*
- Faire remarquer que le français est facile mais qu'il faut faire attention : il existe aussi des « faux amis » : des mots qui semblent avoir une signification proche dans leur langue, mais qui en réalité veulent dire tout autre chose ! Par exemple : « Le sol brille ! ».
- Faire une petite enquête pour évaluer les connaissances des élèves sur la France. Les aider en leur posant des questions :  
*Qui connaît des mots en français ? Crêpe, croissant, baguette...*  
*Qui connaît des villes, des monuments en France ? Paris, la tour Eiffel, Eurodisney...*  
*Des marques françaises ? Président, Chanel... (en fonction de la publicité qui passe à la télévision)*  
*Des chansons ? Sur le pont d'Avignon, Frère Jacques...*  
*Des sportifs ? Zidane, Thierry Henry... (tout dépend de l'actualité sportive)*  
*Des personnages de BD célèbres ? Astérix, Obélix, Tintin... (préciser que Tintin est belge)*
- Avant de faire ouvrir le Livre page 5, il est conseillé de présenter le vocabulaire à l'aide de l'enregistrement et des cartes-images.
- Après cette courte introduction, faire ouvrir le Livre. Dire *Ouvrez le Livre à la page 5*, en joignant le geste à la parole (montrer le Livre, l'ouvrir, montrer la page, etc.).

## PREMIERS MOTS EN FRANÇAIS

1 Écoute et repère sur le dessin.

3 Écoute et mime.

2 Écoute et répète.

cinq 5



Grand groupe

**Matériel :**  
cartes-images et  
cartes-mots n<sup>os</sup> 1-17

## 1 Écoute et repère sur le dessin.

Attention auditive et visuelle sélective : les différents éléments d'une rue. - Confiance en soi (grâce aux mots transparents). - Traduction et comparaison avec la L1. - Recours à son intuition pour comprendre.

- Observer l'illustration en silence : c'est un bar-restaurant dans un quartier commerçant très animé : une rue avec un bus, une moto, un camion, un vélo, un taxi, une station de métro, une pharmacie, un théâtre, une bibliothèque et un cinéma. À l'intérieur de ce bar-restaurant, un monsieur mange un croissant et boit un thé. Une petite fille (Pauline) mange un sandwich. Elle fait probablement une pause avant d'aller à son cours de guitare. Le monsieur a acheté des baguettes.
- Faire écouter l'enregistrement tout en observant l'illustration.



TRANSCRIPTION ET SOLUTIONS

CD 1 : 2-3

camion (8), bicyclette (6), autobus (10), métro (5), moto (7), taxi (9), cinéma (3), restaurant (16), pharmacie (1), théâtre (2), bibliothèque (4), guitare (11), croissant (14), baguette (15), sandwich (12), thé (13), menu (17)

- Sur cette page, tous les mots sont transparents : cela va surprendre les élèves et les rassurer en même temps. *On comprend beaucoup de choses ! C'est amusant, la prononciation !*
- Tous les élèves montrent le mot entendu sur leur Livre.
- On peut aussi faire passer des élèves au tableau pour qu'ils montrent le mot entendu sur le Livre du professeur ou, mieux encore, pour qu'ils montrent la carte-image correspondante.
- Féliciter les élèves : *Bravo ! Très bien !*



Grand groupe

Voir « Techniques de mémorisation », p. 225.

## 2 Écoute et répète.

Attention auditive (dirigée vers les mots et leur prononciation). - Comparaison avec la L1. - Expression orale : répétition. - Fixation du vocabulaire. - Mémorisation à partir des images. - Implication affective : jeu et kinésie.

- Faire écouter l'enregistrement.



TRANSCRIPTION

CD 1 : 4-5

1) Camion camion bicyclette bicyclette autobus autobus métro métro moto moto taxi taxi  
2) Cinéma restaurant pharmacie théâtre bibliothèque guitare  
3) Croissant baguette sandwich thé menu

Les élèves trouveront amusant de répéter ces mots connus dans leur langue à cause de la différence d'intonation...

- Bien faire remarquer la différence de prononciation : *camion – métro – moto.*
- Souligner la présence de l'accent tonique sur la dernière syllabe. Les jeux de rythme sont excellents pour l'apprentissage : l'élève bouge, chante et répète sans s'en apercevoir. Ils rendent les répétitions plus ludiques et les élèves se familiarisent ainsi avec la prononciation.
- Si on le souhaite, présenter d'autres mots en rapport avec la situation que les élèves sont en mesure de deviner. *Qui devine : qu'est-ce-que c'est ? (avenue, chocolat, arbre, fleurs, tasse...).* Les élèves proposent l'équivalent dans leur langue. On peut aussi leur demander : *Qui se rappelle des mots en français...?* En grand groupe, les élèves essaient de retrouver les mots, se corrigent et répètent pour améliorer la prononciation.



Grand groupe

### 3 Écoute et mime.

Réemploi oral. - Intuition (deviner). - Implication affective : jeu et kinésie.

- Faire écouter l'enregistrement.

#### TRANSCRIPTION CD 1 : 6-7

camion bicyclette autobus métro moto taxi  
cinéma restaurant pharmacie théâtre bibliothèque  
guitare croissant baguette sandwich thé menu

- Une fois la prononciation assimilée, un(e) élève mime un des mots appris ; un(e) autre lève la main et dit le mot. Celui / Celle qui a répondu mime à son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les élèves aient participé.

 Grand groupe  
Les élèves sont en  
cercle, de préférence

#### Renforcement

Chaque élève dit un mot sur un ton spécifique (en chuchotant, en criant, en chantant, etc.) et joint le geste à la parole. Les autres reproduisent le geste, le mot et l'intonation. Il n'est pas obligatoire de réutiliser tous les mots. Certains peuvent être répétés et d'autres laissés de côté.

#### Cahier personnel

- Les élèves écrivent leur nom et leur prénom sur la 1<sup>re</sup> page.
- Ils dessinent les mots qu'ils connaissent, les mots qui leur semblent très « français », etc.



#### CAHIER D'EXERCICES, p. 5

Exercices 1 et 2 : voir reproduction de la page avec les solutions (p. 209) et les transcriptions (p. 221).

Exercices à faire en classe :

#### 2 Exercice 1 :

4 Écoutez et cochez ce que mange Métallix.

#### 5 Exercice 2 :

6 Écoutez et entourez le bon dessin.

# UNITÉ 1

## BONJOUR ! COMMENT TU T'APPELLES ?

LIVRE DE L'ÉLÈVE, p. 6

### Objectifs didactiques :

Écouter attentivement et identifier les personnages du Livre sur des vignettes.  
Mettre en scène des petites situations humoristiques où des personnages se rencontrent et se présentent.

### Contenus linguistiques :

Se présenter : demander et dire son prénom.



Grand groupe

Travail individuel



### 1 Écoute. Comment s'appelle la fille ? et le chien ?

Compréhension orale : attention auditive dirigée. - Intuition (deviner).

- Faire écouter l'enregistrement, Livre fermé. Laisser les élèves comprendre globalement et approximativement le sens de ce dialogue. Il s'agit d'une simple mise en situation sonore.
- Faire ouvrir le Livre. Les élèves regardent l'illustration, puis répondent individuellement à la question en levant le doigt.

### TRANSCRIPTION ET SOLUTIONS CD 1 : 8-9

- Wouaf, wouaf, wouaf !
- Ohhhh ! Bonjour ! Comment tu t'appelles ???
- Wouaf, wouaf !
- Moi, je m'appelle Pauline et toi ?
- Wouaf, wouaf !
- Tu t'appelles Wouaf ! Au revoir Wouaf !
- Waouuuuu !!!

La fille s'appelle Pauline.

Le chien s'appelle Wouaf.

### 2 Joue la scène.

Expression orale : répétition. - Implication affective : interaction entre les membres du groupe, théâtre, jeu (imiter). - Intégration : mémorisation.

- Faire répéter le dialogue en marquant bien les intonations :
  - La 1<sup>re</sup> fois, collectivement : *Répétez avec moi ! Toute la classe répète avec moi !*
  - La 2<sup>e</sup> fois : la moitié de la classe répète les phrases d'un personnage et l'autre moitié, celles d'un autre personnage. Bien insister sur la prononciation.
- Passer sans attendre à la répétition théâtralisée, ce qui permettra aux élèves de mémoriser le texte (mémorisation par l'action : corps, parole et mouvement...). En général, à cet âge-là, ils jouent le jeu sans aucun problème, d'autant plus s'ils voient leur professeur faire de même.
- Une fois le texte mémorisé, ce sont les élèves qui jouent la scène. Par groupes de 2, les élèves préparent un sketch similaire et jouent la scène devant leurs camarades.



Grand groupe

Classe divisée en 2

2 par 2

Voir « Dialogues et petits textes » et « Dramatisations », p. 225.

### BONJOUR ! COMMENT TU T'APPELLES ?

1 Écoute. Comment s'appelle la fille ? et le chien ?



2 Joue la scène.

3 JEU Le bras laser. Joue avec tes camarades et présente-toi.



6 six



Grand groupe

2 par 2

### 3 JEU Le bras laser. Joue avec tes camarades et présente-toi.

Réemploi oral : se présenter. - Implication affective : jeu et kinésie. - Appropriation de la langue.

Jeu pour pratiquer les salutations et demander / dire son prénom.

- Former un cercle, un(e) élève est au centre, les yeux fermés. Il / Elle tend son bras et tourne sur lui / elle-même : *Ferme les yeux, tourne sur toi-même et désigne un(e) camarade.*
- Quand le professeur dit *Stop !* il / elle ouvre les yeux et demande à la personne qui est devant lui / elle *Comment tu t'appelles ?* La personne lui répond *Je m'appelle...* Cette personne prend alors sa place au centre du cercle et ainsi de suite. Tout le monde doit aller au centre du cercle au moins une fois !
- Dans un 2<sup>e</sup> temps, l'élève qui est au centre du cercle demande *Comment je m'appelle ?* et l'élève interpellé(e) doit répondre *Tu t'appelles...* S'il / si elle se trompe, il / elle est éliminé(e) mais il / elle réintègre le jeu après le passage de 2 élèves au centre du cercle. C'est un peu plus difficile mais cela permet de relancer le jeu.

#### Cahier personnel

- 2<sup>e</sup> page du cahier personnel. Demander aux élèves d'illustrer les phrases « *Comment tu t'appelles ?* » « *Je m'appelle... Et toi ?* »  
*Dessinez 2 personnages imaginaires qui se présentent.*  
*Exemple : une lune qui parle au soleil, un pied à un ballon, une fleur à une autre, un arbre à une maison, un vampire à une sorcière...*  
*Ajoutez des bulles « Comment tu t'appelles ? », « Je m'appelle... Et toi ? » Inventez le nom de votre personnage. Votre dessin doit occuper toute la page.*  
Pour se faire comprendre, avoir recours aux gestes (ouvrir le cahier, montrer la page) et au dessin (dessiner un modèle de page au tableau).
- Attention ! Pour écrire dans les bulles, il est très important de respecter la méthode suivante (souvent, les élèves dessinent d'abord la bulle sans faire attention à la taille ni à l'espace et ensuite le texte déborde) :
  - Demander aux élèves d'écrire très clairement le texte au crayon (en utilisant des majuscules par exemple).
  - Leur dire de dessiner la bulle autour du texte (à l'horizontale, de préférence !).
  - Leur demander de montrer leur illustration avant de la mettre au propre.
  - Enfin, leur conseiller d'utiliser un stylo ou des feutres pour repasser les lettres. Ils peuvent aussi colorier le fond de la bulle avec des tons clairs...



#### CAHIER D'EXERCICES, p. 6

Exercices 1, 2 et question personnelle (À toi !) : voir reproduction de la page avec les solutions (p. 209) et les transcriptions (p. 221).

Exercices à faire en classe, visant à se familiariser de façon ludique avec les salutations et les expressions *Je m'appelle / Tu t'appelles...*

##### 7 Exercice 1 :

8 *Écoutez et devinez qui parle.*

##### 9 Exercice 2 :

11 *Complétez les bulles et vérifiez.*

# UNITÉ 1

## COMMENT ÇA VA ?

LIVRE DE L'ÉLÈVE, p. 7

### Objectifs didactiques :

Suivre, à l'aide d'un enregistrement, des petites situations humoristiques dans lesquelles des personnages du Livre se rencontrent et se saluent.

Mémoriser et représenter ces petits sketches.

Mémoriser une comptine, la mimer et la chanter.

### Contenus linguistiques :

Se saluer dans différentes situations.

S'entraîner à prononcer le son [ā] de *éléphant* par le biais d'un virelangue.



Grand groupe

Classe divisée en 2

Travail individuel

Voir « Dialogues et petits textes », p. 225.



2 par 2

## 1 Écoute et répète.

Attention auditive sélective. -  
Expression orale et répétition. -  
Mémorisation. - Auto-évaluation implicite.

- Faire écouter l'enregistrement tout en observant l'illustration.

## TRANSCRIPTION CD 1 : 10-12

- 1) - Bonjour Zipp ! Ça va ?  
- Comme-ci comme ça ! Atchoum !  
- Au revoir, Métallix ! Atchoum... tchouummm !!!  
- Au revoir, Zipp !
- 2) - La... la...  
- Salut Mimi ! Comment ça va ?  
- Super ! Et toi ?  
- Très bien... merci !  
- Au revoir, Fanny !!! La la la...  
- Au revoir !

- Faire répéter les dialogues en marquant bien les intonations :  
- La 1<sup>re</sup> fois, collectivement : *Répétez avec moi ! Toute la classe répète avec moi !* Faire répéter en chœur chaque phrase en insistant sur les intonations.  
- La 2<sup>e</sup> fois : la moitié de la classe répète les phrases d'un personnage et l'autre moitié, celles d'un autre personnage. Bien insister sur la prononciation.
- Faire répéter individuellement.

## 2 Joue la scène.

Expression orale. - Mémorisation. - Kinésie (théâtre). - Interaction entre les membres du groupe. - Auto-évaluation implicite.

- Passer sans attendre à la répétition théâtralisée, ce qui permettra aux élèves de mémoriser le texte de ces petits sketches (mémorisation par l'action : corps, parole et mouvement...).

### COMMENT ÇA VA ?

**1** Écoute et répète.

Bonjour Zipp ! Ça va ?

Au revoir Métallix !!! Atchoum ! Tchouummm !!!

Comme ci comme ça ! Atchoum !

Au revoir Zipp !

Salut Mimi ! Comment ça va ?

La... la... Super ! Et toi ?

Très bien, merci !

Au revoir, Fanny !!! Lalala... Au revoir !

**2** Joue la scène.

**3** **COMPTINE** Écoute, répète et mime.

Comment ça va ? Super !

Salut, comment ça va ? Ça va comme ci comme ça. Salut, comment ça va ? Ça va, ça va, ça va. Salut, comment ça va ? Ça va ! Super ! Et toi ?

Ça va comme ci comme ça ! Ça va très très mal !

**4** Lis la comptine.

#### boîte à sons

Un éléphant dans un restaurant mange avec sa maman. Comment ?

sept 7

Voir « Dramatisations », p. 225.

Le ton des différents personnages est exagéré pour donner envie aux élèves de les imiter. Le fait de répéter souvent les dialogues en insistant sur les intonations est le meilleur moyen pour mémoriser !

 2 par 2

- Jouer le rôle d'un des personnages et demander un(e) volontaire pour jouer le rôle de l'autre personnage : *Je suis Zipp*. Imiter Zipp : gestes, voix, mouvements et dire : *Qui est Métallix ?* Geste d'invitation : *Un(e) volontaire s'il vous plaît ! Qui vient ?* En général, à cet âge-là, les élèves jouent le jeu sans aucun problème, d'autant plus s'ils voient leur professeur faire de même. Faire passer le maximum d'élèves. Jouer le rôle d'un des personnages tant que les élèves ne sont pas sûrs de leur texte.
- Une fois le texte mémorisé, ce sont les élèves qui jouent la scène 2 par 2. Faire en sorte que chaque élève joue le rôle de tous les personnages afin qu'il soit capable de dire les mêmes phrases avec des intonations différentes (si le groupe-classe est nombreux, on peut exploiter cette activité sur 2 séances et intercaler une autre activité entre les 2).

### Prolongement

- Réemploi des formules de salutation. Les élèves choisissent un des personnages et imitent sa façon de parler et son intonation pour se saluer et dialoguer à leur tour. *Quel est votre personnage préféré ? Imitez-le et présentez-vous !*
- Proposer un travail plus libre en inventant des rencontres entre :
  - des personnages du Livre.
  - d'autres personnages de fiction connus de tous (héros de BD).
  - des personnages célèbres (sportifs, acteurs...).
  - Les élèves répètent le sketch qu'ils ont choisi pendant 5 minutes. Ensuite, ils passent au tableau pour jouer la scène devant leurs camarades.

### Cahier personnel

Présenter des personnages qui se saluent, se disent *bonjour / au revoir...*  
Les élèves peuvent dessiner ces personnages ou bien coller des photos découpées dans des revues.



 Grand groupe

 Classe divisée en 2

Voir « Comptines, poèmes, rythmes et chansons », p. 226.

## 3 COMPTINE Écoute, répète et mime.

Attention auditive. - Mémorisation et répétition. - Vérification de la compréhension à travers les gestes. - Implication affective : jeu, mime. - Auto-évaluation implicite.

- Faire écouter la comptine enregistrée sur un rythme de plus en plus rapide et joyeux (les 2 premières phrases : ton triste et fatigué, les 2 suivantes : ton neutre, les 2 dernières : ton très joyeux).

### TRANSCRIPTION CD 1 : 13-14

Comment ça va ?  
Salut, comment ça va ?  
Ça va comme ci comme ça  
Salut, comment ça va ?  
Ça va, ça va, ça va  
Salut, comment ça va ?  
Ça va ! Super ! Et toi ?

- Diviser le groupe-classe en 2. Une moitié pose la question, l'autre moitié répond. Inverser ensuite les rôles.
- Procéder de la manière en ajoutant un ou plusieurs gestes (taper des mains, faire une grimace...) ; un meneur de jeu fait un geste et tout le groupe imite ce geste tout en répondant à la question du meneur.

### Renforcement

Même activité en accompagnant le rythme (en claquant des doigts, en applaudissant...).

- Le groupe-classe pose la question à une seule personne qui répond.
- Réaliser l'activité par groupes de 2 : une personne pose la question à une autre qui y répond.
- Chanter la comptine par petits groupes : chaque groupe se met d'accord sur les gestes, le rythme, etc. et après une courte répétition, présente « sa » comptine au reste de la classe.
- Chanter la comptine en imitant un personnage : un(e) élève chante la comptine en imitant la voix d'un personnage du Livre ou d'un personnage connu de tous.

 Grand groupe

 Petits groupes

 2 par 2

 Travail individuel



Grand groupe

Classe divisée en 2

Travail individuel

2 par 2

Voir « Lecture théâtralisée », p. 225.

## 4 Lis la comptine.

Association oral et écrit. - Expression orale : lecture. - Vérification de la compréhension orale grâce à la lecture. - Implication affective : jeu, imitation. - Auto-évaluation implicite. - Systématisation implicite : formules de salutation.

- D'abord, faire lire la comptine en silence tout en écoutant l'enregistrement.
- Ensuite, faire lire la comptine à haute voix :
  - Tout le groupe en chœur.
  - La moitié de la classe lit les répliques d'un personnage et la 2<sup>e</sup> moitié lit celles de l'autre personnage.
  - Par groupes de 2.
  - Un(e) élève tout(e) seul(e).

### Cahier personnel

Recopier la comptine et l'illustrer.



### CAHIER D'EXERCICES, p. 7

Exercices 1 et 2 : voir reproduction de la page avec les solutions (p. 209) et les transcriptions (p. 221).

Exercices « à trous » à faire en classe ou à la maison afin de mémoriser les expressions étudiées.



**Exercice 1** : la phase de vérification s'effectuera en classe.

Complétez les bulles et vérifiez vos réponses.

**Exercice 2** : révision des salutations et formules de politesse.



Grand groupe

Classe divisée en 2

2 par 2

Voir « Boîtes à sons », p. 226.

## Boîte à sons

### Le son [ã]

Écoute sélective (le son [ã]). - Répétition de sons et de mots. - Interaction et plaisir du jeu (théâtralisation).

- Faire écouter l'enregistrement.



TRANSCRIPTION

CD 1 : 15-16

Un éléphant dans un restaurant mange avec sa maman.  
Comment ?

- Répétition du virelangue en grand groupe. Rendre la répétition plus amusante en variant les tons : commencer sur un ton bas, monter progressivement et vice-versa.
- Une moitié de la classe dit la phrase, l'autre moitié pose la question.
- Répétition 2 par 2 au tableau ou en jouant un sketch.  
*Exemple* : à la manière d'un sourd ou en imitant quelqu'un avec des écouteurs.

## Renforcement

- Le groupe-classe, physiquement séparé en 2 groupes, debout (ils s'éloigneront l'un de l'autre au fur et à mesure de la répétition).
- Le groupe 1 dit la 1<sup>re</sup> phrase en chuchotant (comme pour éviter de réveiller quelqu'un). Le groupe 2 répond, intrigué.
- Le groupe 1 monte le ton. Le groupe 2 aussi. Chaque groupe s'éloigne de quelques pas.
- Ainsi de suite, jusqu'à prendre un ton excédé. Chaque groupe se trouve alors à un bout de la classe.



### CAHIER D'EXERCICES, p. 7

Exercice 3 : voir reproduction de la page avec les solutions (p. 209) et les transcriptions (p. 221).



**Exercice 3 : Boîte à sons :** Exercice de discrimination du son [ã] à faire en classe : *Écoutez bien. Vous entendez le son [ã] de éléphant ?*

# UNITÉ 1

## BD : DEUX AS DU SKATE

LIVRE DE L'ÉLÈVE, p. 8

### Objectifs didactiques :

Prendre plaisir à lire une BD amusante.  
Identifier et reconnaître à l'écrit un texte vu ou mémorisé à l'oral.  
S'exercer à la lecture à haute voix à partir d'un texte connu.  
Travailler l'intonation et l'expressivité.  
Rebrasser les connaissances acquises (salutations).  
S'approprier la langue grâce à la copie et au dessin.

### Contenus linguistiques :

Utiliser quelques adjectifs transparents (*super, original*).  
Distinguer le féminin du masculin : *Il / Elle*.  
Se présenter : demander et dire le prénom de quelqu'un : *Comment il / elle s'appelle ? Il / Elle s'appelle...*



Grand groupe

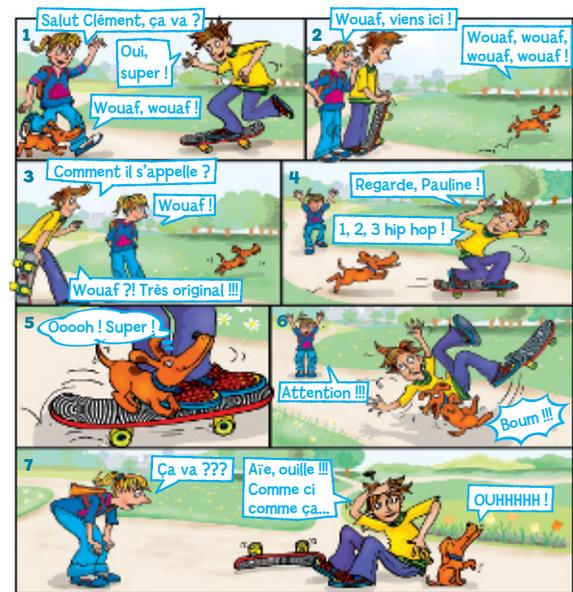
**Matériel :**  
poster n° 1.

Voir « BD - Activité  
Poster », p. 228.



Grand groupe

### BD Deux as du skate



1 Écoute et lis la BD. Tu comprends tout ? 4 À TOI ! Présente tes camarades.

2 Écoute. C'est quelle vignette ?

3 Lis à haute voix et imite les intonations.

8 huit

### Pour commencer

– Présenter la BD. Les BD sont toujours accompagnées de grands posters pour pouvoir présenter aux élèves l'histoire sans le texte.

### Plusieurs façons de présenter la BD :

- Le professeur joue le rôle des personnages, en prenant plusieurs voix et en théâtralisant.
- Le professeur passe l'enregistrement et indique au fur et à mesure les vignettes correspondantes sur le poster.
- Le professeur joue d'abord le rôle des personnages et passe ensuite l'enregistrement.

## 1 Écoute et lis la BD. Tu comprends tout ?

Attention auditive et visuelle. - Compréhension orale globale. - Expression orale : vérification de la compréhension (questions / réponses). - Rebrassage des connaissances acquises.

- Faire écouter l'enregistrement.

### TRANSCRIPTION CD 1 : 17-18

- Salut, Clément, ça va ?
- Oui, super !
- Wouaf, wouaf !
- Wouaf, viens ici !
- Wouaf, wouaf, wouaf, wouaf !
- Comment il s'appelle ?
- Wouaf !
- Wouaf ?! Très original !!!
- Regarde, Pauline !
- 1, 2, 3 hip hop !
- Oooh super !
- Attention !!!
- Boum !!!
- Ça va ???
- Aïe, ouïe !!! Comme ci comme ça...
- Ouhhhhh !

- Poser des questions de compréhension orale (l'histoire est facile à comprendre puisque tous les mots sont connus) :  
*La fille, comment elle s'appelle ? Elle s'appelle Pauline.*  
*Et le garçon, comment il s'appelle ? Il s'appelle Clément.*  
*Le chien qui fait du skate, comment il s'appelle ? Il s'appelle Wouaf.*  
*Wouaf est un ami de Pauline ou un ami de Clément ? Un ami de Pauline.*  
*Clément fait du skate : il va bien ? Oui ! Super bien !*  
*Boum !!! Clément va bien ? Comme ci comme ça !*



## 2 Écoute. C'est quelle vignette ?

Attention auditive sélective, puis visuelle. - Association phrases entendues / images correspondantes. - Vérification de la compréhension.

- Les élèves écoutent l'enregistrement et montrent sur le poster de quelle vignette il s'agit.

**TRANSCRIPTION ET SOLUTIONS** CD 1 : 19

a) - Wouaf, viens ici !  
 - Wouaf, wouaf, Wouaf, wouaf !  
*C'est la vignette 2.*

b) - Attention !!!  
 Boum !!!  
*C'est la vignette 6.*

c) - Regarde, Pauline !  
 1, 2, 3 hip hop !  
*C'est la vignette 4.*

d) - Salut, Clément, ça va ?  
 - Oui, super !  
 - Wouaf, wouaf !  
*C'est la vignette 1.*

- Faire retrouver le texte à partir des images : *Vignette n°1 : Que dit Pauline ? Etc.*



## 3 Lis à haute voix et imite les intonations.

Association oral et écrit. - Expression orale : lecture. - Auto-évaluation implicite (vérification de la compréhension).

- *Écoutez et lisez la BD en silence.* C'est la première fois que les élèves voient le texte écrit. Leur laisser le temps de le reconnaître avant de passer l'enregistrement. Ils n'auront aucun mal à suivre la lecture parce qu'ils ont déjà écouté la BD et intégré la prononciation.
- *Lisez et imitez les intonations.*

Voir « Lecture théâtralisée », p. 225.



**Renforcement**

Mémorisation et dramatisation de la BD. Nous conseillons vivement de ne pas négliger cette phase car elle va garantir une bonne prononciation et la qualité de la lecture à haute voix.

- Faire répéter le texte en imitant les intonations (à tout le groupe-classe, à un petit groupe, un(e) élève seulement...).
- Jouer un des rôles (si c'est possible, le rôle le plus difficile).
- 2 élèves jouent les autres rôles.
- Debout, devant la classe, dire : *Moi, je suis Clément, qui est Pauline ? Qui est Wouaf ?*
- Jouer la scène plusieurs fois jusqu'à ce que le texte soit mémorisé. Insister sur la qualité des intonations (interrogation, inquiétude...).
- Ensuite, ce sont les élèves qui jouent les 3 rôles (pendant la théâtralisation de la BD, ceux qui ne sont pas sur scène font le bruitage). Les élèves qui souhaitent intervenir plusieurs fois changeront de rôle (l'idéal serait que tous les élèves jouent au moins le rôle d'un personnage).

Nous recommandons de faire faire ces activités au cours d'une séance postérieure, une fois la BD mémorisée (avant de commencer la lecture, rafraîchir la mémoire des élèves à l'aide du poster et de quelques questions).



Grand groupe

## Tableau de sensibilisation à la grammaire : *Il / Elle s'appelle.*

Ce tableau est un outil supplémentaire pour aider l'élève à mettre en place le système de la nouvelle langue.

Systématisation implicite (pancarte) : pronoms sujets à la 3<sup>e</sup> personne du singulier.

### Cahier personnel

- Illustrer la BD (1, 2, 3 vignettes, voire la BD tout entière). Activité à faire à la maison.

Il s'agit d'une activité artistique : chacun doit s'approprier l'histoire « à sa manière ». Les élèves peuvent copier ou non le texte, mais ils doivent surtout dessiner les personnages sans copier ceux du Livre.

Certains élèves, très créatifs et rapides, voudront peut-être changer certains éléments de l'histoire : il ne faut surtout pas les en empêcher !!! C'est une façon de s'approprier la BD.

- Dessiner ou coller un personnage féminin et un autre masculin (héros de BD, personnages célèbres ou imaginaires, camarades de classe...) et le / la présenter : *Il s'appelle... / Elle s'appelle...*



Travail individuel

## 4 À TOI! Présente tes camarades.

Expression orale : interaction entre les membres du groupe. - Plaisir de jouer ensemble.

Faire intervenir les élèves à tour de rôle. Leur demander de choisir un copain / une copine, et de le présenter au reste de la classe.

*Salut ! Je vous présente Marie !*



### CAHIER D'EXERCICES, p. 8

Exercices 1 et 2 : voir reproduction de la page avec les solutions (p. 209).

Exercices d'entraînement à l'identification des sujets *il* et *elle* (notion du féminin et du masculin) ; à faire en classe ou à la maison.

# UNITÉ 1

## LES NOMBRES DE 1 À 10

LIVRE DE L'ÉLÈVE, p. 9

### Objectifs didactiques :

Mémoriser les nombres de 1 à 10 par le biais du rythme, d'une chanson, de jeux et du mime.  
Faire intervenir le corps dans l'apprentissage.  
Faire intervenir la créativité et le jeu théâtral dans l'apprentissage : interpréter une rencontre entre 2 personnages de fiction qui se présentent.

### Contenus linguistiques :

Apprendre à compter de 1 à 10.  
Réviser les formules de présentation à travers le jeu théâtral.



Grand groupe.  
Les élèves sont en cercle

Voir aussi la fiche correspondante (« Fiches pour la classe »)

## 1 CHANSON Écoute et chante.

Pratique de la langue : répéter. -  
Implication affective : suivre un rythme, chanter.

- Faire écouter l'enregistrement. Puis, les élèves répètent les nombres en suivant le rythme de l'enregistrement et en les accompagnant d'un geste. Chacun fait le geste qu'il / elle veut.

TRANSCRIPTION CD 1 : 20-21

un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix



Grand groupe  
Les élèves sont en cercle.

## 2 JEU Le mime-écho.

Implication affective : jeu (mime), kinésie - Intégration (chiffres en relation avec le mime).

- Demander aux élèves d'ouvrir leur Livre et d'observer l'illustration ainsi que l'écriture des nombres en lettres.
- Dans un premier temps, le professeur mène le jeu. Il dit un nombre accompagné d'un geste. Le reste de la classe répète et l'imité. Il chante quelques nombres avec l'enregistrement et fait un geste différent à chaque fois. La classe l'imité.
- Dans un deuxième temps, le professeur désigne un(e) élève qui sera, à son tour, le meneur de jeu.
- Le groupe-classe imite les gestes et les mouvements du nouveau meneur de jeu. Puis le professeur désigne un(e) autre élève pour remplir ce rôle. On essaiera de faire participer le maximum d'élèves et on évitera de faire des pauses entre 2 élèves.





😊😊 2 par 2

🌸 Grand groupe

✚ Petits groupes

😊😊 2 par 2

La dictée de chiffres ou la Loto sont des activités qui ont toujours du succès.

🌸 Grand groupe

**Matériel :** un foulard

Enregistrer le jeu en classe, si c'est possible.

### 3 JEU Le numéro mystérieux.

Implication affective : jeu. - Coopération : interaction. - Réemploi oral. - Auto-évaluation implicite. - Évaluation.

- Les élèves jouent 2 par 2 : un(e) élève écrit un numéro sur un petit papier et demande à son / sa camarade : *C'est quel numéro ? 10 ? Non ! 3... ? Oui !* Lorsqu'il / elle a deviné, ils échangent les rôles.
- **Variante :** on peut aussi jouer avec tout le groupe-classe : un(e) élève passe au tableau et écrit un nombre de 1 à 10 sur un petit papier. Le reste de la classe devine en lui posant des questions.
- Celui ou celle qui devine écrit à son tour un nombre sur un autre petit papier et ainsi de suite.

#### Renforcement

Autres jeux avec des chiffres.

- 2 par 2 : un(e) élève écrit un numéro sur le dos d'un(e) autre qui essaie de le lui faire deviner : *C'est quel numéro ?*
- Les élèves essaient de faire deviner leur chiffre préféré. Plusieurs élèves passent au tableau : *Quel est mon chiffre préféré ?*
- Les élèves disent leur numéro de téléphone un par un : *Quel est ton numéro de téléphone ?*
- La chorégraphie des nombres : *Par petits groupes, inventez des chorégraphies sur des rythmes différents.*
- Dictée de chiffres.
- Loto de nombres.

#### Prolongement

Activité de réemploi : *il / elle s'appelle* + prénom.

- Tout le groupe, debout, en cercle. Au centre, un(e) élève, les yeux bandés (E1). En se tenant par la main, les autres élèves tournent et récitent les nombres de 1 à 10 jusqu'à ce que celui / celle qui est au centre (E1), dise : *Stop !* E1 est alors en face de quelqu'un. Il / Elle doit deviner de qui il s'agit.

Le groupe dit en chœur : *Il ou elle ?*

E1 : *Elle !*

Tous : *Oui ! Comment elle s'appelle ?*

E1 touche le visage de cette personne et essaie de deviner.

E1 : *Elle s'appelle Sofia !*

Tous : *Non !*

E1 : *Elle s'appelle Marta ?*

Tous : *Oui !*

- Alors, Marta prend la place de E1. Si au bout de 3 réponses, E1 ne trouve pas la solution, il / elle perd sa place et quelqu'un le remplace au centre du cercle.



### CAHIER D'EXERCICES, p. 9

Exercices 1, 2 et 3 : voir reproduction de la page avec les solutions (p. 210) et les transcriptions (p. 221).

**Exercices 1 et 3 :** à faire en classe ou à la maison. *Observez les nombres en chiffres et en lettres. À vous de jouer !*



**Exercice 2 :** à faire en classe.

*Écoutez et entourez les numéros que vous entendez.*



🌸 Grand groupe

😊😊 2 par 2

**Matériel :** accessoires de théâtre (chapeau, canne, perruque, lunettes...)

## activité THÉÂTRE

### Bonjour ! Comment ça va... ?

- Tu es un personnage de fiction.
- Tu rencontres un autre personnage.
- Présentez-vous !

Expression orale : se présenter sous une identité différente. - Créativité. - Kinésie. - Humour. - Rebrassage des connaissances acquises. - Interaction entre les membres du groupe. - Appropriation de la langue. - Évaluation individuelle et collective des résultats.

- *Bonjour ! Je m'appelle Dracula, et toi ?*
- *Je m'appelle Abracadabra.*
- *Comment ça va ?*
- *Pas mal, et toi ?*
- *Ça va !*

- Demander aux élèves de citer des noms de personnages célèbres qu'ils connaissent.
- Voici une liste de ceux qu'ils citent le plus souvent :
  - personnages de BD francophones : Astérix, Obélix, Idéfix, Panoramix... ; Tintin, Milou, le professeur Tournesol, la Castafiore, Dupond et Dupont... ; Lucky Luke, Rantanplan, les Dalton... ; Titeuf...
  - personnages de BD espagnols : Mortadelo et Filemon...
  - personnages de BD anglophones : Garfield, Mickey Mouse, Minnie...
  - héros de films : Superman, Spiderman, la Panthère rose, Frankenstein, Tarzan...
  - acteurs, actrices, vedettes du sport... mais aussi, personnages inventés par eux, avec une caractéristique marquée : une personne âgée, une personne très joyeuse / très triste...
- Faire circuler les élèves dans la classe :
  - *Tout le monde mime Obélix, vous marchez tous comme Obélix !* (commencer à imiter la démarche d'Obélix en exagérant)
  - *Tout le monde mime la Panthère rose !* (imiter le rythme de la démarche de la Panthère rose). Au début, les élèves imitent les mouvements du professeur, puis ils les personnalisent.
- Après avoir imité 3 ou 4 personnages, les élèves auront pris conscience de l'importance du langage corporel.

Il est recommandé de réaliser le projet sur 2 séances : une séance consacrée à la préparation, et une autre séance consacrée aux représentations.

### Prolongement

Choisir un(e) volontaire, lui glisser le nom d'un personnage à l'oreille. Il / Elle doit mimer ce personnage devant ses camarades, qui doivent deviner de qui il s'agit.

- Ajouter la voix au geste. Dire : *Bonjour, comment ça va ?* avec la voix du personnage mimé. Les élèves imitent les intonations et continuent de circuler dans la classe en répétant cette phrase.
- Par groupes de 2, les élèves choisissent un personnage qu'ils ont envie de mimer. Les élèves se présentent entre eux sous une autre personnalité en s'aidant du langage corporel, des expressions du visage, d'un accessoire (chapeau, moustache, canne...), en changeant leur voix, etc. Les élèves se mettent dans la peau d'un autre personnage et se désinhibent. Ils réinvestissent ainsi ce qu'ils ont appris dans l'unité.

### Idées de déguisements express :

- Pour devenir un gros en quelques secondes : attacher un coussin ou un anorak sur son ventre puis mettre un pull trop grand.
- À l'aide d'un simple sac en papier, on peut se transformer en un horrible monstre du style de Frankenstein. Avec le couvercle d'une casserole sur la tête, on devient un chevalier. Avec un foulard, on devient un pirate, un voleur, un cheik arabe... Avec un chapeau... Avec un tablier et un torchon, voilà un garçon de café... Avec de vieilles lunettes, des lunettes de soleil... Avec une veste de son père, un imperméable... Avec de fausses moustaches, une fausse barbe... Et pourquoi pas... avec un peu de maquillage.

# UNITÉ 1

## JEUX-RÉVISION

LIVRE DE L'ÉLÈVE, p. 10

### Objectifs didactiques :

Réviser à l'oral de façon ludique.  
Faire le point sur ce qu'on est capable de comprendre et de dire à l'oral.  
Mettre en place une langue vraie et spontanée.

### Contenus linguistiques :

Rebrasser certains contenus de l'unité :  
Les nombres de 1 à 10.  
*Comment il / elle s'appelle ?*



Travail individuel

## 1 Écoute. Qui va en taxi ? en moto ? en voiture ?

Révision. - Vérification de ses connaissances grâce au jeu. - Acquisition d'automatismes.

- Suggérer aux élèves de suivre les nombres sur le Livre avec le doigt, au fur et à mesure de l'écoute de l'enregistrement.
- Repasser l'enregistrement si nécessaire.

### TRANSCRIPTION ET SOLUTIONS CD 1 : 22-25

- A) 10-2-8-10-6-8-10-6-4-2-8 → personnage A : moto  
B) 8-2-4-8-6-2-4-6-4 → personnage B : taxi  
C) 10-4-8-2-6-4-2-4-2-10 → personnage C : voiture



Travail individuel

Amener en classe quelques magazines ou photos de personnages célèbres (français ou non) afin de faire deviner aux élèves comment ils s'appellent. Cela les amusera et les aidera à acquérir des automatismes (Il / Elle s'appelle...).

## 2 Comment elle s'appelle ? Comment il s'appelle ?

Révision. - Vérification de ses connaissances. - Acquisition d'automatismes. - Appropriation de la langue. - Évaluation de l'expression orale. - Confiance en soi.

- Les élèves doivent faire appel à leur sens de l'observation et à leur mémoire afin de retrouver le nom des personnages qui correspondent aux dessins.
- Lorsqu'un(e) élève trouve la bonne réponse, il / elle lève le doigt pour répondre.

### SOLUTIONS

- 1 → Pauline  
2 → Fanny  
3 → Métallix  
4 → Mimi  
5 → Clément  
6 → Wouaf

U1

## Jeux - Révision

1 Écoute. Qui va en taxi ? en moto ? en voiture ?

A

B

C

2 Comment elle s'appelle ? Comment il s'appelle ?

10 dix



## CAHIER D'EXERCICES, p. 10

Exercices 1 à 3 : voir reproduction de la page avec les solutions (p. 210).  
Exercices de révision à faire en classe ou à la maison (salutations, demander et dire son prénom, écrire des chiffres).

Voir aussi les fiches  
d'évaluation de  
l'unité 1 (« Fiches  
pour la classe »)



## PAGES PORTFOLIO, Livre de l'élève, après l'unité 2

Auto-évaluation des connaissances acquises dans l'unité 1.