FRANSUZ TILI FANIDAN

METODIK QO‘LLANMA

Umumiy o‘rta ta’lim maktablarining
3-sinfi fransuz tili o‘qituvchilari uchun
metodik qo‘llanma
O‘zbekiston Respublikasi Xalq ta’limi vazirligi
nashrga tavsiya etgan

Yangi nashr

TOSHKENT – 2022

УЎК 811.133.1(072)
КВК 81.2Fr
U 36

Muallif
Elyor Ukkiyev

Taqrizchilar:
D.A.Kisilev – SamDChTI Fransuz tili va adabiyoti kafedrasi dotsenti, falsafa fanlari doktori.
D.A.Ataullaeva – SamDChTI Fransuz tili va adabiyoti kafedrasi katta o‘qituvchisi.
S.T.Qo‘chqorova – SamDChTI Fransuz tili va adabiyoti kafedrasi o‘qituvchisi.
Sh.Bafoyev – Toshkent shahri, Uchtepa tumani Xalq ta’limi vazirligi tasarrufidagi xorijiy tillarga ixtisoslashtirilgan davlat umumta’lim maktabi fransuz tili fani o‘qituvchisi.

Fransuz tili 3-sinf [Matn] metodik qo‘llanma: E. Ukkiyev – Toshkent: Respublika ta’lim markazi, 2022. – 160 b.

Respublika maqsadli kitob jamg‘armasi mablag‘lari hisobidan chop etildi.

Original maket va dizayn konsepsiyasi Respublika ta’lim markazi tomonidan ishlandi.

ISBN 978-9943-8070-0-6

© Respublika ta’lim markazi, 2022

www.idum.uz saytidan yuklab olindi

AVANT-PROPOS

SALUT 3 est une méthode qui est destinée aux élèves de première classe. La méthode comprend 9 unités.

Ce manuel développe une bonne communication chez les élèves et éventuellement deux compétences (compréhension orale et production orale).

Elle entraîne les enfants à la consolidation des acquis en proposant des activités ludiques où la langue française est mise en action.

Elle offre le guide pédagogique qui est bien pratique et très facile à utiliser. Il s'agit de l'utilisation du livre de l'élève avec une explication très détaillée de chaque leçon. On y trouve encore des activités ludiques et des jeux intéressants pour bien animer la classe.

Le manuel est accompagné par un cahier d'activités. Il favorise essentiellement la créativité, le raisonnement logique et la capacité d'observation chez les élèves. Il fournit toutes sortes d'activités et d'exercices que les élèves vont trouver très intéressants.

Cette méthode offre encore un support de multimédia en ligne. Il constitue un outil essentiel du manuel. Il introduit de différentes activités, en particulier des activités d'écoute et de compréhension. Il favorise beaucoup une bonne intonation chez les apprenants.

Et pour vous, chers enseignants, nous souhaitons que la méthode vous accompagne le plus agréablement et efficacement possible dans votre travail!

Bon courage!

www.idum.uz saytidan yuklab olindi

UNITÉ 1	
Communication	Parler des vêtements de ses amis, des fêtes, des fruits, des légumes et des animaux préférés Demander et dire des informations Saluer et prendre congé
Grammaire	*Qui est-ce ? C'est ...* Les mots interrogatifs : *Qui ?* *Que ? Quelle ? Quel ? Quels ?* *Où ? Qu'est-ce que*
Lexique	Les vêtements Les nombres de 0 à 30 Les couleurs Les fruits et les légumes Les aliments Les animaux Les mois de l'année Les fêtes
Phonétique	Alphabet français
Cultures	Je révise les fêtes
Discipline non linguistique	Mathématiques

Leçon 1. Salut les amis !

En préparation de cette séance, si possible, décorer la classe avec par exemple des affiches sur la France.

- Demander aux élèves de s'asseoir en cercle et leur dire bonjour. Si les élèves ne vous connaissent pas encore, dire comment vous vous appelez.
- Annoncer le début de la classe de français.
- Si l'effectif du groupe le permet, mettre les élèves debout, toujours en cercle. Prendre une balle, la montrer et la lancer à un(e) élève, après vous être présenté(e). Exemple : *"Bonjour, je m'appelle + prénom !"* L'élève qui a attrapé le ballon se présente à son tour : *"Bonjour, je m'appelle + prénom !"* Puis l'élève lance la balle à un(e) autre élève et ainsi de suite. Chaque élève qui a lancé la balle et qui a dit son prénom doit s'asseoir. Continuer le jeu jusqu'à ce que tous se soient présentés.

Techniques de la classe :

- Avant de réaliser l'activité, s'assurer de la compréhension par tous les élèves du déroulement de l'activité.
- Rappeler la différence d'emploi entre " *Bonjour !* " et " *Salut !* "

Activité 1.

Annoncer aux élèves qu'ils vont entendre l'enregistrement. Passer l'enregistrement une première fois. Demander les personnages dont ils ont entendu les noms. Leur faire écouter le document une deuxième fois. Puis les inviter à répondre aux questions. D'abord, convoquer au tableau les volontaires. Ensuite demander aux élèves de poser les questions à leurs partenaires. Continuer ainsi.

Transcription :

– Salut mes amis! C'est moi Kamol. Je suis content de vous rencontrer encore une fois!

– Salut! Je m'appelle Léa. Moi aussi, je suis contente.

– Salut! Ça va? C'est moi Théo. Je suis en troisième. C'est super!

– Salut! Je m'appelle Aziza. J'ai 9 ans. Et toi?

Les questions à poser d'après le dialogue :

– Comment t'appelles-tu?

– Comment ça va?

– Tu as quel âge?
– Tu es content(e) de rencontrer tes amis?

Activité 2.

L'activité est très riche en interactions et se fait en groupe. Expliquer aux élèves la consigne de l'activité qui dit suivant::

- Inviter un(e) volontaire à jouer le rôle et à tourner son dos au reste de la classe. Son but est de trouver les élèves par leurs voix qui vont prononcer le vocabulaire du jour, à savoir les mots comme *bonjour !, salut !, merci !, c'est moi, qui est-ce ?*

Par la suite, faire lire les mots qui sont dans deux colonnes désignés comme fixés avec des punaises. Ensuite, inviter deux élèves à venir au tableau et à jouer un dialogue en employant ces mots souvent utilisés pour saluer et se présenter :

Bonjour! Salut! Au revoir! - Comment ça va? - Ça va. - Très bien!	Bien! Pas mal... - Comment tu t'appelles? - Je m'appelle Léa. Et toi? - Qui est-ce? - C'est moi!

Activité 3.

Cette activité a une nature ludique et peut couvrir toute la classe. D'abord, expliquer aux élèves la consigne de l'activité. Ensuite procéder à la réalistaion. Cet exercice peut se faire en différentes manières, notamment donner un prénom à un premier élève, lui, qui doit dire un prénom. Il va falloir que le prénom qui l'a donné commence par la dernière lettre du prénom que le prof a dit. Continuer comme cela. Faire un tour a travers toute une classe. *Par exemple, Kamol – Lola – Azamat – Théo...*

Activité 4.

Pour cette activité, il est recommandé de préparer les cartes de différentes couleurs pour relancer les élèves dans la récapitulation et dans la mémorisation des couleurs. Mettre les cartes sur la table et inviter les élèves à regarder ces cartes et à dire laquelle ou lesquelles est/sont leurs couleurs préférées.

Afin d'aller un peu plus loin dans l'accomplissement de cet exercice, préparer au préalable des cartes toujours de différentes couleurs, mais avec une manoeuvre qui pourrait distraire les élèves. Celle-là est d'écrire avec une autre couleur sur une carte d'une couleur différente. En l'occurence, on peut écrire sur la carte verte avec bleu le mot bleu, le mot en rouge sur une carte jaune etc. Cela relève de la fantaisie de l'enseignant.

Activité 5.

L'activité en question a pour but de développer chez les élèves une capacité interdisciplinaire. Ça les renvoie aux classes précédantes où ils ont déjà maîtrisé compter en français. Avant tout, lire les chiffres de 1 à 30. Ensuite, inviter tous les élèves à compter en choeur.

- Faire le bilan de la séance dans la langue de la classe : *On a révisé le vocabulaire*

de la salutation, de la présentation et de prendre congé.

- Dire aux élèves de faire des exercices de la première leçon du cahier d'activités (p. 4. Salut les amis !) et mentionner que l'activité 2 du cahier d'activité se référe au texte donné dans la méthode.
- Avant de sortir de la classe, chaque élève choisit un mot révisé au cours de la leçon. Si une(e) élève dit le même mot que l'élève **juste** avant lui / elle, lui demander d'en choisir un autre.

Leçon 2. Tu portes quoi aujourd'hui ?

-
- Pour réactiver le lexique des vêtements vu dans *Salut 1* et *Salut 2,* demander aux élèves des vêtements qu'ils portent.
- Si nécessaires, montrer des illustrations des personnages du livre et demander de nommer leurs vêtements. (Lexique à réviser : *un pantalon, une chemise, une robe, une jupe, une blouse, un short, un tee-shirt, un chapeau, des bottes, des souliers.*)
- Trouver en amont de la leçon des photos de célébrités proches des centres d'intérêt des élèves. Afficher les photos et demander aux élèves de nommer les vêtements. Par exemple, un sportif / une sportive pour réviser le mot *short*, un(e) artiste pour réviser le mot *jupe, pantalon, chapeau*.
- Poser la question " Quelle est la date ?" et l'écrire au tableau.

- Annoncer aux élèves qu'ils vont commencer la leçon 4 et inviter un(e) élève à lire le titre de la leçon *Tu portes quoi aujourd'hui ?*

Activité 1.

L'activité doit se faire en deux phases. Expliquer la consigne de l'activité qui est de classer les vêtements donnés en fonction des trois situations différentes. Dans le premier temps, faire lire aux élèves les noms des vêtements. Ensuite, les inviter d'après les situations, à écrire dans leurs cahiers ceux qu'on porte lorsqu'on va *à l'école, au stade* et *à l'anniversaire*. Réaliser la correction en commun.

Activité 2.

Cette activité pousse les élèves à réfléchir et requiert de l'élève une réfléxion en terme de la classification des vêtements compte tenu de la saison où l'on porte. L'exercice peut-être oublié par les élèves. En partant de cet principe, expliquer aux élèves qu'ils doivent juger *vrai* ou *faux* les propos donnés. Accorder quelques minutes pour la réponse. Une fois tout le monde a fini l'exercice, faire une correction commune.

Corrigé :

1. **En hiver, je porte un manteau, des bottes. – Vrai.**
2. **En automne, il porte un short, un tee-shirt. – Faux.**
3. **En été, elle porte des bottes. – Faux.**
4. **Au printemps, mon ami porte une chemise. – Vrai.**

Activité 3.

Il est le temps de relaxer après deux activités intenses. Cette activité vise à améliorer l'articulation et la prononciation chez les jeunes apprenants par l'intermédiare des virelangues sur les vêtements. Fabirqué par l'auteur, le premier virelangue porte sur la calotte, coiffe tradtionnelle ouzbeke. Inviter les volontaires à participer au petit concours des virelangues. Attribuer la médaille d'or ou un titre à celui /celle qui a répété le plus et l'annoncer champion jusqu'au prochaine concours.

Les virelangues :

"Je porte une calotte, noire et blanche ma calotte".

"Mon chapeau est beau, comme un grand bateau".

Activité 4.

Cette activité doit se faire en autonomie. En s'appuyant sur les

connaissances acquis durant les deux années précedantes, les élèves doivent associer les mots étiquettes aux illustrations convenantes. Faire la correction collective.

Activité 5.

Terminer la séance avec une belle poésie s'intitulant " *Mon chapeau* ". D'abord, inviter un (e) volontaire à déclamer la chanson. Puis prendre le temps de traduire la poésie si besoin. Demander aux élèves d'apprendre la poésie par coeur à la masion et dire qu'ils vont la réciter pour la prochaine séance.

Quand je porte mon chapeau gris,
C'est pour aller sous la pluie.
Quand je porte mon chapeau vert,
C'est pour aller au concert.
Quand je porte mon chapeau bleu,
C'est que ça déjà mieux.
Quand je porte mon chapeau blanc,
C'est que je suis très content.

- Faire le bilan de la séance : *Qu'est-ce qu'on a appris aujourd'hui ? On a révisé les vêtements, les saisons de l'année et l'ocuppation préférée des enfants. On a lu un poésie bien rimée et très intéressante sur les vêtements. En même temps on a récapitulé les couleurs.*
- Dire aux élèves d'aller à la page 5 du cahier d'activités à la maison pour faire des exercices de consolidation sur le thème.

Leçon 3. Quelle fête est-ce ?

- Prendre un calendrier avec, si possible, 1 mois par page. Montrer un mois et dire : "C'est un mois." Répéter avec plusieurs mois de calendrier. Montrer un mois et demander : "Qu'est-ce que c'est ?" Réponse attendue : "C'est un mois".
- Montrer le mois courant et dire : "C'est le mois de + nom du mois".
- Demander aux élèves les fêtes qui se célébrent dans chaque mois et de classifier les mois sur la base de s'il existe une / des fêtes au cours du mois en question.

Activité 1.

Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Puis inviter les élèves à observer les mots qui manquent de syllabes ou de lettres. Leur dire de compléter ces mots dans le cahier. Faire une correction collective.

Réponses attendues :
un gâteau ; une bougie ; un chapeau ; un bonbon ; un cadeau, un ballon ; une fête ; l'anniversaire

Activité 2.

Mettre au tableau les cartes-images d'un côté et les mots étiquettes de l'autre. Faire lire la consigne et s'assurer de la bonne compréhension. Si le groupe n'arrive pas à comprendre la consigne, donner des explications qui consistent à faire comprendre que les élèves doivent trouver les énoncés en mots des cartes-images et forcément les associer. Cette activité est à faire en groupe. Faire des corrections en commun.

Activité 3.

Cette activité demande aux élèves de fouiller dans leur bagage lexical afin d'en dégager lers mois de l'année pour composer le nom complet des mois qui se sont dispersés d'une manière aléatoire. Mettre en commun toutes les réponses et faire la correction collective.

Activité 4.

L'activité peut se développer en plusieurs manières. La première, lire les propos aux élèves pour que ces derniers cochent vrai ou faux dans deux colonnes prévues de dessiner au préalable dans leurs cahier pour une correction commune à la fin de la leçon. L'autre c'est de rapprocher à l'activité un peu plus individuel et demander de faire l'activité en autonomie. Mettre toutes les hypothèses en commun et repérer les bonnes réponses.

- Faire le bilan de la séance.
- S'il reste du temps, demander à la classe de donner une dernière fois les 12 mois dans l'ordre.
- Féliciter les élèves pour la participation à la leçon.

Leçon 4. Chez nous on mange beaucoup de fruits

- Mettre les élèves en cercle. L'enseignant(e) participe et mène le jeu.
- Réviser les aliments à l'aide d'une balle. Lancer la balle à un(e) élève et dire le nom d'un aliment, par exemple " le chocolat ". L'élève qui reçoit la balle dit un autre aliment la lance à un(e) autre élève. Continuer jusqu'à ce qu'aucun élève ne puisse en donne un.

Activité 1.

Préparer au préalable les cartes-images des aliments illustrés et les mots étiquettes donnés à l'activité 1. Les accrocher au tableau : les images d'un côté et les mots de l'autre. Ensuite demander aux élèves d'observer tous ces outils en vue de les associer par la suite. Corriger collectivement l'épreuve.

Activité 2.

Tout comme l'activité précédante, celle-ci a pour objectif de réactiver le vocabulaire concernant les aliments. Cette fois-ci, inviter les élèves à recopier les phrases dans leurs cahiers en remplaçant les images par leurs énoncés en lettres. Prendre le temps en tenant compte de la nécessité de recopier les phrases. S'assurer que tous les élèves ont fini l'exercice et procéder à la correction. Demander aux élèves d'échanger de cahiers avec leurs voisin(e)s et se lancer à l'annonce de bonnes réponses.

Réponses attendues :

1. Bonjour! Je m'appelle Aziza. Je bois de l'**eau.**
2. Salut! Je m'appelle Léa. Et moi, je bois de **la limonade.**
3. Coucou! Moi, je m'appelle Théo. Je bois **du café.**
4. Bonjour! Et moi, je m'appelle Kamol. Je bois **du thé**.

Activité 3.

Cette activité devra être animée autour de 3 situations proposées. C'est-à-dire, laisser les élèves dans l'exercice de cette activité. Celle-ci représente les séquences importantes du quotidien des élèves en les poussant à faire des meilleurs choix et de prendre de bonnes décisions. Par ailleurs, l'activité relance une fois de plus le vocabulaire du thème des

aliments. Faire observer les images et procéder aussitôt à la demande des avis des élèves. Les écouter et faire des corrections collectives.

Réponses attendues :

Situation 1. Tu as mal à la gorge, tu bois ...?
Je bois du lait.

Situation 2. Tu as mal aux dents, tu bois ...?
Je bois du thé.

Situation 3. Pour être en bonne santé, tu bois ...?
Je bois de l'eau.

Activité 4.

Avant d'aborder l'activité, faire écouter l'enregistrement sonore. Ensuite faire observer les images et les noms des aliments. Passer une deuxième fois l'enregistrement. demander aux élèves d'écrire les réponses dans leurs cahiers d'après ce qu'ils viennent d'entendre. Faire une correction collective.

La transcription :

- **Bonjour, Kamol ! Qu'est-ce que tu achètes au supermarché ?**
- **Salut, Léa ! J'achète de la viande, du riz et de la carotte.**
- **Ah ! C'est pour préparer le palove ?**
- **Oui. Et tu viens pour acheter quoi, Léa ?**
- **Moi, j'achète de l'huile et du thé. Aziza est aussi avec moi. Elle achète de la farine, du sucre et du sel.**
- **Tiens. Regarde ! C'est Théo. Il y a de l'oignon, de la tomate et du concombre dans son panier.**
- **Au revoir, Léa !**
- **A bientôt, Kamol !**

Activité 5.

Faire lire la consigne et s'assurer qu'elle est comprise. Ensuite demander aux élèves de s'unir dans des groupes de 4 élèves et de se lancer à l'exercice de l'activité.

Réponses attendues :

la confiture - le jus - le chocolat - les bonbons
les croissants - le gâteau - la baguette - le poisson
l'oignon - la pomme - le melon - la fraise
le chou - la carotte - la tomate - le raisin

Leçon 5. Tous les animaux sont nos amis !

- Afin de réviser le vocabulaire des animaux, demander *"Quel animal vous préférez ?"*
- Pour plus introduire les élèves au sujet des animaux, demander aux élèves de citer les dessins animés où les personnages principaux sont des animaux.

Activité 1.

Faire observer les images et parcourir l'activité. Ensuite leur expliquer la consigne. Il est nécessaire que les élèves trouvent l'illustration de l'animal représenté en mot étiquette. Cette activité atteint l'objectif visé qui est de relancer la lexique des animaux au cas où elle se fait en autonomie. Donner quelques minutes pour que les élèves finssent le travail. Au bout de quelques minutes s'assurer que tout le monde a fait tous les quatres exercices. Mettre toutes les réponses en commun en vue de passer à la correction collective.

Activité 2.

L'activité requiert une implication active de la part de l'enseignant(e). Pour faire l'activité, rappeler aux élèves ce qui est l'animal domestique et sauvage. Par la suite, poser cette question devant tous les élèves: " *Quel animal sauvage et domestique tu aimes et tu n'aimes pas ?* " Faire attention si l'élève regroupe correctement les animaux en domestique ou en sauvage.

Activité 3.

Mettre au tableau les cartes-images préparées au préalable des animaux cités dans l'activité. Ensuite dessiner deux colonnes. Les dénommer "*La ferme* " et "*Le zoo* ". Passer à la partie pratique de l'activité. A tour de rôle, inviter les volontaires au tableau et leur dire d'accrocher par une carte-image dans chacun des colonnes. Même si une des cartes est installée dans une mauvaise colonne, ne pas demander à l'élève de corriger sa faute. Une fois l'activité est finie, faire des corrections en commun.

Les réponses attendues :

La ferme	Le zoo
une vache, une chèvre, un cheval, un âne, un mouton, un coq, une poule	un lion, une girafe, un zèbre, un singe, un tigre, un crocodile, un éléphant

Activité 4.

Demander l'attention des élèves et leur faire écouter l'enregistrement sonore. Puis faire lire la consigne ainsi que les propos. Passer l'enregistrement avec des pauses. Demander aux élèves de dire l'animal. Faire repasser l'audio pour corriger.

La transcription et réponses attendues :

1. Il mange la souris et boit du lait. **C'est le chat.**
2. Il habite dans la savane. Il est très fort. Il est le roi des animaux. **C'est le lion.**
3. Elle ne marche pas vite. Elle est petite. **C'est la tortue.**
4. Il court vite. Il est grand et fort comme le lion. **C'est le tigre.**
5. Elle est un animal domestique. Elle nous donne du lait. **C'est la vache.**
6. Il habite à la ferme. Il crie "cocorico!" **C'est le coq.**
7. Il est malin. Il vit dans les arbres. **C'est le singe.**

Activité 5.

Faire lire la conigne et s'assurer si elle est bien comprise. Veiller à ce que tous les élèves travaillent en autonomie. Procéder à une correction collective en demandant à des élèves volontaires de dire quel animal mange quoi.

Réponses attendues :

une vache, une chèvre, un âne mange **de l'herbe;**
un lion, un crocodile, un tigre mangent **de la viande**;
une tortue, un lapin mangent **du chou** et **de la carotte;**
un coq, une poule mangent **le ver;**
un singe mange **de la banane.**

Activité 6.

Faire lire la consigne. Féliciter l'élève qui fait l'exercice en premier.

- Faire le bilan de la séance.
- Dire au revoir aux élèves.

UNITÉ 2	
Communication	Parler de sa famille Demander et donner des caractéristiques physiques Dire la nationalité Décrire les personnes
Grammaire	*Être + nationalité* *Être + adjectif* *Habiter avec ...* *Adjectifs possessifs avoir de ...*
Lexique	La famille Les caractéristiques physiques Les nombres de 30 à 49 Les nationalités
Phonétique	Prononcer les sons nasaux
Cultures	Je découvre les nationalités
Discipline non linguistique	Sciences naturelles

Leçon 1. Combien êtes-vous dans la famille?

- Ecrire au tableau les prénoms suivants en les disposant comme dans l'image : *Charlotte, André, Marcel, Danielle, Léa, Adèle, Nicolas.* Faire rappeler qui c'est, en pointant les prénoms et en posant les questions suivantes : pour Léa " *Est-ce que c'est la fille de Charlotte ?* ", pour André : " *Est-ce que c'est le père de Danielle ?* ", pour Marcel " *Est-ce que c'est le grand-père de Nicolas ?* "

Activité 1.

Faire observer l'image de la famille de Léa. Faire lire la consigne qui dit de remplacer les points par les mots dans l'encadrement d'en bas. Ensuite, inviter les élèves à compléter les phrases. Cette activité est à faire en autonomie. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

C'est André, **le grand-père** de Léa. Il a **60 ans .**
C'est Charlotte, **la grand-mère** de Léa. Elle a **55 ans**.
C'est Danielle, **la mère** de Léa. Elle est **belge**.
C'est Marcel, **le père** de Léa. Il est **fort** .
C'est Adèle, **la soeur** de Léa.
C'est Nicolas, **le frère** de Léa.

Je retiens !

L'activité 1 contient des adjectifs de nationalité. En saisissant l'opportunité, aborder brièvement le thème des nationalités. Pour dire la nationalité de quelqu'un il faut employer le verbe *être*, plus précisement le conjuguer en troisième personne au présent de l'indicatif.

Par exemple, **Il est belge. Elle est belge. Il est français. Elle est française.**

Activité 2.

Cette activité renvoie les élèves aux illustrations de la famille de l'activité 1. Avant de faire les questions à choix multiples, faire observer une fois de plus l'image en question. Ensuite les inviter à ouvrir leurs cahiers et d'y écrire leurs réponses. Inviter les élèves qui ont fini en premier et dont l'activité a été corrigé à circuler dans la classe pour aider leurs camarades. À ce niveau, on peut donner plus d'autonomie aux

élèves en leur proposant dès que possible d'avoir un rôle de tuteur avec les camarades qui en ont besoin.

Réponses attendues :

– Comment s'appelle le grand-père de Léa ?

André

– Quel âge a la grand-mère de Léa ?

55 ans

– La mère de Léa est …

belge

– Son père est …

français

Activité 3.

L'activité 3 a pour but de faire reproduire à l'oral tout ce que les élèves ont appris jusqu'alors. Inviter les volontaires au tableau et leur poser cette question très simple : **- Combien êtes-vous dans famille ?** Il est recommandé de donner une réponse au titre exemplaire comme ceci : **- Nous sommes cinq : …**

Activité 4.

Faire lire la consigne et s'assurer à sa bonne compréhension. Mentionner qu'il faut barrer le mot qui varie des autres par son genre. Mettre les réponses en commun.

Réponses attendues :

le frère - **la mère** - le père - le grand-père

la soeur - la mère - la grand-mère - **le père**

- Faire le bilan de la leçon.
- Dire au revoir aux élèves.

Leçon 2. Avec qui habites-tu ?

Activité 1.

Demander à un(e) élève volontaire de lire la consigne de l'activité et s'assurer de sa bonne compréhension. Passer le tour de lire à un(e) autre élève pour chaque épisode. Au niveau du grammaire former une imagination chez les élèves de ceux qui sont les adjectifs possessifs : *mon / ma / mes, ton / ta / tes, son / sa / ses*. Il est souhaitable de faire des parallèles avec la langue maternelle des élèves.

Activité 2.

Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Laisser les élèves réaliser l'activité. Faire une correction collective en faisant lire les phrases.

Réponses attendues :

1. J'ai un frère. C'est **mon** frère.
2. Tu as une soeur. C'est **ma** soeur.
3. Aziza a une tante. C'est **ma** tante.
4. Elle a un oncle. C'est **mon** oncle.
5. Théo a deux amis. Ce sont **mes** amis.

Activité 3.

Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Faire observer les images et demander aux élèves leurs hypothèses à propos de la définition des mots qui légendent les deux images de l'activité. Mettre toutes les hypothèses en commun et en partant des propos véridiques poser la question suivante aux volontaires : *" Avec qui habites-tu ? "* Demander aux élèves d'ouvrir leurs cahiers et de recopier les mots nouveaux.

Activité 4.

Faire lire la consigne et s'assurer qu'elle est perçue correctement. Puis laisser les élèves réaliser l'exercice. Circuler dans la classe pour corriger / valider / aider. Enfin, organiser la correction d'une manière collective en écrivant tous les mots cachés. Demander aux élèves d'échanger de cahiers avec leurs partenaires pour que ces derniers valident les réponses.

Réponses attendues :

mon frère, ton père, mon oncle, ma mère, ta soeur, sa tante, mes parents

Activité 5.

Terminer la leçon avec un exercice interactif. Inviter les volontaires au tableau pour les lancer dans le concours de virelangues. Le virelangue du jour est celui-ci : **Mon papi a une barbe, comme un arbre.**

Déterminer le vainqueur et le désigner champion jusqu'aux prochaines compétitions.

- Faire le bilan de la séance.
- Dire au revoir aux élèves.

Leçon 3. J'ai deux frères

- Saluer les enfants. Les placer si possible en cercle.
- Réviser les nombres de 0 à 30 en lançant la balle à un(e) élève. L'élève qui reçoit la balle doit dire le chiffre suivant et la lancer à un(e) camarade. Si les élèves ont des difficultés à trouver le nombre qui suit celui qui vient d'être dit, modifier les règles du jeu: leur permettre de recommencer à compter à partir de zéro.

Activité 1.

Faire observer les images. Expliquer " *j'ai* " dans toutes les phrases. Ensuite, demander aux élèves de répondre à la question à la fin de l'activité.

Activité 2.

Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Mettre au tableau les mots étiquettes comme s'ils s'installent dans le livre. Ensuite inviter les volontaires à tour de rôle au tableau pour les associer.

Réponses attendues :

Les parents – les enfants
Le grand-père – la grand-mère
La mère – le père
L'oncle – la tante
Le frère – la soeur

Activité 3.

Faire lire la consigne et s'assurer qu'elle est bien comprise. Demander aux élèves d'ouvrir leurs cahiers et d'écrire la phrase en remettant les mots en ordre.

Corrigé :

1. **– Oui, j'ai un frère.**
2. **– Non, je n'ai pas de frères.**

Activité 4.

Écrire sur 3 post-it les dizaines :10, 20 et 30 et les nommer au fur et à mesure de leur affichage au tableau. Ensuite, faire de même avec les unités. Écrire sur 9 post-it les chiffres de 1 à 9 et les afficher au tableau.

Proposer à un(e) élève de les lire. Associer aléatoirement une unité à une dizaine. Exemple :placer le post-it 2 à droite de post-it 20 avec un " + " entre les deux. Demander aux élèves de dire le résultat obtenu (22). Continuer l'exercice jusqu'à ce que les élèves mémorisent les nombres.

Activité 5.

Demander aux élèves de lire la devinette. Laisser réaliser l'activité. Ensuite, inviter un(e) élève à venir au tableau, répondre et à justifier sa réponse. Une fois l'activité est finie, mettre la réponse en commun et faire la correction collective.

Leçon 4. La tante de Théo est blonde

- Inviter les élèves à se mettre en cercle et à nommer les parties de leur visage. Poser des questions en montrant chaque partie de votre visage : " *Qu'est-ce que c'est ?* (en montrant vos cheveux) " Réponse attendue " *les cheveux* ". S'ils ne s'en souviennent pas, donner le mot et le faire répéter.
- Annoncer aux élèves qu'ils vont commencer la leçon et faire lire le titre.

Activité 1.

Attirer l'attention des élèves sur la carte et le drapeau. Leur demander si quelqu'un peut savoir le pays d'après ces indices. Ensuite, faire lire le texte et travailler sur les nouveaux mots. Demander aux élèves d'ouvrir le cahier et recopier les mots qu'ils ne connaissent pas. Étant donné que le texte se compose des mots inconnus , mettre les élèves en binôme et leur proposer de faire la deuxième partie de l'activité qui est d'évaluer la véracité ou la fausse des propos.

Réponses attendues :

– La tante de Théo s'appelle Claudie. **C'est faux. Elle s'appelle Élodie.**

– Elle est suisse. **C'est vrai.**

– Elle fait de la gymnastique. **C'est faux. Elle fait de la natation.**

Activité 2.

Avant d'attaquer l'activité, définir bien qui est une tante.

Coller au tableau les cartes-images. Écrire sous chaque carte l'adjectif qui désigne le mieux les personnages. Veiller strictement à ne pas se moquer de quelconque apparence et à l'inculquer tout au long de la classe. Ensuite, proposer aux élèves de décrire leur tante à partir des caractéristiques appris.

Activité 3.

Afficher les cartes-images préparées au préalable. Puis associer les images avec les mots étiquettes représantant les adjectifs de l'activité : **Les cheveux : courts - longs - blonds - noirs – bouclés.** Demander aux élèves d'ouvrir leurs cahiers et recopier les adjectifs.

Activité 4.

Laisser le temps d'observation. Puis , inviter un(e) volontaire à lire l'exemple donné. Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Composer des groupes de 4 élèves et leur demander décrire les autres membres de la famille illustrés. Au bout de l'activité chaque groupe va décider qui va sortir présenter les physiques des personnages de l'exercice.

Exemple : 1. C'est le père. Il est maigre. Ses cheveux sont noirs.

- Faire le bilan de la leçon.
- Mettre les cartes-images des cheveux retournées, en pile. Les faire tirer par les élèves et les leur faire nommer.
- Dire au revoir les élèves.
-

Leçon 5. L'oncle d'Aziza est étudiant

- Saluer les enfants. Les placer si possible en cercle.
- Réviser les nombres de 40 à 49 en lançant la balle à un(e) élève. L'élève qui reçoit la balle doit dire le chiffre suivant et la lancer à un(e) camarade. Si les élèves ont des difficultés à trouver le nombre qui suit celui qui vient d'être dit, modifier les règles du jeu: leur permettre de recommencer à compter à partir de zéro.

Activité 1.

Avant d'attaquer l'activité, définir bien qui est un oncle. Dire leur qu'un oncle et le frère de la mère ou du père.

Attirer l'attention des élèves sur la carte et le drapeau. Leur demander si quelqu'un peut savoir le pays d'après ces indices. Ensuite, faire lire le texte et travailler sur les nouveaux mots. Demander aux élèves d'ouvrir le cahier et recopier les mots qu'ils ne connaissent pas. Etant donné que le texte se compose des mots inconnus , mettre les élèves en binôme et de leur proposer de faire la deuxième partie de l'activité qui est de répondre aux questions.

Réponses attendues :

– Comment s'appelle l'oncle d'Aziza ?

Bekzod

– Où habite-t-il?

Kazakhstan

– Comment est-il?

Il est jeune et sportif.

– Quel sport aime-t-il?

Il aime le foot.

Activité 2.

L'activité vise à enseigner aux élèves les caractéristiques physiques en personne de l'onlce. On peut afficher les cartes-images et les qualifier à l'aide des adjectifs porposés : *fort, faible, vieux, jeune, sage*.

Activité 3.

Faire écouter l'enregistrement sonore. Ensuite, faire lire la poésie. Passer une deuxième fois l'enregistrement et demander aux élèves de chanter ensemble.

Les paroles :

J'aime maman,
J'aime papa,
J'aime ma soeur et mon frère,
J'aime mon grand-père
Et ma grand-mère
J'aime ma famille, elle m'est chère.

Activité 4.

Faire lire la consigne et s'assurer qu'elle est bien comprise. L'activité relance, de soi, le thème des articles. Demander à des élèves à faire attention au genre des mots puisque cela peut déterminer si la phrase soit vrai ou fausse. Laisser le temps à la réalisation de l'activité. Mettre en commun la correction.

Réponses attendues :

1. Kamol a un soeur. **C'est faux. Kamol a une soeur.**
2. Aziza a deux frères. **C'est vrai.**
3. Théo a une grande frère. **C'est faux. Théo a un grand frère.**
4. La tante de Léa est française. **C'est faux. Elle est suisse.**

Activité 4.

Écrire sur 4 post-it les dizaines :10, 20, 30 et 40 et les nommer au fur et à mesure de leur affichage au tableau. Ensuite, faire de même avec les unités. Écrire sur 9 post-it les chiffres de 1 à 9 et les afficher au tableau. Proposer à un(e) élève de les lire. Associer aléatoirement une unité à une dizaine. Exemple :placer le post-it 2 à droite de post-it 30 avec un " + " entre les deux. Demander aux élèves de dire le résultat obtenu (32). Continuer l'exercice jusqu'à ce que les élèves mémorisent les nombres.

Activité 5.

Terminer la leçon avec un exercice interactif. Inviter les volontaires au tableau pour les lancer dans le concours de virelangues. Le virelangue du jour est celui-ci :

Tom téléphone à ton Tonton.

Déterminer le vainqueur et l'annoncer comme le champion jusqu'aux prochaines compétitions.

- Faire le bilan.
- Avant de sortir de classe, demander à chaque élève de dire à son / sa voisin(e) un mot qu'il / elle a retenu en le chuchotant à l'oreille.
- Puis, mettre en commun et demander aux élèves de dire à voix haute les nouveaux mots appris et les écrire au tableau au fur et à mesure.
- Ranger le matériel et dire au revoir aux élèves.

UNITÉ 3	
Communication	Parler de son école Parler de son matériel scolaire Identifier quelqu'un ou quelque chose
Grammaire	Emploi du verbe *avoir* Les prépositions : *avant, après*
Lexique	Les signes mathématiques Les nombres de 50 à 59 Les matières scolaires Les objets de l'école
Phonétique	Prononcer les sons nasaux
Cultures	Je découvre l'atelier de l'école
Discipline non linguistique	Mathématiques

Leçon 1. J'aime mon école

- Jouer au jeu " Mon petit œil voit " (afin de rebrasser le matériel scolaire appris aux niveaux précédants (la gomme, le cahier, le stylo, le crayon, la trousse).
- Dire : " Mont petit oeil voit (+ description d'un objet de la classe). " et proposer à un(e) élève volontaire de se lever, de désigner l'objet puis de le nommer. Exemple : " Mon petit oeil voit un objet carré avec 4 jambes" Réponse attendue : *la table*.
- Si l'élève se rapproche de l'objet que vous décriver, dire : " Chaud!". S'il / elle s'éloigne de l'objet, dire : " Froid ! " Aider l'élève en regardant avec insistance l'objet en question.

Activité 1.

Faire écouter l'enregistrement et faire des pauses entre chaque item. Faire pointer du doigt les photos du mobilier de la classe au fur et à mesure de l'écoute. À la fin de l'activité, nommer et faire répéter le mobilier de la classe.

Faire deux groupes. Nommer un objet ou un meuble de la classe. Un(e) élève de chaque groupe doit toucher l'objet ou le meuble. Celui / Celle qui le touche en premier rapporte 1 point à son équipe. Exemple : Dire : " *une chaise* ". Les élèves doivent alors toucher le plus rapidement possible une chaise dans la classe.

Continuer l'activité jusqu'à ce que tous les meubles / les objets aient nommés.

Activité 2.

Demander à un(e) élève volontaire de lire la consigne. Faire observer l'image de l'école. Ensuite, faire lire le texte et inviter les volontaires à parler du texte et les inciter à décrire leur école. Demander aux élèves d'ouvrir les cahiers et de recopier les noms du mobilier de la classe.

Le texte sur l'école :

C'est mon école. Elle est grande et belle. Elle a deux étages. Il y a beaucoup de salles de classe. Dans chaque classe, il y a des cartes, une armoire, un tableau blanc, un projecteur, des marqueurs et des tables. J'aime mon école!

Activité 3.

Cette activité aide à vérifier à quel point les élèves ont compris le texte de l'activité précédante. Faire lire la consigne et de s'assurer de sa bonne compréhension. Puis, accorder quelques minutes pour que les élèves fassent l'activité individuellement en qualifiant les propos par *vrai* ou *faux*. Mettre en commun et faire lire les réponses.

Réponses attendues :

- Mon école est petite.
- **C'est faux. Elle est grande.**
- Elle a deux étages.
- **Oui, c'est vrai.**
- Il y a des livres.
- **Non, c'est faux.**
- J'aime mon école.
- **C'est vrai.**
- Dans chaque classe, il y a des cartes.
- **C'est vrai.**

Activité 4.

Écrire sur 5 post-it les dizaines :10, 20, 30, 40 et 50 et les nommer au fur et à mesure de leur affichage au tableau. Ensuite, faire de même avec les unités. Écrire sur 9 post-it les chiffres de 1 à 9 et les afficher au tableau. Proposer à un(e) élève de les lire. Associer aléatoirement une unité à une dizaine. Exemple :placer le post-it 2 à droite de post-it 40 avec un " + " entre les deux. Demander aux élèves de dire le résultat obtenu (42). Continuer l'exercice jusqu'à ce que les élèves mémorisent les nombres.

Activité 5.

Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Faire des groupes de 4 élèves et leur demander de composer des phrases en remettant tous les mots en ordre pour formuler un texte à la fin. Ensuite, les élèves choisissent un(e) élève pour lire le texte. Désigner le groupe vainqueur et les féliciter.

Corrigé :

Mon école est grande. J'aime mon école. Elle a trois étages. Elle a beaucoup de classes.

Activité 6.

Distribuer les cartes-images contenant les chiffres de 30 à 59. Garder en une pour vous-même afin de vous lancer dans le jeu. Dire : *" J'ai 30, qui a 52 ? "* L'élève qui a cette carte doit dire : *" J'ai 52, qui a ... ? "* Continuer jusqu'à ce que tous les élèves prennent part au jeu. Si le nombre des élèves sont plus que 30, préparer au préalable les cartes de 20 à 29.

- Faire le bilan de la séance.
- Ranger le matériel et dire au revoir aux élèves.

Leçon 2 Que fais-tu à l'école ?

- Demander aux élèves de mimer et de nommer une activité de la classe passée dans *Salut 1* et *Salut 2*. Afficher les cartes-images au tableau au fur et à mesure des mimes.

Activité 1.

Faire écouter une première fois l'enregistrement. Puis, faire lire les propos des personnages. Passer une deuxième fois l'enregistrement, mais avec des pauses cette fois-ci. À la fin de l'activité, demander aux élèves ce qu'ils font à l'école.

Transcription :

Théo : À l'école, je lis, j'écris, je compte.
C'est intéressant.
Léa : À la récré, je joue avec mes amis.
C'est amusant.
Et toi ? Qu'est – ce que tu fais à l'école ?

Activité 2.

Attirer l'attention des enfants sur l'illustration de cette activité. Ils peuvent voir les dessins qui représentent les gestes didactiques des consignes de classe. Faire observer les élèves attentivement chaque image. Puis, les inviter à écouter et à répéter l'enregistrement (consignes de classe).

Activité 3.

Mettre au tableau les cartes-images d'un côté et les mots étiquettes de l'autre. Faire lire la consigne et s'assurer de la bonne compréhension. Si le groupe n'arrive pas à comprendre la consigne, donner des explications qui consistent à faire comprendre que les élèves doivent trouver les énoncés en mots des cartes-images et forcément les associer. Cette activité est à faire en groupe. Faire des corrections en commun.

Activité 4.

Cette activité est à faire en autonomie car elle relance les élèves au vocabulaire prévu d'être maîtrisé dans la leçon précédante. Faire lire la consgine et s'assurer de sa bonne compréhension. Devant chaque matériel de classe, les élèves ont de longs mots dans lesquels, le nom du meuble s'est caché. Mettre les réponses en commun.

Corrigé :

1. J D B V O S **P R O J E C T E U R** L A M S I U
2. S J H I **M A R Q U E U R S** D A L O M A T U N
3. F A R M A N D A V I M U L I V U **C A R T E** N

Activité 5.

Faire lire la consigne et l'exemple donné. S'assurer de sa bonne compréhension. L'objectif c'est d'écrire les énoncés en lettres des nombres et les résultats des opérations de calcul. Laisser le temps de la réalisation. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

a) 20 + 30 = 50 – Vingt plus trente égale cinquante
b) 26 + 32 = 58 – Vingt-six plus trente-deux égal cinquante-huit
c) 50 - 17 = … - …
d) 45 - 23 = … - …
e) 35 + 14 = … - ….

Activité 6.

Faire lire la consigen et s'assurer de sa bonne compréhension. Pour faciliter la tâche des élèves, trois options sont proposées.

Réponses attendues :

1. Le cahier

2. La gomme

Leçon 4 Demain, Aziza a quatre cours

- Afficher les cartes-images des matières scolaires en les faisant énoncer une à une.
- Montrer les cartes-images et demander à un(e) élève : " *Qu'est-ce que tu aimes ? Dis-moi une matière. Qu'est-ce que tu n'aimes pas ? Dis-moi une matière.* "
- Grâce aux réponses de l'élève, reformuler en utilisant le verbe *préférer*. Exemple : " *Aziza n'aime pas les mathématiques, elle préfére la musique.* "
- Faire le même type de production avec un(e) autre élève.

Activité 1.

Faire lire le texte. Ensuite, demander aux élèves d'ouvrir leurs cahiers et d'écrire les mots nouveaux.

Dimanche. Demain j'ai quatre cours: la lecture, le français, les maths et le sport. J'aime beaucoup les maths comme mon père. À la leçon des maths on fait des problèmes, on calcule et on compte. Après les maths, on joue à la balle.

C'est agréable !

Activité 2.

Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Si besoin expliquer que l'activité requiert de remplacer les illustrations par leurs énoncés en lettres. Faire l'activité en classe.

Réponses attendues :

- Je compte jusqu'à cinquante.
- Je lis le livre.
- Je joue à la balle.
- À la leçon des maths, on fait des calculs.
- Pendant la recré, mon amie saute à la corde.

Activité 3.

La section de grammaire porte sur la conjugaison du verbe *avoir*. Expliquer aux élèves que c'est l'un des verbes le plus important du

français. Ensuite, les inviter à observer l'illustration du papillon dans les ailes duquel se trouve le verbe *avoir*, conjugué au présent de l'indicatif. Écrire toutes les formes au tableau et les lire à voix haute et demander aux élèves de répéter. Lire la deuxième fois. Puis, inviter les volontaires un(e) par un(e) à conjuguer les verbe.

Activité 4.

Cette activité peut se faire en autonomie. Faire lire la consigne. Accorder aux élèves dix minutes pour faire l'exercice. Réaliser une correction collective.

Corrigé :

1. **J'ai un chat.**
2. **Aziza a 4 crayons.**
3. **Tu as une gomme.**
4. **Vous avez deux livres.**
5. **Il a une pomme.**

Activité 5.

Expliquer la consigne de l'activité qui est de compléter les lettres manquantes des mots illustrés sur les cartes-images. Coller au tableau ces cartes-images avec au-dessous les mots étiquettes manquant des lettres tout comme dans l'exercice. Ensuite inviter un(e) élève de venir exercer l'activité. Mettre en commun les réponses. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

cartable, gomme, tableau, livre, stylo

Activité 6.

Terminer la séance avec une belle poésie s'intitulant " *La semaine des couleurs* ". D'abord, inviter un(e) volontaire à déclamer la chanson. Puis, prendre le temps de traduire la poésie si besoin. Demander aux élèves d'apprendre la poésie par coeur à la masion et dire qu'ils vont la réciter pour la prochaine séance.

Lundi gris c'est reparti,
Mardi bleu ouvre les yeux,
Mercredi rose on se repose,
Jeudi jaune tout ronronne

Vendredi vert saute à l'envers,
Samedi rouge rien ne bouge,
Dimanche violet
fait ce qu'il te plait!

- Faire le bilan de la séance.

Leçon 4 À l'atelier de musique

- Mettre les élèves en cercle.
- Dire le nom d'un matière apprise lors de 1ère et 2ème années. Lancer la balle à un(e) élève. Celui / celle qui reçoit la balle doit dire une matière et lancer la balle à un(e) autre élève. Continuer jusqu'à ce que toutes les matières soient dites.

Activité 1.

Faire lire le texte aux élèves. Ensuite, demander aux élèves d'ouvrir leurs cahiers et écrire les mots nouveaux.

On sonne. Les élèves sont en classe. La leçon des arts plastiques commence.

Kamol aime cette leçon. Il dessine bien. Son professeur dit "Kamol, tu es bon élève !" Après les cours, Kamol va à l'atelier de musique. Il joue du roubab.

Activité 2.

Cette activité aide à vérifier à quel point les élèves ont compris le texte de l'activité précédante. Faire lire la consigne et de s'assurer de sa bonne compréhension. Puis, accorder quelques minutes pour que les élèves fassent l'activité individuellement en qualifiant les propos par *vrai* ou *faux*. Mettre en commun et faire lire les réponses.

Réponses attendues :

– C'est la leçon de français ?
– **C'est faux. C'est la leçon des arts plastiques.**
– Qui dessine bien ?
– **Kamol dessine bien.**
– Où va Kamol après les cours ?
– **A l'atelier de la musique**
– Kamol joue de la guitare ?
– **C'est faux. Il joue du roubab.**
– Et toi ? Qu'est-ce que tu aimes ?

Activité 3.

Mettre sur la table trois sacs / boîtes et mettre dedans les mots étiquettes donnés à l'activité 3. Ensuite, inviter un(e) élève volontaire à choisir l'un des sacs et d'en prendre tous les mots étiquettes et de faire la phrase à l'aide de ces mots. Continuer ainsi.

Réponses attendues :

1. Je vais à l'école.
2. J'aime les maths.
3. J'apprends le français.

Activité 4.

Faire des groupes et laisser lire les devinettes.

1. C'est un instrument de musique.
C'est un instrument à corde
On y joue avec deux mains
La première lettre est le **G.**
Réponse : la guitare

2. C'est un instrument très grand.
Il est noir et blanc
On y joue avec deux mains
La dernière lettre est le **o.**
Réponse : le piano

Activité 5.

Dans la section de grammaire les élèves vont apprendre les prépositions de temps *avant* et *après*. Donner des exemples.

Après les cours, Kamol va à la cantine.
Avant mardi c'est lundi.
Après les classes, je rentre chez moi.
Avant le déjeuner, je me lave les mains.

Activité 6.

Expliquer bien la consigne aux élèves et procéder à l'exercice de l'activité. Afficher les cartes-images préparées au préalable. D'abord, laisser le temps d'observation pour que les élèves prennent connaissance des images sur la base desquelles ils auront répondre aux questions un peu plus tard. Commencer à lire les phrases avec des pauses entre elles.

Ensuite leur proposer de lever la main droite si c'est vrai, la main gauche si c'est faux. Continuer ainsi.

Réponses attendues :

1. Il y a neuf enfants. **C'est faux.**
2. Ils font du sport. **C'est vrai.**
3. Il y a une fille qui joue au ballon. **C'est faux.**
4. Il y a un garçon qui fait du vélo. **C'est faux.**
5. Il n'y a pas de gomme rouge. **C'est vrai.**
6. Les marqueurs sont bleus, verts, noirs. **C'est faux.**
7. Le tableau est vert. **C'est vrai.**
8. Le projecteur est sur la table. **Cest faux.**

- Faire le bilan de la séance
- S'il reste du temps, demander à la classe de donner une dernière fois les instruments de musique.

Leçon 5 Tu as le français aujourd'hui ?

- Demander aux enfants en quel cours ils sont. Ensuite dire : *" Présentez votre emploi du temps ".*

Activité 1.

Expliquer la consigne. Puis faire lire le dialogue et travailler sur les mots nouveaux. Ensuite, inviter un garçon et une fille à jouer le dialogue.

Kamol : Salut Aziza ! Ça va ?

Aziza : Salut Kamol. Merci, je vais bien. Où vas-tu ?

Kamol : À l'atelier de musique. Aujourd'hui, nous avons un concert. Et toi ?

Aziza : Je vais à l'école. On a le cours de français à la première heure. Je me dépêche.

Kamol : Alors, bonne chance à toi! A bientôt !

Aziza : Merci, à toi aussi. À très bientôt!

Activité 2.

Les élèves doivent faire cet exercice en autonomie. D'abord, leur expliquer la consigne. Puis faire observer l'image et inviter les élèves à faire des tests d'après les images. À la fin de l'activité mettre les réponses en commun.

Corrigé :

1. C'est la leçon de français.
2. Qu'est-ce que la professeure montre ?
La prof montre le drapeau.
3. Combien de groupes vois-tu ?
deux groupes
4. Le premier groupe ... le drapeau.
colle
5. Le deuxième groupe ... le drapeau.
Colorie

Activité 3.

La discipline abordée dans l'unité 3 est les mathématiques. L'activté vise à faire manipuler les nombres, les multipliactions , les divisions et les additions. D'abord faire dire les nombres de 0 à 59 : chaque élève dit un nombre, son / sa voisin(e) dit le nombre qui suit. Demander les dizaines qu'ils connaissent en français :10, 20, 30, 40, 50, 60. Annoncer : *" Miantenant, on fait des mathématiques. "*

Expliquer comment l'on dit et l'on écrit ces opération mathématiques : **Cinq fois deux égale dix. Huit divisé par quatre égale deux.**

Activité 4.

Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Demander aux élèves de faire les mots-croisés en s'appuyant sur les images de l'activité.

Les réponses attandues :
1. Un cartable
2. Un stylo
3. Une trousse
4. Une colle
5. Une règle
6. Des ciseaux
7. Une gomme
8. Un crayon

Activité 5.

Terminer la leçon avec un exercice interactif. Inviter les volontaires au tableau pour les lancer dans le concours de virelangues. Le virelangue du jour est celui-ci : **Nicole colle son collier à son col.**

“ JEU DE L’OIE ” NUMÉRO 1

- Distribuer les pions et expliquer la règle du jeu avec l’aide d’un(e) élève.

Nombre de joueurs : 4

Le but du jeu : Arriver le premier sur la case “ Arrivée ” !

La case spéciale : La case “ Bravo !” : si l’élève tombe sur cette case, il / elle peut relancer le dé immédiatement.

Déroulement du jeu :

- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la voiture (case “ Départ ”).
- Choisir celui / celle qui commence.
- Le premier joueur lance le dé et avance son pion d’autant de cases que le chiffre obtenu.
- Il / Elle doit alors lire et répondre à la question ou compléter la phrase de la case sur laquelle est son pion. Si sa réponse est juste, il / elle peut relancer le dépour jouer encore une fois.
- Si elle n’est pas juste, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d’une montre) lance le dé. Et ainsi de suite.
- La réponse doit être validée par les autres joueurs. En cas de désaccord, ils interrogent l’enseignant(e). L’enseignant(e) peut également vérifier les réponsesen circulant dans la classe.
- Le premier élève qui arrive sur la case **“ Arrivée ”** a gagné.
- Bravo Vous êtes champions!

UNITÉ 4	
Communication	Parler de sa journée et de ses activités quotidiennes Parler de la routine de la journée Décrire sa journée, son week-end
Grammaire	*Les verbes pronominaux* *Le verbe mettre* *Emploi de en* *Le verbe devoir* *Le verbe jouer*
Lexique	Les activités quotidiennes Indiquer l'heure Les nombres de 60 à 69
Phonétique	Prononcer les sons -ou, -oi
Cultures	Je découvre les journées et le weekend
Discipline non linguistique	Sciences sociales

Leçon 1 Je me lève de bonne heure

- Afficher les 2 cartes-images au tableau.
- Dire : “ Le matin, je me (s’étirer et bâiller pour mimer le verbe se réveiller) ” et laisser les élèves terminer votre phrase.
- Procéder de même pour le verbe *petit-déjeuner* : “ *Le matin, je* (faire semblant de boire dans un bol) ” et pour le verbe se coucher : “ *Le soir, je me* (mettre les deux mains sous le visage et faire semblant de dormir) ”

Activité 1.

Faire lire la consigne à un(e) élève volontaire. Faire observer les illustrations. Lire ou faire lire chaque étiquette. Demander aux élèves de faire l’activité individuellement.

C’est lundi. Je me lève à 7 heures. Je me lave, je fais de la gym, puis je m’habille.

Je prends mon petit-déjeuner avec mes parents. Je mets mon uniforme scolaire et je vais à l’école à 8 heures.

Activité 2.

Faire observer les routines de Léa et associer les images avec les heures convenantes. Laisser le temps pour réaliser l’activité.

Dans la section de grammaire on aborde la conjugaison du verbe *mettre* à l’indicatif du présent :

Je mets ma robe.
Tu mets ta chemise.
Il met son pantalon.
Elle met sa jupe.

Nous mettons nos costumes.
Vous mettez votre blouse.
Ils mettent leurs bonnets.
Elles mettent leurs manteaux.

Activité 3.

L’activité relance le vocabulaire de l’activité 1. Demander aux élèves d’ouvrir leurs cahiers et de recopier les phrases en remplaçant les points de suspension par les verbes qui conviennent. Circuler dans la classe pour aider / valider. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

1. **Je me lève à 6 h.**
2. **Je fais de la gym après mon petit-déjeuner.**
3. **Je mets mon uniforme scolaire.**
4. **Je reviens l’après - midi.**

Activité 4.

Préparer plusieurs cartes-images avec les mêmes vignettes que cette activité. Faire des groupes de 4 élèves. Ensuite, demander aux élèves de numéroter les illustrations en les remettant dans l'ordre du jour. Les membres de chaque groupe choisissent un(e) élève pour présenter comment le groupe a fait l'exercice.

Activité 5.

Inviter les volontaires à répondre aux questions et poser les questions à tour de rôle.

Questions :

1. **A quelle heure te lèves-tu?**
2. **C'est tôt ou tard?**
3. **A quelle heure prends-tu ton petit-déjeuner ?**
4. **Quand vas-tu à l'école ?**

- Faire le bilan de la leçon.
- Avant de sortir de classe, demander à chaque élève de dire son / sa voisin(e) un mot qu'il / elle a appris en le chuchotant à l'oreille.
- Mettre en commun.
- Ranger le matériel et dire au revoir aux élèves.

Leçon 2 L'invention de Kamol

- Jouer au mot mystère pour réviser rapidement le lexique des activités quotidiennes appris à l'écrit.
- Proposer un mot dont il manque des lettres. Matérialiser les lettres manquantes de ce mot par des tirets.
- Les élèves doivent trouver les lettres pour compléter le mot.

Activité 1.

Faire observer l'illustration et ensuite à l'aide des images, donner les mots nouveaux du jour. Cette activité représente une intégration interdisciplinaire et correspond à la matière de Technologie dans le curriculum ouzbek. Demander aux élèves d'ouvrir le cahier et y recopier le vocabulaire de l'activité.

1. **le robot en carton**
2. **l'oiseau en papier**
3. **le téléphone en bois**
4. **l'invention**

Activité 2.

Faire lire le texte aux élèves. Ensuite, demander aux élèves d'ouvrir leurs cahiers et écrire les mots nouveaux.

Bonjour, je suis Zilola, la mère de Kamol. Ce matin, Kamol se réveille très tôt. Aujourd'hui, Kamol présente son invention. C'est à dire, son robot en carton. À 10 heures, il a une exposition de technologie. Je lui souhaite bonne chance!

Activité 4.

L'activité relance le vocabulaire de l'activité 1. Demander aux élèves d'ouvrir leurs cahiers et de recopier les phrases en remplaçant les points de suspension par les verbes qui conviennent. Circuler dans la classe pour aider / valider. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

- Pourquoi Kamol se réveille très tôt ?
- **Parce que Kamol a une exposition de technologie.**
- Comment s'appelle la mère de Kamol ?
- **Elle s'appelle Zilola.**
- Quelle est l'invention de Kamol ?
- **Le robot en carton.**
- C'est à quelle heure l'exposition de technologie ?
- **À 10 heures.**

Activité 5.

Poursuivre la séance avec une belle poésie. D'abord, inviter un volontaire à déclamer la chanson. Puis prendre le temps de traduire la poésie si besoin. Demander aux élèves d'apprendre la poésie par coeur à la masion et dire qu'ils vont la réciter pour la prochaine séance.

Dans ma maison
Il y a un robot
Qui est en carton
Il s'appelle Gaston.
Mon petit robot

Il est rigolo
Quand il dort
Il est très beau !

Activité 6.

Écrire au tableau les nombres de 60 à 69. Puis, jouer l'enregistrement pour que les élève aient une bonne imagiantion comment ces chiffres s'écrivent.

- Faire le bilan.
- Avant de sortir de classe, demander à chaque élève de dire son / sa voisin(e) un mot qu'il / elle a appris en le chuchotant à l'oreille.
- Mettre en commun.
- Ranger le matériel et dire au revoir aux élèves.

Leçon 3 Hourra ! C'est la récréation

- Proposer aux élèves de jouer au jeu du téléphone sans fil avec les nombres de 0.
- Mettre les élèves en cercle.
- Désigner un(e) élève qui va commencer et lui dire un nombre à l'oreille (à voix basse que les autres élèves ne l'entendent pas).
- L'élève doit répéter à voix basse la phrase à son / sa voisin(e) de gauche.
- On continue ainsi de suite jusqu'au dernier élève, qui doit répéter à voix haute le nombre qu'il vient d'entendre. Souvent, à la fin, le nombre est très différent de la version initiale de l'enseignant.

Activité 1.

Faire observer les images et passer l'enregistrement une première fois. Demander aux élèves d'ouvrir leurs cahiers et de recopier les mots. Ensuite, jouer une deuxième fois en mettant en pause après chaque mot.

Activité 2.

Faire lire le texte aux élèves. Ensuite, demander aux élèves d'ouvrir leurs cahiers et d'écrire les mots nouveaux.

Une leçon dure 45 minutes. Après chaque leçon, on a une récréation

de 5 minutes. Mais après la troisième, c'est la grande récréation.

On sonne, nous jouons à la balle, nous courons, nous sautons à la corde.

C'est très amusant.

Activité 3.

L'activité relance le vocabulaire de l'activité 2. Demander aux élèves d'ouvrir leurs cahiers et de recopier les phrases en remplaçant les points de suspension par les verbes qui conviennent. Circuler dans la classe pour aider / valider. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

- Une leçon dure 54 minutes.
- **C'est faux. Une leçon dure 45 minutes.**
- Après chaque leçon, on a une grande récré.
- **C'est faux.**
- Nous jouons à la balle.
- **C'est vrai.**
- Les garçons aiment le foot.
- **C'est vrai.**

Activité 4.

Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Il est souhaitable que cette activité se fasse en autonomie. Les élèves doivent remplacer les images par leurs énoncés en lettres.

Réponses attendues :

1. **Nous jouons à la balle.**
2. **Théo et moi, on joue dans la cour de l'école.**
3. **Vous jouez aux dominos, les garçons ?**

Activité 5.

Pour faire cette activité, il faut observer l'illustration de l'activité 2. Expliquer la consigne qui dit de dégager deux activités que les enfants puissent pratiquer au cours de récréation et qui ne sont pas dans l'image. Laisser le temps d'observation et de réalisation des tâches. Mettre les réponses en commun.

Réponses attendues :

1. **Je joue aux dominos.**
2. **Je joue aux billes.**

Activité 6.

Il est le temps de relaxer après des activités intenses. Cette activité vise à améliorer l'articulation et la prononciation chez les jeunes apprenants par l'intermédiare des virelangues sur les mots nouveaux du jour. Inviter les volontaires à participer au petit concours des virelangues. Attribuer la médaille d'or ou un titre à celui /celle qui a répété le plus et l'annoncer champion jusqu'au prochaine concours.

La grosse cloche sonne. La grosse cloche sonne ...

- Faire le bilan de la leçon.
- Demander aux élèves les mots qu'ils ont retenus.

Leçon 4 Enfin, je suis chez moi

- Placer au tableau les cartes-images de la fiche en les nommant.
- À côté des cartes-images, dessiner une maison avec des murs et un toit.
- Faire venir des élèves au tableau et leur demander de placer une pièce dans la maison dessinée. Donner des instructions sur ce modèle : " Mets la chambre dans la maison. " Répéter avec les endroits suivants : *la cuisine, la salle de bains, le salon, le jardin*.
- Encourager les élèves à aider leurs camarades au tableau.
- Faire répéter les mots des endroits de la maison en les montrant du doigt.
- Faire lire le titre de la leçon 4 *Enfin, je suis chez moi !*

Activité 1.

Mettre au tableau les cartes-images et les présenter. Dire aux élèves que vous allez mimer toutes ces activités et les élèves doivent les trouver. Comme ça, il est possible d'éviter de passer dans votre langue maternelle en vue d'expliquer l'exercice. Demander aux élèves d'ouvrir leurs cahiers et d'y recopier les mots nouveaux.

Activité 2.

Laisser le temps de parcourir le texte. Ensuite, faire écouter l'enregistrement.

Travailler sur le vocabulaire de l'activité.

Je rentre chez moi l'après-midi. Je m'habille, puis j'aide ma mère.

Je fais la vaisselle. Je joue à la poupée avec ma petite soeur. Je fais mes devoirs et j'apprends les poésies en français.

Activité 3.

L'activité se réfère à l'activité précédante. Pour bien choisir et remplacer les images par mots, il faut voir le texte de l'activité 2. Expliquer la consigne de l'activité et laisser le temps de réalisation. Mettre en commun la correction.

Réponses attendues :

1. Aziza rentre chez elle à 2 heures de l'après-midi.
2. Elle aide sa mère à faire la vaisselle.
3. À 17 heures Aziza fait ses devoirs.

Dans la section de grammaire on aborde la conjugaison du verbe *devoir* à l'indicatif du présent :

I. Je dois
II. Tu dois
III. Elle doit

Activité 4.

Pour vérifier à quel point les élèves ont acquis la conjugaison du verbe devoir au singulier, laisser le temps pour réalisation de l'activité 4. Circuler dans la classe pour aider / valider. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

Aziza doit s'occuper sa petite soeur.
Je dois faire mes devoirs.
Léa doit faire la vaisselle.

Activité 5.

Ce jeu a pour objectif que les élèves se souviennent mieux de la multiplication. Chaque élève doit faire l'activité individuellement.

Activité 6.

Réciter la poésie. Demander aux élèves d'ouvrir le cahier et de recopier les mots nouveaux. Inviter les élèves à apprendre la poésie par coeur et à déclamer à la leçon prochaine.

Petit escargot,
Porte sur son dos,

Sa maisonette.
Aussitôt qu'il pleut,
Il est tout heureux,
Il sort sa tête.

- Faire le bilan de la leçon.

Leçon 5 Oh, le week-end!

- Mettre les élèves en cercle.
- Lancer la balle à un(e) élève et demander : " *Quelle est ton activité préférée ?* " Une fois, cet / cette élève répond à la question, lui demander de lancer la balle à un(e) autre élève. Continuer ainsi.

Activité 1.

Mettre au tableau les cartes-images et les présenter. Dire aux élèves que vous allez mimer toutes ces activités et les élèves doivent les trouver. Comme ça, il est possible d'éviter de passer dans votre langue maternelle en vue d'expliquer l'exercice. Demander aux élèves d'ouvrir leurs cahiers et d'y recopier les mots nouveaux.

Activité 2.

Laisser le temps de parcourir le texte. Faire observer l'image de l'activité. Ensuite, faire écouter l'enregistrement. Travailler sur le vocabulaire de l'activité.

C'est dimanche. Je ne vais pas à l'école.

Je vais au parc avec ma famille. Le parc se trouve près de notre maison. Dans le parc, il y a des différentes attractions. On vole sur une balançoire. On rencontre des amis de classe et des clowns. "Quelle belle journée !"

J'aime le week-end.

Activité 3.

L'activité se réfère à l'activité précédante. Pour bien qualifier les propos donnés, il faut voir l'activité 2. Expliquer la consigne de l'activité et laisser le temps de réalisation. Mettre en commun la correction.

Réponses attendues :

- C'est dimanche aujourd'hui.
- **C'est vrai.**

- Dans le parc, il n'y a pas d'attractions.
- **C'est faux.**
- On vole sur une balançoire.
- **C'est vrai.**
- On n'aime pas le week-end.
- **C'est faux.**

Activité 4.

Réciter la poésie. Demander aux élèves d'ouvrir le cahier et de recopier les mots nouveaux. Inviter les élèves à apprendre la poésie par coeur et déclamer à la leçon prochaine.

Le clown rigolo,
Qui s'appelle Ricolo.
Il danse, il saute très haut,
Mais il tombe dans l'eau.
Clown, clown où es - tu ?
Clown, clown que fais - tu ?

Activité 5.

La dernière activité de la leçon a pour objectif de réviser le vocabulaire. L'activité est à faire en autonomie. Expliquer la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Mettre en commun la correction. Ensuite demander aux élèves ce qu'ils font en général pendant les week-end.

- Faire le bilan de la leçon.
- Féliciter les élèves pour leur travail tout au long de l'unité 4.

UNITÉ 5	
Communication	Parler de son logement Situer dans l'espace et décrire sa chambre Parler des plats nationaux
Grammaire	*Les prépositions :* *Le verbe lire* *Les articles indéfinis* *Les adjectifs*
Lexique	La maison et l'appartement Les nombres de 70 à 79 Les plats nationaux
Phonétique	Je découvre la maison et l'appartement
Cultures	Les lettres g et c
Discipline non linguistique	Mathématiques

Leçon 1 Une maison ou un appartement ?

- Placer au tableau les cartes-images de la fiche en les nommant.
- À côté des cartes-images, dessiner une maison avec des murs et un toit.
- Faire venir des élèves au tableau et leur demander de placer une pièce dans la maison dessinée. Donner des instructions sur ce modèle : *“ Mets la chambre dans la maison. ”* Répéter avec les endroits suivants : *la cuisine, la salle de bains, le salon, le jardin*.
- Encourager les élèves à aider leurs camarades au tableau.
- Faire répéter les mots des endroits de la maison en les montrant du doigt.
- Faire lire le titre de la leçon 1 **Une maison ou un appartement ?**

Activité 1.

Faire écouter l’enregistrement et faire observer les images. Écrire les mots nouveaux et veiller à ce que les élèves prononcent correctement les mots.

Transcriptions :

un appartement – un immeuble – une cuisine – un salon – une salle de bain – un garage

Activité 2.

Pour pouvoir mieux connaître le thème du jour, d’abord faire lire la consigne et s’assurer de sa bonne compréhension.

J’habite dans une maison. Ma maison n’est pas grande. Elle a 5 pièces: une cuisine, un salon, deux chambres, une salle de bain et un garage.

Mon copain Didier habite dans un appartement. L’appartement se trouve dans un immeuble moderne.

Activité 3.

Faire relire le texte de l’activité 2 une fois de plus avant de procéder à l’activité 3 dont la cosnigne dit de qualifier les propos d’après ceux qu’ils sont vrai ou faux à partir de l’activité 2. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

– Le copain de Théo s’appelle Daniel.

– **C’est faux. Le copain de Théo s’appelle Didier.**

– L'appartement se trouve dans un immeuble.
– **C'est vrai.**
– Dans la maison de Théo il y a 5 pièces.
– **Cest vrai.**
– Dans sa maison, il n'y a pas de garage.
– **C'est faux.**

Dans la section de grammaire il faut apprendre la préposition de lieu qui est le plus souvent utilisé dans des propositions signifiant le lieu.

Dans le salon, on se repose et on regarde la télé.
Dans la cuisine, on fait des repas.
On dort dans la chambre à coucher.
On se lave dans la salle de bain.

Activité 4.

Faire lire la consigne qui dit de choisir le bon mot en traduisant les phrases. Réaliser l'activité en groupe. Faire recopier les mots nouveaux au cahier.

Réponses attendues :

– On regarde les dessins-animés dans le (**salon**/garage).
– Mamie, que faites-vous dans la (classe/**cuisine**)?
– Mes parents sont dans la (**chambre**/appartement).
– Je me lave dans la (chambre /**salle de bain**).

Activité 5.

Afficher les cartes-images aux élèves. Faire observer les images coupées et demander à des élèves à quels meubles appartiennent ces pièces.

Activité 6.

Terminer la leçon avec un exercice interactif. Inviter les volontaires au tableau pour les lancer dans le concours de virelangues. Le virelangue du jour est celui-ci :

Douze douches douces.

Déterminer le vainqueur et l'annoncer comme le champion jusqu'aux prochaines compétitions.

- Faire le bilan de la leçon.

Leçon 2 Wow, le palov !

- Demander aux élèves : " *Qu'est-ce que vous avez mangé au petit-déjeuner ?* "
- Rappeler qu'on va apprendre à préparer le palov.
- Demander la date du jour et l'écrire au tableau.

Activité 1.

Demander à un(e) élève de lire la consigne. Inviter les élèves à observer l'image de l'activité et faire lire les mots étiquettes sous les images. Faire écouter une première fois l'enregistrement. demander aux élèves de montrer pendant l'écoute les ustensiles de cuisine.

Transcription :

une gazinière – un buffet – une machine à vaisselle – une bouilloire

Activité 2.

Cette activité se fera en deux phases. D'abord faire lire la consigne. Puis inviter un(e) volontaire à lire le texte. Proposer aux élèves de dire les mots inconnus.

C'est notre cuisine. Elle est grande. Dans notre cuisine, il y a une gazinière, un frigo, une table, un buffet, des chaises, une machine à vaisselle et une bouilloire. Maman fait du palov. Ce plat est délicieux et très bon! Mmm, j'adore ce plat!

Une fois, le texte est bien travaillé, passer à une phase suivante de demander aux élèves de répondre à l'écrit par *vrai* ou *faux* aux propos donnés. Mettre en commun la correction.

Réponses attendues :

- Ma mère prépare le palov.
- **C'est vrai.**
- Il est délicieux, ce plat!
- **C'est vrai.**
- Dans notre cuisine, il n'y a pas de frigo.
- **C'est faux.**
- Notre cuisine est moderne.
- **C'est vrai.**

Activité 3.

Dans l'activité 3, les élèves peuvent s'informer de la préparation du palov en français. De plus, il s'agit d'autres plats traditionnels ouzbeks.

Le palov? On fait ce repas avec de la viande, des carottes et de l'huile. Il est délicieux, bon et coloré. C'est le plat national de la cuisine ouzbèke.

Oh, j'aime beaucoup ce plat !

Au dîner, nous mangeons de la soupe. Vous savez préparer le manti? Il est délicieux! Aziza et sa mère préfèrent les somsas et les chachlyks.

Activité 4.

Cette activité relance le vocabulaire de la précédante. Expliquer la consigne qui dit de compléter les phrases en remplaçant les images par les noms de plats. Cette activité est conseillée de faire en autonomie. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

- **On prépare le palov le jeudi.**
- **Le manty, c'est délicieux !**
- **Aziza aime les somsas .**
- **Tu sais préparer les chachlyks ?**

Activité 5.

Faire écouter l'enregistrement des nombres de 70 à 79. Passer l'enregistrement une deuxième fois, mais en faisant des pauses cette fois-ci pour que les élèves prennent le temps de les répéter.

Jouer avec le lancement de la balle en vue de réviser tous les nombres appris avant.

Activité 6.

Terminer la leçon avec un exercice interactif. Inviter les volontaires au tableau pour les lancer dans le concours de virelangues. Le virelangue du jour est celui-ci :

C'est un plat plein de pâtes.

Déterminer le vainqueur et l'annoncer comme le champion jusqu'aux prochaines compétitions.

- Faire le bilan de la leçon.
- Demander aux élèves les mots qu'ils ont retenus.

Leçon 3 Ma chambre. Oh, elle est petite!

- Jouer au jeu " Jacques a dit " pour réactiver les mots appris dans *Salut 2 : sur, sous, devant, dans, derrère*. Demander aux élèvesde se lever et de dire des phrases, par exemple : Jacques a dit : *" Mets le crayon dans la trousse. / Mets le livre sur la chaise. "*
- Annoncer qu'on va commencer la leçon 3 et faire lire son titre *Ma chambre. Oh, elle est petite !*

Activité 1.

Faire écouter l'enregistrement et faire observer les images. Écrire les mots nouveaux et veiller à ce que les élèves prononcent correctement les mots.

Transcriptions :

un lit-une armoire-un tapis-le plancher-le lustre

Activité 2.

Cette activité se fera en deux phases. D'abord faire lire la consigne. Puis inviter un(e) volontaire à lire le texte. Proposer aux élèves de dire les mots inconnus.

C'est la chambre de Kamol. Elle n'est pas grande, mais elle est bien commode. Dans la chambre il y a un lit, une armoire, une petite table et des chaises.

Sur le plancher, il y a un joli tapis. Au plafond, il y a un beau lustre. Latable est devant la fenêtre. Autour de cette table, il y a deux chaises.

La deuxième étape consiste à continuer les phrases d'après le texte. Faire de petits groupes et demander aux élèves de travailler au paire.

Activité 3.

Faire lire les informations. Lancer une discussion sur ce sujet.

Activité 4.

Faire lire les phrases et réaliser ensemble cette activité. Inviter les volontaires au tableau et leur demander d'écrire les phrases. Ensuite, procéder à le faire collectivement.

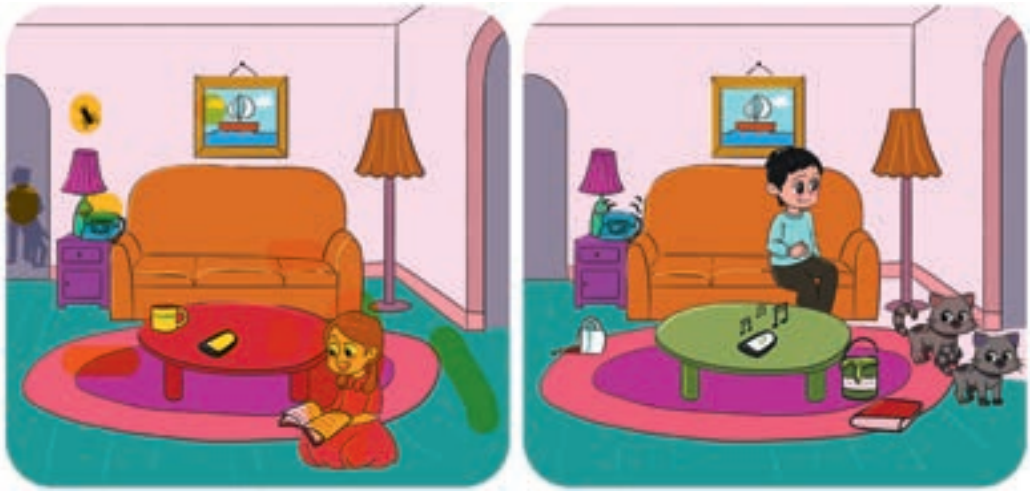
Réponses attendues :

- La table est (devant/sous) l'armoire.

- (Sur/<u>Dans</u>) la chambre il y a un lit.
- Le tapis est (<u>sur</u>/sous) le plancher.
- (<u>Autour</u>/Avec) de la table, je vois quatre chaises.

Activité 5.

Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Accroder cinq minutes pour réaliser l'exercice.



Activité 6.

Réciter la poésie. Demander à ouvrir le cahier et de recopier les mots nouveaux. Inviter les élèves à apprendre la poésie par coeur et à la déclamer à la leçon prochaine.

"Ma maison"
J'habite à Paris
Tous les toits sont gris.
Ma maison est loin
Entourée d'un jardin.
Ma chambre est jolie
Avec son petit lit.
Sous mon lit se cache
Mon petit chat Makach.

- Faire le bilan de la leçon.

Leçon 4 Le salon de Léa est confortable

- Placer une trousse et un crayon sur le bureau. Demander aux élèves de se concentrer sur les objets.
- Déplacer la trousse et le crayon de manière à réactiver le lexique de la leçon précédante : *sur, sous, dans, derrière, devant, à droite, à gauche, en haut, en bas.*
- Poser la trousse et le crayon à divers endroits etdemander : " Où est la trousse / le crayon ? " Exemples de réponses attendues : " *Le crayon est sous la trousse. Le crayon est dans la trousse.* "

Activité 1.

Faire écouter l'enregistrement et faire observer les images. Écrire les mots nouveaux et veiller à ce que les élèves prononcent correctement les mots.

Transcriptions :

un fauteuil – un canapé – un placard – un rideau

Activité 2.

Cette activité se fera en deux phases. D'abord faire lire la consigne. Puis inviter un(e) volontaire à lire le texte. Proposer aux élèves de dire les mots inconnus.

C'est notre salon. Il est commode et confortable. Dans la chambre, il y a une bibliothèque, une table et un canapé. Sur le plancher, il y a un grand tapis gris. Sur la table, il y a un cartable. Le fauteuil est à gauche. Le rideau du salon est rouge. Notre salon est magnifique.

Dans la deuxième partie de l'exercice il est nécessaire de trouver le bon mot qui complète la phrase. Avant de procéder à la deuxième partie, faire lire une deuxième fois le texte.

Activité 3.

Réponses attendues :

– Le salon de Léa est **confortable** / petit.
– Il y a deux placards / **fauteuils.**
– Dans le salon, il y a **un canapé** / une gazinière.
– Le rideau du salon est **rouge**/ bleu.

La section de grammaire porte sur la conjugaison du verbe *lire*. Expliquer aux élèves que c'est l'un des verbes le plus important du

français. Écrire toutes les formes au tableau et les lire à voix haute et demander aux élèves de répéter. Lire la deuxième fois. Puis, inviter les volontaires un(e) par un(e) à conjuguer le verbe.

Activité 4.

Je lis	**Nous lisons**
Tu lis	**Vous lisez**
Il/elle lit	**Ils/elles lisent**

Pour employer ce verbe à la pratique, la suite de l'activité nous propose quelques phrases pour les compléter avec la bonne forme du verbe en question. Laisser aux élèves le temps pour réaliser cette tâche. Mettre en commun la correction.

Réponses attendues :

- Je (**lis**/lu/lisons) les contes ouzbeks.
- Aziza (lis/**lit**/lisent) le poème "Ouzbeghim" d'Erkin Vokhidov.
- Nous (**lisons**/lisez/lisent) le texte à haute voix.
- Aziza et Kamol, (lit/**lisent**/lisez) "Les trois petits cochons".

Activité 5.

Mettre les cartes-images au tableau. Faire observer les images et demander aux élèves de chasser une image qui ne fait pas parti de même groupe que les autres. Laisser le temps de réalisation. Faire une correction collective.

Activité 6.

La dernière activité de la leçon se caractérise par sa nature interdisciplinaire. Faire observer les images. Ensuite, expliquer la consigne. Il s'agit de trois cochons comme dans le conte qui doivent atteindre leurs maisons. Chaque cochon est accompagné d'une opération mathématique dont les résultats légendent les 3 maisons construites de paille, de pierre et de bois. D'après les résultats emmener les cochons aux maisons.

- Faire le bilan de la séance.
- Avant de sortir de classe, demander à chaque élève de dire à son / sa voisin(e) un mot qu'il / elle a retenu en le chuchotant à l'oreille.
- Puis, mettre en commun et demander aux élèves de dire à vois haute les nouveaux mots appris et les écrire au tableau au fur et à mesure.

- Ranger le matériel et dire au revoir aux élèves.

Leçon 5 Qu'est-ce qu'il y a dans ta chambre ?

- Lancer la balle à un(e) élève et lui demander de dire le nom d'un meuble de la maison. Après l'avoir dit, il / elle lance la balle à un(e) autre élève. Celui / celle qui attrape la balle doit dire le nom d'un meuble. Continuer ainsi.

Activité 1.

Faire écouter l'enregistrement. Ensuite, faire lire le texte et demander aux élèves de dire les mots inconnus et de les recopier sur leurs cahiers. Enfin, passer une deuxième fois l'enregistrement puisque l'activité suivante se réfère à cet enregistrement sonore.

Transcription :

Dans la chambre, il y a une bibliothèque, une table et un canapé. Sur le plancher, il y a un grand tapis gris. Sur la table, il y a un vase avec des fleurs et une lampe. La chambre est confortable.

Activité 2.

L'activité reprend celle qui précéde. Les élèves doivent qualifier les propos. Laisser quelques temps pour réaliser l'activité. Mettre en commun les réponses.

Réponses attendues :

– La chambre est grande et claire.
– **C'est vrai.**
– Dans la chambre, il y a un frigo, une télé et un placard.
– **C'est faux.**
– Sur le plancher, il y a un grand tapis rouge.
– **C'est faux.**
– Sur la table, il y a un cartable.
– **C'est faux.**

Activité 3.

Faire observer les images. Faire attention aux numéros mis sur les

différentes parties de la chambre. Demander aux élèves de faire cette activité individuellement. Circuler dans la classe pour valider / aider. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

1. Dans la chambre, il y a **une** table.
2. Le lit est **près de** la fenêtre.
3. Au mur, il y a **des** images.
4. Sur le tiroir, il y a **un** vase.
5. Sur le plancher, il y a **des** jouets.
6. Le rideau est **vert**.

Activité 4.

Mettre au tableau les cartes-images préparées au préalable. Coller dans une colonne les images des pièces de la maison et les objets dans une autre. Ensuite, inviter les élèves l'un(e) après l'autre pour associer les cartes-images. Un fois toutes les paires se sont réunies, faire une correction collective rapide.

Activité 5.

Demander aux élèves de lire la devinette. Laisser réaliser l'activité aux élèves. Ensuite, inviter un(e) élève à venir au tableau, répondre et à justifier sa réponse. Une fois l'activité est finie, mettre la réponse en commun et faire la correction collective.

- Faire le bilan de la séance.
- S'il reste du temps, inviter les élèves à fermer les yeux et leur demander de décrire la classe de mémoire. Poser des questions : " *Où est la porte ? Où est la table ?* " Exemples de réponses attendues : " *La porte est près du lit .*"

“ JEU DE L’OIE ” NUMÉRO 2

- Distribuer les pions et expliquer la règle du jeu avec l’aide d’un(e) élève.

Nombre de joueurs : 4

Le but du jeu : Arriver le premier sur la case “ Arrivée ” !

La case spéciale : La case “ Bravo !” : si l’élève tombe sur cette case, il / elle peut relancer le dé immédiatement.

Déroulement du jeu :

- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la voiture (case “ Départ ”).
- Choisir celui / celle qui commence.
- Il / Elle doit alors lire et répondre à la question ou compléter la phrase de la
- case sur laquelle est son pion. Si sa réponse est juste, il / elle peut relancer le dépour jouer encore une fois.
- Si elle n’est pas juste, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d’une
- montre) lance le dé. Et ainsi de suite.
- La réponse doit être validée par les autres joueurs. En cas de désaccord, ils
- interrogent l’enseignant(e). L’enseignant(e) peut également vérifier les réponsesen circulant dans la classe.
- Le premier élève qui arrive sur la case **“ Arrivée ”** a gagné.
- Félicitations! Vous êtes champions!

UNITÉ 6	
Communication	Parler de son hobby Demander et dire ses occupations préférées
Grammaire	*Faire de + activité* *Jouer à + sport ou jeu* *Jouer de + instrument de musique* *Préposition à*
Lexique	Les loisirs Les occupations Les instruments de musiques Les sports Les nombres de 80 à 89
Phonétique	Prononcer les sons -ou, -au, -ai
Cultures	Je découvre le jeu de pétanque
Discipline non linguistique	Sciences sociales

Leçon 1 Quel est ton hobby?

- Jouer à la balle pour réviser le vocabulaire de l'unité 5. Placer les élèves en cercle. Lancer une balle à un(e) élève et lui demander de décrire la salle où l'on se trouve.
- Poursuivre le jeu avec plusieurs élèves. Puis passer à la question suivante.

Activité 1.

Mettre au tableau les cartes-images de l'activité 1. Puis les présenter aux élèves. Il s'agit sur ces images des hobbys les plus populaires parmi les français. Lire les activités et faire les répéter aux élèves. Veiller à ce que les élèves prononcent correctement les mots.

Activité 2.

Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Préciser aux élèves de lire en silence le texte. Faire noter les activités préférées des français. Préparer au préalable la carte-image du jeu de pétanque pour former une imagination plus détaillée de ce qu'il est.

J'aime faire de la peinture et faire du camping. J'adore la pétanque. Le sport, c'est mon hobby. Je n'aime pas jouer aux jeux vidéo.

En deuxième phase, demander aux élèves de présenter leurs hobbys. Dire si besoin comment on s'appelle d'autres activités préférées.

Activité 3.

L'activité requiert une approche plus individuelle à tous les élèves. Dans un premier temps, demander aux élèves de lire les phrases données et de dire s'ils aiment ou détestent les activités citées. Ensuite, les inviter à dire quelles sont leurs activitées préférées dans le quotidien. Les accompagner au cours de leurs discours.

Activité 4.

Faire observer les images. Mettre en commune les hypothèses. Demander aux élèves ce que ces émojis pourraient signifier. Une fois les élèves arrivent à la bonne réponse, demander aux élèves d'ouvrir leurs cahiers et recopier les phrases d'après l'exemple. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

1. **Kamol aime le football.**
2. **Théo déteste la peinture.**
3. **Aziza aime la pétanque.**
4. **Léa aime faire de la pétanque.**

Activité 5.

L'activité est très intéressante parce qu'elle touche aux capacités de créer des élèves. Cette fois-ci les élèves doivent dessiner le code comme c'était le cas dans l'activité précédante. Puis inviter tout le monde à tour de rôle, à présenter ce qu'ils ont dessiné.

- Faire le bilan de ce qui a été pendant la leçon.
- Demander à chaque élève de dire un mot appris pendant la leçon.
- Dire au revoir aux élèves.

Leçon 2 Le mardi je vais au cinéma

- Mettre les élèves en cercle.
- Leur demander à tour de rôle à quoi faire les élèves aident leurs parents.
- Annoncer qu'on commence la leçon et faire lire le titre de la leçon *Le mardi je vais au cinéma.*

Activité 1.

Faire écouter l'enregistrement sonore. Ensuite, faire observer les images. Passer une deuxième fois l'audio en faisant des pauses entre chaque activité.

Transcription :

jardiner – bricoler – se promener – passer du temps en famille

Activité 2.

Afficher la carte-image à propos comment les français s'organisent en ce qui concerne les loisirs. En suivat l'exemple présenter aux élèves le taux des gens qui pratiquent telles ou telles activités quand ils sont libres.

Modèle : Le dimanche, les 65 % des français aiment passer du temps en famille.

Activité 3.

Cette activité relance le vocabulaire appris au cours de deux années précédantes. Expliquer bien la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Inviter les volontaires à lire les phrases et les associer avec les images. Faire une correction collective.

Activité 4.

Familiariser les élèves avec les articles contractés suivants : **au, à la, à l'** et expliquer leur fonction. Ensuite pour consolider, l'activité 4 est leur proposée.

Réponses attendues :

1. Je vais **au** théâtre.
2. Tu vas **au** supermarché.
3. Nous allons **à l'** université.
4. Il va **à l'**école.
5. Elles vont **à la** montagne.

Activité 5.

Lire ou faire lire la consigne. Inviter à quatre élèves de lire les phrases à tour de rôle.

Pendant mon temps libre, j'adore écouter de la musique et jouer aux jeux vidéo. Et toi ? (Aziza)

J'aime lire des B.D et aller au cinéma. Mes films préférés sont les films d'aventures. (Théo)

J'aime regarder la télé et se promener, mais je n'aime pas faire du sport (Kamol).

Moi, j'adore le sport et je fais du vélo. Je n'aime pas lire (Léa).

- Faire le bilan de la leçon.
- Puis , mettre en commun et demander aux élèves de dire à voix haute les nouveaux mots appris et les écrire au tableau au fur et à mesure.

Leçon 3 Léa adore la musique

- Mettre les élèves en cercle.
- Leur demander de présenter brièvement leurs chanteur / chanteuse préféré(e).

Activité 1.

Faire lire le texte. Inviter à parler les élèves de deux personnages de l'activité. Poser des questions sur le texte.

Léa aime la musique. Elle joue du piano. Elle va à l'école de musique. Son amie s'appelle Anne. Anne aime aussi la musique. Elle joue du violon.

Activité 2.

Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Inviter les élèves à réaliser l'activité en autonomie. D'abord faire lire une fois de plus le texte de l'activité 1. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

1. **Léa aime la musique.**
2. **Elle joue du piano.**
3. **Elle va à l'école de musique.**
4. **Anne joue du violon.**

Activité 3.

Faire observer les images. Faire des phrases en choisissant l'une des deux options proposées. L'activité peut se faire en autonomie. Veiller à ce que les élèves fassent attention au genre.

Activité 4.

Demander aux élèves de fermer leurs cahiers. Faire écouter l'enregistrement. Inviter à prendre des notes. Puis passer une deuxième fois l'enregistrement avec des pauses. Mettre en commun les réponses.

Transcription :

1. **Léa joue du violon.**
2. **Théo joue du piano.**
3. **Aziza joue du roubab.**
4. **Kamol joue du doïra.**

- Faire le bilan de la séance.
- Féliciter les élèves pour leur travail.

Leçon 4 Tu fais du sport?

- Annoncer aux élèves qu'on va débuter une nouvelle leçon.
- À la fin, leur demander quel est leur sport préféré.

Activité 1.

Faire écouter l'enregistrement sonore. Ensuite, faire observer les images. passer une deuxième fois l'audio en faisant des pauses entre chaque activité.

Transcription :

un fan de sport – faire des randonnées à pied – faire de l'équitation

Activité 2.

Lire ou faire lire la consigne. Inviter quatre élèves à lire les phrases à tour de rôle.

Moi, c'est Kamol, je suis un fan de sport. J'aime jouer au foot. En hiver, je fais du ski et en été, je fais de la natation. Je fais aussi des randonnées à pied à la montagne et à la campagne.

Dans la deuxième partie de l'activité inviter les élèves à répondre aux questions suivantes :

- **Aime-t-il jouer au foot ?**
- **Que fait-il en hiver et en été?**
- **Où fait-il des randonnées à pied ?**

Activité 3.

Mettre au tableau les cartes-images et les mots étiquettes. Ensuite, demander aux élèves de trouver l'énoncé en lettres du sport illustrée sur les cartes-images. Mettre les hypothèses en commun.

Réponses attendues :

a) Faire de la boxe	b) Faire du sport	**c) Faire de l'équitation**
a) Faire du ski	**b) Faire du vélo**	c) Faire de la danse
a) Faire du tennis	b) Faire de la boxe	c) Faire du basket
a) Faire du tennis	**b) Faire de la danse**	c) Faire du sport

Activité 4.

Écrire sur 7 post-it les dizaines :10, 20, 30, 40, 50, 60, 70 et les nommer au fur et à mesure de leur affichage au tableau. Ensuite, faire de même avec les unités. Écrire sur 9 post-it les chiffres de 1 à 9 et les afficher au tableau. Proposer à un(e) élève de les lire. Associer aléatoirement une unité à une dizaine. Exemple :placer le post-it 2 à droite de post-it 50 avec un " + " entre les deux. Demander aux élèves de dire le résultat

obtenu (52). Continuer l'exercice jusqu'à ce que les élèves mémorisent les nombres.

Activité 5.

Cette activité relance le vocabulaire appris au cours de deux années précédantes. Expliquer bien la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Inviter les volontaires à lire les phrases et les associer avec les images. Faire une correction collective.

Activité 6.

Expliquer la consigne qui dit de trouver le bon ombre de chaque illustration d'un genre de sport. Accorder une minute pour faire cette activité. Déterminer le vainqueur et le féliciter.

- Faire le bilan de la leçon.
- S'il reste du temps, faire répéter à quelques élèves les nombres.

Leçon 5 Le grand-père de Léa aime la pêche à la ligne

- Demander aux élèves s'ils sont jamais allés pêchés à la ligne. Si oui, leur demander ce qui est indispensable pour cela. Sinon, annoncer aux élèves qu'ils vont l'apprendre au cours de la leçon.

Activité 1.

Faire écouter l'enregistrement sonore. Ensuite, faire observer les images. Passer une deuxième fois l'audio en faisant des pauses entre chaque activité.

Transcription :
la canne à pêche – le ver de terre – la pêche à la ligne

Activité 2.

Faire observer l'image. Faire lire le texte et demander aux élèves de répondre aux questions posées.

Le week-end Léa, Théo, Kamol et Aziza vont à la pêche à la ligne. Ils ont des cannes à pêche et des vers de terre de différentes couleurs.

Puis, poser devant toute la classe les questions suivantes et mettre les réponses en commun. Les inviter à remplir la grille.

– De quelles couleurs sont les cannes à pêche ?
– De quelles couleurs sont leurs vers de terre ?

Activité 3.

Faire une petite pause et inviter les élèves à regarder le dessin animé **“ Jour de pêche ”.** Pour projeter le dessin animé, se rendre sur You Tube et rechercher en tapant le titre en français. Commencer la projection. Alors que les élèves le regardent, préparer les questions sur la projection. Une fois, la vidéo a fini, poser vos questions.

- Faire le bilan de la séance.
- Dire au revoir aux élèves.

UNITÉ 7	
Communication	Parler des métiers. Demander et dire des informations sur la profession
Grammaire	*Les mots interrogatifs* *Le verbe travailler*
Lexique	Les métiers Les ustensiles de cuisine Les nombres de 90 à 100
Phonétique	Chanson ; “Sème, sème dans le jardin” Virelangues, poésies
Cultures	Je découvre le grand tournoi de tennis Roland-Garros
Discipline non linguistique	Sciences naturelles

Leçon 1 Quel beau métier, professeur!

- Faire deux groupes : un groupe de garçons et un goupe de filles. Donner une balle à une fille. Elle doit faire une phrase avec " *Mon activité préférée est ... ".*
- Ensuite, elle lance la balle à un garçon qui doit dire la même chose avec une activité au masculin. Une fois qu'il a parlé, il lance la balle à un(e) autre élève et le jeu continue.

Activité 1.

Faire jouer l'enregistrement sonore de l'activité. Afficher aux élèves les cartes-images des professions. Faire des pauses entre chaque métier et montrer le / maître / la maîtresse de la profession écoutée. Passez une deuxième fois l'audio et faire des pauses après chaque métier pour que les élèves répétent le nom de la profession.

Transcription :

1. **le professeur – la professeure**
2. **le cuisinier – la cuisinière**
3. **le docteur – la doctoresse**
4. **le pilote – la pilote**
5. **un acteur – une actrice**
6. **un architecte – une architecte**
7. **le coiffeur – la coiffeuse**
8. **le vendeur – la vendeuse**

Activité 2.

Continuer la leçon avec un exercice interactif. Inviter les volontaires au tableau pour les lancer dans le concours de virelangues. Le virelangue du jour est celui-ci :

La nounou de Ninon ne dit ni oui ni non.

Activité 3.

Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Inviter les volontaires à lire par une phrase et à trouver la bonne réponse. Mettre en commun les réponses.

Réponses attendues :

Une personne qui enseigne:

le professeur

Une personne qui vend des produits:
le vendeur
Une personne qui coupe les cheveux:
la coiffeuse
Une personne qui construit des bâtiments:
l'architecte
Une personne qui vole dans le ciel:
le pilote
Une personne qui prépare des plats:
le cuisinier

Activité 4.

La section de grammaire porte sur la conjugaison du verbe *travailler*. Expliquer aux élèves que c'est l'un des verbes le plus important du français. Ensuite, les inviter à observer le schéma avec le verbe *travailler* conjugué au présent de l'indicatif. Écrire toutes les formes au tableau et les lire à voix haute et demander aux élèves de répéter. Lire la deuxième fois. Puis, inviter les volontaires un(e) par un(e) à conjuguer le verbe.

Je travaille
Tu travailles
Il/elle travaille

Activité 4.

Fermer la leçon avec une activité très intéressante et récapitulative. Il est souhaitble de faire l'activité en autonomie. Expliquer bien la consigne qui dit d'associer les titres des professions avec leurs lieux de travail.

Réponses attendues :
Le professeur – à l'école
Le vendeur – au supermarché
Le médecin – à l'hôpital
L'ouvrier – à l'usine

- Faire le bilan de la séance.
- Demander à chaque élève de dire un mot appris pendant la séance.
- Dire au revoir aux élèves.

Leçon 2 Mon papa est boulanger

- Faire deux groupes : un groupe de garçons et un goupe de filles. Donner une balle à une fille. Elle doit faire une phrase avec " Je veux (+ profession) ".
- Ensuite, elle lance la balle à un garçon qui doit dire la même chose avec une activité au masculin. Une fois qu'il a parlé, il lance la balle à un(e) autre élève et le jeu continue.

Activité 1.

Faire lire le texte. Faire noter les mots inconnus et dire la définition des ceux-ci. Ensuite, inviter les élèves à lire les propos en bas du texte en vue de les qualifier vrai ou faux. Mettre les hypothèses en commun.

Salut mes amis! C'est moi, Théo. Je suis fils de boulanger. Nous avons une grande boulangerie à Paris. La journée de mon papa commence à 4 heures du matin. C'est un métier physique. Mon papa fabrique et vend des baguettes, des croissants, des brioches et des pains au chocolat.

Je suis fier de mon père!

Procéder à une deuxième partie de l'activité. Demander aux élèves de dessiner une grille à trois colonnes et à quatre lignes. Ensuite, faire recopier les phrases et cocher dans la case *vrai* ou *faux*.

Exemple :

Phrases	Vrai	Faux
Théo est le fils du médecin.		+
Nous avons une grande boulangerie à Nice.		+
La journée commence à 4 heures du soir.		+
Le père de Théo fabrique du fromage et des bonbons.		+

Activité 2.

Faire écouter l'enregistrement sonore. Ensuite, faire observer les cartes-images. Passer une deuxième fois l'audio en faisant des pauses

entre chaque activité.

Transcription :

la pelle à pain – le chapeau du boulanger – la pâte – le rouleau

Activité 3.

Mettre l'enregistrement du dialogue de l'activité 3. Demander à des élèves de faire des notes. Ensuite, passer une deuxième fois l'enregistrement pour à la suite de répondre aux questions formulées depuis le dialogue. Faire une correction collective.

Transcription :

Vendeur: Bonjour Monsieur!

Client: Bonjour, je veux quatre croissants, deux pains au chocolat et deux baguettes, s'il vous plaît!

Vendeur: Voilà monsieur, 25 euros.

Client: Oui, voilà.

Vendeur: Merci, bonne journée!

Client: Merci, au revoir.

Questions :

– Où se passe la conversation?

– A la boulangerie.

– Combien de croissants achète le client?

– Quatre croissants.

– Combien paye le client?

– 25 euros.

Activité 4.

Faire des groupes de quatre élèves. Distribuer les cartes-images et les mots étiquettes à chaque groupe. Ensuite, les inviter à coller le mot étiquette qui convient à la carte-image dont il s'agit. Féliciter le groupe vainqueur.

Activité 5.

Réciter la poésie. Demander aux d'ouvrir le cahier et de recopier les mots nouveaux. Inviter les élèves à apprendre la poésie par coeur et déclamer à la leçon prochaine.

4 heures du matin!
Pas une minute à perdre!
Le boulanger prépare le pain.

7 heures du matin!
Il ouvre la boulangerie.
Bon appétit!

- Faire le bilan de la séance.
- Demander aux élèves de dire les mots au masculin et au féminin qu'ils ont retenus.
- Dire au revoir aux élèves.

Leçon 3 Ma tante est sportive

- Annoncer aux élèves qu'on va débuter une nouvelle leçon et qu'on va parler de la tante de Léa et de son activité préférée. Demander : *" Quelle est l'activité préférée d'Alice, de la tante de Léa ? "* Réponse attendue : *" Le sport ."*

Activité 1.

Faire écouter l'enregistrement sonore. Ensuite, faire observer les images. Passer une deuxième fois l'audio en faisant des pauses entre chaque objet. Si besoin mettre une vidéo à propos du tennis pour créer une imagination sur ce sport.

Transcription :

une raquette de tennis – une coupe – un court de tennis – un filet – un arbitre – une balle de tennis

Activité 2.

Faire lire le texte. Faire noter les mots inconnus. Puis, inviter un(e) élève pour résumer de quoi il s'agit dans le texte.

Coucou, c'est moi Léa. Je vous présente ma tante. Elle s'appelle Alice. Elle est sportive. Elle joue au tennis. Elle est championne de ville. Elle a beaucoup de raquettes de tennis.

J'aime ma tante!

L'activité poursuit dans sa deuxième phase avec l'objectif de répondre aux questions suivantes à tour de rôle aux élèves :

Réponses attendues :

- **Léa présente sa tante Alice.**
- **Elle s'appelle Alice.**
- **Elle joue au tennis.**

– **Elle est champion de ville.**

Activité 3.

L'activité contient une brève information sur le fameux tournoi français de tennis. Après avoir lu et familiarisé les élèves avec le texte, on peut mettre une vidéo sur cette compétition. Demander aux élèves s'ils connaissent quelques joueurs / joueuses français.

Activité 4.

Pour se lancer à l'exercice de l'activité les inviter à rappeler ces verbes et leurs conjugaisons. Ensuite, leur demander de faire l'activité en autonomie à l'écrit sur leurs cahiers en suivant le modèle donné.

Exemple: J'aime le tennis. Je fais du tennis. Je préfère le foot. Je joue au foot.

Activité 5.

Expliquer la consigne qui dit de distinguer le genre de la personne des phrases et s'assurer de sa bonne compréhension. Il est conseillé d'inviter un(e) élève à écrire au tableau les genres en français. Mettre en commun la correction.

Corrigé :

1. **Mon (il) oncle est acteur.**
2. **Mon frère (il) est coiffeur.**
3. **Ma soeur (elle) est vendeuse.**
4. **Mon père (il) est architecte.**
5. **Ma tante (elle) est cuisinière.**
6. **Ma mère (elle) est professeure.**

Activité 6.

Écrire sur 8 post-it les dizaines :10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 et les nommer au fur et à mesure de leur affichage au tableau. Ensuite, faire de même avec les unités. Écrire sur 9 post-it les chiffres de 1 à 9 et les afficher au tableau. Proposer à un(e) élève de les lire. Associer aléatoirement une unité à une dizaine. Exemple :placer le post-it 2 à droite de post-it 80 avec un " + " entre les deux. Demander aux élèves de dire le résultat obtenu (82). Continuer l'exercice jusqu'à ce que les élèves mémorisent les nombres.

- Faire le bilan de la séance.
- Demander aux élèves de noter sur leurs cahier un mot qu'ils ont appris aujourd'hui. Leur demander ensuite de lever le cahier et de vérifier l'orthographe des mots écrits par leurs camarades. Corriger au tableau si besoin.

Leçon 4 Je veux être jardinier comme mon grand-père

- Saluer les élèves.
- Réviser les nombres de 80 à 100 en lançant la balle à un(e) élève. L'élève qui reçoit la balle doit dire le chiffre suivant et la lancer à un(e) camarade. Si les élèves ont des difficultés à trouver le nombre qui suit celui qui vient d'être dit, modifier les règles du jeu: leur permettre de recommencer à compter à partir de zéro.

Activité 1.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre p. 76. Faire observer les illustrations de l'activité 1. Ensuite, faire écouter l'enregistrement sonore.

Transcription :

une pelle – une brouette – des bottes – un sécateur – une plante – un arrosoir

Activité 2.

Faire lire le texte. Faire noter les mots inconnus et dire la définition des ceux-ci. Ensuite, inviter les élèves à lire les propos en bas du texte en vue de les qualifier vrai ou faux. Mettre les hypothèses en commun.

Salut mes amis! C'est moi, Kamol. Mon grand-père a 66 ans. Il a un petit jardin. Il est jardinier. Il porte des bottes. Après mes cours, j'aide mon grand-père. J'ai un arrosoir bleu. Dans notre jardin, il y a des arbres, des plantes et des fleurs.

Procéder à une deuxième partie de l'activité. Demander aux élèves de dessiner une grille à trois colonnes et à quatre lignes. Ensuite, faire recopier les phrases et cocher dans la case *vrai* ou *faux*.

Réponses attendues :

– Kamol parle.

– **C'est vrai.**

– Son grand-père a 66 ans.
– C'est vrai.
– Il est architecte.
– C'est faux.
– Après les cours, Kamol aide son frère.
– C'est faux.
– Dans le jardin, il y a des arbres.
– C'est vrai.

Activité 3.

Faire des groupes de quatre élèves. Distribuer les cartes-images et les mots étiquettes à chaque groupe. Ensuite, les inviter à coller le mot étiquette qui convient à la carte-image dont il s'agit. Féliciter le groupe vainqueur.

Activité 4.

Continuer la leçon avec un exercice interactif. Inviter les volontaires au tableau pour les lancer dans le concours de virelangues. Le virelangue du jour est celui-ci :

La rose jaune jaunit dans le jardin de Jordan.

Activité 5.

Pour terminer la leçon, jouer la chanson **" Sème, sème dans le jardin ! "** Aller sur YouTube et rechercher la chanson.

Paroles :

Refrain :

Sème, sème dans le jardin
Les petites graines, petites graines
Sème, sème dans le jardin
Sème, sème bien !
Sème, sème dans le jardin
Les petites graines, petites graines
Sème, sème dans le jardin
Sème, sème bien !
Mais si tu veux que ça pousse
Il n'suffit pas de semer
Pour que la terre soit douce

Il faudra bien la bêcher
Refrain
Mais si tu veux que ça pousse
Il n'suffit pas de bêcher,
Pour que la terre soit douce
Il faudra bien ratisser
Refrain
Mais si tu veux que ça pousse
Il n'suffit pas d'ratisser
Pour que la terre soit douce
Il faudra bien l'arroser
Refrain
Mais si tu veux que ça pousse
Il n'suffit pas d'arroser
Pour que la terre soit douce
Il faudra bien désherber
Refrain
Et quand tu verras de terre
Sortir une fleur, un radis
Souviens-toi du petit air
Sur les graines qui nous dit
Refrain

Leçon 5 Ma soeur est fleuriste

- Saluer les élèves.

- Mettre les élèves en cercle et leur demander de dire le nom d'une profession assez rare et expliquer la fonction de ce métier. Continuer ainsi.

Activité 1.

Inviter les élèves à ouvrir leur livre p. 78. Faire observer les illustrations de l'activité 1. Ensuite, faire écouter l'enregistrement sonore.

Transcription :

une fleur – des ciseaux – un ruban floral – un bouquet de fleur

Activité 2.

Faire lire le texte. Faire noter les mots inconnus et dire la définition

de ceux-ci. Ensuite, inviter les élèves à lire les propos en bas du texte en vue de les qualifier vrai ou faux. Mettre les hypothèses en commun.

Bonjour! Je suis Aziza. C'est ma grande soeur. Elle s'appelle Parizoda. Elle a 22 ans. Elle habite à Tachkent. Elle est fleuriste. Elle vend des bouquets de fleurs. Elle aime son métier.

Procéder à une deuxième partie de l'activité. Demander aux élèves de dessiner une grille à trois colonnes et à quatre lignes. Ensuite, faire recopier les phrases et faire répondre aux questions.

Réponses attendues :

– De qui parle Aziza?
– Elle parle de sa grande soeur.
– Comment s'appelle-t-elle?
– Elle s'appelle Parizoda.
– Quel âge a-t-elle?
– Elle a 22 ans.
– Que vend-t-elle?
– Elle vend des bouquests de fleurs.
– Quel est le métier de votre grande soeur ou grand frère?
– Elle est fleuriste.

Activité 3.

Laisser le temps d'observation. Ensuite, faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Faire des groupes de deux élèves et inviter les élèves à faire l'activité. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

fleur – fleuriste – ciseaux - bouquet

Activité 4.

Cette activité met les élèves dans des situations différentes et a pour but de former chez les élèves la capacité de la prise de décision. Inviter les volontaires pour leur mettre dans une situation. Demander de prendre une décision tout de suite après avoir lu la case.

Réponses attendues :

Situation 1. Chez la fleuriste
Situation 2. Chez la cuisinière.
Situation 3. Chez le proffesseur.
Situation 4. Chez la docteur.

- Féliciter les élèves pour leur travail tout au long de l'unité 7.

" JEU DE L'OIE " NUMÉRO 3

- Distribuer les pions et expliquer la règle du jeu avec l'aide d'un(e) élève.

Nombre de joueurs : 4

Le but du jeu : Arriver le premier sur la case " Arrivée " !

La case spéciale : La case " Bravo !" : si l'élève tombe sur cette case, il / elle peut relancer le dé immédiatement.

Déroulement du jeu :

- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la voiture (case " Départ ").
- Choisir celui / celle qui commence.
- Il / Elle doit alors lire et répondre à la question ou compléter la phrase de la
- case sur laquelle est son pion. Si sa réponse est juste, il / elle peut relancer le dépour jouer encore une fois.
- Si elle n'est pas juste, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une
- montre) lance le dé. Et ainsi de suite.
- Le premier élève qui arrive sur la case **" Arrivée "** a gagné.

UNITÉ 8	
Communication	Parler des aliments Parler des commerces Demander et dire un prix
Grammaire	*Adverbes de quantité : peu de, beaucoup de, assez de, trop de*
Lexique	Les fruits Les légumes Les magasins Les aliments Les expressions de la quantité Les vaisselles
Phonétique	Prononcer les sons -eu, -eau, -ei
Cultures	Je découvre comment bien disposer les couverts de table
Discipline non linguistique	Sciences sociales

Leçon 1 Produits de saison

- Saluer les élèves.
- Réviser les professions à l'aide d'une balle. Lancer la balle à un(e) élève et lui demander le métier qu'il /elle aime faire plus tard. L'élève qui reçoit la balle dit un métier et la lance à un(e) autre élève. Continuer jusqu'à ce qu'aucun élève ne puisse en donne un.

Activité 1.

Faire observer les images de la page 82. Ensuite, faire écouter l'enregistrement. Faire des pauses pour que les élèves répétent ce qu'ils ont entendu.

Transcription :

1. Au printemps, je mange : la fraise la pomme de terrre

2. En été, je mange : le melon la tomate

3. En automne, je mange : le chou la carotte le citron l'orange

4. En hiver, je mange : le concombre la pomme le champignon la betterave

Activité 2.

Faire des groupe de deux personnes. Les inviter à faire le dialogue en suivant l'exemple donné :

– En quelle saison tu manges de la salade ?

– Au printemps.

Activité 3.

Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Ensuite, faire

lire le texte et inviter à répondre à la question que la consigne pose.

Au supermarché, il y a beaucoup de légumes. Ma maman aime acheter des pommes de terre et des choux pour faire la soupe. Mon papa aime des tomates et des citrouilles. Moi, mon légume préféré est la carotte, mais j'aime aussi la salade et les champignons.

Activité 4.

Cette activité aide à vérifier à quel point les élèves ont compris le texte de l'activité précédante. Faire lire la consigne et de s'assurer de sa bonne compréhension. Puis, accorder quelques minutes pour que les

élèves fassent l'activité individuellement en qualifiant les propos par *vrai* ou *faux*. Mettre en commun et faire lire les réponses.

Réponses attendues :

1. Au supermarché, il n'y a pas de légumes.
Vrai **Faux**

2. Maman aime les pommes de terre et les choux.
Vrai Faux

3. Mon papa aime beaucoup les carottes.
Vrai **Faux**

4. Moi, j'aime les carottes et les champignons.
Vrai Faux

Activité 5.

L'activité dévéloppe la capacité cognitive chez les élèves. Pour ce faire, ces derniers doivent faire attention aux illustrations de l'activité et ils doivent trouver de quel fruit ou légume il s'agit en observant les images.

Réponses attendues :

2 – la pastèque
3 – la tomate
4 – la fraise
5 – le citron
6 – la pomme
7 – la pomme de terre
8 – la betterave

- Faire le bilan.
- S'il reste du temps, proposer aux élèves de jouer au jeu du téléphone sans fil.
- Dire au revoir aux élèves.

Leçon 2 À la boulangerie

- Saluer les enfants.
- Mettre au tableau les cartes-images. Faire deux groupes. Un élève du groupe A vient au tableau. Un élève du groupe dit ce qu'il veut (les fruits et les légumes). L'élève du groupe A doit alors entrourer les aliments que veut l'élève du grouoe B. Si l'élève du groupe B utilise " *beaucoup de* ", l'élève du groupe A doit entoureer deux fois l'aliment concerné.

Si l'élève A entoure les bons aliments, il / elle rapporte un point à son équipe. Nsuite un élève de l'équipe B vient au tableau et ainsi de suite.

Activité 1.

Faire observer les images p. 84. Passer l'enregistrement sonore. Faire des pauses entre chaque audio pour afficher aux élèves l'illustration des magasins. Puis inviter les élèves à répéter les mots.

Transcription :

la boulangerie – la boucherie – la pâtisserie – la boutique

1. À la boulangerie, j'achète du pain.
2. À la boucherie, j'achète de la viande.
3. À la pâtisserie, j'achète des croissants.
4. À la boutique, j'achète un pantalon.

Activité 2.

Faire des groupes de quatre élèves. Leur faire lire la cosnigne. Afin de faire cette activité, les groupes doivent se référer aux connaissances qu'ils ont maitrisés dans l'unité 7. Laisser le temps de réalisation. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

– Pourquoi tu vas à la pâtisserie ?
– Parce que je veux acheter du gâteau.
– Pourquoi tu vas à la boucherie ?
– Parce que je veux acheter de la viande.
– Pourquoi tu vas à la boulangerie ?
– Parce que je veux acheter du pain et de la baguette.

Activité 3.

L'activité est riche en interactions. En même temps, elle renvoie les élèves aux nombres. Le plus important c'est qu'ils / elles vont apprendre à demander et à dire les prix s'ils / elles se retrouvent au magasin. Comme ça, l'activité comporte le fait culturel concernant les devises différentes comme *euro, soum*.

Activité 4.

Mettre au tableau les cartes-images. Inviter deux garçons et deux filles au tableau pour jouer les dialogues. Interpréter le rôle de vendeur par vous-même. Le but c'est d'afficher à l'élève une situation pour qu'il /

elle dise le prix en français. Pour aller plus loin, afficher d'autres chiffres. Remercier les élèves.

Les dialogues :

Léa : - Quel est le prix d'un kilo de champignons?
Vendeur : - 3,40 €

Kamol : - Quel est le prix d'un kilo de pommes de terre ?
Vendeur : - 5,50 €

Aziza : - Quel est le prix de cette robe ?
Vendeur : - 4,60 €

Théo : - Quel est le prix des gants ?
Vendeur : - 2,25 €

- Faire le bilan de la séance.
- Avant de sortir de classe, demander à chaque élève de dire à son / sa voisin(e) un mot qu'il / elle a retenu en le chuchotant à l'oreille.
- Ranger le matériel et dire au revoir aux élèves.

Leçon 3 Il est midi. J'ai faim.

- Saluer les enfants.
- Demander : " Pourquoi tu vas à la boulangerie ? " à un(e) élève volontaire.

Exemple de production attendue : " *Parce que je veux acheter une baguette.* " continuer ainsi de suite avec tous les magasins dont les noms ont été appris lors de la leçon précédante.

Activité 1.

Faire écouter le dialogue pour la première fois. Ensuite, demander aux élèves d'ouvrir leur cahier et de noter tous les noms des aliments qu'ils ont pu entendre. Une fois tout est fait, les inviter à ouvrir le livre et faire observer l'activité 1.

Le script de l'enregistrement :

– Il est midi. Tu as faim, Théo ?
– Oui, j'ai faim. On va à la cantine ?
– Qu'est-ce que nous mangeons à la cantine ?

– J'aime la salade de tomates. Je n'aime pas le riz. Mon plat préféré, c'est le poulet avec des frites. Et toi ?

– Moi, j'aime le poisson et les oeufs.

Activité 2.

Dans " Salut 2 " les élèves se sont familiarisés avec les aliments. Pour relancer le vocabulaire alimentaire, il est conseillé de réaliser l'activité individuellement.

Réponses attendues :

Le matin est le moment du petit-déjeuner. Pour le petit-déjeuner, je prends du thé, du lait, de la confiture et de la baguette.

Le midi, on prend le déjeuner. Pour le déjeuner, je prends du poulet, des fruits, de la pizza et de la limonade.

L'après-midi, on prend le goûter. Pour le goûter, je prends deux croissants, du fromage, du gâteau et du chocolat.

Et le soir, c'est le moment du dîner. Pour le dîner, je mange de la soupe, du poisson, des chahclyks et de la salade.

Par la suite, familiariser les élèves en français avec l'étiquette de se comporter correctement devant la table.

N'oublie pas faire ...

1. Avant le repas – Lave-toi les mains ! Souhaite un bon appétit !
2. Pendant le repas – Ne parle pas !
3. Après le repas – Dis merci à ta maman, aide - la!

Mimer ces consignes et conseiller aux élèves de suivre ces règles quand ils mangent.

Activité 3.

Jouer au jeu "Sur mon plateau". Un / une élève dit "un aliment". Faire répéter l'aliment de celui-ci / celle-ci et dire son aliment. Un aliment oublié ? C'est perdu.

Élève 1 : Je mange à la cantine et je mets du poulet sur mon plateau.

Élève 2 : Je mange à la cantine et je mets du poulet et des frites sur mon plateau.

- Faire le bilan de la leçon.
- S'il reste du temps, demander aux élèves leurs repas préférés.

Leçon 4 Tu as soif ?

- Placer au tableau les cartes-images face cachées.
- Demander aux élèves de deviner les cartes cachées. Préciser qu'il s'agit des choses qu'on peut manger. Ils citent les mots relatifs à la boisson qu'ils connaissent.
- Demander à un(e) volontaire de retourner les cartes-images et de vérifier si tout a été dit (si ce n'est pas le cas, demander de nommer les cartes-images non mentionnées).
- Leur demander ce qu'ils adorent et ce qu'ils détestent manger.
- Annoncer qu'ils vont commencer la leçon 3.

Activité 1.

Faire écouter l'enregistrement la première fois. Ensuite, demander aux élèves d'ouvrir le livre la page 88. Passer une deuxième fois l'audio. Faire des pauses entre les mots et les expressions en vue d'afficher la carte-image dont il s'agit.

Transcription :

1. **Un litre de lait**
2. **Un morceau de gâteau**
3. **Un kilo de bananes**
4. **Un verre de jus**
5. **Une bouteille d'eau**
6. **Une tasse de thé**
7. **Un paquet de farine**

Activité 2.

L'activité vise à mettre à l'épreuve la pensée logique de l'élève. Il s'agit d'associer les aliments et les boissons avec les mesures convenantes. Inviter les élèves à réaliser cet exercice en autonomie. Une fois tout le monde a fini l'activité, mettre les réponses en commun.

Réponses attendues :

1. Un morceau de fromage.
2. Une tasse de thé.
3. Un paquet de sucre.
4. Un kilo de pommes.
5. Une bouteille de limonade.
6. Un verre de lait.
7. Un litre d'huile.

Activité 3.

Faire lire les phrases. Inviter les élèves à repérer les fautes dans les phrases et à les remplacer par les bons mots. Accorder dix minutes pour la réalisation de l'exercice. Faire une correction collective.

Corrigé :

1. J'ai soif et je veux boire unverre d'eau.
2. J'ai faim et je veux manger une morceau de gâteau.
3. Après le déjeuner, mon père boit une tasse de café chaud.
4. Au supermarché, j'achète un litre de lait.
5. Chaque matin, je bois un verre de lait froid.

Activité 4.

Faire observer les images et parler des avantages de s'hydrater pendant la journée. À la base de l'image, expliquer aux élèves combien de litre d'eau doivent boire les représantants de différents âges. Leur demander de se situer dans ce cycle. Une fois la présentation a fini, leur attribuer de parler de ces informations à leur proche.

Activité 5.

Pour faire cette activité à la maison, mettre tous les élèves dans des mêmes conditions. Leur dire de remplir avec l'eau un tout peti bol et de compter combien de gouttes d'eau doivent tomber pour que ce dernier se remplisse. Mettre les réponses en commun pour la leçon prochaine.

Devinette :

Combien de gouttes d'eau peut-on mettre dans un verre vide ?

- Faire le bilan de la leçon.
- Ranger le matériel et dire au revoir aux élèves.

Leçon 5 Dressons la table. Bon appétit!

- Afficher les cartes-images des aliments et des boissons aux élèves et leur demander de dire la mesure pour en mesurer.

Activité 1.

Faire écouter l'enregistrement la première fois. Ensuite, demander aux élèves d'ouvrir le livre la page 90. Passer une deuxième fois l'audio. Faire des pauses entre les mots et les expressions en vue d'afficher la carte-image dont il s'agit.

Transcription :

un couteau – une assiette – des serviettes – une cuillère – une fourchette – une nappe

Activité 2.

Pour employer les mots nouveaux appris à l'activité 1 faire lire les phrases en remplaçant les images par leur énoncé en lettres.

Corrigé :

- Une **nappe** pour "habiller" la table.
- Une **assiette** pour y mettre la nourriture (viande, soupe…).
- Un **couteau** pour couper la viande.
- Des **serviettes** pour ne pas se salir.
- Une **cuillère** et une **fourchette** pour ne pas manger avec les mains.

Activité 3.

L'activité est riche en grammaire. Les adverbes de quantité s'y expliquent en l'exemple des verrres dedans avec l'eau de différentes quantités. Il y a aussi des phrases incomplètes qui doivent se compléter à partir des images de l'activité.

Liste des adverbes de quantité (peu, assez, beaucoup et trop) avec définition simple:

Exemple:

Peu indique une petite quantité.
Assez indique une quantité suffisante.
Beaucoup indique une grande quantité.
Trop indique un excès.

Exemples d'utilisation des adverbes de quantité peu, assez, beaucoup:

Je mange peu de viande.
Il mange assez de fruits.
Elles mangent beaucoup de bonbons.
Ils boivent trop de sodas.

Activité 4.

Afficher la carte-image et montrer aux élèves comment bien disposer les ustensiles lorsqu'on sert la table. Voir p. 150. Demander aux élèves de l'essayer à la maison.

- Féliciter les élèves pour leur travail tout au long de l'unité 8.
- Ranger le matériel et dire au revoir.
- Demander aux élèves les mots qu'ils ont retenus.

UNITÉ 9	
Communication	Parler de son voyage. Le verbe aller, partir
Grammaire	*Les prépositions : à, en*
Lexique	Les noms de transports Les lieux de voyage
Phonétique	Les lettres s et h
Cultures	Je découvre de nouveaux pays et de nouvelles villes
Discipline non linguistique	Histoire Géographie

Leçon 1 Le voyage c'est bien

- Avant le cours, afficher la classe les cartes-images des transports.
- Laisser les élèves s'installer, leur montrer les cartes-images et les nommer : *le bus, le métro, la voiture, le vélo, kes oieds, la trottinette*.
- Puis, faire écouter le bruitage de ces moyens de transport. Procéder à une écoute fragmentée et demander à un(e) élève de se lever et montrer le transport correspondant. Faire participer plusieurs élèves. Pour la trottinette, laisser les élèves imaginer un bruit ou un mime.

Activité 1.

Demander à un(e) élève de lire la consigne. Montrer les images des transports et demander aux élèves s'ils en reconnaissent certains. Annoncer l'écoute du document sonore. Ensuite, nommer les transports et les faire répéter. Nommer les transports et demander aux élèves de les montrer sur le livre.

Transcription :

le train – un avion – le bus – la voiture – la moto – la trottinette – le bateau – le taxi – le vélo

Activité 2.

Faire lire la consigne et s'assurer de sa bonne compréhension. Inviter les volontaires à lire les phrases en devinant les mots cachés. Mettre en commun les réponses.

Réponses attendues :

1. **Je vais à Samarkand en train.**
2. **Tu vas à Navoï en avion.**
3. **Il va à Tachkent en bus.**
4. **Elle va au musée en taxi.**
5. **Nous allons au parc en voiture.**
6. **Vous allez au stade à moto.**
7. **Ils vont à la bibliothèque à vélo.**
8. **Elles vont au magasin à trottinette.**

Activité 3.

Faire lire le texte et inviter les élèves à répondre aux questions.

Le voyage, c'est bien. En été, on part à la mer. En hiver, on part à la montagne. En automne, on part à la campagne et au printemps on va au pique-nique.

La section de grammaire porte sur la conjugaison du verbe *travailler*. Expliquer aux élèves que c'est l'un des verbes le plus important du français. Ensuite, les inviter à observer l'encadrement avec le verbe *travailler* est conjugué au présent de l'indicatif. Écrire toutes les formes au tableau et les lire à voix haute et demander aux élèves de répéter. Lire la deuxième fois. Puis, inviter les volontaires un(e) par un(e) à conjuguer le verbe.

je pars	**nous partons**
tu pars	**vous partez**
il/elle/on part	**ils/elles partent**

Activité 4.

Expliquer la consigne qui dit d'observer attentivement les lettres données en vue d'en dégager les noms des transports.

Exemple : taxi, bus...

- Faire le bialn de la séance.
- Avant de sortir de classe, demander à chaque élève de dire à son / sa voisin(e) un mot qu'il / elle a retenu en le chuchotant à l'oreille.
- Mettre ensuite en commun.
- Ranger le matériel et dire au revoir aux élèves.

Leçon 2 Kamol et Aziza vont à la campagne

- Saluer les enfants.
- Demander rapidement à chaque élève : " *Comment tu vas à l'école ?* "

Activité 1.

Laisser le temps d'observation. Faire écouter l'enregistrement et inviter les élèves à noter les mots inconnus.

Transcription :

le jardin – les vacances – la nature – le village

Activité 2.

Faire lire le texte. Faire noter les mots inconnus et dire la définition de ceux-ci. Ensuite, inviter les élèves à lire les propos en bas du texte en vue de les qualifier vrai ou faux. Mettre les hypothèses en commun.

Salut mes amis! En été, Aziza et moi, nous partons en voyage à la campagne. Nous y allons en bus. Mes grands-parents habitent dans un petit village. La nature du village est magnifique. Mon grand-père a un jardin. Dans son jardin, il y a beaucoup de fruits. J'aide mon grand-père. Ma petite soeur aide ma grand-mère. Elle donne à manger aux lapins et aux poules.

La campagne en été, c'est super !

Réponses attendues :

– Où va Kamol? Avec qui?
– Kamol part en voyage avec Aziza.
– Comment ils vont à la campagne?
– Ils y vont en bus.
– Comment est la nature du village?
– La nature du village est magnifique.
– Kamol aide qui?
– Il aide son grand-père.
– Aziza aide qui?
– Elle aide sa grand-mère.

Activité 3.

Inviter un(e) volontaire à lire la devinette et choisir la bonne réponse parmi les illustrations des transports.

J'ai deux portes, j'ai beaucoup de chaises et je marche vite.
Je suis un/une ...

Activité 4.

Faire le groupe de deux personnes. Les inviter à animer un petit dialogue. L'un(e) demande " *Comment tu vas à l'école ?* " L'autre doit répondre en quel transport il / elle rejoint l'école.

Modèle: Comment tu vas à l'école? Je vais à l'école en bus. Et toi ?

Activité 5.

Faire lire la poésie. L'attribuer à apprendre par coeur en guise de travail à la maison à condition que la présentation aie lieu à la prochaine leçon. Veiller à ce que les élèves prooncent correctement le son " *V v* ".

Vite, vite
Voilà le bus!
Vite, vite,
Le bus arrive!
Vite, vite,
Le bus va...
Vroummmmm!

- Faire le bilan de la leçon.
- Inviter les élèves à recopiuer les mots de la leçon dans leur " Dico illustré ".

Leçon 3 Léa va à la mer

- Saluer les enfants.
- Demander aux élèves de dire où ils ont passé leurs vacances et comment ils s'y sont rendus.

Activité 1.

Laisser le temps d'observation. Faire écouter l'enregistrement et inviter les élèves à noter les mots inconnus.

Transcription :

les châteaux de sable – un parasol de plage

Activité 2.

Faire lire le texte. Faire noter les mots inconnus et dire la définition de ceux-ci. Ensuite, inviter les élèves à lire les propos en bas du texte en vue de les qualifier vrai ou faux. Mettre les hypothèses en commun.

Coucou mes amis! J'aime bien le voyage. Au mois de juillet, nous allons à la mer. Nous y allons en voiture, moi, mon père, ma mère et ma soeur Nadine. J'adore le soleil et je joue à la balle avec mon père. Ma soeur nage bien. Elle est nageuse. Ma mère fait des châteaux de sable sous le parasol de plage.

La mer est toujours adorable !

Réponses attendues :

– Au mois de novembre, nous allons à la mer.
– C'est faux.
– Nous y allons en voiture.
– C'est vrai.
– Ma mère s'appelle Élodie.
– On ne sait pas.
– Mon père fait des châteaux de sable.
– C'est faux.
– Je suis nageuse.
– C'est faux.

Activité 3.

Faire lire la poésie. Inviter les élèves à réciter la poésie en groupe.

Elle est bleue.
Elle est grande.
Elle est si belle !
J'adore la mer !

Activité 4.

Faire lire la consigne et s'assurer bien de sa compréhension. Ensuite, demander aux élèves les activités qu'on peut pratiquer sur le sable. Mettre en commun les hypothèses. Puis faire lire le texte et comparer les activités évoquées dans l'exercice 4 avec ce que les élèves ont proposé.

Activité 5.

Cette activité est à faire en autonomie. Inviter les élèves à lire les mots clés donnés et à choisir une bonne réponse en image en généralisant les mots. Mettre les réponses en commun.

Réponse attendue :
la plage

Activité 6.

Faire faire des tests sur le thème du jour. Accorder une minute paour chaque test. Une fois tout le monde a fini faire des tests, demander aux élèves d'échanger les réponses avec leur partenaire en vue de pouvoir vérifier l'un l'autre.

- Faire le bilan de la leçon.
- Dire au revoir aux élèves.

Activité 1.

Laisser le temps d'observation. Faire écouter l'enregistrement et inviter les élèves à noter les mots inconnus. Pour le deuxième écoute, faire des pauses pour que les élèves répétent les mots qu'ils entendent.

Transcription :

la montagne – le sommet – le paysage – le parapente

Activité 2.

Laisser le temps d'observation. Faire lire le texte. Puis inviter les volontaires à répondre à deux questions qui suivent dont les réponses sont donnés en images. Faire une correction collective.

Réponses attendues :

- Théo va souvent à la montagne.
- Il y va en taxi.

Activité 3.

Mettre les élèves en cercle. Leur demander leurs avis par rapport aux questions. Laisser le choix de parler de situation qu'il / elle préfére.

Situation 1 Tu vas à la montagne. Quel transport tu choisis ?

Situation 2 Tu es à la montagne. Tu fais quoi? Tu admires ...?

Activité 5.

Jouer au jeu: "La roulette de voyage". Promèner le doigt sur la roulette. Stop! Demander aux élèves de dire ce qu'il / elle choisit.

- Faire le bilan de la leçon.
- Demander aux élèves de noter sur leur cahier un mot qu'ils ont appris aujourd'hui. Leur demander ensuite de lever le cahier et de vérifier l'orthographe des mots écrits par leurs camarades. Corriger au tableau si besoin.
- Dire au revoir aux élèves.

Leçon 5 Autour du monde

- Demander aux élèves de dire les sites touristiques les plus connus.
- Ensuite, annncer le thème du jour.

Activité 1.

Lire les expressions et donner la définition de celles-ci.

- **Bon voyage!**
- **Autour du monde**

Acticvité 2.

Inviter les élèves à lire les informations. Travailler sur le vocabulaire. Demander aux élèves où ils / ellles se seraient rendu(e)s quand ils seront grand(e)s. Pour le travail à la maison, leur proposer de fabriquer la maquette de l'un des monuments selon leur préférence.

1. L'Ouzbékistan se trouve en Asie Centrale. Sa capitale est Tachkent. La place de Reghistan est à Samarkand.

2. La France est un grand pays. Elle se trouve en Europe. Sa capitale est Paris. La tour Eiffel est le symbole de Paris.

3. La Russie est un très grand pays. Sa capitale est Moscou.

4. L'Egypte se trouve en Afrique. Sa capitale est Le Caire. En Egypte, il y a des Pyramides.

- On utilise la préposition à avec un nom de ville : **J'habite à Paris.**
- On emploie la préposition en devant le nom des pays féminins également, des pays dont les noms commencent par la voyelle : **J'habite en France.**

Activité 3.

L'activité doit se réaliser en autonomie. Laisser trois minutes pour faire des tests. Ensuite, inviter les élèves à fair eune correction collective. Faire lire les tests et mettre les réponses en commun.

Corrigé :

1. Quand on part au voyage on dit ...

Bon voyage!

2. Les pyramides sont ...

En Egypte

3. Le symbole de Paris est ...
La Tour Eiffel
4. La place de Reghistan est ...
À Samarkand

Activité 4.

Maintenant inviter les élèves à créer un texte où ils doivent écrire où ils rêvent d'aller. Leur demander de suivre le modèle et d'employer la construction **je rêve d'aller** ... .

- Faire le bilan de la leçon.
- Féliciter les léèves pour tout leur travail tout au long de l'unité 9 et tout au long de l'année dans la classe de français. Leur souhaiter " bonnes vacances " , les saluer et les inviter à se sohaiter " bonnes vacances " et à se saluer entre eux également.
- Dire au revoir aux élèves.

“ JEU DE L’OIE ” NUMÉRO 4

- Distribuer les pions et expliquer la règle du jeu avec l’aide d’un(e) élève.

Nombre de joueurs : 4

Le but du jeu : Arriver le premier sur la case “ Arrivée ” !

La case spéciale : La case “ Bravo !” : si l’élève tombe sur cette case, il / elle peut relancer le dé immédiatement.

Déroulement du jeu :

- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la voiture (case “ Départ ”).
- Choisir celui / celle qui commence. enseignant(e) peut également vérifier les réponsesen circulant dans la classe.
- Le premier élève qui arrive sur la case **“ Arrivée ”** a gagné.

Vos enfants tournent en rond dans la classe ? Voici une liste des activités intérieures pour les enfants de 8-9 ans. C'est le moment de transformer votre classe en terrain de jeux !

Popcorn caramel

Les enfants sont des grains de popcorn (ils sont accroupis et repliés en petite boule). Lentement, avec la chaleur, ils commencent à s'ouvrir et se préparent à éclater (ils écartent doucement les membres de leur corps et se relèvent). Soudainement, ils éclatent (ils sautent dans les airs, bras et jambes écartés). Le cuisinier ajoute le caramel... ça colle! (Tous les enfants se regroupent au centre en se collant les uns sur les autres.

Chasse au miel

Les enfants sont divisés en deux équipes. Une équipe représente les abeilles et l'autre les ours. Les deux groupes sont placés en ligne, face à face. On place trois ou quatre foulards (le miel) en face des abeilles. Comme les ours aiment le miel (les foulards) ils doivent aller ramasser les foulards et les ramener sur leur côté sans se faire piquer (toucher) par les abeilles. Si une abeille court derrière un ours et le touche, l'ours est éliminé. Par contre, si l'abeille ne touche pas l'ours, l'abeille est éliminée. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ours ou d'abeille ou jusqu'à ce que tous les foulards soient sur le côté des ours.

Chasse aux couleurs

Cachez des cartons de couleur. Montrez aux enfants un exemple de ce qu'ils doivent chercher. Demandez-leur de vous rapporter les différents cartons par catégorie. Exemple : " Vous devez rapporter tous les cartons bleus. ", " Vous devez rapporter les cartons rouges. ", etc.

La course folle

Au sol, placez des cartons de papier construction de différentes couleurs ou autres objets qui serviront de points de repère pour les enfants. Au signal, ces derniers auront deux minutes pour aller chercher des objets de la couleur choisie par le meneur et venir les déposer sur le sol, sur le carton de la couleur correspondante.

Les fleurs bougent

Faites un cercle avec les enfants, debout. Choisissez deux ou trois sortes de fleurs. Exemple : deux ou trois enfants sont des marguerites, deux ou trois enfants sont des roses, et les autres enfants sont des tulipes. Dites : “ Les marguerites, bougez! ” Les enfants qui sont des marguerites doivent changer rapidement de place. Continuez le jeu en nommant les différentes fleurs.

La maison dans le désert

Chaque enfant a un cerceau qui représente sa maison. Les enfants doivent imiter la consigne que vous dicterez : “ On marche dans le désert (marchez tranquillement). On a très soif (sortez la langue). Il fait très chaud (passez votre main sur votre front), etc. ” Lorsque vous direz “ tempête de sable ”, tous les enfants devront changer de cerceau.

Qui est disparu?

Faites jouer de la musique et laissez les enfants se promener dans la pièce. Lorsque la musique arrête, demandez-leur de se coucher par terre et de se cacher les yeux. Prenez une couverture et cachez un enfant. À votre signal, les amis se lèvent et doivent deviner quel ami est disparu!

Associe les couleurs

Mettez à la disposition des enfants des sacs de couleur (vous pouvez utiliser des sacs-cadeaux). Invitez les enfants à remplir leur sac d’objets de la même couleur que leur sac en se promenant dans la salle de jeux. Pour augmenter le niveau de difficulté, il pourrait être intéressant d’utiliser des sacs avec deux couleurs.

Devine qui?

Demandez à un ami de se bander les yeux. Au rythme de la musique, les amis se déplacent autour de lui. Lorsque la musique arrête, l’enfant qui a les yeux bandés doit deviner qui est devant lui uniquement en le touchant avec ses mains. Attention de garder le silence!

Je suis une fleur

Tu es une petite graine dans la terre. (L’enfant se place en petite boule)
Il se met à pleuvoir. (L’enfant se met à bouger en restant en petite boule)
La graine sort de la terre. (L’enfant lève la tête et le haut du corps)

Le soleil brille fort, la petite graine grandit et grandit. (L'enfant se lève tranquillement) Elle devient une belle fleur. (L'enfant s'étire et prend une position originale) Le vent se lève. (L'enfant garde les pieds fixes et fait des mouvements de gauche à droite avec son corps)

Dans mon jardin

Assis en grand cercle, les enfants répètent : " Dans mon petit jardin, je plante des... " (exemple : radis). Ensuite, les enfants continuent la séquence en ajoutant d'autres légumes, mais attention, ils doivent répéter tous les autres légumes avant (exemple : dans mon petit jardin, je plante des radis et des carottes, etc.) et ainsi de suite.

Dans la jungle, il y a des...

Faites faire un cercle aux enfants et donnez-leur chacun un nom d'animal du zoo (lion, zèbre, éléphant, girafe, guépard, gorille, etc.) Placez-vous au centre du cercle et lancez un foulard dans les airs en disant : " Dans la jungle il y a des... " (nommez un animal). L'enfant nommé doit ramasser le foulard et le lancer dans les airs à son tour en nommant un autre animal.

Suivez l'éléphant

Les enfants se tiennent par la main. Ils doivent suivre le rythme du premier enfant, soit marcher lentement ou rapidement, faire de gros pas pesants ou marcher sur la pointe des pieds ou encore se rouler dans la boue pour se protéger des insectes. On roule comme des éléphants. Les éléphants servent aussi à transporter des personnes. Demandez à un grand de se mettre à quatre pattes et installez un ami dessus pour que celui-ci le promène comme le font les éléphants.

Le requin

Choisissez un requin. Le requin chasse les autres enfants jusqu'à ce qu'il en touche un. L'enfant touché devient le requin. Variante : l'enfant touché par le requin doit s'arrêter et étendre les bras. Un autre enfant peut venir le sauver en passant sous ses bras. Plusieurs enfants peuvent avoir les bras tendus en même temps. Vous devrez changer de requin assez souvent pour qu'il reste en forme!

Les oiseaux volent

Les enfants s'assoient en cercle. Chaque fois que vous dites : " Les oiseaux volent! ", tous les enfants s'accroupissent et battent des ailes. Alternez vos consignes : " Le chien vole! " (personne ne bouge), " L'oiseau vole! " (tout le monde bat des ailes).

Le pêcheur et les poissons

Un enfant est le pêcheur et tous les autres sont des poissons. Au signal, les poissons courent partout et se sauvent du pêcheur qui veut les attraper. Dès qu'un poisson est touché par le pêcheur, il devient pêcheur à son tour et essaie lui aussi d'attraper des poissons. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de poisson.

Gros ballon, petit ballon

Faites assoir les enfants en cercle et mettez deux ballons en jeu (une balle et un ballon de plage par exemple). Au son de la musique, les enfants se passent les ballons. Lorsque la musique arrête, demandez qui a le petit ballon et qui a le gros ballon. Vous pouvez remplacer les ballons par des toutous ou par d'autres objets que vous pouvez trouver dans les deux formats : petit et grand.

Jeu du perroquet

Le même principe que le jeu du téléphone. Assoyez-vous en cercle avec les enfants. Vous pouvez commencer par dire un mot (en lien avec le thème) dans l'oreille de l'ami assis à votre droite... cet ami doit dire le même mot dans l'oreille de l'ami à sa droite, et ainsi de suite jusqu'à ce que le mot ait fait le tour de la ronde. ATTENTION : Il ne faut pas le dire trop fort, c'est un secret! Le dernier enfant à entendre le mot doit le dire à voix haute pour que tout le monde entende. Déformation du mot garantie!

Le superhéros dit...

Même principe que le jeu " Jean dit... ". Dictez une consigne à effectuer et les enfants doivent l'exécuter seulement si la consigne est précédée de : " Le superhéros dit... " Sinon, ils ne doivent pas bouger.

Frappe ou attrape

Les enfants sont en cercle et le maitre du jeu est au centre. Le maitre du jeu lance le ballon à un des joueurs en criant : “ Frappe ” ou “ Attrape ”. Le joueur répond en frappant le ballon avec ses bras ou sa tête ou en l’attrapant. S’il échoue, il doit s’assoir.

Jeu de Kim

L’éducatrice sélectionne plusieurs objets et les déposent sur une table. Elle donne 1 minute aux enfants pour mémoriser les objets et les cache ensuite avec une couverture. Elle retire alors un ou plusieurs objets et retire la couverture. Les enfants doivent identifier l’objet manquant.

Attention aux crocodiles

Les enfants doivent traverser une rivière sans se faire attraper par un crocodile. On délimite une rivière avec 2 lignes parallèles au sol en laissant un bon espace entre les deux. Les enfants portent un foulard placé à leur ceinture. Au signal, les enfants positionnés sur une ligne doivent rejoindre l’autre ligne sans se faire subtiliser leur foulard par les deux crocodiles (deux enfants) qui se situent dans la rivière. Les enfants n’ayant plus de foulard deviennent des crocodiles à leur tour. Ils remplacent les crocodiles précédents.

Le lapin et son terrier

La moitié des enfants du groupe forment un cercle en se tenant debout, jambes écartées. Les autres enfants (les lapins) se placent à l’intérieur du cercle. Au signal, chaque lapin doit quitter le cercle par un terrier défini à l’avance (en passant sous les jambes de son partenaire), faire le tour, puis regagner l’intérieur en rentrant par le même terrier.

Un loup dans la bergerie

On décide ensemble d’un endroit qui sera la bergerie. Des enfants “ moutons ” se déplacent à l’intérieur d’un espace défini. Ils demandent régulièrement l’heure à un enfant qui est le “ loup ”. Ce dernier répond en donnant l’heure de son choix. Quand il répond “ minuit ”, il s’élance pour attraper les moutons qui doivent s’enfuir pour regagner la bergerie. Les moutons touchés par le loup doivent s’assoir.

Pas dans ma cour

Les enfants sont répartis dans deux équipes et les territoires sont délimités par une ligne ou des meubles. Chaque équipe dispose de la même provision de ballons qu'elle doit envoyer dans le camp adverse pour s'en débarrasser. On peut aussi utiliser des boules de papier. Tout ballon qui arrive dans un camp est aussitôt renvoyé dans le camp adverse.

L'équipe gagnante est celle qui a le moins de ballons dans son propre camp à la fin du jeu.

Attrape-bâton

Chaque enfant porte un nom (un chiffre ou autre). On se place en cercle autour d'un joueur qui tient un bâton debout (le balai par exemple). Ce joueur crie un nom (un chiffre ou autre) et lâche en même temps le bâton. Le joueur nommé doit se dépêcher et retenir le bâton avant qu'il ne soit couché sur le sol. S'il ne parvient pas à rattraper le bâton, il remplace le joueur qui est au milieu du cercle.

Mains magiques

Les enfants sont assis en cercle. Ce jeu utilise uniquement les mains. Donnez les consignes suivantes : 1) Mains qui tapent 2) Mains qui volent 3) Mains qui frottent 4) Mains qui pincent 5) Mains qui chatouillent, etc. Vous pouvez en inventer d'autres et varier la vitesse. De temps en temps, afin de calmer le jeu, introduisez la consigne " Chut, plus de bruit ". Tous les enfants se mettent alors les mains dans le dos.

Le sculpteur

Jumelez les enfants deux par deux. Un enfant sculpte, l'autre est une boule de pâte à modeler. Le sculpteur manipule l'autre enfant pour le mettre dans la position de son choix. Quand son " œuvre " est terminée, il la recouvre d'une couverture. Ensuite, tous les sculpteurs découvrent les " œuvres " des autres et visitent le " musée ". Inversez ensuite les rôles.

En équilibre

Chaque enfant met un sac de sable sur sa tête. Faites jouer de la musique. Lorsque la musique commence, les enfants marchent. Augmentez la cadence de la musique peu à peu. Les enfants doivent marcher de plus en plus vite. Si le sac d'un enfant tombe, l'enfant est éliminé. Qui gardera son sac sur la tête le plus longtemps?

Course de ballons

Chaque enfant a un ballon de fête identifié à son nom. Les enfants sont placés sur une ligne et gonflent leur ballon (certains auront peut-être besoin d'aide). Au signal, on lâche les ballons. Le gagnant est celui dont le ballon s'est rendu le plus loin.

Course de pingouins

Délimiter une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Les enfants se placent sur la ligne de départ, les mains dans le dos. Chacun tient un ballon de fête gonflé entre ses jambes, à la hauteur des genoux. Au signal, les enfants doivent se déplacer le plus rapidement possible jusqu'à la ligne d'arrivée. Qui arrivera le premier?

Les détectives

Les enfants sont assis en cercle et l'éducatrice donne des indices. Les enfants doivent deviner de qui ou de quoi il s'agit. Par exemple, elle peut décrire des vêtements, la couleur des cheveux ou des yeux d'un ami, différentes caractéristiques d'un jouet, etc.

Il manque quoi?

Les enfants sont assis en cercle. Un enfant sort de la pièce. Il doit changer quelque chose sur lui (enlever un bas, mettre son chandail à l'envers, mettre une casquette, etc.) Les autres doivent identifier le changement. On peut aussi faire le jeu avec un bac de déguisements.

Jeu de Kim sonore

Un enfant se place dos à vous. Faites-lui écouter des petits bruits qu'il connait, qu'il peut identifier : de l'eau qui coule, du papier chiffonné, taper des pieds ou des mains, faire rouler une petite voiture, couper du papier avec des ciseaux, etc. L'enfant doit nommer le bruit qu'il entend sans rien voir! Ce jeu peut se faire dehors ou à l'intérieur.

Ballon prisonnier

L'éducatrice désigne un policier. Celui-ci aura une balle de mousse et son but sera de toucher les bandits (autres enfants) avec la balle et de les rendre ainsi prisonniers. Les bandits, qui tentent d'éviter la balle, sont dispersés dans la salle et peuvent se déplacer comme bon leur semble.

À partir du moment où un bandit est touché, il devient prisonnier et est donc éliminé. Le jeu se termine quand le policier a capturé tous les bandits. Il peut aussi y avoir plusieurs policiers et plusieurs balles.

Le coussin musical

Le coussin musical se joue comme la chaise musicale, sauf que personne n'est éliminé. Quand la musique s'arrête, tout le monde doit trouver une petite place sur les coussins. À chaque tour, on enlève un coussin. Les enfants doivent donc se partager les coussins restants.

La toile d'araignée

Tout le monde est en cercle. Une personne tient une balle de laine. Elle la lance à une autre personne en disant le nom de l'autre et en gardant en main le bout de laine. Cette deuxième personne attrape la balle de laine, tient le fil d'une main et lance la balle à un autre joueur en disant son nom, et ainsi de suite jusqu'à ce que toute la balle de laine soit déroulée. À la fin, une belle toile d'araignée reliera tous les joueurs.

Le chat perché

Un enfant est le chat. Les autres joueurs doivent grimper sur quelque chose avant que le chat ne les attrape. Si le chat attrape un joueur, celui-ci devient le chat. Les chaises, un bloc, une débarbouillette, etc., tous les objets solides et sécuritaires sont des possibilités pour autant que les joueurs n'aient pas les pieds directement par terre.

Le microbe

Un des enfants se met à quatre pattes et est le " microbe ". Les autres enfants sont debout et courent autour du " microbe " sans se faire toucher. Dès qu'un des enfants est touché, il devient un microbe à son tour. Ainsi, à la fin du jeu, les enfants seront tous des microbes. Le dernier joueur touché commence la prochaine partie.

Tague-couleurs

Vous aurez besoin de 3 dossards (ou 3 foulards) pour identifier les couleurs (rouge, vert et jaune). Il y a trois " tagues ". Un enfant porte le dossard rouge, un autre le vert et un autre, le jaune. Si les enfants se font toucher par la tague rouge, ils arrêtent, par la tague jaune, ils ralentissent et par la tague verte, ils courent. Changez les rôles.

Le mannequin

Les enfants sont répartis en deux équipes. Chaque équipe reçoit une boite contenant le même nombre de vêtements. Un joueur de chaque équipe devient le mannequin qu'il faut vêtir. Le premier joueur de chaque équipe sort un vêtement de la boite, se précipite vers son mannequin, lui enfile le vêtement et revient à sa position de départ afin de permettre au deuxième joueur de partir. Le mannequin doit rester parfaitement immobile. La première équipe qui complète l'habillage de son mannequin est l'équipe gagnante.

Spaghetti sauce tomate

Les enfants doivent s'assoir en cercle. L'éducatrice fera le tour à l'extérieur et touchera chaque tête en disant " spaghetti ". Quand elle touchera la tête d'un enfant en disant " sauce tomate " le joueur devra courir après l'éducatrice qui court autour du cercle et tente d'aller se rassoir à la place de l'enfant. L'enfant " sauce tomate " devient le meneur du jeu.

La cachette

Un enfant est choisi pour être le premier " compteur ". Il se place dans un coin, les yeux fermés, et compte jusqu'à 20. Pendant ce temps, les autres enfants vont se cacher dans la pièce. Au signal, le compteur part à la recherche des autres. Le premier qui est trouvé devient le prochain compteur.

Ballon peureux

Tous les participants sont placés en cercle, les bras croisés. Le meneur de jeu est placé au centre et doit soit faire semblant de lancer un ballon ou réellement le lancer pour que les autres l'attrapent. Si quelqu'un ouvre ses bras alors que le meneur a fait semblant de lui lancer, il s'assoit, car il est mort.

Bonjour, ça va ?

Si la salle de classe le permet, demandez aux enfants de se lever, de marcher calmement comme s'ils marchaient dans la rue et de saluer les amis qu'ils croisent par *Bonjour+prénom,* en serrant la main, puis de prendre congé avec *Au revoir+prénom*, en faisant signe de la main. Pour

éviter le désordre, dites aux élèves qu'ils doivent saluer trois ou quatre élèves maximum et ensuite ils doivent regagner leur place. On peut rejouer ce jeu en disant *Salut, ça va ?, Salut, ça va !, A plus tard !*

Course à épingles à linge

Installez une longue corde à linge entre deux chaises. Formez deux équipes. Chaque équipe reçoit un sac contenant des épingles à linge. Au signal, les enfants fixent les épingles sur la corde, le temps d'une chanson. Passez au comptage : l'équipe qui a installé le plus d'épingles sur la corde gagne ! Assurez-vous de bien identifier les épingles avec des crayons de couleurs différentes (exemple : bleu pour une équipe, rouge pour l'autre équipe).

Patate chaude

Assoyez-vous en cercle avec les enfants. Ces derniers se passent une pomme de terre (ou un ballon) de main en main, au son d'une musique rythmée. Quand la musique s'arrête, l'enfant qui tient la pomme de terre doit s'installer au centre du cercle. Le jeu reprend ensuite.

La chaise musicale

Placez une chaise de moins que le nombre d'enfants présents (exemple : 10 enfants = 9 chaises). Les enfants forment un cercle autour des chaises. Au son d'une musique du temps des Fêtes, ils se déplacent en tournant autour des chaises. Lorsque la musique arrête, les enfants doivent rapidement s'assoir sur une chaise. Un enfant restera debout puisqu'il manque une chaise. Cet enfant est retiré du jeu (vous pouvez lui confier la tâche de s'occuper de la musique). Retirez une autre chaise du jeu, puis repartez la musique. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul enfant.

Je vais dans la jungle et j'apporte...

Assoyez les enfants en cercle et commencez le jeu en disant : " Je vais dans la jungle et j'apporte... " (exemple : une lampe de poche). L'enfant à côté de vous doit dire : " Je vais dans la jungle et j'apporte une lampe de poche et... " (exemple : un livre). Chaque enfant doit répéter ce que les autres ont dit et ajouter un élément.

Salade de fruits

Les enfants sont divisés en deux équipes. Ils se placent sur deux lignes, une équipe en face de l'autre. Placez un ballon ou tout autre objet au centre des deux équipes. Attribuez un nom de fruit différent à chacun des joueurs de la première équipe. Faites la même chose pour chacun des joueurs de la deuxième équipe en vous assurant d'utiliser les mêmes noms de fruits. Lorsque vous nommez un fruit, les deux joueurs (un de chaque équipe) doivent se rendre au centre du cercle dans le but de récupérer le ballon et aller s'assoir avec son équipe. Celui qui réussit marque un point pour son équipe. Recommencez encore et encore!

L'animal musical

Faites jouer une musique et, lorsque vous l'arrêtez, montrez une image d'animal aux enfants. Ils doivent imiter celui-ci, son cri et sa démarche. Lorsque vous repartez la musique, les enfants recommencent à danser. Lorsque vous l'arrêtez, il y a un nouvel animal à imiter.

Les singes suivent le gorille

Formez une file indienne avec le gorille en tête. Le gorille fait des mouvements et les singes doivent l'imiter. Voici des exemples : sauter, faire une culbute, lever les bras, marcher à quatre pattes, taper des mains, tourner, ramper sur le ventre, etc.

Gros comme, petit comme

Formez deux groupes avec les enfants. Les deux groupes doivent s'assoir face à face. Dites aux enfants du premier groupe qu'ils doivent nommer de gros animaux. L'autre groupe doit nommer de petits animaux. Encouragez-les à utiliser de grosses voix et de petites voix (ex. : JE SUIS GROS COMME UN ÉLÉPHANT, je suis petit comme une souris).

La chaise musicale amicale

Entamez un jeu de chaise musicale, mais au lieu d'éliminer un enfant à chaque tour, éliminez une chaise. Les enfants doivent donc trouver une façon de s'assoir tous ensemble sur les chaises qui restent en jeu et à la fin... trouver une petite place sur une seule chaise. Un excellent jeu de coopération.

À ton tour de deviner

Tenez-vous à un bout de la salle, face au mur, dos aux enfants. Demandez à ces derniers de se placer dos au mur, à l'autre bout de la salle, face à vous. Montrez-leur l'image d'un animal, sans que vous ne puissiez la voir. Faites-les avancer vers vous en imitant le cri de l'animal. Vous devez deviner de quel animal il s'agit avant qu'ils se rendent jusqu'à vous.

Dessin musical

Tous les enfants sont assis en cercle. Donnez à un enfant une feuille et des crayons. Ce dernier commence à dessiner. Faites jouer de la musique. Lorsque vous l'arrêtez, l'enfant doit cesser de dessiner et passer la feuille à son voisin. Continuez ainsi jusqu'à la fin du dessin. Il sera très drôle de voir le résultat final!

Loup, où es-tu?

Tous les enfants se promènent en chantant, à l'exception d'un enfant qui a été désigné pour faire le loup. " Promenons-nous dans les bois, tandis que le loup n'y est pas, si le loup y était, il nous mangerait... Loup, où es-tu? Loup, que fais-tu?" Alors, le loup qui s'habille répond : " Je mets mes bas, je mets mes souliers, je mets ma chemise, etc. " Les enfants reprennent la chanson après chacune des réponses du loup. Quand le loup est prêt, il répond : " Je vais vous manger! " Il poursuit alors les enfants qui se sauvent. Le premier enfant attrapé devient le loup.

Porteurs de livres

Faites un trajet simple à suivre pour les enfants. On peut simplement faire des tracés au sol avec du ruban adhésif de couleur et ajouter une petite poutre, des cônes à contourner, etc. Les enfants doivent se déplacer à l'intérieur du parcours en portant un livre (vieux livre, bottin téléphonique, etc.) sur leur tête sans le faire tomber.

Saute-grenouille

Mettez les enfants en ligne, les uns derrière les autres. Les enfants se penchent en grenouille et baissent la tête. Le dernier saute par-dessus les enfants et se replace en grenouille au bout de la ligne. L'enfant qui est alors le dernier refait la même chose... et ainsi de suite (saute-mouton).

Je fonds

Demandez aux enfants d'imiter le chocolat qui fond pour apprendre à détendre leur corps. Tout d'abord, ils doivent se tenir droit et raide comme une barre de chocolat bien dure. Ensuite, ils commencent à ramollir. Ils se penchent lentement jusqu'à ce qu'ils soient complètement fondus... étendus sur le sol.

La mare aux grenouilles

Faites un grand cercle sur le sol avec une corde et demandez aux enfants de se placer au centre du cercle. Le cercle représente la mare aux grenouilles. Vous menez le jeu et vous restez sur la rive. Lorsque vous dites " sur la rive ", les enfants doivent sauter hors du cercle. Lorsque vous dites " dans la mare ", les enfants doivent y retourner ou ne pas bouger s'ils y sont déjà. Un enfant peut ensuite prendre la place du meneur.

Le sac-devinettes

Placez dans un grand sac une série d'objets de formes différentes. Chacun leur tour, les enfants doivent tâter le sac sans regarder et essayer d'identifier un objet. Ils ont chacun le droit de poser deux questions. S'ils ne trouvent pas, ils passent leur tour. Celui qui réussit à identifier l'objet peut devenir le meneur.

Bataille de boules de neige

Divisez votre aire de jeu en deux avec une corde ou du ruban adhésif. Sortez des feuilles de papier ou de vieilles circulaires. Les enfants doivent faire plusieurs boules de papier qui représenteront des boules de neige. Divisez votre groupe en deux équipes et go! On se lance simplement des boules de neige. Défoulement garanti.

Les feux de circulation

Les enfants se placent à une extrémité de la pièce sur une ligne. Lorsque vous criez " vert " les enfants courent vers vous. Lorsque vous dites " jaune ", ils marchent et " rouge ", ils doivent arrêter. Vous pouvez aussi utiliser des cartons de couleur au lieu de nommer les couleurs.

Statue

Faites jouer de la musique et laissez les enfants se promener librement dans la pièce. Lorsque la musique arrête, les enfants doivent arrêter de

bouger et faire la statue. l'attrapent. Si quelqu'un ouvre ses bras alors que le meneur a fait semblant de lui lancer, il s'assoit, car il est mort.

La traverse des couleurs

Les enfants se regroupent le long d'un mur. Le meneur de jeu, au centre, dit une couleur (rouge par exemple). Tous les amis qui ont du rouge sur leurs vêtements peuvent traverser la ligne sans se faire toucher. Lorsque le meneur de jeu crie " traverse multicolore ", les autres essaient de passer sans se faire toucher. Les enfants touchés doivent s'assoir. Ils deviennent des pieuvres. Le meneur de jeu nomme une autre couleur et le jeu se poursuit ainsi.

Rouge ou noire... en groupe

Prenez un jeu de cartes et tournez les cartes une à une. Les enfants doivent deviner, à tour de rôle, si la carte sera rouge ou noire. Si l'enfant dit la bonne couleur, il remporte la carte. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin du paquet.

Mime-moi!

Chuchotez un mot (objet, animal, etc.) à l'oreille d'un enfant. Celui-ci doit le mimer pour le faire deviner aux autres enfants. Il peut aussi faire différents sons selon la consigne de départ.

Côte à côte

Les enfants sont jumelés en équipes de deux. L'éducatrice (ou le meneur de jeu) donne une consigne. Les autres joueurs doivent reproduire le geste qui leur est demandé (ex. : main à main : les joueurs doivent poser une main sur celle de leur coéquipier, main à tête : ils doivent poser une main sur la tête de l'autre, etc.) Lorsque le meneur de jeu crie " côte à côte ", tous les joueurs doivent changer de partenaire et le meneur de jeu doit se jumeler à un autre enfant. Celui ou celle qui se retrouve sans partenaire deviendra le meneur de jeu.

Je te lance

Les enfants sont placés en cercle. L'éducatrice choisit un enfant qui va se placer au milieu. Il doit lancer un objet imaginaire à un autre joueur en disant par exemple : " Je te lance un avion. " Le joueur devra représenter l'objet qu'il reçoit à l'aide de gestes.

Pirouette, cacahouète…

Les enfants se placent tous sur la ligne de départ. Au signal, ils doivent se rendre à la ligne d'arrivée en faisant des pirouettes. Le premier enfant à franchir la ligne d'arrivée gagne la course!

Lapin noir

Un enfant se promène autour du cercle en touchant la tête des enfants et en disant " lapin " suivi d'une couleur (ex : lapin bleu, lapin rouge, etc.) Lorsqu'il dit lapin noir, l'enfant choisi doit courir après lui et le toucher avant qu'il n'ait complété un tour complet et pris sa place dans le cercle.

Fais-moi rire

Ce jeu est une activité de détente. L'éducatrice tient un ballon. Au signal, tous les joueurs se mettent à rire. La seule consigne : dès que le ballon touche au sol, tout le monde doit se taire. Ceux et celles qui continuent à rire sont éliminés. Fous rires garantis.

Le fin limier

Disposez cinq petits objets par sac, chaque sac étant identifié au nom d'un joueur. Désignez un premier joueur, bandez-lui les yeux, puis tendez-lui un à un les objets contenus dans le sac portant son nom. Il doit les identifier dans un laps de temps que vous aurez préalablement déterminé. Quand les cinq objets seront passés entre ses mains, c'est au tour du joueur suivant et de son sac. Le joueur qui aura reconnu le plus d'objets sera déclaré gagnant.

Note: Vous pouvez, bien entendu, augmenter le nombre d'objets, inclure des fruits ou tout autre aliment, et ajouter des objets que vous trouverez à l'extérieur si l'activité s'y déroule.

Variante:

- Si vous avez un grand nombre de participants, faites des équipes. Les deux des deux coéquipiers seront alors bandés, et les objets seront tâtés et sentis par les deux joueurs, qui devront s'entendre pour donner une réponse commune.

Lequel manque?

Déposez sur une table plusieurs petits objets variés, par exemple un crayon, un petit verre, un dé à jouer, une clé, une boulette de papier, etc.

Un joueur est désigné le meneur du jeu. Les autres joueurs regardent attentivement les objets pendant une minute, puis ils se retournent, dos à la table. Le meneur du jeu retire un objet; les joueurs se retournent et regardent à nouveau la table. Le premier joueur qui trouve l'objet retiré est déclaré gagnant et devient le meneur du jeu.

Note:

Pour le nombre d'objets, allez-y selon l'âge des joueurs. Je vous suggère de commencer avec peu d'objets, disons quatre ou cinq, et d'augmenter ce nombre à chaque tour où quelqu'un a gagné.

Variante:

- Le meneur du jeu, en plus de retirer un objet, peut déplacer les autres objets, compliquant ainsi le jeu.

Quel est cet aliment?

Faites sortir tous les joueurs de la pièce. Sur une table, alignez une petite quantité de plusieurs aliments. Bandez les yeux d'un premier joueur et amenez-le jusqu'à la table. Faites-lui sentir le premier aliment (sans qu'il y touche, car il pourrait en reconnaître la texture avant l'odeur) et demandez-lui de le nommer. S'il réussit, il gagne 2 points; s'il échoue, il goûte à l'aliment et s'il réussit à l'identifier à ce moment-là, il gagne 1 point. Le joueur n'a droit qu'à une seule réponse après avoir senti l'aliment et à une seule réponse après y avoir goûté. Lorsque le premier joueur a fait le tour de tous les aliments, c'est au joueur suivant de se présenter, et ainsi de suite. Le joueur qui amasse le plus de points est déclaré gagnant.

Notes:

Pour les tout-petits, choisissez des aliments auxquels ils ont déjà goûté et dont le goût et l'odeur sont prononcés, par exemple du ketchup, de la moutarde, un quartier d'orange ou de citron, du beurre d'arachide, du sirop d'érable, etc.

Pour les plus grands, ou dès que ce premier niveau est réussi, choisissez des aliments à l'odeur de plus en plus subtile comme de la margarine, de la farine, du sucre, etc.

Variante:

Pour les joueurs plus âgés, au lieu d'aliments, disposez des objets odorants, comme une bougie, du savon, un crayon feutre, une fleur, etc. Les joueurs ne peuvent alors que les sentir, et gagnent 1 point s'ils réussissent à identifier l'objet.

Question de mémoire

Sur une table, déposez plusieurs petits objets, par exemple un crayon, un dé à jouer, une figurine, une petite boîte à motifs, une photo, etc. Laissez les joueurs regarder attentivement les objets pendant une minute, puis recouvrez ceux-ci avec la nappe. Les joueurs écrivent sur leur feuille le plus d'objets possible parmi ceux qu'ils ont vu sur la table. Le joueur qui en a trouvé le plus est déclaré gagnant. S'il y a égalité, posez des questions sur tel ou tel objet. Exemple : Quelle est la couleur du dé? De quel type de crayon s'agissait-il (à mine, à l'encre, feutre)? Quel était le motif de la boîte?

Notes:

Pour le nombre d'objets, allez-y selon l'âge des joueurs. Je vous suggère de commencer avec peu d'objets, disons quatre, et d'augmenter ce nombre à chaque tour où la majorité des joueurs ont réussi à se rappeler tous les objets.

Variantes:

- Enlever 1 point pour chaque objet inscrit qui n'était pas sur la table.
- Pour les joueurs plus âgés, le nombre d'objets peut être plus grand, et le temps alloué pour inscrire les objets, plus court.

Question d'image

Sélectionnez une image dans un livre et dressez une liste de question se rapportant à cette image. Par exemple: Combien y a-t-il de fenêtres à la maison? Combien y a-t-il de boutons au veston? Y a-t-il de la pelouse dans l'image? Combien y a-t-il d'arbres? Le ciel est-il clair ou nuageux? Quels animaux y voit-on? Le degré de difficulté, c'est-à-dire la complexité de l'image, doit être tributaire de l'âge des joueurs. Les joueurs regardent attentivement l'image pendant une minute, puis ils répondent à vos questions. Le joueur qui a le plus de bonnes réponses est déclaré gagnant.

Variantes:

-Enlever 1 point pour chaque mauvaise réponse.
- Pour les joueurs plus âgés, un meneur du jeu est désigné et c'est lui qui choisit l'image et les questions à poser.

Le dessin surprenant

Chaque participant se munit d'une feuille de papier et d'un crayon. On éteint la lumière ou les élèves ferment les yeux et chacun, à tour de rôle, dit ce qu'il veut comme élément du dessin (maison, arbre, chat, etc.) et tout le monde s'exécute. Lorsque tous les participants ont eu droit de parole (si le nombre de participants est restreint, chacun peut demander deux ou trois éléments à dessiner), on rallume la lumière ou les élèves rouvrent les yeux et on regarde le chef-d'œuvre de chacun.

Note:

Prenez soin d'étendre une grande feuille de papier sous l'endroit où les jeunes s'exécuteront. S'il fait jour, bandez les yeux des participants afin qu'ils ne puissent rien voir.

Variantes:

- Remplacez le crayon unique par des crayons de couleur. L'effet sera encore plus drôle.
- Si les participants sont assez âgés, ils inscrivent leur nom au dos de leur feuille de dessin avant d'éteindre la lumière. Lorsque les dessins sont terminés, et avant de rallumer la lumière, ils placent tous les dessins au centre de la table, en les mêlant bien. Lorsqu'on rallume la lumière, les participants doivent tenter d'identifier leur propre dessin, puis de trouver à qui appartiennent les autres dessins.

Cogne-postérieur

Déterminez une ligne de départ et une ligne d'arrivée. Faites asseoir tous les joueurs sur la ligne de départ, les jambes étendues devant eux, les fesses sur la ligne. Au signal, la course commence. Les participants ne doivent avancer que grâce à la force de leur postérieur, sans jamais poser les mains par terre. Le premier dont les fesses touchent la ligne d'arrivée est déclaré gagnant. Si un joueur touche le sol de ses mains, il est soit éliminé, soit condamné à retourner à la ligne de départ et à recommencer.

Variante:

- Pour les joueurs en forme, faites faire l'aller-retour, ou encore l'aller de l'avant et le retour à reculons.

-

Le loto des nombres (bingo)

Mots-clefs: chiffres

Déroulement:

Chaque participant inscrit sur sa feuille un certain nombre de groupes de 4 chiffres (1 et 30) de la façon suivante.
1 7 2 9 1 20
13 26 7 12 17 12
On énonce des chiffres des nombres entre 1 et 30 dans n'importe quel ordre et on les note quelque part (sur une feuille?) afin de ne pas répéter le même nombre.
Les participants cochent les nombres qu'ils ont inscrits au fur et à mesure qu'on les dit. Celui qui aura éliminé le premier un groupe de 4 nombres a gagné.
Variante
On peut aussi préparer une feuille avec 36 cases.
Répète si c'est vrai
Mots-clés: vocabulaire élémentaire, prépositions, reconnaissance
Niveau: élémentaire
Préparation: des dessins ou des photos représentant un concept unique et/ou facilement identifiable
Déroulement:
Les participants sont assis dans un cercle ou divisé en groupes. Le maître de jeu montre un dessin et dit une phrase (par exemple: "Il nage", "Il va au zoo"). Si la phrase correspond au dessin, les participants la répètent.
Pour rendre possible une ponctuation, on peut aussi faire manifester l'accord ou le désaccord par un autre procédé plus manifeste et moins facile à élucider : se lever, ou montrer une fiche avec "V" ou "F" dans les trois secondes.

Le mime mystère

Objectif : Deviner le mot mimé.
Déroulement du jeu :
Deux équipes sont formées. L'une choisit le thème du mime **(objet, action, personnage, personnalité…).** L'autre désigne un joueur de son équipe. Il sera chargé de réaliser le mime choisi par l'autre équipe. Les coéquipiers du mimeur doivent deviner le thème. Ils ont le droit de poser des questions au joueur et à l'équipe adverse. Ils ne peuvent répondre que par oui ou non. Une fois le thème trouvé, les équipes inversent les rôles.

Quelle est la différence ?

Structures: Où se trouve ...? / Le/La est ...
Mots-clés: description, localisation, prépositions, paires
Niveau: élémentaire et intermédiaire
Préparation: Préparer deux dessins représentant un cadre (par exemple une cuisine, un appartement, ...) avec des objets (par exemple des objets fréquents dans une cuisine, les pièces de l'appartement) ayant une autre constellation.
Déroulement:
1. Par couples, les participants se décrivent leurs dessins afin de trouver les différences.
2. On peut aussi faire mettre ces objets fréquents dans le cadre, et faire décrire ces localisations.

5 points communs

Structures: Je / Nous
Mots-clés: présentation
Niveau: élémentaire
Déroulement:
Par couple, les participants essaient de trouver des phrases qu'ils peuvent dire tous les deux et qui constituent donc des points communs. Par exemple : "Nous avons un chat roux". La situation d'apprentissage n'est cependant pas un point commun autorisé, ni des généralités sur le corps humain (comme avoir un nez) ou sur la famille (comme avoir une mère).

Présentation

Structures: Je suis ...; J'aime ...
Mots-clés: présentation
Niveau: tous
Chaque participant se présente brièvement (nom, lieu où il habite, profession, ce qu'il aime faire...). Chacun répète le nom de tous ceux qui l'ont précédé.

L'oreille fine

Objectif : Deviner le nom des objets cachés que le meneur de jeu laisse tomber sur la table.
Déroulement du jeu

Derrière l'écran, le meneur de jeu fait tomber les objets les uns après les autres. Les élèves, seuls ou en équipes, doivent deviner l'origine du bruit et inscrire le nom de l'objet en français. S'ils ne connaissent pas le nom de l'objet, ils peuvent noter le nom français de sa matière (cette information peut donner lieu à un demi point).

Exemples d'objets

Plat à gâteau, caillou, clous, gomme, crayon, règle en plastique, manteau, cahiers, CD, journal, fruit...

Enlève une chose inappropriée

Ce jeu aide à développer la capacité de différencier des choses se rapportant à tel ou tel groupe. On montre cinq images dont quatre se rapportent à un groupe et une se rapporte à l'autre groupe. Les élèves doivent trouver l'image qui est différente des autres.

Trouve la différence

Ce jeu aide à développer la concentration des élèves. L'élève dessine n'importe quelle image sur la papier (amimaux, fruits, légumes, etc). Il (elle) passe le papier au professeur. Celui-ci (celle-ci) ajoute quelque élément à l'image et la rend à l'élève qui doit trouver la différence et la dit en langue étrangère.

On mange, on ne mange pas

Ce jeu aide à développer l'attention des enfants. On met les élèves en cercle. On choisit un meneur du jeu et le met au milieu du cercle. Le meneur lance la balle à chaque élève en disant les noms des choses qui peuvent être mangées et qui ne peuvent pas être mangées. Si le meneur lance la balle en disant une chose mangeable, celui ou celle qui reçoit la balle doit l'attraper. Si la chose n'est pas mangeable, la balle ne doit pas être attrapée. On continue de cette façon le jeu avec les autres.

Un, deux, trois

Le professeur peut mener le jeu lui-même ou il peut choisir un meneur. On commence à compter et omet quelque nombres, par exemple, *un, deux, trois, cinq, six...* . Les élèves doivent écouter attentivement et trouver les nombres manquants. Celui ou celle qui trouve vite gagne le jeu.

Ferme les yeux ! Ouvre les yeux !

Règle du jeu : les élèves ferment les yeux. Le professeur dit le nom d'une partie du corps étudiée. Par exemple: *La tête*. Les élèves avec les yeux fermés doivent montrer cette partie du corps et puis ils ouvrent les yeux. Qui trompe doit répéter 3 fois ce mot.

Le garage

Objectif: Se rendre les yeux fermés dans un lieu en suivant les indications données par son coéquipier.

Déroulement du jeu: Des équipes de deux joueurs sont formées. Chaque équipe compte une voiture et un conducteur. Le conducteur doit guider sa voiture jusqu'au garage en utilisant seulement sa voix. Les voitures sont placées le plus loin possible de leur garage. On leur bande les yeux, on les fait tourner pour les perdre et on les remet sur la ligne de départ. Lorsque la course commence, les "conducteurs" donnent des indications telles que *En avant, en arrière, à droite, à gauche* (et d'autres éventuellement) pour être le plus rapide à garer sa voiture. Au lieu de constituer des équipes de deux joueurs, on peut former deux équipes de plusieurs joueurs qui seront la voiture à tour de rôle et donneront des conseils chacun leur tour ou bien tous ensemble.

LES CARTES IMAGES UTILISER DANS LA CLASSE

1 Unité 1. Leçon 2. Activité 4.















la natation

le vélo

le voyage

le cinéma

la musique

le foot

le dessin

2 Unité 1. Leçon 4. Activité 1.



3 Unité 1. Leçon 4. Activité 2.



4 Unité 1. Leçon 4. Activité 3.



5 Unité 1. Leçon 5. Activité 1.

















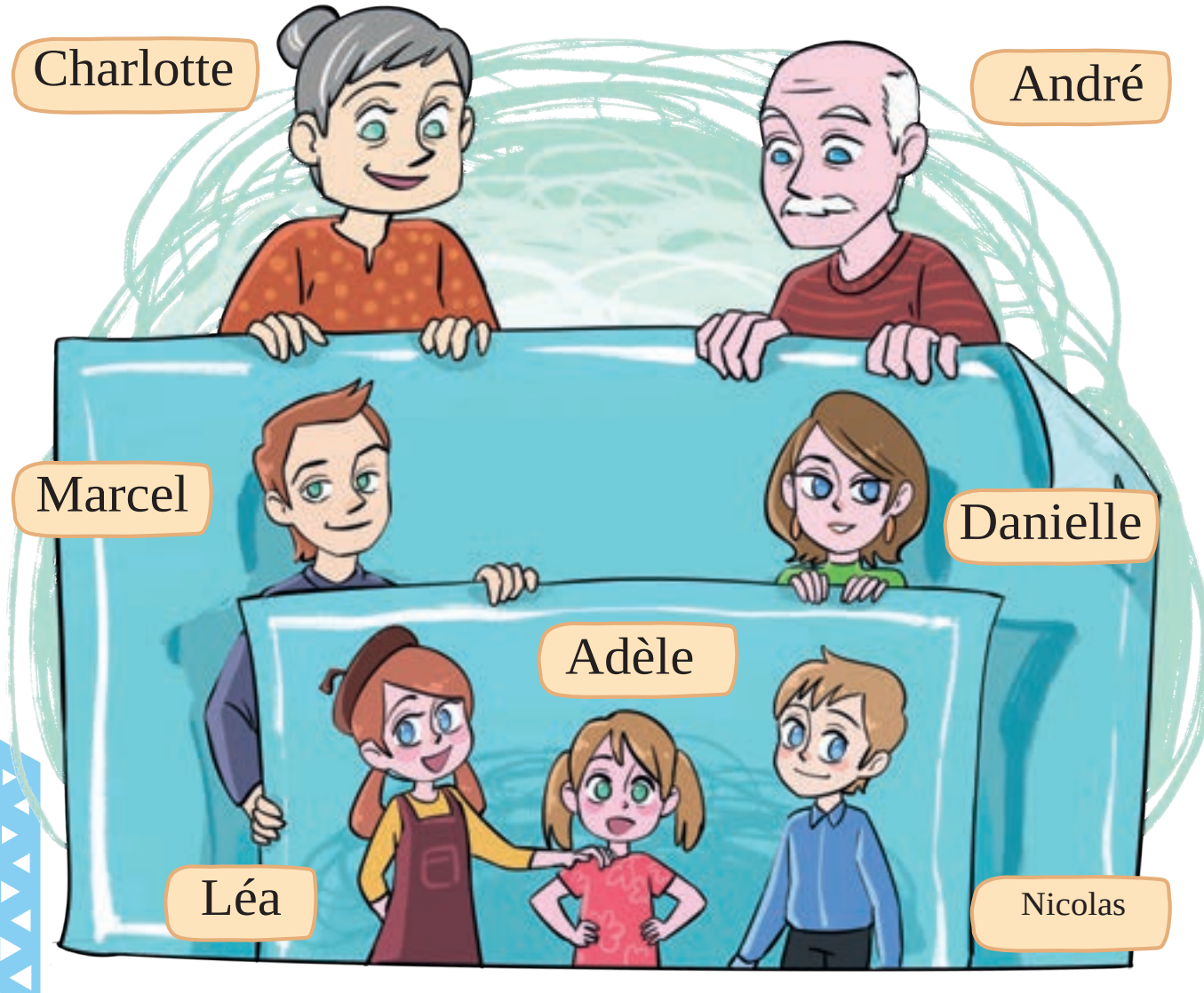

Le mouton

Le coq

La tortue

Le tigre

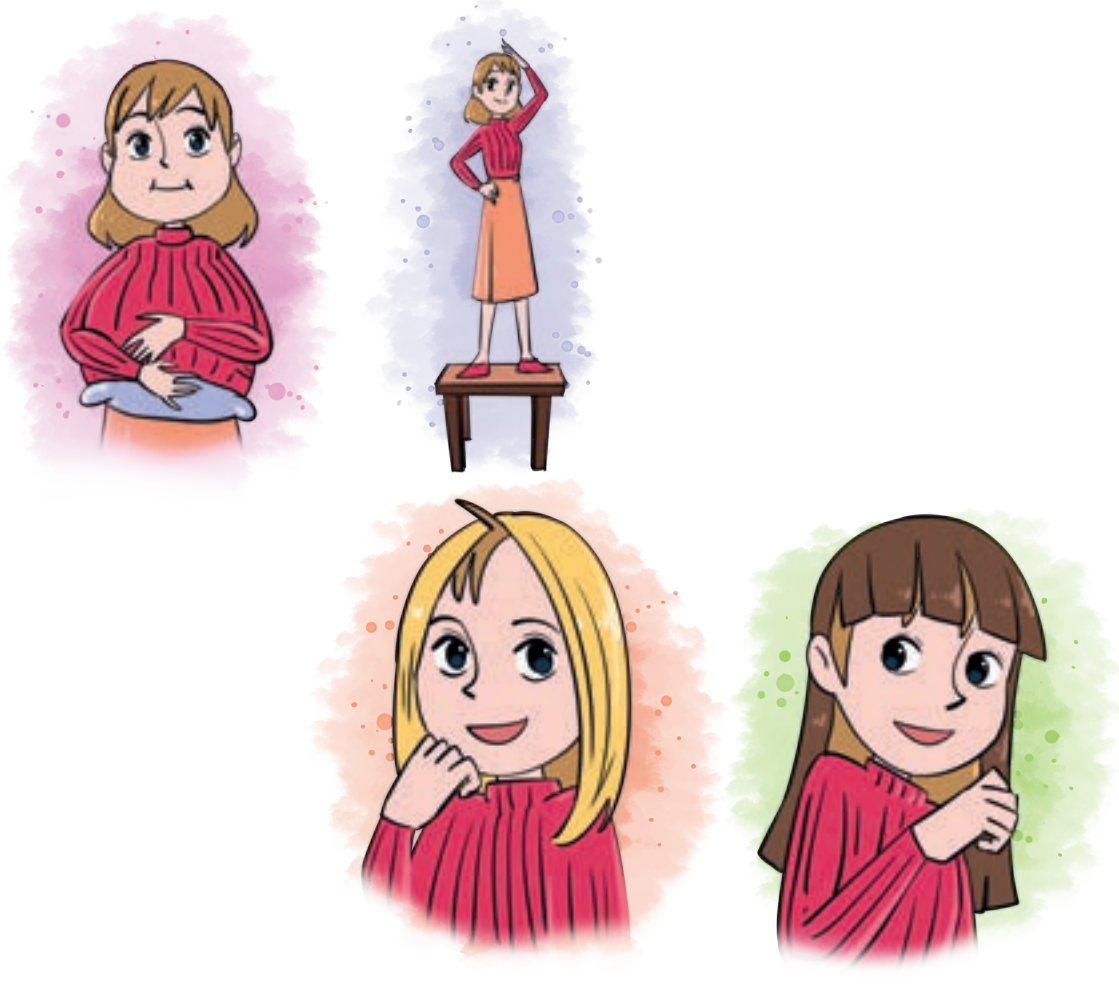
6 **Unité 2. Leçon 1. Activité 1.**



7 Unité 2. Leçon 3. Activité 4.

30 - trente
31 - trente et un
32 - trente-deux
33 - trente-trois
34 - trente-quatre
35 - trente-cinq
36 - trente-six
37 - trente-sept
38 - trente-huit
39 - trente-neuf

8 Unité 2. Leçon 4. Activité 2.









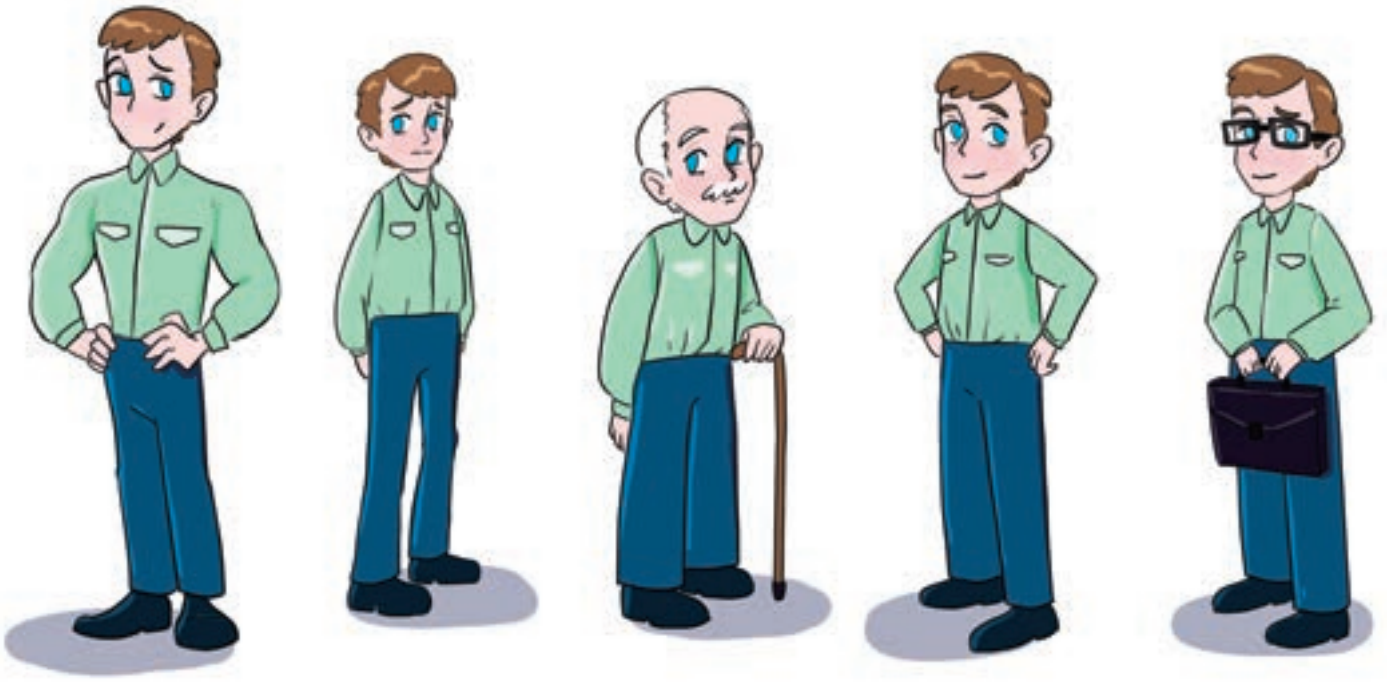
Unité 2. Leçon 4. Activité 3.



10 Unité 2. Leçon 4. Activité 4.



11 Unité 2. Leçon 5. Activité 2.





12 **Unité 2. Leçon 5. Activité 5.**

40 - quarante

41 - quarante et un

42 - quarante-deux

43 - quarante-trois

44 - quarante-quatre

45 - quarante-cinq

46 - quarante-six

47 - quarante-sept

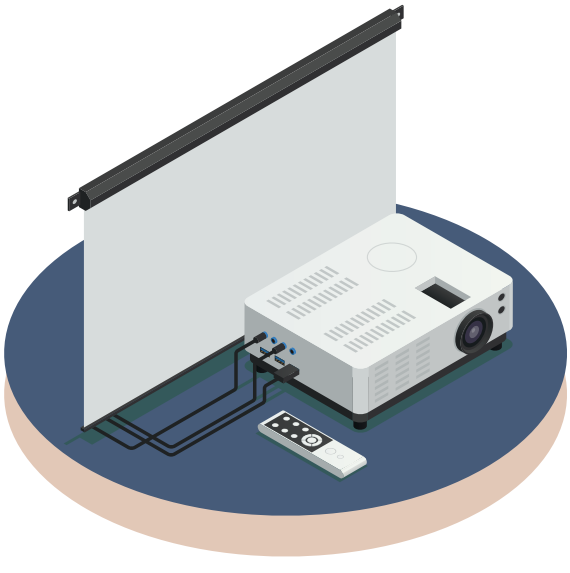
48 - quarante-huit

49 - quarante-neuf

13 Unité 3. Leçon 1. Activité 1.









14 Unité 3. Leçon 1. Activité 4.

50 - cinquante

51 - cinquante et un

52 - cinquante-deux

53 - cinquante-trois

54 - cinquante-quatre

55 - cinquante-cinq

56 - cinquante-six

57 - cinquante-sept

58 - cinquante-huit

59 - cinquante-neuf

15 Unité 3. Leçon 2. Activité 2.

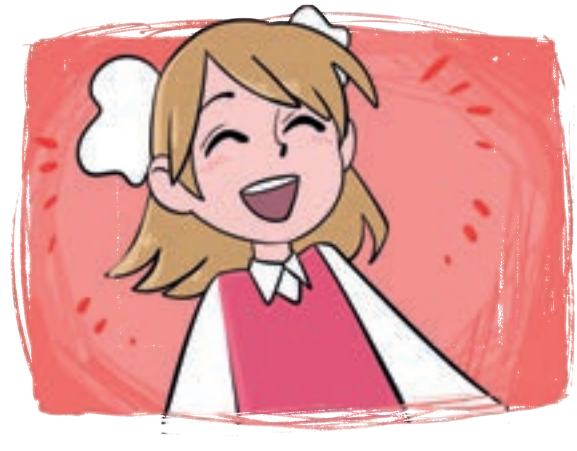












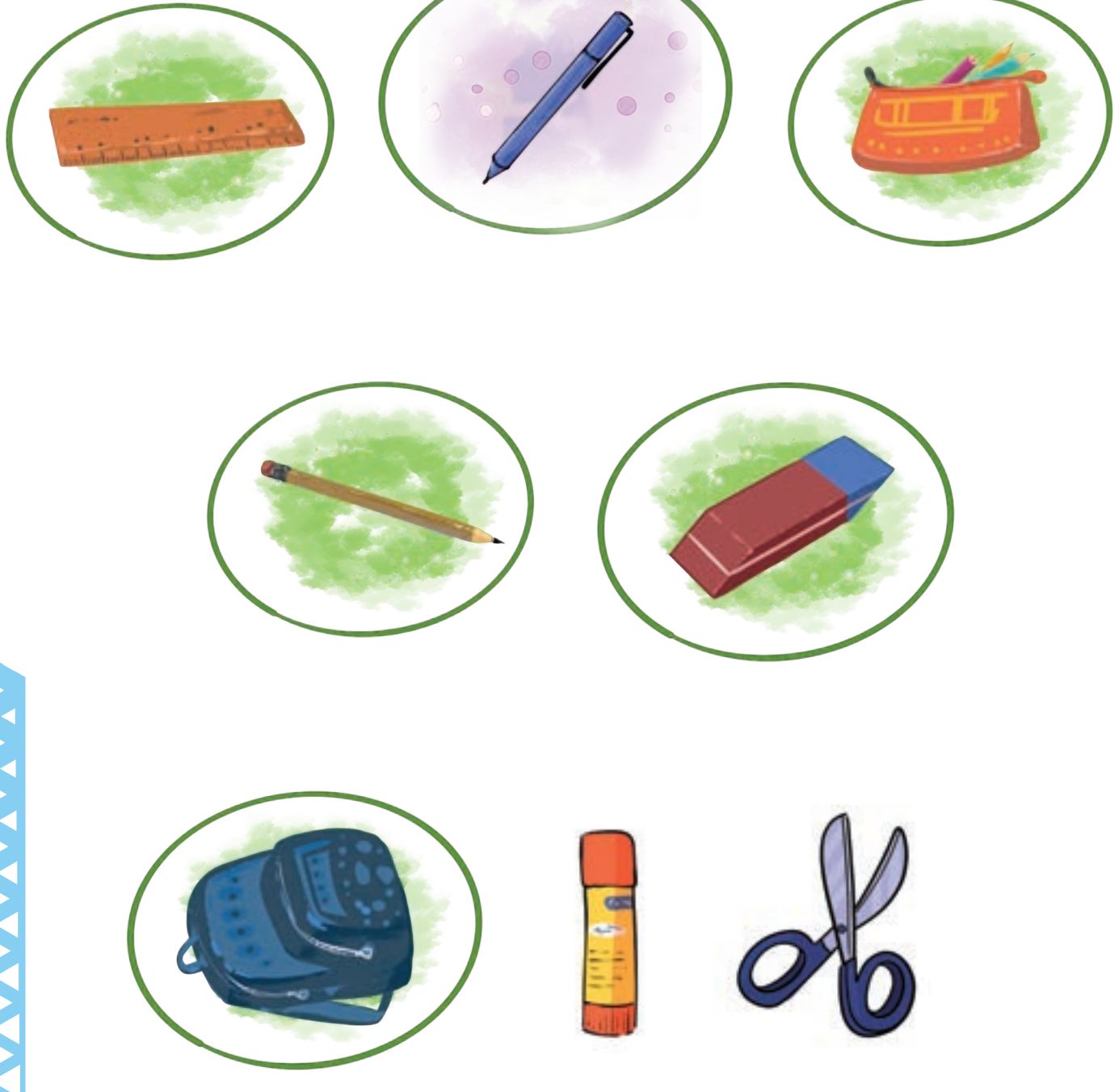
16 Unité 3. Leçon 3.



17 Unité 3. Leçon 5. Activité 2.



18 Unité 3. Leçon 5. Activité 4.



19 Unité 4. Leçon 1. Activité 4.










20 Unité 4. Leçon 2. Activité 6.

60 - soixante
61 - soixante et un
62 - soixante-deux
63 - soixante-trois
64 - soixante-quatre
65 - soixante-cinq
66 - soixante-six
67 - soixante-sept
68 - soixante-huit
69 - soixante-neuf

21 Unité 4. Leçon 3. Activité 1.







22 Unité 4. Leçon 4. Activité 1.







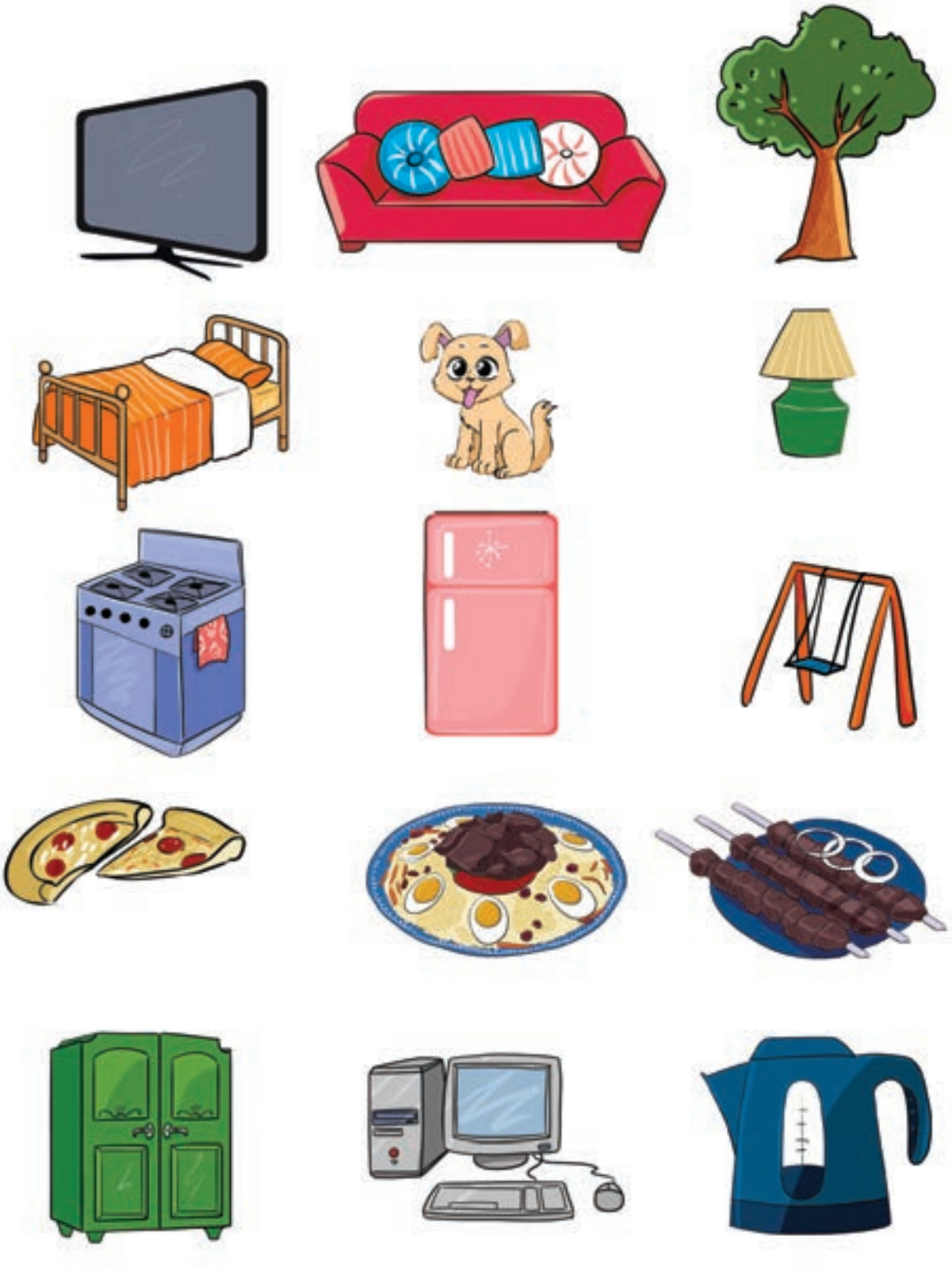
23 Unité 4. Leçon 5. Activité 1.







24 Unité 5. Leçon 4. Activité 5.



25 Unité 6. Leçon 1. Activité 1.





26 Unité 6. Leçon 2. Activité 1.






27 Unité 6. Leçon 4. Activité 1.



28 Unité 6. Leçon 4. Activité 3.



29 Unité 7. Leçon 1. Activité 1.













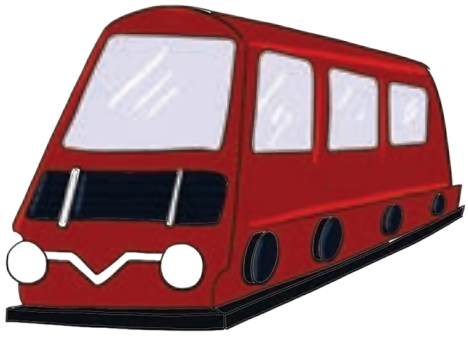




30 Unité 8. Leçon 1. Activité 1.

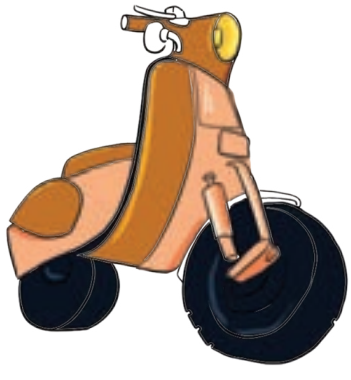


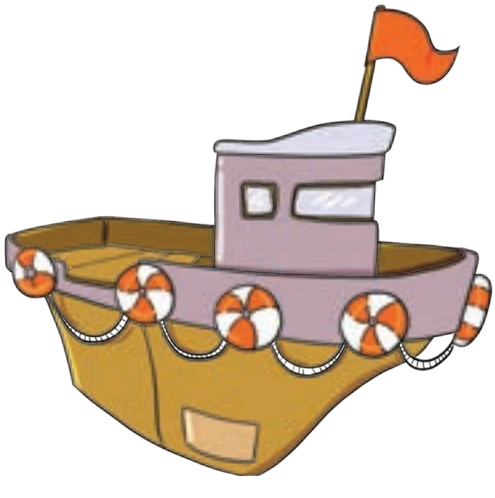
31 Unité 9. Leçon 1. Activité 1.









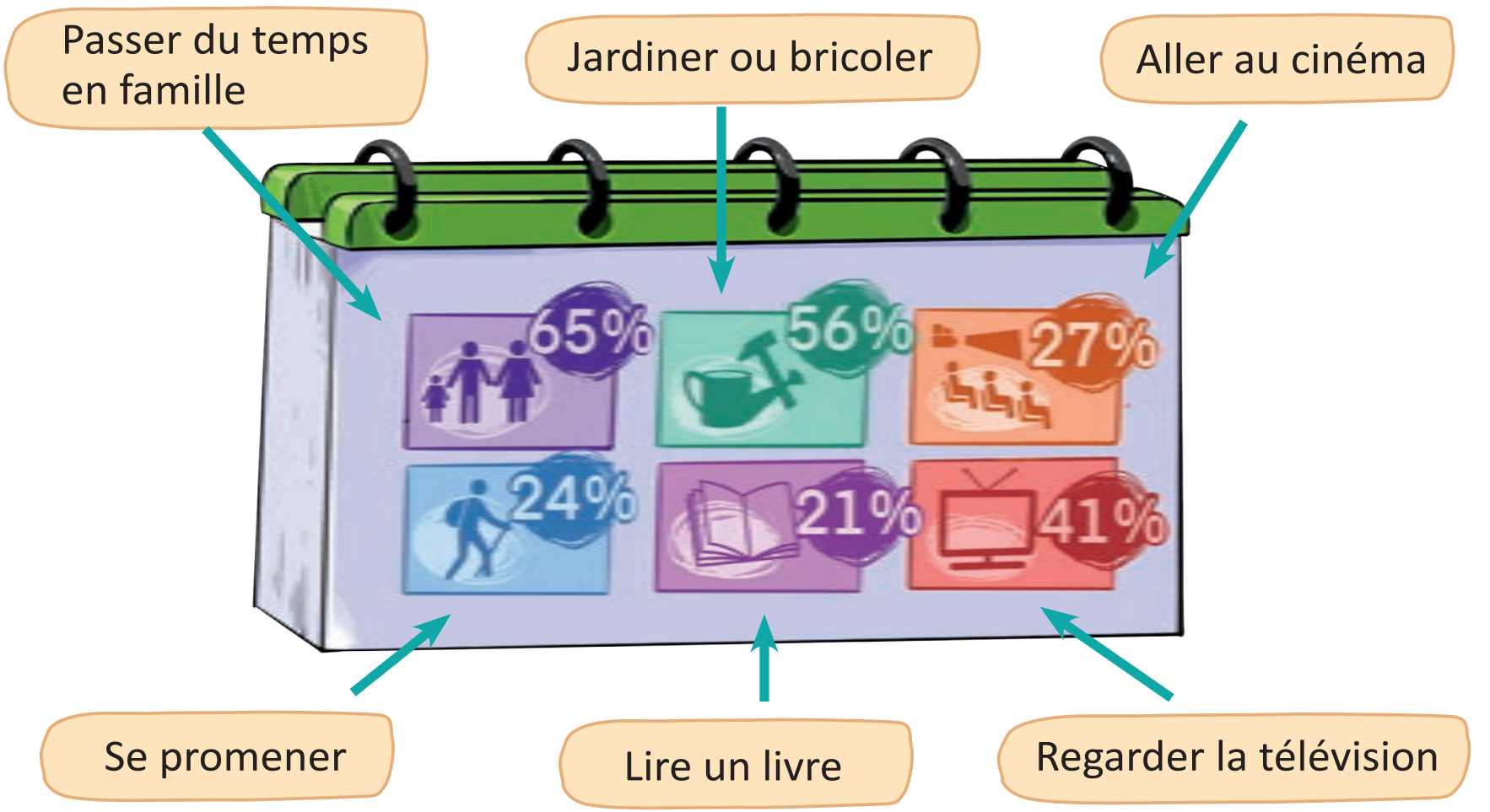




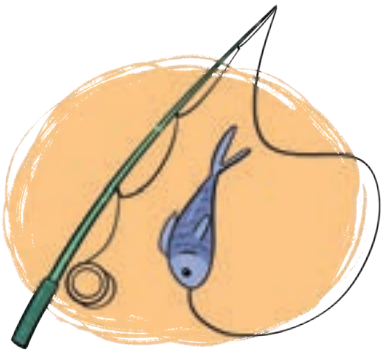




32 **Unité 9. Leçon 1. Activité 2.**



33 Unité 6. Leçon 5. Activité 1.





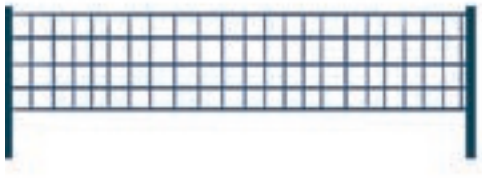


34 Unité 7. Leçon 3. Activité 1.













35 Unité 7. Leçon 3. Activité 6.

100 - cent

90 - quatre-vingt-dix

91 - quatre-vingt-onze

92 - quatre-vingt-douze

93 - quatre-vingt-treize

94 - quatre-vingt-quatorze

95 - quatre-vingt-quinze

96 - quatre-vingt-seize

97 - quatre-vingt-dix-sept

98 - quatre-vingt-dix-huit

99 - quatre-vingt-dix-neuf

36 Unité 7. Leçon 4. Activité 1.













37 Unité 7. Leçon 5. Activité 1.









38 Unité 8. Leçon 2. Activité 1.









39 Unité 8. Leçon 2. Activité 3.







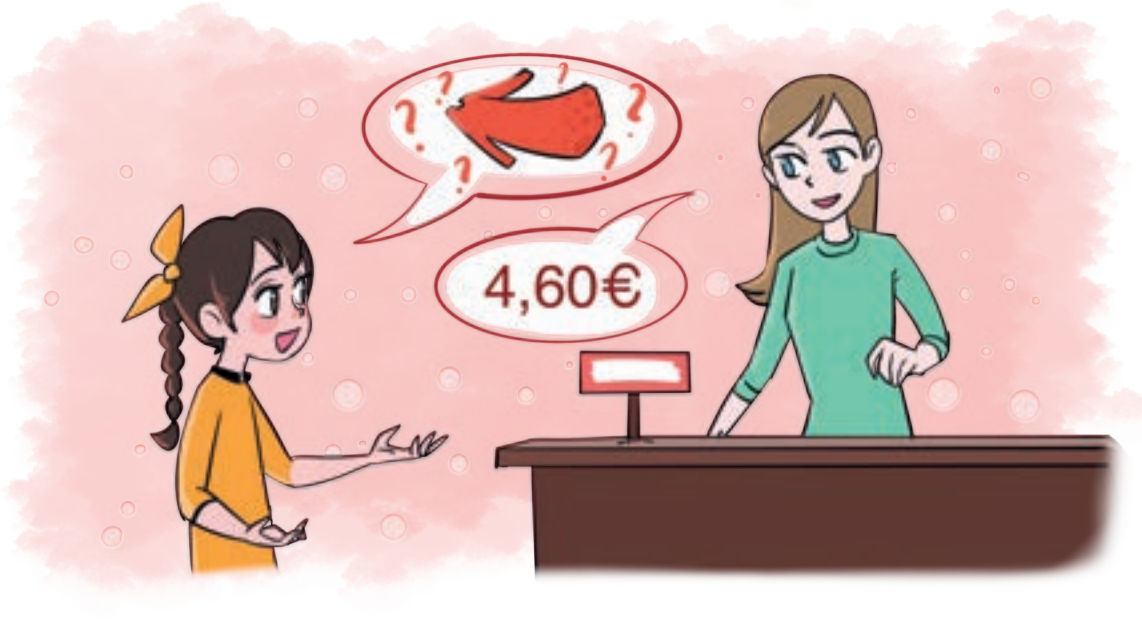




40 Unité 8. Leçon 2. Activité 4.






4,60€


2,25€

41 Unité 8. Leçon 4. Activité 4.





Unité 8. Leçon 5. Activité 4.

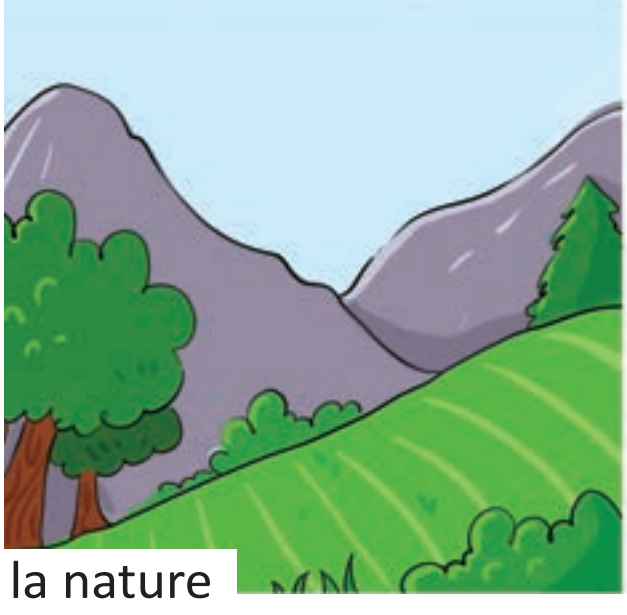
43 Unité 9. Leçon 2. Activité 1.



le jardin



les vacances



la nature



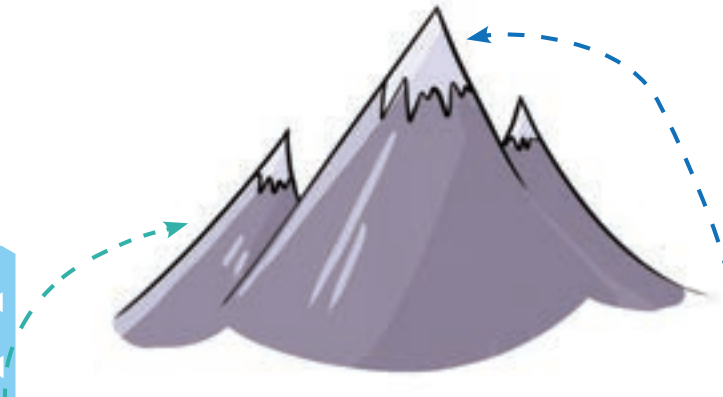
le village

44 Unité 9. Leçon 3. Activité 1.





45 Unité 9. Leçon 4. Activité 1.







46 Unité 9. Leçon 4. Activité 5.

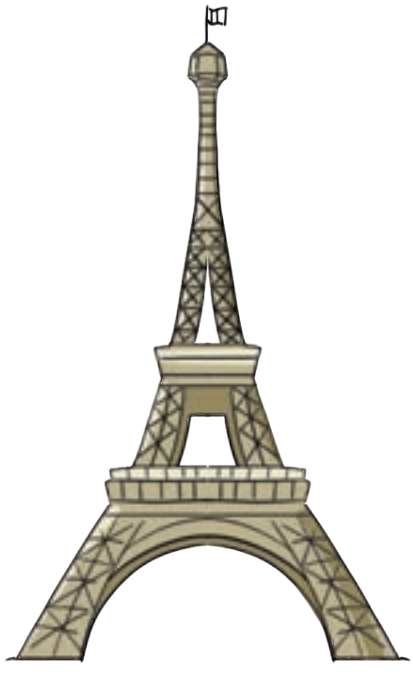


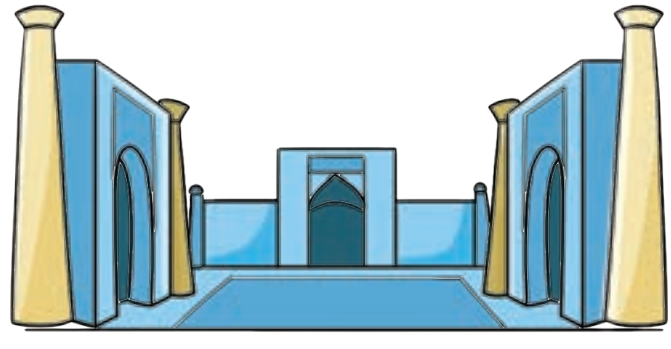
47 Unité 9. Leçon 5. Activité 2.

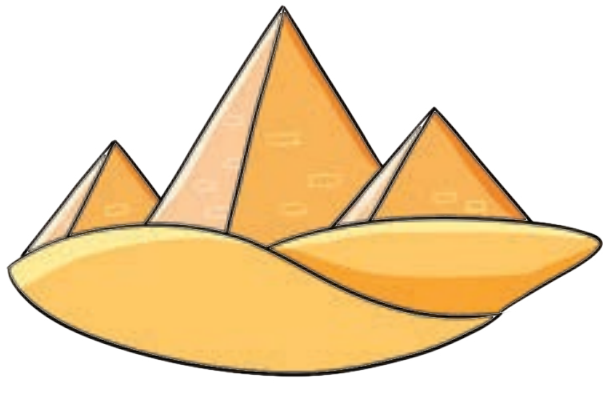














48 Unité 5. Leçon 2. Activité 1.







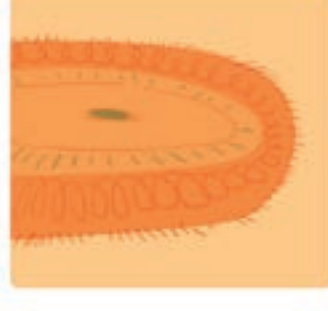


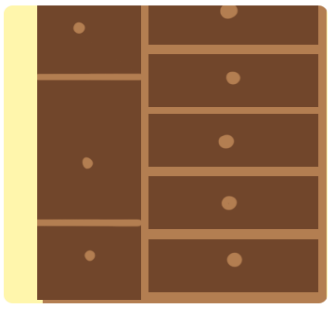
49 Unité 5. Leçon 1. Activité 5.











www.idum.uz saytidan yuklab olindi

“ JEU DE L’OIE ” NUMÉRO 1

- Distribuer les pions et expliquer la règle du jeu avec l’aide d’un(e) élève.

Nombre de joueurs : 4

Le but du jeu : Arriver le premier sur la case “ Arrivée ” !

La case spéciale : La case “ Bravo !” : si l’élève tombe sur cette case, il / elle peut relancer le dé immédiatement.

Déroulement du jeu :

- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la voiture (case “ Départ ”).
- Choisir celui / celle qui commence.
- Le premier joueur lance le dé et avance son pion d’autant de cases que le chiffre obtenu.
- Il / Elle doit alors lire et répondre à la question ou compléter la phrase de la case sur laquelle est son pion. Si sa réponse est juste, il / elle peut relancer le dépour jouer encore une fois.
- Si elle n’est pas juste, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d’une montre) lance le dé. Et ainsi de suite.
- La réponse doit être validée par les autres joueurs. En cas de désaccord, ils interrogent l’enseignant(e). L’enseignant(e) peut également vérifier les réponsesen circulant dans la classe.
- Le premier élève qui arrive sur la case **“ Arrivée ”** a gagné

“Jeu de l’oie” I


Départ
1. Je ... Kamol.
2. Quelle est ta couleur préférée ?
9. Il mange la souris et boit du lait. Qu’est ce que c’est?
10. Comment s’appelle votre grand-père ?
11. Combien êtes-vous dans la famille?
12. J’ai un frère. C’est .... frère.
13. Comment est ta tante ?
15. C’est le frère de mon père. Qui est-ce ?
16. On écrit avec...
17. Après les classes tu ...
18. Récite la poésie “La semaine des couleurs”


3. Tu vas à l'école. Tu portes ...?
4. Tu as quel âge?
5. Calcule: 20 + 15 = ...
6. Récite la poésie "Mon chapeau"
7. Pendant la fête de Navrouz on dit ...
8. Bravo!
14. Calcule : 44 : 2 = ...
19. Dis un instrument de musique.
20. Bravo ! Tu es super !
Arrivée

O‘quv nashri
Elyor Ukkiyev

FRANSUZ TILI

Ta’lim o‘zbek va qardosh tillarda olib boriladigan
umumiy o‘rta ta’lim maktablarining
3-sinfi fransuz tili o‘qituvchilari uchun metodik qo‘llanma

Muharrir *Mashhura Turg‘unova*
Texnik muharrir *Akmal Sulaymonov*
Dizayner *Sanjar Doniyorov*
Musahhih *Gulandom Sultanova*
Kompyuterda sahifalovchi *Sanjar Doniyorov*

Bosishga 19.04.2022-yilda ruxsat etildi. Bichimi 60x84 1/8.
“Arial” garniturasi. Kegli 12. Ofset bosma.
Shartli bosma tabog‘i 14,88. Nashriyot-hisob tabog‘i 8,18.
Adadi —— nusxa. Buyutma № ___.