BÉABA

Guide Pédagogique

2

William Courmaceul

cref

PUBLISHING

BÉABA

TABLE DES MATIÈRES

INTRO

PRÉSENTATION DE BÉABA p.5
LES ACTIVITÉS TYPES p.6
CHANSONS ET COMPTINES p.13
LE LAND ART p.14

U1

THÈME 1 - JE ME PRÉSENTE p.16
THÈME 2 - LA FAMILLE p.17
THÈME 3 - LE CORPS ET LA SANTÉ p.19
THÈME 4 - LA MAISON p.21
THÈME 5 - L'AUTOMNE p.22

U2

THÈME 1 - LE TEMPS QU'IL FAIT p.24
THÈME 2 - LES MOMENTS DE LA JOURNÉE p.25
THÈME 3 - À L'ÉCOLE p.27
THÈME 4 - LES SPORTS ET LES LOISIRS p.28
THÈME 5 - L'HIVER p.30

U3

THÈME 1 - EN VILLE p.32
THÈME 2 - AU MAGASIN p.34
THÈME 3 - LES TRANSPORTS p.35
THÈME 4 - LES PROFESSIONS p.37

U4

THÈME 1 - À LA CAMPAGNE p.42
THÈME 2 - DANS LE JARDIN p.44
THÈME 3 - NOS AMIS LES ANIMAUX p.46
THÈME 4 - LE PRINTEMPS p.47

U5

THÈME 1 - NOTRE PLANÈTE p.50
THÈME 2 - LES PAYSAGES DU MONDE p.52
THÈME 3 - LES GRANDES VACANCES p.54
THÈME 4 - L'ÉTÉ p.56

cref
PUBLISHING

PRÉSENTATION DE BÉABA

BÉABA

Béaba est une méthode de français langue étrangère précoce sur 3 niveaux axée sur le graphisme, l'écriture, la lecture et la compréhension orale. Elle s'adresse à des enfants âgés de 3 ans et plus.

Béaba propose une approche thématique de la langue : les thèmes qui y sont abordés ont été spécialement sélectionnés pour susciter l'intérêt des jeunes apprenants et leur fournir un bagage langagier de base en langue française.

Pour le plaisir des enfants, des personnages sympathiques les accompagnent tout au long de leur apprentissage. Béaba est également agrémentée de nombreux autocollants.

Béaba comprend un cahier d'activités, un guide pédagogique et un fichier ressources (disponibles sur notre site). Nous vous attendons donc sur **www.crefpublishing.com**

BÉABA « Niveau 2 ».

Le niveau 2 de BÉABA s'adresse à des enfants ayant une connaissance minimale de l'alphabet et des capacités minimales en écriture (graphisme).
Objectifs pédagogiques.

- Apprentissage des lettres.
- Initiation à l'écriture et à la lecture.
- Utilisation et révision du vocabulaire appris sur chaque thème.
- Appréhension des premiers principes grammaticaux.

En filigrane, BÉABA contribue au développement de la production orale.

Organisation.

- Organisation par unités thématiques (5 unités dans chaque manuel).
- Décentration progressive de l'environnement immédiat de l'enfant.
- Une page double comportant deux exercices et une activité ludique.
- Des icônes pour évaluer le travail de l'apprenant.
- Une page sommaire illustrée de l'unité.
- Un tableau d'évaluation (à la fin de chaque unité).
- Des autocollants.

Introduction au guide pédagogique.

Ce petit guide pédagogique a pour objectif de conseiller l'enseignant dans son intervention.
Pour chaque activité, il propose :

- Un ou plusieurs objectifs à valider.
- Des pistes pour introduire les activités (pré-activités) : propositions et descriptions de jeux ou d'activités manuelles, etc.
- Des conseils pour mieux gérer le déroulement des activités (sur quoi mettre l'accent, quelles méthodes inculquer aux apprenants pour qu'ils développent des stratégies d'apprentissage et de résolution des problèmes).
- Des pistes pour aller plus loin dans l'utilisation du vocabulaire et faciliter sa restitution (prolongement).

L'enseignant devra également intégrer le personnage de Tiloup à son intervention. Rappelons que Tiloup assume différentes fonctions dans le cahier d'activités : montrer l'exemple, commenter l'activité, jouer avec les mots et introduire des éléments culturels (chanson, littérature, géographie, etc.).

Vous trouverez ci-dessous un descriptif détaillé des principales pré-activités et activités de prolongement proposées dans le guide pédagogique.
Pour une meilleure exploitation du guide pédagogique, nous vous conseillons d'utiliser notre « Fichier ressources ».

LE « JEU DE LOTO DES IMAGES ».

- **Objectif**
  Acquisition ou révision du vocabulaire de la leçon.
  - Bonne prononciation des mots.

- **But du jeu**
  Compléter sa plaque d'images le plus rapidement possible ou être en possession de plus grand nombre de cartes à la fin de la partie (quand la pioche est vide ou quand le temps imparti est écoulé).

- **Matériel**
  6 plaques de 6 cases avec des images (une plaque par apprenant), 36 cartes-images (6 fois chacune des 6 images de la leçon).
  Sur chaque plaque figurent les 6 images correspondants aux six mots de l'activité retenus.
  Toutes les plaques ont les mêmes images ; le but du jeu étant d'être plus rapide que ses camarades.
  D'une plaque à l'autre, changer l'ordre des images.
  Exemple : jeu de loto du corps humain.
  Mots de la leçon retenus : yeux, nez, bouche, oreilles, cheveux, yeux.
  Images figurants sur chaque plaque : les yeux, le nez, la bouche, les oreilles, les cheveux et les yeux.

- **Déroulement**
  Nombre de joueurs : de 1 à 6. Possibilité de jouer en binôme.
  Chaque joueur choisit une plaque dans le paquet.
  A tour de rôle, les joueurs saisissent une carte de la pioche (un sac en toile ou un chapeau contenant toutes les images), la cache au creux de la main puis nomment ce qu'ils y voient.
  L'enseignant vérifie que le joueur dit juste.
  Le premier qui reconnaît le mot et repère l'image correspondante sur une de ses plaques, lève la main et montre à l'enseignant la case où se trouve ladite image.
  Si le joueur a raison, l'enseignant le félicite et demande à celui qui a pioché de retourner l'image (pour la montrer à la classe) et de la donner au vainqueur.
  Si personne ne réclame la carte, elle retourne dans le sac.
  Si le joueur qui la repérée l'a déjà en sa possession, la carte est éliminée de la pioche.
  - Variante(s) possible(s) :
  - Le joueur qui saisit une carte de la pioche ne nomme pas ce qu'il voit ; il montre l'image aux joueurs.
  - Remplacer les images par des mots.
  - Loto des lettres.

LES ACTIVITÉS TYPES

LE « JEU DES PAIRES ».

- **Objectif**
  - Discrimination visuelle.
  - Mémorisation, concentration.
  - Acquisition ou révision du vocabulaire de la leçon.
  - Bonne prononciation des mots.

- **But du jeu**
  Réussir le plus grand nombre d'association de deux cartes-images identiques.
  Le joueur qui a gagné est celui qui a découvert le plus grand nombre de paires.

- **Matériel**
  Cartes-images des images de l'activité. De 3 à 6 paires d'images selon l'activité concernée.

- **Déroulement**
  Nombre de joueurs : de 2 à 3 joueurs.
  Disposer les cartes à l'envers sur un quadrillage. Choisir le joueur qui commence le premier. Chaque joueur retourne deux cartes et nomme à chaque fois ce qu'il voit (proposer de l'aide si nécessaire). S'il constitue une paire de cartes identiques, dans ce cas il rejoue, sinon il replace les cartes à l'envers et c'est au suivant de jouer.
  Variante(s) possible(s) :
  - Le joueur qui retourne une carte ne nomme pas ce qu'il voit.
  - Remplacer les images par des mots.
  - Associer une carte-mot à une carte-image.

LE « JEU DES MOITIÉS ».

- **Objectif**
  - Discrimination visuelle.
  - Concentration.
  - Rapidité de l'expression.
  - Acquisition ou révision du vocabulaire de la leçon.

- **But du jeu**
  Nommer le plus rapidement possible ce qui figure sur la carte-image (personne, objet, etc.)
  Le premier joueur à totaliser 5 points est le grand vainqueur du jeu.

- **Matériel**
  Cartes-images des images de l'activité.

- **Déroulement**
  Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs.
  L'enseignant prend les cartes-images de l'activité. Il les rassemble en paquet et ne montre qu'une moitié d'image en faisant coulisser les images à la verticale ou à l'horizontale. L'apprenant qui nomme le plus vite l'objet a gagné un point.
  Variante(s) possible(s) :
  - Un enfant joue le rôle de l'enseignant et fait jouer ses camarades.

LE « JEU DU QUI EST QUI ? ».

Objectif
- Mémorisation, concentration.
- Expression orale : poser une question.
- Acquisition ou révision du vocabulaire de la leçon.

But du jeu
Dévoiler l'identité mystère de ses camarades.
Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points à la fin du jeu en est le vainqueur.

Matériel
Cartes-images des images de l'activité.

Déroulement
Nombre de joueurs : à partir de 3 joueurs.
A l'aide de cartes-images, présenter les personnes mentionnées dans l'exercice. Faire répéter les mots puis distribuer les cartes aux apprenants (en photocopier suffisamment).
Exemple avec les noms de professions :
Au premier tour, poser aux apprenants une question de type « Qui est pompier ? L'apprenant qui détient cette carte se manifeste en la montrant à ses camarades. Continuer à questionner les enfants : qui est pâtissier ? Qui est policier ?
Au deuxième tour, demander aux apprenants de retourner leur carte, face cachée contre la table. Désigner un apprenant pour commencer le tour. Cet apprenant doit mobiliser sa mémoire et retrouver qui est qui. Il choisit un interlocuteur et lui pose une question de la forme suivante : « [prénom de son camarade], est-ce que tu es + [profession] ? ». Si l'enfant questionné répond « oui », alors le questionneur gagne un point et continue d'interroger ses camarades. L'enfant dont la carte secrète a été découverte est éliminé du jeu. Il laisse sa carte sur la table, face visible. Lorsque le questionneur se trompe, c'est le camarade interrogé qui reprend la partie. Le gagnant du jeu est celui qui totalise le plus de points (un point par identité dévoilée). L'enseignant affiche les scores au tableau.

LE « JEU DU PENDU ».

Objectif
- Discrimination auditive.
- Apprentissage ou révision de l'alphabet.
- Apprentissage de la lecture.

But du jeu
Trouver un mot en devinant les lettres qui le composent.
Ou bien le joueur A remporte la partie en découvrant toutes les lettres du mot ou bien le joueur B gagne la partie en dessinant tous les traits du pendu.

Matériel
Une feuille de papier et un crayon.

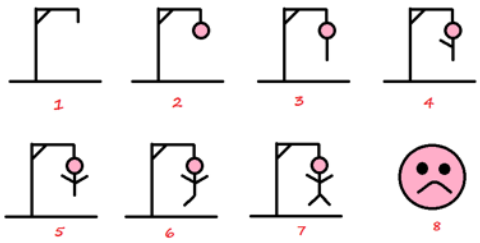
Déroulement
Nombre de joueurs : 2 joueurs ou plus.
Au préalable, désigner le joueur qui devra deviner le mot (joueur A) et le joueur qui devra dessiner le pendu (joueur B).
Le joueur B dessine la potence et place en dessous autant de tirets qu'il y a de lettres dans le mot à deviner.
Le joueur A annonce une lettre.

Si la lettre fait partie du mot à deviner, le joueur B inscrit la lettre à sa place, sur le tiret correspondant, et autant de fois que la lettre apparait dans le mot. Si la lettre ne fait pas partie du mot, le joueur B dessine le premier trait du pendu et écrit la lettre sur le côté de la potence.
Le jeu continue jusqu'au moment où l'un des joueurs remporte la partie.
Explications des différentes étapes du dessin :

1. La potence est la base du dessin. Chaque partie commence avec la potence déjà dessinée.
2. A la première erreur du joueur A, le joueur B dessine la tête du pendu.
3. Deuxième erreur, le joueur B dessine le corps.
4. Troisième erreur, il faut dessiner le premier bras.
5. Quatrième erreur, le deuxième bras.
6. Cinquième erreur, une jambe.
7. Sixième erreur, la deuxième jambe. Si le joueur A se trompe une septième fois, il a perdu la partie.
8. C'est l'erreur de trop pour le joueur A. La joueur B remporte la partie.

Les rôles peuvent s'inverser pour la revanche.
Variante(s) possible(s) :

- Faire le jeu collectivement (au tableau).



LE « JEU DES PREMIÈRES LETTRES ».

Objectif

- Discrimination auditive.
- Sollicitation de la mémoire.
- Bonne prononciation des mots.

But du jeu

Nommer le plus de mots possibles commençant par une lettre donnée.
Le premier joueur à totaliser 5 points est le grand vainqueur du jeu.

Matériel

Marker et tableau blanc.

Déroulement

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs.
Faire comprendre le principe du jeu en donnant quelques exemples (P comme papa, P comme porte, P comme petit, etc.) Lorsque le principe est compris, expliquer le but du jeu.
L'enseignant choisit une lettre puis l'inscrit dans la phrase « [lettre] comme… ».
Quand ils ont trouvé un mot commençant par la lettre en question, les apprenants lèvent la main. Le plus rapide à lever la main est autorisé à proposer son mot. Si sa proposition est exacte, il gagne un point et l'enseignant recopie son mot au tableau (et illustre ce mot). Si l'apprenant se trompe, l'enseignant redit sa phrase et les apprenants lèvent à nouveau la main s'ils ont une proposition à faire.
Le jeu est fini quand l'un des apprenants a totalisé 5 points.
Important : pour aider les apprenants, se munir d'images et donner des indices sonores.
Variante(s) possible(s) :

- La lettre est choisie par un apprenant.
- Les mots s'inscrivent dans un même thème (plus compliqué).

LE « JEU DE TRI ».

- **Objectif**
  - Discrimination visuelle.
  - Apprentissage de la lecture.
  - But du jeu

- **But du jeu**
  Trier des objets en fonction de critères déterminés (taille, couleur, catégorie, etc.)
  Le jeu s'arrête quand il n'y a plus d'objets dans le sac en toile.

- **Matériel**
  Deux bacs en plastique (ou boîtes diverses). Des figurines ou des images (à trier). Un sac en toile ou un grand chapeau pour y mettre les figurines (ou images).

- **Déroulement**
  Nombre de joueurs : de deux à 8 joueurs (éventuellement plus, s'il y a assez de figurines pour tous).
  Pour l'exemple, choisissons le critère de la couleur et plus précisément les mots « noir » et « blanc ».
  Au préalable, préparer des figurines d'animaux ou d'objets noirs ou blancs.
  1. Introduire les mots à acquérir (noir et blanc) au moyen de supports visuels : cartes-images, objets concrets, etc.
     Présenter l'orthographe de ces mots au moyen d'étiquettes (suffisamment grandes).
  2. A noter : éviter les mots trop longs car les apprenants ne pourront pas les mémoriser entièrement.
  3. Au tableau, légender les supports visuels à l'aide des mots-étiquettes.
  4. Sur une table, disposer deux bacs. Sur un bac, coller l'étiquette «noir» et sur l'autre l'étiquette «blanc».
  5. Faire répéter les mots aux apprenants tout en montrant chaque étiquette du doigt.
  6. Prendre les figurines noires et blanches prévues pour l'activité (autant que l'on veut), les disposer sur une autre table et inviter les apprenants à les regarder et à les manipuler brièvement. Ensuite, les mettre dans un sac de toile ou un chapeau.
  7. Commencer le jeu en donnant soi-même un exemple (mettre sa main dans le sac, saisir une figurine, nommer sa couleur et la mettre dans la boite qui convient).
  8. Un par un, inviter les apprenants à faire de même. En cas d'erreur, remettre la figurine dans le sac et retenter sa chance.

  Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de figurines dans le sac.
  Variante(s) possible(s) :
  - Remplacer les figurines par des cartes-mots.

LE « JEU DE DOMINOS DES IMAGES ».

- **Objectif**
  - Discrimination visuelle.
  - Acquisition du vocabulaire de la leçon.

- **But du jeu**
  Le but du jeu est de placer tous ses dominos le premier en formant une chaîne de dominos.

- **Matériel**

28 dominos “image” (7 ont les 2 côtés identiques : ce sont les 6 “double image” + 1 “double vide”). Ces dominos doivent correspondre au thème de la leçon.
L’enseignant peut évidemment créer son propre jeu de dominos et modifier les règles ci-décrites (nombre de dominos par joueurs, présence ou absence de pioche, etc.).

- **Déroulement**

Nombre de joueurs : de 2 à 6 joueurs.
On dispose les 28 dominos face cachée sur la table et chaque joueur en prend un certain nombre:
à 2 joueurs: 7 dominos;
à 3 ou 4 joueurs: 6 dominos;
à 5 ou 6 joueurs: 4 dominos
Les dominos restants constituent la pioche.
Chaque joueur pose ses dominos devant lui, face visible et de façon à ce que les autres joueurs ne puissent les voir (en les cachant derrière un livre ou un cahier, par exemple).
L’enseignant désigne le joueur qui commence la partie. Celui-ci place son domino face visible sur la table. Le joueur suivant (à droite) doit continuer la chaîne en posant un de ses dominos à condition qu´il ait un côté identique à une des deux extrémités de la chaîne. La chaîne peut prendre n´importe quelle forme. Seuls les doubles se posent perpendiculairement mais sans déformer la chaîne. Si un Joueur ne peut pas jouer, il tire un domino dans la pioche et le pose s´il convient. S´il ne peut le placer ou si la pioche est épuisée, il passe son tour. Le gagnant est celui qui a posé le premier tous ses dominos.
Il est vivement conseillé de faire une première partie ouverte pour faire comprendre les règles aux enfants.
Variante(s) possible(s) :

- Jouer avec d’autres types de dominos (avec des constellations de points ou des mots)

JACQUES A DIT.

- **Objectif**

- Discrimination auditive.
- Sollicitation de la mémoire.
- Bonne prononciation des mots.

- **But du jeu**

Être le dernier à exécuter correctement tous les ordres.

- **Matériel**

Éventuellement des cartes-images permettant de faire comprendre les ordres dictés.Déroulement

- **Déroulement**

Nombre de joueurs : à partir de deux joueurs.
Un meneur de jeu donne des ordres aux autres joueurs.
Ceux-ci ne doivent lui obéir que lorsque l’ordre est précédé de la formule “Jacques a dit”.
Attention de privilégier une construction grammaticale unique (par exemple, touche ton nez, touche ta bouche, touche ta tête).
Celui qui exécute un ordre non précédé de la formule ou qui n’exécute pas un ordre précédé de la formule est éliminé.
Le gagnant est celui qui est resté en jeu jusqu’au bout.
Evidemment, les ordres doivent être en lien avec le thème du moment (le corps humain, par exemple).

LE « JEU DES MIMES ».

- **Objectif**
  - Discrimination visuelle.
  - Acquisition ou révision du vocabulaire de la leçon.

- **But du jeu**
  Faire gagner son équipe en étant le plus rapide à deviner ce que son co-équipier mime.

- **Matériel**
  Des cartes-images, un sablier.

- **Déroulement**
  Les joueurs sont répartis en deux équipes. A tour de rôle, les joueurs de chaque équipe s'approchent de l'enseignant et tirent une carte du paquet que ce dernier tient en main (cartes-images des mots de la leçon). L'enseignant souffle le mot correspondant à l'oreille du joueur concerné. Le joueur commence à mimer à ses co-équipiers, tandis que ses adversaires tournent le sablier. Le jeu s'arrête quand le sablier est vide.
  Celui qui réussit à deviner le mot avant la fin du temps imparti fait gagner un point à son équipe. C'est ensuite à l'équipe adverse de jouer.
  La première équipe à totaliser 5 points est déclarée vainqueur.
  Variante possible :
  - Jouer avec des cartes-mots (plus difficile).
  - Jouer en individuel.

LE « JEU DE LA COURSE AUX IMAGES ».

- **Objectif**
  - Discrimination visuelle
  - Mémorisation, concentration
  - Repérage spatial
  - Acquisition ou révision du vocabulaire de la leçon

- **But du jeu**
  Se diriger vers l'image qui correspond au mot ou à la phrase dictée.

- **Matériel**
  Cartes-images des images de l'activité.

- **Déroulement**
  Nombre de joueurs : à partir de deux joueurs.
  Dans les 4 coins de la classe, disposer des images représentant les mots de l'activité concernée. Rassembler les apprenants au centre de la pièce et leur expliquer le but du jeu : se diriger vers l'image qui correspond au mot ou à la phrase qu'ils vont entendre. Donner un exemple si besoin. Aussitôt compris, les enfants se dirigent vers l'image concernée. Le dernier à rejoindre l'image est éliminé. Poursuivre le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un enfant en piste (le gagnant du jeu).
  Variante(s) possible(s) :
  - Remplacer les images par des mots.

EXPLOITATION DES CLIPS VIDÉO.

Objectif

- Prendre du plaisir.
- Travailler sur la gymnastique articulatoire.
- Mobiliser les intelligences multiples.
- Repérer puis répéter les mots et/ ou les structures grammaticales clés.
- Découvrir le patrimoine musical français, francophone ou mondial.

Matériel

Lecteur audio, téléviseur avec lecteur vidéo, tableau blanc interactif ou tablette tactile.

Les clips vidéo présentent l'intérêt de mobiliser les intelligences multiples des apprenants (intelligences auditive, visuelle et rythmique) et de s'adapter ainsi aux enfants.

Proposition d'exploitation

1. Donner le titre de la chanson ou de la comptine. Écrire ce titre au tableau.
2. Quand cela est possible, expliquer le sens du titre au moyen de gestes ou d'images.
3. Présenter le thème de la chanson ou de la comptine à l'aide de cartes-images.
4. Procéder au premier visionnage. Les apprenants doivent être calmes et concentrés.
5. Après ce visionnage, demander aux apprenants s'ils ont aimé la vidéo (pouce vers le bas avec une mine déçue = je n'aime pas ou ce n'est pas bien, pouce vers le haut avec sourire aux lèvres = j'aime bien ou c'est bien).
6. Procéder au deuxième visionnage. Marquer des pauses pour faire repérer et nommer les éléments récurrents (personnages, éléments de paysages, lettres, nombres, etc.). Questionner les apprenants : qui c'est ? Qu'est-ce que c'est ? Où c'est ? Insister sur la prononciation en faisant évidemment preuve de tolérance.
7. Travailler à la mémorisation des mots clés de la chanson en proposant des activités d'écriture et de lecture. Par exemple :

- associer une image à un mot (mots clés de la chanson)
- remettre dans l'ordre le nom d'un personnage (d'après un modèle)
- faire du point à point pour compléter un paysage ou tout autre élément du décor.

8. Après ces activités, visionner à nouveau la chanson en marquant des pauses juste avant les mots clés. Demander aux apprenants de finir les phrases.

Si vous ne voulez exploiter que les fichiers audio des chansons ou comptines, remplacez les étapes « visionnage » décrites ci-dessus par des « écoutes ».

Il vous faudra alors préparer plus d'images (cartes-images, livres) pour aider à la compréhension.

LE « LAND ART ».

- **Qu'est-ce donc ?**
  Sous ce terme, et pour simplifier, nous entendons toute création éphémère dans la nature utilisant des matériaux naturels. La seule façon de garder une trace de ces créations est de les photographier ou de les filmer.

- **Objectif**
  - Participer à une création collective.
  - Connaitre les manifestations de la vie végétale.
  - Manipuler et expérimenter.
  - Nommer des matériaux naturels.

- **Matériel**
  Bois, cailloux, feuilles, fleurs, roches, eau, etc.

- **Déroulement**
  Au préalable, définir puis présenter le projet « artistique » aux apprenants : quels matériaux ramasser, en quelle quantité, pour réaliser quelle composition et sous quelle modalité (concours entre petits groupes).
  Organiser une sortie dans un parc. Y ramasser les matériaux puis les faire trier (pour pratiquer la langue notamment).
  Enfin, répartir les apprenants en petits groupes, puis les inviter à réaliser une composition (un soleil, par exemple).
  Lorsque les compositions sont finies, un apprenant de chaque groupe est chargé de photographier l'œuvre obtenue. Un jury se réunira ultérieurement pour désigner le groupe vainqueur du concours (s'arranger pour définir différentes catégories afin que tous soient vainqueurs).
  Variante(s) possible(s) :
  - Au cas où il ne serait pas possible d'organiser une excursion, apporter ou faire apporter des matériaux naturels dans la classe.

UNITÉ 1

JE ME PRÉSENTE p.16

LA FAMILLE p.17

LE CORPS ET LA SANTÉ p.19

LA MAISON p.21

L'AUTOMNE p.22

cref
PUBLISHING

1 COMMENT TU T'APPELLES ? Page 6

Objectif(s)

Associer des lettres identiques.

Pré-activité / Au préalable

- Au préalable, revoir l'alphabet avec les apprenants (chansons, cartes-images, affiches).Sur le cahier d'activités ou au tableau, l'enseignant rédige le modèle du prénom de l'élève en capitales d'imprimerie.
- Au tableau ou sur une feuille séparée, ne pas hésiter à donner un exemple si les explications ne suffisent pas.

Pendant l'activité

- Veiller à ce que les apprenants tracent des flèches de couleurs différentes (respect de la consigne, lisibilité de l'exercice).
- Suivre le travail des apprenants et leur faire prononcer individuellement le nom des lettres qui composent leur prénom.

2 QUEL ÂGE AS-TU ? Page 6

Objectif(s)

Associer une quantité d'objets à un chiffre.

Pré-activité / Au préalable

- Faire décrire l'image (qu'est-ce que c'est ? Est-ce que tu aimes les gâteaux ?).
- Amener les apprenants à comprendre que ce n'est pas n'importe quel gâteau mais un gâteau d'anniversaire sur lequel il manque des bougies (leur montrer ensuite les autocollants pour qu'ils comprennent ce que l'on attend d'eux).

Pendant l'activité

- Veiller à ce que chaque apprenant colle le nombre exact de bougies sur le gâteau.
- S'assurer qu'il y a correspondance entre le nombre de bougies collées et le chiffre repassé.

Prolongement

- Réaliser une affiche des âges de la classe en faisant dessiner aux enfants leur gâteau d'anniversaire. Y joindre la photo de chaque apprenant.
- Apprendre la chanson « Joyeux anniversaire ».

Consulter la page 13 du guide pédagogique.

3 JOUONS UN PEU ! Page 7

Objectif(s)

- Reconnaitre les lettres de son prénom.
- Écrire son prénom à partir d'un modèle.
- Écrire un mot en capitales d'imprimerie (d'après un modèle).

Pré-activité / Au préalable

- Revoir l'alphabet si nécessaire (chansons, cartes-images, affiche).
- Donner un exemple au tableau (son propre prénom).

Pendant l'activité :

- Rappeler aux apprenants que le modèle de leur prénom se trouve à la page précédente.
- S'assurer que les apprenants colorient les lettres qui conviennent.
- Veiller à ce que les apprenants colorient chaque lettre d'une couleur différente.
- Questionner les apprenants sur la couleur de leurs yeux et de leurs cheveux (se munir de cartes-images des couleurs pour les aider à s'exprimer).

Prolongement

Faire faire des autoportraits (atelier de peinture) et les afficher dans la classe (en y faisant ajouter les prénoms des enfants en légende).

1 QUI C'EST ? Page 8

Objectif(s)

Associer des mots identiques.

Pré-activité / Au préalable

- Faire une affichette de la famille :
  Activité de découpage/collage. Distribuer des pages de magazines ou des photocopies en couleur avec des personnes de différents âges et sexes. Demander à chaque apprenant de sélectionner des personnes représentant le père, la mère, le grand-père, la grand-mère et les enfants. Faire coller puis légender les images sur une feuille blanche de format A4 ou A3 (le vocabulaire de la famille est présent sur la page d'exercices mais peut être également recopié au tableau).
  L'enseignant vérifie que l'activité est comprise et que le travail est bien mené. Une « affichette type » faite préalablement par l'enseignant serait la bienvenue (pour faire comprendre aux apprenants ce qu'ils doivent faire).

Pendant l'activité

- Proposer aux apprenants en difficulté de procéder par élimination : se concentrer sur la première lettre des mots pour mettre de côté les autocollants qui ne peuvent pas correspondre. *Par exemple : si le mot commence par la lettre P, il n'y a que deux solutions possibles.*
- En cas de très grande difficulté, autoriser l'apprenant à utiliser l'affichette réalisée précédemment.
- Attirer ensuite l'attention des apprenants sur la dernière lettre des mots restants pour leur faire choisir celui qui convient.
- Pour distinguer FILS et FILLE, faire compter le nombre de lettres.
- Questionner les apprenants sur les membres de leur famille.

2 A OU I ? Page 8

Objectif(s)

Compléter un mot.

Pré-activité / Au préalable

- Écrire les mots au tableau, en choisir un puis en effacer une lettre et demander à un apprenant de dire quelle lettre a disparu. Si la réponse est exacte, lui demander de venir au tableau pour compléter le mot en question. Faire ensuite la transition avec l'activité du manuel.

Pendant l'activité :

- Rappeler aux apprenants que le choix pour compléter les mots se porte sur deux lettres : A et I.

Prolongement

- Jouer au jeu du qui est qui (avec les cartes-images des membres de la famille).
  Consulter la page 8 du guide pédagogique.

3 JOUONS UN PEU ! Page 9

Objectif(s)

- Associer des images à des mots.
- Reconnaitre un mot dans une liste de mots.
- Écrire un mot en capitales d'imprimerie (d'après un modèle).

Pré-activité / Au préalable

- S'entrainer à écrire à l'horizontale et à la verticale. Proposer aux apprenants d'écrire leur prénom dans les deux directions. Se baser sur le personnage de Tiloup pour faire comprendre l'exercice.

Pendant l'activité :

- Rappeler aux apprenants que les mots dont ils ont besoin se trouvent à la page précédente et qu'ils doivent s'aider des images.
- Questionner individuellement les apprenants : qui c'est ?

4 À QUI C'EST ? Page 10

Objectif(s)

Associer des images à des mots.

Pré-activité / Au préalable

- Jeu du propriétaire :
  Collecter quelques effets personnels de deux apprenants du groupe. Les poser sur une table ou une chaise. Préparer deux feuilles de papier : écrire le prénom du premier apprenant sur l'une et du deuxième apprenant sur l'autre. Désigner un membre du groupe et lui demander de poser les objets sur le nom de leur propriétaire.

Pendant l'activité

- Revenir sur l'activité 1 du thème pour visualiser les objets et leurs propriétaires.
- Poser à chaque apprenant la question « À qui c'est ? » et attendre la réponse.
- Comme pour l'activité 1, en cas de difficulté de la part des apprenants, insister sur la première et la dernière lettre des mots.

Prolongement

- Reprendre le jeu du propriétaire mais en en changeant légèrement le principe. Cette fois-ci, l'enseignant collecte un effet personnel par apprenant et le met dans un sac. A tour de rôle, les apprenants piochent dans le sac, en tire un objet et essaye de dire à qui il est.

5 QUEL ÂGE A-T-IL ? QUEL ÂGE A-T-ELLE ? Page 10

Objectif(s)

Associer une quantité d'objets à un chiffre.

Pré-activité / Au préalable

- Faire un petit jeu avec des cartes-images : les unes avec des chiffres (de 1 à 6), les autres avec des d'objets (en quantité 1 à 6). Faire associer les cartes chiffres aux cartes objets.

Pendant l'activité

- S'assurer que chaque apprenant a tracé les bons chiffres.
- Pour les apprenants en difficulté, reprendre individuellement le jeu décrit ci-dessus puis revenir à l'activité.

Prolongement

- Reprendre la chanson « Joyeux anniversaire ».
  Consulter la page 13 du guide pédagogique.

6 JOUONS UN PEU ! Page 11

Objectif(s)

Déchiffrer un code.

Pré-activité / Au préalable

- Sur une feuille libre ou au tableau, proposer une activité identique mais avec un autre mot que celui du manuel. Rédiger d'abord le code, puis donner la clé pour le déchiffrer.

  Par exemple : ◊Δ◊Δ *◊ = P* *Δ = A*

Pendant l'activité

- Rappeler le principe de l'activité : un symbole = une lettre.
- Eventuellement, dire aux apprenants que le propriétaire du coffret est un membre de la famille.
- Faire dire aux apprenants (individuellement) le nom des lettres décodées.
- Quand l'apprenant a décodé le message, lui faire chercher ce mot dans les activités précédentes afin qu'il dise à qui il correspond.

1 QU'EST-CE QUE C'EST ? Page 12

Objectif(s)

Associer des mots à des images.

Pré-activité / Au préalable

- Faire faire une affiche légendée qui reprend le vocabulaire de l'activité 1.
- Jouer au « jeu des paires » des mots de l'activité (attention de respecter la casse d'imprimerie).

Pendant l'activité

- En cas de difficulté, orienter les apprenants vers l'affiche faite en pré-activité. Les accompagner et insister sur la première lettre des mots.
- Ne pas hésiter à donner des indices sonores aux enfants. Par exemple : « B comme Bouche ». Joindre le geste à la parole en posant son index sur les parties du visage nommées.

Prolongement

- Jouer au jeu « Jacques a dit » en ne citant que les parties du visage dont il est question dans l'activité 1. Par exemple : « Jacques a dit : touche ton nez ».
  Consulter la page 11 du guide pédagogique.

2 E OU U ? Page 12

Objectif(s)

Compléter un mot.

Pré-activité / Au préalable

- Une à une, montrer du doigt les parties du visage dont il est question dans l'activité 2 et demander aux apprenants de les nommer (Qu'est-ce que c'est ?).

Pendant l'activité :

- Rappeler aux apprenants que les mots à compléter se trouvent dans l'activité 1.
- Rappeler que le choix se porte sur deux lettres : E ou U.

Prolongement

- Jouer au « jeu du pendu » en reprenant le vocabulaire de l'activité.
  Consulter les pages 8 et 9 du guide pédagogique.

3 JOUONS UN PEU ! Page 13

Objectif(s)

Déchiffrer un code.

Pré-activité / Au préalable

- Jouer au loto des couleurs (en reprenant les couleurs de l'activité).
  Consulter la page 6 du guide pédagogique.
- Avant d'inviter les apprenants à commencer, colorier chacune des lettres au moins une fois. Tout en coloriant, l'enseignant insiste sur le nom de la lettre et sur sa place à l'initiale d'un nom de couleur : N comme noir, J comme jaune, etc.

Pendant l'activité :

- Si un apprenant est fatigué de colorier, lui proposer de ne colorier que certaines lettres.
- A la fin de l'activité, poser la question « Qui c'est ? » à chaque apprenant.

4 QU'EST-CE QUE TU AS ? Page 14

Objectif(s)
Reconnaitre un mot dans une liste de mots.

Pré-activité / Au préalable
- Jouer au jeu des mimes (en reprenant les 4 situations de l'activité 4).
  Consulter la page 12 du guide pédagogique.

Pendant l'activité
- Inviter les apprenants à procéder par élimination : nombre de lettres, lettre finale.

Prolongement
- Jouer à « Jacques a dit » en reprenant les phrases de l'activité.
  Consulter la page 11 du guide pédagogique.

5 J'AI UN PETIT CREUX Page 14

Objectif(s)
Associer des phrases courtes à des images.

Pré-activité / Au préalable
- Présenter chaque image en l'associant à un geste et à une situation précise (froid, chaleur, faim, soif). Par exemple : C'est un ventilateur. Quand j'ai chaud [faire le geste de la main], j'utilise/je prends un ventilateur.

Pendant l'activité
- Faire des correspondances entre les textes dans les bulles de parole et ces mêmes bulles dans l'activité 4.

Prolongement
- Jouer au « jeu de la course aux images» en reprenant les phrases de l'activité.
  Consulter la page 12 du guide pédagogique.

6 JOUONS UN PEU ! Page 15

Objectif(s)
Restituer un mot en recopiant des lettres dans leur ordre d'apparition.

Pré-activité / Au préalable
- Proposer aux apprenants de « faire » des labyrinthes (en imprimer quelques-uns et les donner aux apprenants).

Pendant l'activité
- Avant de tracer au crayon, demander aux apprenants de faire le parcours à l'aide d'un doigt. Chaque fois que le doigt rencontre une lettre, marquer une pause et leur indiquer où ils devront reporter la lettre (on peut utiliser les nombres ordinaux pour leur indiquer que la lettre trouvée est la première, deuxième, troisième ou quatrième du mot).
  Quand tout est compris, les apprenants peuvent tracer le parcours au crayon et compléter le mot.

1 QU'EST-CE QUE C'EST ? Page 16

Objectif(s)

Compléter un mot.

Pré-activité / Au préalable

- Faire faire une maquette 3D d'une maison. Présenter oralement les différents éléments qui la composent (insister sur les éléments retenus dans l'activité 1). Sur des étiquettes, écrire ou faire écrire les mots TOIT, CHEMINÉE, PORTE ET FENÊTRE. Les faire ensuite coller sur les éléments concernés.

  Utiliser ensuite la maquette pour faire l'activité 1.

Pendant l'activité

- Rappeler la présence de la liste de mots.
- Rappeler que les lettres manquantes sont des E et des O.

Prolongement

- Apprendre la comptine d'Anne Sylvestre « J'ai une maison pleine de fenêtres ».
  Consulter la page 13 du guide pédagogique.

2 OÙ EST PAPA ? Page 16

Objectif(s)

Écrire un mot en capitales d'imprimerie (d'après un modèle).

Pré-activité / Au préalable

- Dessiner un plan d'appartement avec 3 pièces : chambre, cuisine et salle de bain. En donner un à chaque apprenant. Distribuer ensuite aux apprenants des images de meubles ou équipements de chambre, de cuisine et de salle de bain. Leur faire coller ces images dans les pièces qui conviennent. Tout au long de l'activité, interroger les apprenants sur le nom des pièces.

Pendant l'activité :

- Il est fort probable que les apprenants désignent rapidement la pièce où se trouve le père. Pour compliquer la tâche, demander d'abord aux apprenants si papa est dans la chambre (en posant un doigt sur l'illustration), dans la salle de bain, dans le salon ou dans les toilettes. Normalement, les apprenants répondront par la négative. Finalement leur demander si le père est dans la cuisine. Après acquiescement, demander aux apprenants de compléter la phrase avec le mot CUISINE.
- Faire épeler le mot CUISINE.

Prolongement

- Jouer au « jeu de la course aux images» en reprenant le vocabulaire de l'activité.
  Consulter la page 13 du guide pédagogique.

3 JOUONS UN PEU ! Page 17

Objectif(s)

Suivre l'ordre alphabétique.

Pré-activité / Au préalable

- Imprimer ou créer des points à points alphabétiques très simples (pas l'intégralité de l'alphabet) et les faire faire aux apprenants. Insister évidemment sur l'ordre des lettres et recourir à une affiche si nécessaire.

Pendant l'activité :

- Si des difficultés se présentent, utiliser la frise alphabétique figurant sur la page ; faire poser le doigt sur la lettre A et progresser vers la lettre Z. Marquer une pause sur chaque lettre et la faire nommer. Comparer la progression sur la frise à celle sur l'image pour faire comprendre les erreurs ou lever les doutes.

1 NOUS SOMMES EN QUELLE SAISON ? Page 18

Objectif(s)

Associer des mots identiques.

Pré-activité / Au préalable

- Jouer au « jeu des paires » des noms de saisons.

Pendant l'activité

- Au début de l'activité, faire décrire les images.
- Insister sur la première lettre des mots pour aider les apprenants en difficulté.
- Questionner individuellement les apprenants sur la saison concernée.

Prolongement :

- Chanter et apprendre la chanson « Monsieur l'automne » (parole et musique de Michel Agneray).
  Consulter la page 13 du guide pédagogique.

2 DE QUELLE COULEUR SONT LES FEUILLES DES ARBRES ? Page 18

Objectif(s)

Déchiffrer un code.

Pré-activité / Au préalable

- Faire le « jeu des couleurs ».
  Chaque apprenant prépare 4 crayons (marron, vert, orange et rouge). Sous la dictée de l'enseignant, ils doivent s'emparer du bon crayon et le montrer.

Pendant l'activité

- Au début de l'activité, faire décrire l'image puis expliquer le code-couleur.
- Faire dire les mots FEUILLE, MARRON, VERT, ORANGE ET ROUGE aux apprenants.

Prolongement :

- Faire du « Land art » à partir de feuilles ramassées dans la cour de récréation ou à la maison.
  Consulter la page 14 du guide pédagogique.

3 JOUONS UN PEU ! Page 19

Objectif(s)

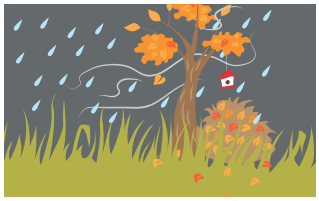
Compléter une image.

Pré-activité / Au préalable

- Faire décrire l'image et insister sur le temps qu'il fait.

Pendant l'activité

- Au début de l'activité, présenter les autocollants aux apprenants afin de leur faire comprendre ce que l'on attend d'eux.
- Faire nommer les vêtements et accessoires. A chaque fois qu'un apprenant colle un autocollant, lui faire dire le nom du vêtement ou de l'accessoire et lui faire dire une phrase complète. Par exemple : « En automne, je mets des bottes ».



UNITÉ 2

LE TEMPS QU'IL FAIT p.24

LES MOMENTS DE LA JOURNÉE p.25

À L'ÉCOLE p.27

LES SPORTS ET LES LOISIRS p.28

L'HIVER p.30

cref
PUBLISHING

1 QUEL TEMPS FAIT-IL ? Page 22

Objectif(s)
- Compléter un mot.
- Écrire un mot en capitales d'imprimerie (d'après un modèle).

Pré-activité / Au préalable
- Reprendre une chanson de la météo
  Consulter la page 13 du guide pédagogique.

Pendant l'activité
- Rappeler à l'apprenant l'existence de la liste de mots.
- Insister sur la première lettre du mot pour le retrouver facilement dans la liste.

Prolongement
- Faire faire une affiche avec les phrases de l'exercice.

2 IL FAIT UN FROID DE CANARD ! Page 22

Objectif(s)
Associer des phrases courtes à des images.

Pré-activité / Au préalable
- Jouer au « jeu de tri ». Exercice de classification en deux catégories : chaud et froid. Imprimer et découper des images. Les faire ensuite trier par les apprenants (un igloo, de la neige, du feu, le soleil, de la lave, etc.).
  Consulter la page 10 du guide pédagogique.

Pendant l'activité
- Joindre le geste à la parole pour faire comprendre à l'apprenant que les personnages ont chaud ou froid.

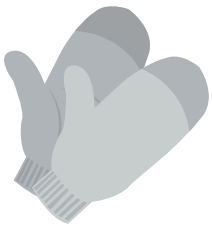
Prolongement
- Faire un « jeu des paires » en reprenant les images du manuel : une boisson fraiche, une glace, une tasse de chocolat chaud, des moufles, un short de plage.
  Consulter la page 7 du guide pédagogique.

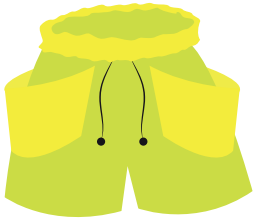
3 JOUONS UN PEU ! Page 23

Objectif(s)
Déchiffrer un code.

Pré-activité / Au préalable
- Visionner un court bulletin météo pour introduire l'exercice.

Pendant l'activité
- Bien faire comprendre la consigne à l'apprenant en donnant un exemple si nécessaire. Lorsque le message apparait, faire la correspondance avec l'activité 1 (phrase identique) et pointer du doigt l'image qui accompagne la phrase.





LES MOMENTS DE LA JOURNÉE

U2

1 UNE NOUVELLE JOURNÉE COMMENCE Page 24

Objectif(s)

Compléter un mot.

Pré-activité / Au préalable

- Faire un « jeu des paires » reprenant les images de l'activité. Bien insister pour que l'apprenant dise les mots pendant le jeu.
  Consulter la page 7 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Au début de l'activité, écrire les mots à reconstituer au tableau.
- Faire comprendre à l'apprenant qu'il a le choix entre deux lettres pour compléter les mots.
- En cas de difficultés, prononcer chaque mot avec les deux lettres au choix et demander aux apprenants ce qu'ils en pensent : « on dit Matin ou Ratin ».

Prolongement

- Faire peindre aux apprenants un coucher de soleil (leur montrer des tableaux de maitres).

2 QU'EST-CE QUE TU FAIS LE MATIN ? ET L'APRÈS-MIDI ? ET LE SOIR ? Page 24

Objectif(s)

Écrire un mot en capitales d'imprimerie (d'après un modèle).

Pré-activité / Au préalable

- Avant de commencer l'exercice, faire décrire les images de chaque séquence.

Pendant l'activité

- Demander à l'apprenant d'identifier les personnages
- Faire la correspondance avec les trois mots de l'activité 1.
- Interroger l'apprenant sur les activités quotidiennes : qu'est-ce qu'il / elle fait ? Où est-il / elle ?

Prolongement

- Demander à l'apprenant de raconter ce qu'il fait le matin, l'après-midi et le soir.

3 JOUONS UN PEU ! Page 25

Objectif(s)

Compléter une suite de dominos.

Pré-activité / Au préalable

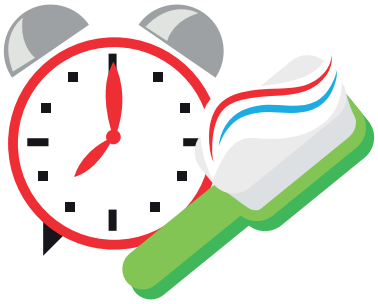
- Faire manipuler un jeu de dominos-images.
- Jouer aux dominos des images.
- En déduire la règle du jeu.
  Consulter les pages 10 et 11 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Faire nommer les objets représentés sur les dominos.

Prolongement

- Faire faire un jeu de dominos-images en papier cartonné.



4 QU'EST-CE QUE TU PRENDS AU PETIT-DÉJEUNER ? Page 26

Objectif(s)

Associer des mots identiques.

Pré-activité / Au préalable

- Apporter tous les aliments présents dans l'activité 4 et les montrer aux apprenants. Les leur faire manipuler puis nommer. Leur faire répéter les mots.
- Jouer au jeu de l'élément manquant : cacher un des aliments puis demander à un apprenant de dire ce qui a disparu sur la table.
- Jouer au « jeu des paires » des mots de l'activité.

Pendant l'activité

- Insister sur l'identité des mots sur le manuel et sur les autocollants. Insister sur la première lettre de chaque mot.

Prolongement

- Faire faire une affiche du petit-déjeuner habituel des apprenants (lister d'abord les aliments au tableau).

5 QU'EST-CE QUE C'EST ? Page 26

Objectif(s)

Compléter un mot.

Pendant l'activité

- Faire la correspondance avec l'activité 4.
- Faire nommer les lettres qui constituent chaque mot.
- Demander aux apprenants s'ils aiment le pain et le jus.

Prolongement

- Faire un photo montage avec ses apprenants. Les prendre en photo tenant chacun un des aliments de l'activité 4. Imprimer les photos, les coller sur une grande feuille puis y ajouter des bulles de paroles comme dans l'activité 5.

6 JOUONS UN PEU ! Page 27

Objectif(s)

- Associer des images à des mots.
- Écrire un mot en capitales d'imprimerie (d'après un modèle).

Pré-activité / Au préalable

- Reprendre le « jeu des paires » de l'activité 4 page 26.

Pendant l'activité

- Pour aider l'apprenant : rappeler la présence de la liste de mots et insister sur la première ou la dernière lettre de chaque mot.

1 QU'EST-CE QUE C'EST ? Page 28

Objectif(s)

Associer des mots identiques.

Pré-activité / Au préalable

- Faire un « jeu des paires » reprenant les images de l'activité *(consulter la page 7 du guide pédagogique)*.
- Jeu : disposer chacun des fournitures de l'activité devant l'apprenant, puis lui dicter le matériel à saisir : « Prends le crayon ! ».

Pendant l'activité

- Insister sur la similarité entre les mots du manuel et les mots autocollants. Insister sur la première lettre pour procéder par élimination.

Prolongement

- Jeu : rassembler un maximum de fournitures de classe et jouer à celui qui en nommera le plus grand nombre (prendre les fournitures de l'activité et y en ajouter d'autres telles que cahier, taille-crayon, etc.)

2 OÙ EST LE CRAYON ? Page 28

Objectif(s)

- Écrire un mot en capitales d'imprimerie (d'après un modèle).
- Compléter une phrase courte.

Pré-activité / Au préalable

- Faire décrire l'image.

Pendant l'activité

- Au tout début de l'activité, se munir d'un crayon et poser la question « Où est le crayon ? » en balayant le plan du doigt. Poursuivre en posant les questions suivantes : le crayon est dans le parc ? Le crayon est dans la salle de sport ? Le crayon est dans les toilettes ? Marquer un temps de pause pour attendre la réponse des apprenants.
  Finir la série de questions par la question suivante : le crayon est dans la classe ?

Prolongement

- Jeu des objets cachés : cacher un crayon dans la classe et demander aux enfants de le retrouver. Une fois trouvé, leur faire dire où il était : dans la boîte, dans le placard, etc.
  Privilégier l'expression de la préposition « dans ».
  Variantes possibles avec les prépositions « sur » et « sous » : sous la chaise, sur la table, etc.

3 JOUONS UN PEU ! Page 29

Objectif(s)

Associer un chiffre à une quantité d'objets.

Pré-activité / Au préalable

- Apporter une vraie trousse en classe. Laisser les apprenants la manipuler.
- Jeu de la trousse : mettre des fournitures de classe dans la trousse, la faire ouvrir par un apprenant et lui demander de les sortir une à une en les nommant à chaque fois. Répéter le jeu en ajoutant ou en enlevant des objets. Si le niveau de français le permet, faire préciser la couleur de l'objet.

Pendant l'activité

- Rappeler la présence d'une légende. Faire visualiser les quantités à l'aide des doigts.

Prolongement

- Réaliser une trousse plate en carton. Y coller des images de fournitures scolaires.

1 QU'EST-CE QUE TU AIMES FAIRE ?

Page 30

Objectif(s)

Associer des mots à des images.

Pré-activité / Au préalable

- Jeu des passe-temps (même principe que pour le « jeu du qui est qui ») :
  A l'aide de cartes images, introduire le vocabulaire de l'exercice dans une phrase de type « j'aime + verbe à l'infinitif ». Faire répéter les phases puis distribuer les cartes aux appre nants (en photocopier suffisamment). Au premier tour, poser des questions aux apprenants. Par exemple : qui aime chanter ? L'apprenant qui détient la carte se manifeste en la montrant à ses camarades. Continuer à poser d'autres questions : qui aime dessiner, qui aime jouer, etc.
  Au deuxième tour, demander aux apprenants de retourner leur carte, face cachée contre la table. Désigner un apprenant pour commencer le tour. Cet apprenant doit mo biliser sa mémoire et retrouver qui aime quoi. Il choisit un interlocuteur et lui pose une question de la forme suivante : « [prénom de son camarade], est-ce que tu aimes + verbe à l'infinitif ? ». Si l'enfant questionné répond « oui », alors le questionneur gagne un point et continue d'interroger ses camarades. L'enfant dont la carte secrète a été découverte est éliminé du jeu. Il laisse sa carte sur la table, face visible. Lorsque le questionneur se trompe, c'est le camarade interrogé qui reprend la partie. Le gagnant du jeu est celui qui totalise le plus de points (afficher les scores au tableau).
  Consulter la page 8 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- L'enseignant passe de table en table et fait la lecture des phrases aux apprenants en insis- tant sur les mots clés. Si la parole n'est pas suffisante, accompagner de gestes.

Prolongement

- Jouer à « Jacques a dit » en reprenant les verbes de l'activité.
  Consulter la page 11 du guide pédagogique.

2 A, E, I, O, U, Y !

Page 30

Objectif(s)

Retrouver la bonne orthographe d'un mot.

Pré-activité / Au préalable

- Pour fixer l'orthographe des mots, jouons au « jeu des paires » des mots de l'exercice.
  Consulter la page 7 du guide pédagogique.

Pendant l'activité :

- Au début de l'activité, donner un exemple pour faire comprendre la consigne.
- Renvoyer les apprenants à l'activité 1 pour qu'ils vérifient l'orthographe de chaque mot.
- En plus de colorier les bonnes orthographes, les apprenants peuvent barrer ou faire une croix sur les mots erronés.
- Pour les apprenants en difficulté, faire la lecture de chaque variante proposée.
  Par exemple : on dit « dansyr, dansur ou danser ? ».

Prolongement

- Jouer au jeu des premières lettres. Retenir les voyelles de la consigne.
  Consulter la page 9 du guide pédagogique.

3 JOUONS UN PEU ! Page 31

Objectif(s)

Reconnaitre un mot dans une grille de mots.

Pré-activité / Au préalable

- Faire une petite grille de mots mêlés avec des mots déjà connus des enfants pour leur faire comprendre la logique de l'exercice (par ex : vocabulaire de la famille).

Pendant l'activité

- Insister sur la première lettre de chaque mot pour orienter la recherche.

4 IL JOUE À QUOI ? Page 32

Objectif(s)

Écrire un mot en capitales d'imprimerie (d'après un modèle).

Pré-activité / Au préalable

- Présenter le vocabulaire puis organiser un jeu de mimes (en reprenant le vocabulaire de l'exercice).

Pendant l'activité

- Aider les apprenants à écrire les lettres qui leur posent problème. Les leur faire recopier sur une feuille séparée.

Prolongement

- Jeu de la course aux images (les quatre images de l'activité). Phrases à dicter : je joue à cache-cache, je joue à la voiture, je joue au tennis, je joue au football.
  Variantes possibles : phrases avec le pronom « il ».
  Consulter la page 12 du guide pédagogique.

5 T OU C ? Page 32

Objectif(s)

Compléter un mot.

Pré-activité / Au préalable

- Faire écrire les mots de l'exercice avec des lettres blocs (avec modèle au tableau). Attribuer un mot par apprenant. Lorsque l'apprenant a fini de composer son mot, en enlever des lettres (les mêmes que celles de l'exercice), les mettre ensemble et demander à l'apprenant de compléter son mot avec les lettres manquantes.

Pendant l'activité

- Au début de l'activité, faire décrire chaque image.
- Rappeler la correspondance avec les mots de l'activité 4.

Prolongement

- Jouer au jeu des premières lettres. Retenir les lettres T et C.
  Consulter la page 9 du guide pédagogique.

6 JOUONS UN PEU ! Page 33

Objectif(s)

Associer deux images entre elles.

Pendant l'activité

- Au début de l'activité, faire décrire les images.
- L'enseignant passe de table en table et demande à l'apprenant ce que chaque personnage aime faire.

1 NOUS SOMMES EN QUELLE SAISON ? Page 34

Objectif(s)

Associer des mots identiques.

Pré-activité / Au préalable

- Jouer au « « jeu des paires » » des saisons.
  Consulter la page 7 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Au début de l'activité, faire décrire les images.
- Insister sur la première lettre des mots pour aider les apprenants en difficulté.
- Questionner individuellement les apprenants sur la saison concernée.

Prolongement

- Chanter et apprendre le refrain de la chanson « Vive le vent ».
  Consulter la page 13 du guide pédagogique.

2 TU PRENDS QUOI ? TU METS QUOI ? Page 34

Objectif(s)

Colorier les éléments répondant à la question-consigne.

Pré-activité / Au préalable

- Montrer des personnes photographiées en extérieur en hiver. Questionner les apprenants sur les tenues que portent ces personnes.

Pendant l'activité :

- Demander aux apprenants de nommer les vêtements qu'ils colorient. Leur demander s'ils en ont de tels et de quelle couleur ils sont.

Prolongement

- Faire une affiche avec les vêtements d'hiver et leurs noms. On peut par exemple prendre une photo d'un apprenant en tenue d'hiver, l'imprimer et la faire légender par la classe.

3 JOUONS UN PEU ! Page 35

Objectif(s)

Colorier sans dépasser et en variant les couleurs.

Pendant l'activité :

- Insister pour que l'apprenant varie les couleurs et ne dépasse pas.
- Lui faire décrire l'image.
- Éventuellement, lui demander s'il aime le ski, s'il fait du ski, etc.

UNITÉ 3

EN VILLE p.32

AU MAGASIN p.34

LES TRANSPORTS p.35

LES PROFESSIONS p.37

cref
PUBLISHING

1 QU'EST-CE QUE C'EST ? Page 38

Objectif(s)

Compléter un mot.

Pré-activité / Au préalable

- Ecrire un mot de l'activité au tableau (ou sur une feuille libre). Le recopier en dessous en y effaçant des lettres. Demander à un apprenant de le compléter.

Pendant l'activité

- Rappeler aux apprenants la présence de la liste de mots.
- Interroger individuellement les apprenants sur les lettres qui composent chaque mot.
- Demander aux apprenants de nommer ce qu'ils voient (parc, immeuble, rue, etc.)

Prolongement

- Faire une affiche des mots commençant par la lettre R et une affiche des mots commençant par M (reprendre le vocabulaire de l'exercice et y ajouter des mots connus des apprenants).
- Au préalable, dresser une liste au tableau.

2 GRANDES LETTRES ET PETITES LETTRES Page 38

Objectif(s)

Passer d'une casse à l'autre (de capitales à minuscules d'imprimerie).

Pré-activité / Au préalable

- Demander à chaque apprenant d'écrire son prénom en capitales puis, en dessous, en minuscules d'imprimerie. Fournir de petites grilles pour faciliter le travail.

Pendant l'activité

- Rappeler aux apprenants la présence d'une frise alphabétique.
- Reprendre individuellement les erreurs de graphie. Faire tracer les lettres erronées sur une feuille libre.

Prolongement

- Réaliser une frise collective complète de l'alphabet avec capitales et minuscules.

3 JOUONS UN PEU ! Page 39

Objectif(s)

Distinguer les carrés et les rectangles.

Pré-activité / Au préalable

- Jouer au loto des formes géométriques (carré, rectangle, triangle, rond).
  Consulter la page 6 du guide pédagogique.

Pendant l'activité :

- Veiller à ce que les apprenants soignent leur coloriage (ne pas dépasser, ne pas laisser de blancs).

4 OÙ EST MAMAN ? Page 40

Objectif(s)

Choisir entre deux mots celui qui répond à une question.

Pré-activité / Au préalable

- Réaliser une affiche collective sur le thème de la ville. Y incorporer absolument les éléments de l'activité (parc, immeuble, etc.). Légender l'affiche.

Pendant l'activité

- Ne pas hésiter à répéter souvent la question.
- En cas de difficulté, demander aux apprenants de s'aider de l'affiche (pré-activité) ou de jeter un œil à l'activité 1 du thème en cours.

Prolongement

- Réaliser une maquette 3D de la ville. Y déposer une figurine et demander aux apprenants de la localiser (oralement bien entendu).Au préalable, dresser une liste au tableau.

5 OÙ EST TILOUP ? Page 40

Objectif(s)

- Recopier une lettre en capitales d'imprimerie.
- Déchiffrer un code (associer lettres et couleurs).

Pré-activité / Au préalable

- Inventer une petite histoire pour introduire l'activité : Tiloup a décidé de visiter la France...

Pendant l'activité :

- Faire nommer chaque lettre et faire dire sa couleur.

Prolongement

- Jouer au jeu des premières lettres. Retenir les lettres du mot PARIS.
  Consulter la page 9 du guide pédagogique.

6 JOUONS UN PEU ! Page 41

Objectif(s)

Compléter une image (avec des éléments au choix).

Pré-activité / Au préalable

- Faire décrire l'image : lieu et personnages.
- Faire décrire les objets sur les autocollants.

Pendant l'activité :

- Passer dans la classe et interroger les apprenants sur les objets qu'ils ont disposés dans le parc : qu'est-ce que c'est, de quelle couleur c'est ?

1 QU'EST-CE QUE TU VEUX ? Page 42

Objectif(s)

Associer des mots à des images.

Pré-activité / Au préalable

- Faire un jeu de dominos des images avec les objets de l'activité 1. Insister pour que les apprenants nomment les objets représentés.
  Consulter les pages 10 et 11 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Passer individuellement pour questionner les apprenants sur les personnages et les objets. Les leur faire nommer.

Prolongement

- Dessin : raconter aux apprenants qu'ils se rendent au magasin et leur demander de dessiner ce qu'ils y prennent.

2 QU'EST-CE QU'IL / ELLE VEUT ? Page 42

Objectif(s)

Associer des mots à des images.

Pré-activité / Au préalable

- Jouer au « jeu des paires » des mots de l'activité.
  Consulter la page 7 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Passer individuellement pour questionner les apprenants sur les personnages et les objets. Les leur faire nommer.

3 JOUONS UN PEU ! Page 43

Objectif(s)

Lire la suite numérique jusqu'à 11.

Pré-activité / Au préalable

- Au tableau, dessiner une route numérotée (comme dans l'activité 3) et donner des instructions (sous forme de « +3 »). Faire faire l'exercice aux apprenants.

Pendant l'activité :

- Faire identifier les personnages.
- Faire nommer les chiffres / nombres.
- Faire faire l'addition.

1 QU'EST-CE QUE C'EST ? Page 44

Objectif(s)

Reconnaitre un mot dans une liste de mots.

Pré-activité / Au préalable

- Présenter le vocabulaire de la leçon à l'aide de cartes-images (vélo, voiture, métro, bus, trottinette).
- Faire répéter les mots individuellement.
- Faire un jeu avec les cartes-images de la leçon : le « jeu des moitiés ».
  Ne montrer qu'une moitié de chaque véhicule en faisant coulisser les images à la vertica le ou à l'horizontale. L'apprenant qui nomme le plus vite le véhicule a gagné un point. Le premier à totaliser 5 points est le grand vainqueur du jeu.
  Consulter la page 7 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Proposer aux apprenants en difficulté de compter les lettres de chaque mot.
- Demander individuellement aux apprenants de nommer les deux moyens de transport de l'exercice.

Prolongement

- Créer un jeu de route avec les apprenants puis jouer aux petites voitures.

2 EN VOITURE ! Page 44

Objectif(s)

Reconnaitre un mot dans une liste de mots.

Pré-activité / Au préalable

- Reprendre le « jeu des moitiés » de l'activité précédente.

Pendant l'activité :

- Pour les élèves en difficulté, insister sur la première et la dernière lettre du mot à retrouver.
- Demander individuellement aux apprenants de nommer les deux moyens de transport de l'exercice.

3 JOUONS UN PEU ! Page 45

Objectif(s)

- Associer des images à des mots.
- Écrire un mot en capitales d'imprimerie
- Déchiffrer un code.

Pré-activité / Au préalable

- Reprendre le « jeu des moitiés » de l'activité 1 de la leçon.

Pendant l'activité :

- Expliquer le principe du mot mystère.
- Orienter les apprenants en difficulté vers la page précédente.
- Demander individuellement aux apprenants de nommer les moyens de transport de l'exercice.
- Faire épeler individuellement les mots de l'activité.

4 COMMENT EST LE BUS ? Page 46

Objectif(s)

Choisir entre deux mots celui qui répond à une question.

Pré-activité / Au préalable

- Présenter le masculin et le féminin des adjectifs GRAND et PETIT. Exemplifier au moyen de photos de personnes à commenter : il est grand, elle est grande, il est petit, elle est petite.
- Le jeu des comparaisons :
  Apporter des voitures en classe, les poser par deux sur une table (en faisant évidemment attention d'une choisir une grande et une petite) et demander à un apprenant de dire laquelle est petite et laquelle est grande. Lui faire déposer une carte avec les mots PETITE et GRANDE devant chaque voiture. Répéter le jeu avec les autres apprenants.

Pendant l'activité

- Expliquer le mot « véhicule ».
- Demander à chaque apprenant de nommer et de qualifier les moyens de transport.
- Demander à chaque apprenant si ses parents ont une voiture et si oui, comment elle est.

5 DE QUELLE COULEUR EST LE VÉLO ? Page 46

Objectif(s)

Reconnaitre un nom de couleur.

Pré-activité / Au préalable

- Jouer au « jeu des paires » des couleurs (pour retenir les couleurs de l'exercice). Proposer une version avec la couleur seule puis une version avec les noms des couleurs.
  Consulter la page 7 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Reposer individuellement la question-consigne.
- Demander à chaque apprenant s'il a un vélo et si oui, de quelle couleur il est.

Prolongement

- Écouter et apprendre la chanson d'Anne Sylvestre : mon vélo est blanc.
  Consulter la page 13 du guide pédagogique.

6 JOUONS UN PEU ! Page 47

Objectif(s)

Associer des mots à des images.

Pré-activité / Au préalable

- Le jeu des combinaisons.
  Fabriquer deux dés ou les faire fabriquer aux apprenants. Sur le premier dé, écrire les mots VOITURE et BUS (3 fois chacun), sur le second dé, écrire les mots VERT(E) et ROSE (3 fois chacun).
  Règle du jeu : lancer les deux dés en même temps puis combiner les deux informations (d'abord le véhicule puis sa couleur). Par exemple : VOITURE ROSE.
  Demander ensuite aux apprenants de désigner sur une grille conçue préalablement par vos soins le véhicule correspondant à la combinaison des deux dés (il n'a que quatre combinaisons possibles : voiture verte, voiture rose, bus vert et bus rose).

Pendant l'activité :

- Si besoin, rappeler l'existence de la légende en haut de la page.
- Pour les apprenants en difficulté, faire relier par des flèches les mots sous les grandes images aux images de la légende.
- Faire nommer individuellement les moyens de transport et les couleurs.

1 QUI C'EST ? Page 48

Objectif(s)

Passer d'une casse à l'autre (de capitales à minuscules d'imprimerie).

Pré-activité / Au préalable

- Revoir l'alphabet.
- Jouer au loto des lettres de l'exercice (préparer des planches et des lettres en volume). *Consulter la page 6 du guide pédagogique.*
- À l'aide de cartes-images, présenter les professions de la leçon et de l'activité.

Pendant l'activité

- Vérifier que les lettres sont bien écrites. En cas d'erreur dans la formation des lettres, les faire tracer sur une feuille à part.
- Demander à chaque apprenant de nommer les professions concernées.
- Faire épeler les mots.

2 PAPIERS, S'IL VOUS PLAÎT ! Page 48

Objectif(s)

Reconnaitre un mot dans une liste de mots.

Pré-activité / Au préalable

- Reprendre les cartes-images utilisées précédemment et présenter les différentes professions mentionnées dans l'exercice.
- Jouer au jeu du « Qui est qui ? » *(consulter la page 8 du guide pédagogique.)*.
  A l'aide de cartes images, introduire les professions mentionnées dans l'exercice. Faire répéter les mots puis distribuer les cartes aux apprenants (en photocopier suffisamment).
  Au premier tour, poser aux apprenants une question de type « Qui est... ? ». Par exemple : qui est pompier ? L'apprenant qui détient cette carte se manifeste en la montrant à ses camarades. Continuer à questionner les enfants : qui est pâtissier ? Qui est policier ?
  Au deuxième tour, demander aux apprenants de retourner leur carte, face cachée contre la table. Désigner un apprenant pour commencer le tour. Cet apprenant doit mobiliser sa mémoire et retrouver qui est qui. Il choisit un interlocuteur et lui pose une question de la forme suivante : « [prénom de son camarade], est-ce que tu es + [profession] ? ». Si l'enfant questionné répond « oui », alors le question neur gagne un point et continue d'interroger ses camarades. L'enfant dont la carte secrète a été découverte est éliminé du jeu. Il laisse sa carte sur la table, face visible. Lor sque le questionneur se trompe, c'est le camarade interrogé qui reprend la partie. Le gagnant du jeu est celui qui totalise le plus de points (un point par identité dévoilée). L'enseignant affiche les scores au tableau.

Pendant l'activité

- Pour les apprenants en difficulté, faire compter les lettres du mot policier pour le retrouver plus facilement dans la liste.

3 JOUONS UN PEU ! Page 49

Objectif(s)

Associer des images entre elles.

Pré-activité / Au préalable

- Faire nommer les professions des différents personnages.
- Donner un exemple pour faire comprendre l'exercice : préparer une grande image de policier ainsi que quatre petites images faisant office d'autocollants (des menottes, un chapeau de policier, une toque de chef cuisinier et un thermomètre médical). Accrocher la grande image du policier au tableau puis un peu plus loin sur la droite les quatre accessoires. Saisir la petite image de la toque, la rapprocher du policier puis demander : « Est-ce que c'est au policier ? ». Attendre la réponse puis demander à un apprenant de venir au tableau pour montrer du doigt les accessoires appartenant au policier.

Pendant l'activité :

- Demander à chaque apprenant de nommer les professions concernées.
- Éventuellement, questionner les apprenants sur la profession de leurs parents (commencer par une question fermée : ton papa est policier ? Ta maman est professeur ?).

Prolongement

- Proposer une activité du même type aux apprenants (avec d'autres professions et des accessoires à découper et à coller : pompier, astronaute, vendeur, etc.)

4 COMMENT EST-IL / ELLE ? Page 50

Objectif(s)

Associer des images à des mots.

Pré-activité / Au préalable

- Présenter les autocollants aux apprenants et en expliquer la signification en faisant des gestes.
- Proposer un petit exercice de classification reprenant les quatre mots de l'activité.
  Par exemple : classer des chiens ou des chats selon leur apparence.

Pendant l'activité :

- Questionner individuellement les apprenants sur l'apparence de chacun des personnages (privilégier les questions fermées du type « Il est petit ? »)

Prolongement

- Visionner « Grand ou petit », Les fabulettes d'Anne Sylvestre DVD 1
  Consulter la page 13 du guide pédagogique.

5 QUELLE EST SA PROFESSION ? Page 50

Objectif(s)

Compléter un mot.

Pré-activité / Au préalable

- Faire décrire l'image.

Pendant l'activité :

- Proposer aux apprenants de feuilleter les pages précédentes pour retrouver l'orthographe de cette profession.
- Faire épeler le mot restitué.

Prolongement

- Au tableau blanc, jouer au jeu du pendu des noms de professions de la leçon (se munir de cartes-images pour faciliter l'activité).
  Consulter la page 8 du guide pédagogique.

6 JOUONS UN PEU ! Page 51

Objectif(s)

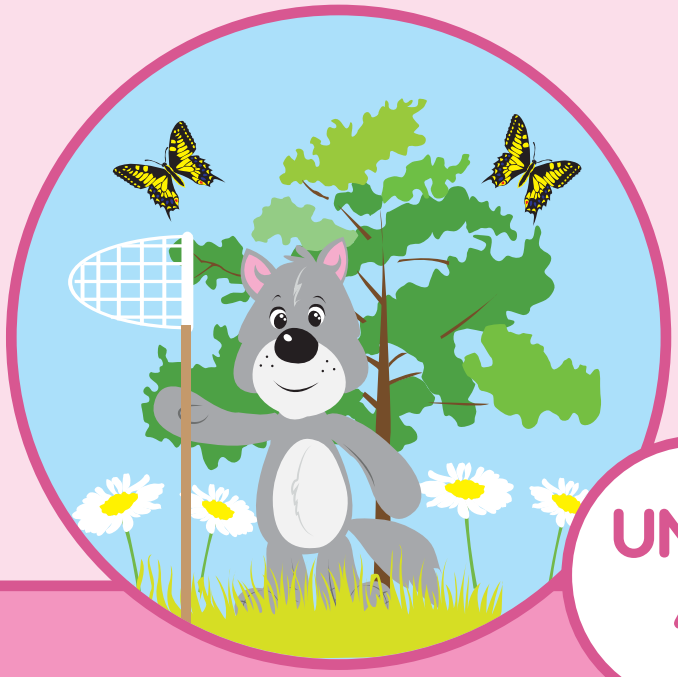
Colorier sans dépasser.

Pré-activité / Au préalable

- Demander aux apprenants de nommer la profession du personnage représenté.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ne dépassent pas et varient les couleurs.



UNITÉ 4

À LA CAMPAGNE p.42

DANS LE JARDIN p.44

NOS AMIS LES ANIMAUX p.46

LE PRINTEMPS p.47

cref
PUBLISHING

1 QU'EST-CE QUE C'EST ? Page 54

Objectif(s)

Passer d'une casse à l'autre (de capitales à minuscules d'imprimerie).

Pré-activité / Au préalable

- Faire une peinture collective d'un paysage de campagne (selon la technique du pointillisme).

Pendant l'activité

- Rappeler aux apprenants l'existence de la frise.

Prolongement

- Légender la peinture collective (voir pré-activité) à l'aide des mots « campagne », « forêt » et « ferme ».

2 NE PRENEZ PAS RACINE ! Page 54

Objectif(s)

Associer des mots identiques.

Pré-activité / Au préalable

- Jouer au « jeu des paires » des mots de l'exercice (arbre, champ, fleur, tracteur).

Pendant l'activité

- Insister sur la première lettre de chaque mot pour faciliter l'exécution de la consigne.

Prolongement

- Jouer au « jeu de la course aux images » (avec les mots « campagne », « forêt » et « ferme »). *Consulter la page 12 du guide pédagogique.*

3 JOUONS UN PEU ! Page 55

Objectif(s)

Repasser sur des pointillés.

Pré-activité / Au préalable

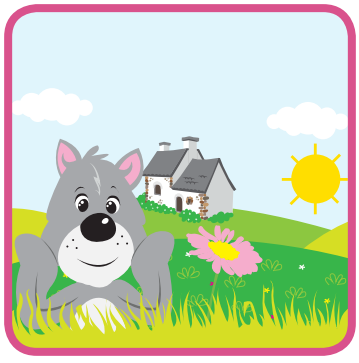
- Imprimer des exercices de graphisme sur les cercles, demi-cercles et les courbes. Les faire faire aux apprenants.

Pendant l'activité

- Vérifier que les apprenants tiennent bien leurs crayons (et feutres).
- Demander à chaque apprenant d'identifier l'arbre et la fleur (et éventuellement les fruits qui sont dans l'arbre).
- Veiller à ce que les apprenants ne dépassent pas en coloriant.
- Faire varier les couleurs.

Prolongement

- Voter pour le plus beau coloriage (activité de groupe).



4 QUI C'EST ? Page 56

Objectif(s)

Entre deux mots, choisir celui qui répond à une question.

Pré-activité / Au préalable

- A l'aide de cartes-images, revoir le vocabulaire des professions (Unité 3 du manuel) et y ajouter l'image d'un fermier et d'une fermière.
- Jouer au « jeu des paires » des noms de professions (correspondant aux quatre mots de l'activité).
  Consulter la page 7 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Ne pas hésiter à donner la réponse aux apprenants ; sans montrer le mot mais en le prononçant et en mettant l'accent sur la première lettre du mot.

Prolongement

- Faire faire des cartes-images du fermier et de la fermière et les plastifier.

5 QU'EST-CE QUE C'EST ? Page 56

Objectif(s)

Passer d'une casse à l'autre (de capitales à minuscules d'imprimerie).

Pré-activité / Au préalable

- Apporter des figurines des animaux de l'activité. Les faire manipuler. Demander aux enfants d'identifier ces animaux.
- Questionner les apprenants sur les cris des animaux.

Pendant l'activité

- Vérifier la bonne orthographe des mots recopiés.
- Faire écrire sur une feuille séparée les lettres mal tracées.
- Demander à chaque apprenant d'identifier les animaux.
- Faire épeler des mots de l'exercice.

Prolongement

- Créer une maquette collective sur le thème de la ferme.

6 JOUONS UN PEU ! Page 57

Objectif(s)

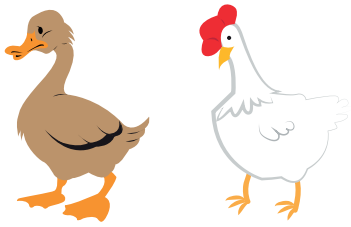
- Déchiffrer un code.
- Associer des mots à des images.

Pré-activité / Au préalable

- Revoir l'alphabet (chanson, frise, etc.).

Pendant l'activité

- Au début de l'activité, faire décrire les images, expliquer le principe de l'activité et donner un exemple.
- Insister sur la répétition des symboles d'un mot à l'autre.
- Demander à chaque apprenant de décrire les images.



1 QU'EST-CE QUE C'EST ? Page 58

Objectif(s)

Associer des mots en capitales à leur équivalent en minuscules d'imprimerie.

Pré-activité / Au préalable

- Faire un brainstorming des fruits et légumes que les apprenants connaissent. Les dessiner au tableau.

Pendant l'activité

- Insister sur la première lettre des mots.
- Passer auprès de chaque apprenant et faire identifier les fruits et légumes de l'activité.

Prolongement

- Faire une affiche des fruits et légumes du jardin (vocabulaire de la leçon). La légender.

2 E, A OU O ? Page 58

Objectif(s)

Compléter un mot.

Pré-activité / Au préalable

- Revoir les lettres E, A et O en jouant au « jeu des premières lettres ».
  A comme ... (ananas, avril, etc.)
  E comme ... (éléphant, Éric, etc.)
  O comme ... (orange, octobre, etc.)
  Faire participer chaque apprenant. Au besoin, donner des indices (sonores et/ou visuels).
  Consulter la page 9 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Rappeler aux apprenants que le modèle de chaque mot se trouve dans l'activité 1.

Prolongement

- Faire des cartes-images des fruits et légumes de l'activité. Y ajouter les mots (en capitales ou en minuscules d'imprimerie).

3 JOUONS UN PEU ! Page 59

Objectif(s)

Déchiffrer un code

Pré-activité / Au préalable

- Jouer au loto des couleurs (en sélectionnant les couleurs de l'exercice).
  Consulter la page 6 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Faire identifier le fruit représenté.
- Veiller à ce que les apprenants ne dépassent pas.

4 COMMENT C'EST ? Page 60

Objectif(s)

Associer des images à des mots.

Pré-activité / Au préalable

- Jouer au « jeu de tri » : rassembler différents objets longs ou ronds et les faire trier par les apprenants (prévoir deux bacs étiquetés LONG / ROND).
  Objets ronds : balles, ballons, orange, etc.
  Objets longs : règle, bout de ficelle, bâton, etc.
  Consulter la page 13 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Rappeler les mots LONG et ROND aux apprenants en les accompagnant de gestes si nécessaire.
- Faire répéter individuellement le phonème [õ].
- Rappeler la présence d'une légende.

Prolongement

- Faire des affiches sur les notions « LONG » et « ROND ». On peut garder le thème des fruits et légumes pour enrichir le vocabulaire des apprenants. Fruits et légumes longs : poireau, courgette, banane, etc. Fruits et légumes ronds : tomate, cerise, potiron, etc.

5 DE QUELLE COULEUR C'EST ? Page 60

Objectif(s)

- Associer des images à des mots.
- Mémoriser l'orthographe de quelques noms de couleurs.

Pré-activité / Au préalable

- Jouer au « jeu des paires » des noms de couleur (vert, orange, rouge). Y ajouter « bleu ».
  Consulter la page 7 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Passer auprès des apprenants et leur demander de nommer les mots-couleurs un par un, doigt sur les mots à nommer.

Prolongement

- Faire des affiches des trois couleurs de l'activité. Y faire figurer des objets familiers aux apprenants.

6 JOUONS UN PEU ! Page 61

Objectif(s)

Suivre et tracer un itinéraire.

Pré-activité / Au préalable

- Faire décrire les images.

Pendant l'activité

- En premier lieu, faire suivre les différents chemins avec l'index. Quand le bon chemin est trouvé, les apprenants peuvent le tracer au crayon ou au feutre.
- Faire nommer individuellement chaque fruit (ou légume).

Prolongement

- Après avoir tracé le bon chemin, demander aux apprenants d'ajouter un autre chemin, lequel mène à un autre fruit.

1 QU'EST-CE QUE C'EST ? Page 62

Objectif(s)

Passer d'une casse à l'autre (de capitales à minuscules d'imprimerie).

Pré-activité / Au préalable

- Jouer au « jeu des moitiés » (pour identifier les quatre animaux de l'activité).
  Consulter la page 7 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Passer individuellement pour vérifier le travail des enfants. Leur faire nommer les animaux.
- Aider les apprenants à écrire les lettres qui leur posent problème. Les leur faire recopier sur une feuille séparée.

Prolongement

- Faire deux affiches. Une première avec des animaux dont le nom commence par le son *ch* : chien, chat, cheval, chouette, chèvre, etc. Une seconde affiche avec les animaux dont le nom commence par le son [p] : poisson, perroquet, panda, panthère, etc.

2 NE FAIS PAS LE SINGE ! Page 62

Objectif(s)

Associer des mots en capitales à leur équivalent en minuscules d'imprimerie.

Pré-activité / Au préalable

- Faire un jeu de loto des animaux en y incorporant ceux de l'activité 1.
  Consulter la page 6 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- En cas de difficulté, fournir aux apprenants une frise alphabétique avec capitales et minuscules.
- Faire nommer individuellement les animaux de l'activité.

Prolongement

- Faire deux affiches. Une première avec des animaux dont le nom commence par le son [s] : serpent, singe, souris, scorpion, etc. Une seconde affiche avec les animaux dont le nom commence par le son [t] : tigre, tortue, toucan, taupe, taureau, etc.

3 JOUONS UN PEU ! Page 63

Objectif(s)

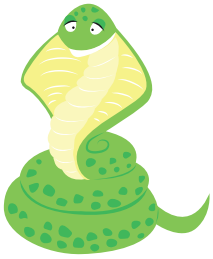
Associer deux images entre elles.

Pré-activité / Au préalable

- Faire identifier les animaux.
- Jouer au « jeu des mimes ».
  Consulter la page 12 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Faire nommer individuellement les différents animaux.



4 COMMENT EST-IL ? Page 64

Objectif(s)

Associer des mots à des images.

Pré-activité / Au préalable

- Préparer un diaporama avec de grands et de petits animaux. Questionner les apprenants (y incorporer les animaux des autocollants).

Pendant l'activité

- Répéter les mots GRAND et PETIT en les accompagnant de gestes.
- Faire nommer individuellement les animaux.
- Rappeler la présence d'une légende.

Prolongement

- Jouer au « jeu de tri » : rassembler différents couples d'objets, l'un grand l'autre petit. Les présenter aux apprenants, les mettre ensuite dans un grand sac de toile puis les faire trier par les apprenants (prévoir deux bacs étiquetés GRAND / PETIT). A défaut d'objets, se munir d'images. Par exemple : grand crayon vs petit crayon, grande peluche vs petite peluche, grande figurine vs petite figurine, grand livre vs petit livre, etc.
  Consulter la page 10 du guide pédagogique.

5 DE QUELLE COULEUR EST-IL ? Page 64

Objectif(s)

- Associer des images à des mots.
- Mémoriser l'orthographe de quelques noms de couleurs.

Pré-activité / Au préalable

- Jouer au loto des noms de couleur (y intégrer absolument noir, blanc et jaune).
  Consulter la page 6 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Répéter la question « De quelle couleur est-il ? »
- Faire nommer individuellement les animaux puis leur couleur.

6 JOUONS UN PEU ! Page 65

Objectif(s)

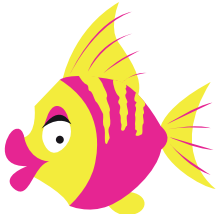
- Lire la suite numérique jusqu'à 11.
- Associer la constellation de points sur un dé à un chiffre.

Pré-activité / Au préalable

- Revoir les nombres de 1 à 11.
- Faire décrire les images.

Pendant l'activité

- Veiller au respect de la règle du jeu.



1 NOUS SOMMES EN QUELLE SAISON ? Page 66

Objectif(s)

Associer des mots identiques.

Pré-activité / Au préalable

- Jouer au « jeu des paires » des noms de saisons.
  Consulter la page 7 du guide pédagogique.
- Écrire le mot PRINTEMPS au tableau.
- Faire décrire les images de la roue des saisons.

Pendant l'activité

- Aider les apprenants à choisir le bon autocollant en se concentrant sur la première lettre de chaque mot.

Prolongement

- Peindre un paysage au printemps (montrer des tableaux de maîtres représentant la nature au printemps par exemple).
- Faire du "Land art" à partir de pétales, de brins d'herbe et autres végétaux ramassés dans la cour de récréation, à la maison ou apportés par l'enseignant.
  Consulter la page 14 du guide pédagogique.

2 TU PRENDS QUOI ? TU METS QUOI ? Page 66

Objectif(s)

Colorier les éléments répondant à la question-consigne.

Pré-activité / Au préalable

- Regarder des photos de personnes dans un parc au printemps. Insister sur la tenue vestimentaire.

Pendant l'activité

- Faire nommer individuellement les vêtements coloriés.

Prolongement

- Fabriquer un pantin articulé en papier puis le vêtir comme au printemps (coloriage).

3 JOUONS UN PEU ! Page 67

Objectif(s)

Comparer deux images et repérer les cinq différences.

Pré-activité / Au préalable

- Faire décrire une des deux images en utilisant l'expression « Il y a ».

Pendant l'activité

- Faire nommer individuellement les différents éléments qui constituent les deux images.

Prolongement

- Donner aux apprenants deux images identiques et leur demander d'y ajouter des éléments distinctifs (au maximum 5). Collecter les travaux puis jouer ensemble au jeu des cinq différences.

UNITÉ 5

NOTRE PLANÈTE p.50

LES PAYSAGES DU MONDE p.52

LES GRANDES VACANCES p.54

L'ÉTÉ p.56

cref
PUBLISHING

1 QU'EST-CE QUE C'EST ? Page 70

Objectif(s)

Associer des mots identiques.

Pré-activité / Au préalable

- Montrer aux apprenants une grande carte du monde (grande affiche).
- Discuter avec eux des continents (les nommer et les montrer du doigt).
- Légender cette carte avec les noms des continents. Nommer ces continents et les faire dire aux apprenants.
- Jeu de rapidité : ce jeu se joue en binôme. Deux enfants se tiennent debout devant la carte l'enseignant nomme un continent. Le gagnant est celui qui montre le continent le plus rapidement.

Pendant l'activité

- Expliquer aux enfants qu'ils peuvent compter le nombre de lettres pour coller les mots à la bonne place.
- Passer individuellement pour vérifier le travail des enfants. Leur faire nommer les continents.

Prolongement

- Jeu de la course aux images : à différents endroits de la classe, disposer des images représentant les continents. Rassembler les apprenants au centre de la pièce et leur expliquer la règle du jeu : se diriger vers l'image qui correspond au mot qu'ils vont entendre, par ex : Europe, Amérique, etc. Donner un exemple si besoin. Aussitôt compris, les enfants se dirigent vers l'image concernée. Le dernier à rejoindre l'image est éliminé. Poursuivre le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un enfant en piste (le gagnant du jeu). *Consulter la page 12 du guide pédagogique.*

2 OÙ VIT-IL ? Page 70

Objectif(s)

Associer des images à des mots.

Pré-activité / Au préalable

- Montrer aux apprenants de petits films mettant en scène ces deux animaux (écureuil roux d'Europe et lion) dans leur milieu naturel.

Pendant l'activité

- Passer auprès de chaque apprenant et poser la question-consigne : « Où vit-il ? ». Poursuivre en proposant deux solutions : en Afrique ou en Europe ?

3 JOUONS UN PEU ! Page 71

Objectif(s)

Déchiffrer un code.

Pré-activité / Au préalable

- Jeu de cartes-images : sélectionner des cartes-images reprenant les couleurs de l'activité. Organiser un jeu de rapidité. Montrer brièvement chaque image. Le gagnant est celui qui nomme la couleur en premier.

Pendant l'activité

- Faire nommer les chiffres et les couleurs.
- Faire nommer l'animal.
- Veiller à ce que les apprenants ne dépassent pas.

Prolongement

- Faire un masque africain à la manière du masque de Tiloup.

4 OÙ EST LA FRANCE ? Page 72

Objectif(s)

Entre deux mots, choisir celui qui répond à la question.

Pré-activité / Au préalable

- Situer la France sur une grande carte du monde (affiche).
- Demander aux apprenants de dire sur quel continent elle se trouve. Orienter les apprenants en posant une série de questions :
  La France est en Afrique ? [Montrer l'Afrique du doigt]
  La France est en Amérique ? [Montrer l'Amérique du doigt]
  Etc.

Pendant l'activité

- Poser individuellement la question aux apprenants : « La France est en Asie [poser le doigt sur le mot Asie] ou en Europe [poser le doigt sur le mot Europe] ? ». Se munir éventuellement des cartes-images de ces deux continents.

Prolongement

- Faire faire des drapeaux européens et/ou français.

5 ET OÙ EST PARIS ? Page 72

Objectif(s)

- Compléter une phrase courte.
- Écrire un mot en capitales d'imprimerie.

Pré-activité / Au préalable

- À l'aide d'une grande carte d'Europe, situer la France ainsi que quelques-uns de ses pays voisins. Orienter ensuite l'activité sur la France, l'Espagne et l'Italie. Parler de la gastronomie de ces pays (en reprenant les illustrations de l'exercice). Parler avec les enfants des capitales de ces trois pays (Paris, Rome et Madrid). Faire coller des petits drapeaux nationaux à proximité des trois capitales. En accompagnant la parole du geste (main en forme de visière tout près des yeux tout en tournant la tête à gauche et à droite), demander aux apprenants de localiser ces capitales. Par exemple : où est Paris ?

Pendant l'activité

- Demander aux apprenants de nommer chacun des pays légendés. Puis leur demander où est Paris.

Prolongement

- Faire une affiche de la ville de Paris (avec quelques monuments, la Seine, etc.).

6 JOUONS UN PEU ! Page 73

Objectif(s)

Colorier en suivant un code.

Pré-activité / Au préalable

- Faire décrire l'image (espace, étoiles, planète, lune).
- Expliquer le code-couleur.

Pendant l'activité

- Faire nommer individuellement les éléments qui constituent l'image.
- Questionner les apprenants sur la couleur de ces éléments.
- Veiller à ce que les apprenants ne dépassent pas.

Prolongement

- Chanter et apprendre le premier couplet de la chanson « Au clair de la Lune ».
  Consulter la page 13 du guide pédagogique.

1 QU'EST-CE QUE C'EST ? Page 74

Objectif(s)

Passer d'une casse à l'autre (de minuscules à capitales d'imprimerie).

Pré-activité / Au préalable

- Montrer des cartes-images des paysages de l'activité.
- Nommer chacun des paysages.
- Demander aux apprenants lesquels de ces paysages se trouvent dans leur pays.

Pendant l'activité

- Passer individuellement pour vérifier le travail des enfants. Leur faire nommer les paysages.
- Aider les apprenants à écrire les lettres qui leur posent problème. Les leur faire recopier sur une feuille séparée.

Prolongement

- Faire une affiche des paysages (reprendre les paysages de l'activité et y ajouter d'autres. *Par exemple : volcan, chute d'eau, etc.). Légender l'affiche.*

2 CE N'EST PAS LA MER À BOIRE ! Page 74

Objectif(s)

Reconnaitre un mot dans une liste de mots.

Pré-activité / Au préalable

- Demander aux apprenants de retrouver les paysages de l'activité 2 dans l'activité 1. Les nommer.

Pendant l'activité

- Faire épeler les mots DÉSERT et MER.

Prolongement

- Jouer à « un jeu de tri » : les animaux marins et les animaux du désert.
  Consulter la page 10 du guide pédagogique.

3 JOUONS UN PEU ! Page 75

Objectif(s)

Repasser sur des pointillés.

Pré-activité / Au préalable

- Demander d'abord aux apprenants d'identifier le paysage représenté, puis de nommer les éléments de l'image (soleil, montagnes, arbres, nuage, etc.).
- Se munir des cartes-images de l'activité 1 page 74

Pendant l'activité

- Questionner individuellement les apprenants sur les éléments que contient l'image.
- S'assurer que les apprenants tracent bien les lignes.
- Veiller à ce que les apprenants ne dépassent pas.

4 QU'EST-CE QU'IL Y A DANS LA MER ? Page 76

Objectif(s)

Associer des mots identiques.

Pré-activité / Au préalable

- Apporter des figurines de poissons et autres animaux marins. Les faire manipuler par les apprenants puis questionner : qu'est-ce que c'est ? Comment c'est ?
- Proposer ensuite un « jeu des paires » avec les quatre animaux de l'exercice (images avec des mots ou bien mots seuls).
  Consulter la page 12 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Travailler individuellement avec les apprenants en difficulté.
  Leur montrer d'abord que l'on peut procéder par élimination en se concentrant sur la première lettre du mot.
  Par exemple : Si la première lettre du mot autocollant est un P, il ne peut correspondre aux mots CRABE et TORTUE.
  Il reste cependant deux possibilités : PIEUVRE ou POISSON. Pour faire correspondre mon mot autocollant à son jumeau, il faut observer la dernière lettre du mot autocollant. PIEUVRE finit par un « e » tandis que POISSON finit par un « n ».

Prolongement

- Faire une grande affiche collective du monde marin. La légender.

5 HEUREUX COMME UN POISSON DANS L'EAU Page 76

Objectif(s)

Compléter un mot.

Pré-activité / Au préalable

- Rappeler aux apprenants que les mots à compléter sont écrits dans leur intégralité dans l'exercice précédent.

Pendant l'activité

- Sur une feuille séparée, faire recopier aux apprenants les lettres mal formées.

6 JOUONS UN PEU ! Page 77

Objectif(s)

Associer un chiffre à une quantité d'objets.

Pré-activité / Au préalable

- Faire un petit jeu avec des cartes-images : les unes avec des chiffres (de 1 à 6), les autres avec des objets (en quantité 1 à 6). Faire associer les cartes chiffres aux cartes objets.

Pendant l'activité

- Demander aux apprenants de nommer les animaux qu'ils ont dessinés.
- Les leur faire dénombrer.

1 QU'EST-CE QUE C'EST ? Page 78

Objectif(s)

Écrire un mot en minuscules d'imprimerie (d'après un modèle).

Pré-activité / Au préalable

- A l'aide de cartes-images, présenter les mots de l'exercice. Puis, afficher ces cartes au tableau à côté des mots les désignants.
- Faire un « jeu du pendu » (des mots de l'exercice).
  Consulter les pages 8 et 9 du guide pédagogique.
- Demander aux apprenants d'identifier les personnages de l'exercice.

Pendant l'activité

- Veiller à ce que les apprenants forment bien les lettres. Sur une feuille séparée, faire recopier aux apprenants les lettres mal écrites.
- En cas de difficulté à recopier les lettres dans les bonnes cases, faire entourer ou colorier les lettres des mots modèles au fur et à mesure qu'elles sont recopiées dans les cases.

Prolongement

- Peindre un front de mer.

2 DÉPLAÇONS DES MONTAGNES. Page 79

Objectif(s)

Écrire un mot en capitales d'imprimerie (d'après un modèle).

Pré-activité / Au préalable

- Introduire les mots de l'exercice en faisant un « jeu des paires » (avec image et mot sur les cartes).
  Consulter la page 2 du guide pédagogique.
- Demander aux apprenants d'identifier le personnage de l'exercice.

Pendant l'activité

- Veiller à ce que les apprenants forment bien les lettres. Sur une feuille séparée, faire recopier aux apprenants les lettres mal écrites.

Prolongement

- Découpage/collage. Composer une chaîne de montagnes à partir de triangles de différentes couleurs. Y ajouter (dessiner) des nuages, le soleil, etc.

3 JOUONS UN PEU ! Page 79

Objectif(s)

- Reconnaitre un mot.
- Illustrer un mot.

Pré-activité / Au préalable

- Donner un exemple au tableau. Par exemple : écrire « un PARASOL » puis dessiner ce parasol dans un cadre au-dessus du mot.
- Inviter les apprenants à retrouver les mots « glace » et « ballon » à la page précédente.

Pendant l'activité

- Pour les apprenants en difficulté, montrer où se trouvent les mots à illustrer dans la page précédente.

4 OÙ VAS-TU CET ÉTÉ ? Page 80

Objectif(s)

Reconnaitre un mot dans une liste de mots.

Pré-activité / Au préalable

- Préparer de courts diaporamas pour présenter les trois villes de l'exercice aux apprenants. Avant chaque diaporama (un par ville), écrire le nom de la ville concernée au tableau (en capitales d'imprimerie). A défaut de diaporamas, montrer des images de ces villes aux apprenants.

Pendant l'activité

- Veiller à ce que les apprenants entourent les noms des villes selon la couleur indiquée : vert pour Paris, rouge pour Montréal et jaune pour Dakar.

Prolongement

- Faire localiser ces trois villes sur la grande carte du monde (déjà utilisée dans l'unité 4).

5 BONNES VACANCES ! Page 80

Objectif(s)

- Associer des mots en capitales à leur équivalent en minuscules d'imprimerie.
- Associer des mots à des images.

Pré-activité / Au préalable

- Faire nommer les quatre paysages de l'exercice. Se munir des cartes-images de l'activité 1 page 74.
- Donner un exemple au tableau avec le mot « jungle » (photocopier l'image de la page 74)
- Indiquer que Tiloup donne également un exemple.

Pendant l'activité

- Veiller à ce que les apprenants forment bien les lettres. Sur une feuille séparée, faire recopier aux apprenants les lettres mal écrites.
- Pour les élèves en difficulté, insister sur la première lettre des mots et/ou sur le nombre de lettres dans chaque mot.

Prolongement

- Jouer au « jeu des paires » des mots de l'activité (en mêlant capitales et minuscules).
  Consulter la page 7 du guide pédagogique.

6 JOUONS UN PEU ! Page 81

Objectif(s)

Colorier en suivant un code.

Pré-activité / Au préalable

- Inviter les apprenants à retrouver les noms des villes concernées dans l'activité 4 de la leçon.

Pendant l'activité

- En cas d'erreur dans le choix des couleurs, donner à l'apprenant une photocopie vierge du coloriage pour qu'il reprenne son travail (ou bien, modifier avec lui la légende).
- Faire décrire l'image individuellement (qu'est-ce que c'est ? De quelle couleur c'est ? Où c'est ?)

Prolongement

- Écouter la chanson de François Deguelt « Le ciel, le soleil et la mer », puis faire chanter aux apprenants le passage suivant :« Il y a le ciel, le soleil et la mer » Accompagner le tout de gestes.
  Consulter la page 13 du guide pédagogique.

1 NOUS SOMMES EN QUELLE SAISON ?

Page 82

Objectif(s)

Associer des mots identiques.

Pré-activité / Au préalable

- Jouer au « « jeu des paires » » des noms de saisons.
  Consulter la page 7 du guide pédagogique.

Pendant l'activité

- Au début de l'activité, faire décrire les images.
- Insister sur la première lettre des mots pour aider les apprenants en difficulté.
- Questionner individuellement les apprenants sur la saison concernée.

Prolongement

- Apprendre la comptine « Trois petits moustiques ».
  Accompagner le chant de gestes (poser l'index sur le front, sur le nez et sur le pied).
  Consulter la page 13 du guide pédagogique.

2 TU PRENDS QUOI ? TU METS QUOI ?

Page 82

Objectif(s)

Colorier les éléments répondant à la question-consigne.

Pré-activité / Au préalable

- Montrer des personnes photographiées en extérieur en été. Questionner les apprenants sur les tenues que portent ces personnes.

Pendant l'activité

- Demander aux apprenants de nommer les vêtements qu'ils colorient. Leur demander s'ils en ont de tels et de quelle couleur ils sont.

3 JOUONS UN PEU !

Page 82

Objectif(s)

Compléter une image (avec des autocollants).

Pré-activité / Au préalable

- Montrer aux apprenants les autocollants, nommer les différents objets, faire répéter les mots puis faire comprendre aux apprenants ce qu'ils doivent faire.

Pendant l'activité

- Faire décrire l'image (qu'est-ce que c'est ? Où c'est ?).
- Faire nommer individuellement les objets-autocollants.

Design: **OtroConcepto.com**

BÉABA

Guide Pédagogique

2

William Courmaceul

cref
PUBLISHING