

BÉABA
niveau 1

GUIDE PÉDAGOGIQUE



WILLIAM COURMACEUL

INTRO

PRÉSENTATION DE BÉABA.....	4
LES ACTIVITÉS TYPES.....	5
CHANSONS ET COMPTINES.....	13
LE LAND ART.....	14
LA T.P.R.....	15

U1

THÈME 1 : JE ME PRÉSENTE.....	18
THÈME 2 : LA FAMILLE.....	20
THÈME 3 : LE CORPS.....	23
THÈME 4 : LA MAISON.....	27
THÈME 5 : L'AUTOMNE.....	28

U2

THÈME 1 : LE TEMPS QU'IL FAIT.....	32
THÈME 2 : AU QUOTIDIEN.....	33
THÈME 3 : À L'ÉCOLE.....	35
THÈME 4 : LES SPORTS ET LES LOISIRS.....	37
THÈME 5 : L'HIVER.....	39

U3

THÈME 1 : EN VILLE.....	42
THÈME 2 : AU MAGASIN.....	44
THÈME 3 : LES TRANSPORTS.....	46
THÈME 4 : LES PROFESSIONS.....	48

U4

THÈME 1 : À LA CAMPAGNE.....	54
THÈME 2 : DANS LE JARDIN.....	57
THÈME 3 : NOS AMIS LES ANIMAUX.....	60
THÈME 4 : LE PRINTEMPS.....	63

U5

THÈME 1 : NOTRE PLANÈTE.....	66
THÈME 2 : LES PAYSAGES DU MONDE.....	69
THÈME 3 : LES GRANDES VACANCES.....	72
THÈME 4 : L'ÉTÉ.....	75

PRÉSENTATION DE BÉABA

Béaba est une méthode de français langue étrangère précoce axée sur le graphisme, l'écriture, la lecture et la compréhension orale.

Elle s'adresse à des enfants âgés de 3 ans et plus.

Cette méthode est répartie sur 3 niveaux.

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 (à télécharger librement depuis notre site Internet)
- un fichier ressources (disponible également sur notre site)

Nous vous attendons donc sur crefpublishing.com

BÉABA « Niveau 1 »

Premier d'une série de trois manuels, ce cahier d'activités s'adresse à de très jeunes enfants en situation de découverte de la langue française.

Objectifs pédagogiques

- Apprentissage des lettres.
- Initiation à l'écriture (graphisme) et à la lecture.
- Apprentissage de la suite numérique et initiation au dénombrement.
- Acquisition d'un vocabulaire de base dans la langue cible.
- Développement de la production orale.
- Appréhension des premiers principes grammaticaux.

Organisation

- Organisation par unités thématiques (5 unités dans chaque manuel).
- Décentration progressive de l'environnement immédiat de l'enfant.
- 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.
- Des certificats de mérite (à la fin du manuel) pour récompenser le travail des apprenants.

Introduction au guide pédagogique

Ce guide pédagogique a pour objectif d'accompagner 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).

Bien que nous n'ayons pas toujours proposé de pistes d'exploitation concernant Tiloup, l'enseignant devra intégrer ce personnage à son intervention. Rappelons que Tiloup assume différentes fonctions dans ce cahier d'activités : montrer l'exemple, commenter l'activité, jouer avec les mots et introduire des éléments culturels (chanson, littérature, géographie, etc.).

LES ACTIVITÉS TYPES

Vous trouverez ci-après un descriptif 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 du 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 retenue.

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 : 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 l'a 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.

LE « JEU DES PAIRES »

► OBJECTIFS

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

► BUT DU JEU

Découvrir le plus grand nombre de paires de cartes.

► 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 »

► OBJECTIFS

- 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.

LES ACTIVITÉS TYPES

LE « JEU DE LA PREMIÈRE LETTRE » (VERSION AVEC IMAGES)

► OBJECTIFS

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

► BUT DU JEU

Désigner le plus d'objets possibles commençant par une lettre donnée.
Le joueur qui a trouvé le plus d'objets est le grand vainqueur du jeu.

► MATÉRIEL

Cartes-images, marker et tableau blanc.

► DÉROULEMENT

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs.

Au préalable, déterminer les lettres que vous voulez faire apprendre à vos apprenants.
Rassembler des cartes-images représentant des objets (ou des personnes) que vous avez déjà étudiés (maximum 8 images).

Important : au moins la moitié de ces objets doit avoir un nom commençant par la lettre à apprendre.

Faire comprendre le principe du jeu en donnant quelques exemples : disposer des cartes-images sur la table, saisir un modèle de la lettre P (modèle en 3D, carte-image). Débuter la démonstration. Dire : P comme ...papa. Poser simultanément son doigt sur la carte-image puis saisir la carte-image représentant le papa. Poursuivre : P comme ... piano. Saisir la carte-image représentant le piano. Ensuite, se tromper volontairement pour faire réagir les apprenants et tester leur compréhension du jeu : P comme ... maman (poser son doigt sur la carte-image et attendre la réaction des apprenants).

La démonstration étant faite, le jeu peut commencer.

L'enseignant choisit une lettre, A par exemple, puis il dit « A comme... ».

Quand les apprenants ont trouvé un mot commençant par la lettre en question, ils lèvent la main. Le plus rapide à lever la main est autorisé à poser son doigt sur une des images et à proposer simultanément son mot. Si la réponse est exacte, l'enseignant félicite l'apprenant et retire l'image du jeu. La partie continue. Quand un 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 il ne reste plus d'images sur la table.

Important : faire participer tous les apprenants. Si besoin, aider les apprenants en difficulté en donnant des indices sonores.

Variante(s) possible(s) :

Introduire préalablement tout le vocabulaire du jeu.

LE « JEU DE TRI »

► OBJECTIFS

- Discrimination visuelle.
 - Apprentissage de la lecture.
-

► 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.

2) Présenter l'orthographe de ces mots au moyen d'étiquettes (suffisamment grandes).

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 boîte 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 »

► OBJECTIFS

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

► BUT DU JEU

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.).

LES ACTIVITÉS TYPES

► 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

► OBJECTIFS

- 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

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 »

► OBJECTIFS

- 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(s) possible(s) :

- Jouer avec des cartes-mots (plus difficile).
 - Jouer en individuel.
-

LE « JEU DE LA COURSE AUX IMAGES »

► OBJECTIFS

- 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.

A divers endroits dans 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. Faire une démonstration.

Aussitôt compris, les enfants se dirigent vers l'image concernée. Le dernier à rejoindre l'image est éliminé et devient l'assistant de l'enseignant (il peut dire les mots et répétant ce que lui dit l'enseignant dans le creux de l'oreille). 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 objets.
-

LES ACTIVITÉS TYPES

LE « JEU DES OBJETS CACHÉS »

► OBJECTIFS

- Discrimination visuelle.
- Discrimination auditive.
- Concentration.

► BUT DU JEU

Retrouver un objet dissimulé dans une salle.

► MATÉRIEL

Des objets à dissimuler.

► DÉROULEMENT

Nombre de joueurs : sans limite mais ce jeu se joue par paire.

Dans un premier temps, l'enseignant présente à ses apprenants un petit nombre d'objets qu'il prend le soin de nommer (évidemment, ces objets sont en lien direct avec le vocabulaire de l'exercice).

Les apprenants sont invités à répéter les mots et à manipuler rapidement ces objets.

Ensuite, l'enseignant saisit un de ces objets et le cache volontairement devant ses apprenants (les apprenants ne doivent pas intervenir). Il feint alors de le chercher [regard interrogatif, main posée en visière au-dessus des yeux, mouvements de tête de gauche à droite]. Plus l'enseignant s'approche de l'objet caché et plus il répète à voix haute le mot « chaud ». Plus il s'en éloigne et plus il répète à voix haute le mot « froid ». Finalement, l'objet caché est retrouvé et l'enseignant le nomme à voix haute.

L'enseignant saisit un autre objet qu'il montre à ses apprenants. Il demande ensuite à un apprenant de fermer les yeux tandis qu'il cache cet objet.

Cela étant fait, il demande à l'apprenant d'ouvrir les yeux puis de chercher l'objet caché. Pour l'aider, il le guide avec sa voix (en disant « chaud » si l'apprenant est près de l'objet ou « froid » s'il est loin ou s'il s'en éloigne).

Une fois le principe du jeu compris, l'enseignant désigne des paires de joueurs (l'un cachant et guidant, l'autre cherchant), lesquelles vont poursuivre le jeu. L'enseignant devra veiller à ce que tous les objets de l'activité soient utilisés et que tous les guides prononcent les mots adéquats.

Variante(s) possible(s) :

- Cacher deux objets à la fois.
- Bander les yeux de celui qui cherche et le guider plus activement.

LE « JEU DES SILHOUETTES »

► OBJECTIFS

- Discrimination visuelle.

► BUT DU JEU

Retrouver un objet correspondant à une silhouette donnée.

► MATÉRIEL

Des objets qui ont un contour reconnaissable, les dessins des silhouettes de ces objets, un sablier.

► DÉROULEMENT

Nombre de joueurs : de 1 à 3 joueurs, jeu en individuel. A partir de 4 joueurs, jeu en équipe.
Avant que la leçon ne commence, sélectionner dans la classe ou apporter depuis chez soi des objets qui ont un contour reconnaissable (ballon, peluche, par exemple) et en dessiner la silhouette sur des feuilles de papier (attention que silhouettes et objets soient de même taille). Éparpiller ensuite ces objets dans la classe.

Dans un premier temps, procéder à une démonstration. Saisir une silhouette et retourner le sablier simultanément. Donner l'air de chercher un objet en regardant attentivement le dessin de la silhouette (parler en même temps) Trouver l'objet et coucher le sablier en disant « stop ! ». Comparer l'objet à la silhouette (montrer les deux aux apprenants) puis dire qu'ils sont identiques. Faire le V de la victoire et dire que l'on a gagné. Annoncer aux apprenants que c'est maintenant à leur tour de jouer au jeu.

Les joueurs sont répartis en deux équipes. A tour de rôle, un joueur de chaque équipe s'approche de l'enseignant et tire une feuille du paquet que ce dernier tient en main (silhouettes d'objets). L'enseignant retourne le sablier. Le joueur commence à chercher l'objet correspondant à la silhouette. Le jeu s'arrête quand l'objet est trouvé ou quand le sablier est vide. Celui qui réussit à trouver l'objet avant la fin du temps imparti fait gagner un point à son équipe. C'est ensuite à l'équipe adverse de jouer. L'équipe vainqueur est celle qui totalise le plus de point à la fin du jeu.

Variante(s) possible(s) :

- Les joueurs de chaque équipe participent tous à la recherche de l'objet.

CHANSONS ET COMPTINES

EXPLOITATION DES CLIPS VIDÉO

► OBJECTIFS

- Travailler sur la gymnastique articulatoire.
- 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.



► OBJECTIFS

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

► MATÉRIAUX

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.

LA T.P.R. (Total Physical Response)

L'apprentissage du vocabulaire via la T.P.R.

► OBJECTIFS

- Solliciter la mémoire corporelle pour acquérir du vocabulaire (intelligence kinesthésique).
- Répéter des mots.

► MATÉRIEL

Cartes-images, objets divers.

► La T.P.R, c'est quoi ?

En classe de langue, le geste accompagne traditionnellement les chansons et les comptines, les jeux et les mises en scène.

Il convient cependant de ne pas limiter le rôle du geste à sa dimension artistique-ludique : le geste peut occuper une place plus importante dans l'acquisition d'une langue étrangère s'il est sagement utilisé.

James Asher, professeur émérite de psychologie à l'Université de San José (États-Unis), propose une méthode d'apprentissage des langues, la *Total Physical Response (TPR)*, où le geste occupe une place fondamentale.

Après avoir longuement observé des enfants apprenant leur langue maternelle, il fait les constats suivants :

- la compréhension orale précède la parole,
- la compréhension orale imprime des schémas qui permettent de passer à la parole,
- cette compréhension est directement liée au corps en ce sens que l'enfant internalise prioritairement des items avec le corps et le mouvement,
- la compréhension orale fait que l'enfant devient prêt pour la parole.

A la suite de ces constats, Asher émet l'hypothèse qu'il faut écouter avant de parler et qu'il faut joindre le geste à la parole pour développer le langage.

Comment utiliser cette méthode en classe de langue ?

► PROPOSITION D'EXPLOITATION

Tout d'abord, sélectionner les cartes-images correspondant aux mots ou phrases que vous souhaitez faire acquérir. Attention de se limiter à un petit nombre de mots (4 à 5 mots au maximum) et d'être cohérent dans le choix des images (mêmes catégories grammaticales, même champ lexical, etc.)

La séquence se déroule en trois tours. Au premier tour, il s'agit de présenter des mots isolés ou des phrases entières en les associant à des gestes et à des images. Au deuxième tour, les apprenants doivent se souvenir du geste correspondant au mot dicté par l'apprenant (ou à une des phrases). Au troisième tour, sous la dictée de l'enseignant, les apprenants doivent désigner une image correspondant à un des mots présentés (ou à une des phrases).

À noter :

- Selon les mots ou phrases retenus, des sons peuvent être associés aux gestes.
- Au cas où vous souhaiteriez présenter des phrases, prévoyez un tour préliminaire où seul les mots-sujets des phrases sont présentés (c'est-à-dire sans prédicat). Les tours suivants incluront ces mots-sujets dans une phrase entière (donc avec prédicat).

Prenons maintenant l'exemple d'une séquence où l'objectif est d'acquérir trois mots en rapport avec le thème des paysages : montagne, mer et soleil.

Premier tour :

- 1) Dire le premier mot (précédé de l'article défini) « la montagne » tout en montrant la carte aux enfants et en faisant un geste (les deux bras en pointe au-dessus de la tête)
- 2) Faire répéter le mot et le geste.
- 3) Dire le second mot (précédé de l'article défini) « la mer » tout en montrant la carte aux enfants et en faisant un geste (faire un mouvement de vague avec le bras)
- 4) Faire répéter le mot et le geste.

LA T.P.R. (Total Physical Response)

- 5) Reprendre la série de mots depuis le début tout en les faisant répéter et en les accompagnant de gestes : « la montagne », « la mer ».
- 6) Dire le troisième mot (précédé de l'article défini) « le soleil » tout en montrant la carte aux enfants et en faisant un geste (faire un grand cercle avec ses deux bras).
- 7) Faire répéter le mot et le geste.
- 8) Reprendre la série de mots depuis le début tout en les faisant répéter et en les accompagnant de gestes : « la montagne », « la mer », « le soleil ».

Au deuxième tour :

- 1) Dire un des mots, et encourager les apprenants à se souvenir et à faire le geste correspondant.
- 2) Prononcer plusieurs fois les trois mots (sans ordre particulier) et attendre que les enfants fassent les gestes correspondants et répètent les mots.

Au troisième tour :

- 1) Dire un des mots, le faire répéter collectivement puis demander à un des enfants de venir montrer l'image correspondante.
- 2) Prononcer plusieurs fois les trois mots (sans ordre particulier). Les faire répéter systématiquement puis demander à chaque fois à un enfant différent de montrer l'image correspondante.



UNITÉ 1

JE ME PRÉSENTE p. 18

LA FAMILLE p. 20

LE CORPS p. 23

LA MAISON p. 27

L'AUTOMNE p. 28

THÈME 1 : JE ME PRÉSENTE

Page 6

Activité 1 : COMMENT TU T'APPELLES ?**Objectif(s) :**

- Coller l'étiquette de son prénom.
- S'identifier comme garçon ou fille.
- Dire son prénom.
- Comprendre et répondre à la question « comment tu t'appelles ? ».

Première tâche : coller l'étiquette de son prénom.**Pré-activité / Au préalable.**

- Jouons au « jeu de la galerie des portraits ». Au préalable, se photographier et photographier les apprenants, imprimer et plastifier les photos (au format 10 x 15 cm préférablement). En parallèle, préparer des étiquettes des prénoms de la classe (deux jeux d'étiquettes au format du cadre du manuel). L'enseignant ajoute à ce matériel une grande image de Tiloup (qui fera office de photo) et l'étiquette du prénom Tiloup.

Déroulement du jeu (en deux temps) :

Dans un premier temps, les enfants s'assoient en demi-cercle sur des coussins (sur un tapis), face à leur enseignant. L'enseignant dispose les photos devant eux puis, pour donner l'exemple, joue le rôle de Tiloup. Il saisit donc la photo de Tiloup. Ensuite, les uns après les autres, les enfants s'identifient en se saisissant de leur photo.

Dans un second temps, l'enseignant affiche les photos au tableau, y compris celle de Tiloup, les unes à côté des autres.

Les enfants sont debout face au tableau. L'enseignant distribue à chacun d'eux l'étiquette de leur prénom puis en guise d'exemple, colle le prénom TILOUP sur la photo de Tiloup.

L'enseignant invite ensuite les enfants à faire de même.

Pendant l'activité.

- Au début de l'activité, l'enseignant invite les apprenants à regarder ce que fait Tiloup (Il tient l'étiquette de son prénom). Puis, il distribue le deuxième jeu d'étiquettes aux enfants et leur montre ce qu'ils doivent faire (coller l'étiquette du prénom dans le cadre du manuel prévu à cet effet).
- Veiller à ce que les enfants collent correctement leur prénom (dans le bon sens et sans trop dépasser du cadre).
- Faire dire leur prénom aux enfants (comment tu t'appelles ?).

Deuxième tâche : coller l'étiquette correspondant à son genre.**Pré-activité / Au préalable.**

- Jouer au « jeu de tri » :

Au préalable, imprimer des photos de garçons et de filles.

Déroulement de l'activité : montrer aux enfants les autocollants de l'activité. Associer chaque autocollant au mot qui le décrit : GARÇON ou FILLE. Demander individuellement aux enfants s'ils sont des filles ou des garçons (en s'aidant de gestes et en montrant du doigt les autocollants correspondants). Sur une grande feuille de papier (format A1), coller les deux autocollants en haut de deux colonnes (une colonne fille et une colonne garçon). Saisir une photo de garçon et la coller (avec de la gomme tackante) dans la colonne sous l'autocollant garçon. Faire de même avec une photo de fille.

Inviter ensuite les enfants à continuer de classer les autres photos.

Consulter la page 7 du guide pédagogique.

Pendant l'activité.

- Au début de l'activité, l'enseignant distribue les autocollants GARÇON et FILLE aux enfants puis leur montre ce qu'ils doivent faire (coller l'autocollant dans le cadre du manuel prévu à cet effet).
- Veiller à ce que les enfants collent correctement l'autocollant (dans le bon sens et sans trop dépasser du cadre).
- Questionner individuellement les enfants sur leur genre (tu es un garçon ou une fille ?).
- Prolongement de l'activité 1.
- Apprendre la chanson « J'ai un nom, un prénom ». Accompagner la chanson de gestes.
Consulter la page 13 du guide pédagogique.

Page 7

Activité 2 : QUEL ÂGE AS-TU ?

Objectif(s) :

- Coller des gommettes sur des traits en pointillé.
- Associer une quantité d'objets à un chiffre (pour donner son âge).
- Comprendre et répondre à la question « quel âge as-tu ? ».
- Dire son âge.

Pré-activité / Au préalable.

- Montrer l'image de Tiloup puis entonner la chanson « Joyeux anniversaire Tiloup ! » pour faire comprendre aux enfants que l'on parle d'anniversaire.
- Décrire l'image de Tiloup (gâteau, bougies) puis expliquer aux enfants qu'il y a trois bougies sur le gâteau car Tiloup a 3 ans (faire trois avec ses doigts).
- Demander ensuite individuellement aux enfants quel âge ils ont.
- Remonter le gâteau de Tiloup et le comparer au gâteau de l'activité. Faire comprendre aux enfants qu'il manque des éléments : les bougies et les fraises (autocollants).
- Montrer ensuite aux enfants ce qu'ils doivent faire (coller les fraises sur les traits en pointillé puis les bougies sur le gâteau).

Pendant l'activité :

- Veiller à ce que les enfants collent les fraises correctement sur les traits.
- S'assurer qu'il y a correspondance entre le nombre de bougies collées et l'âge de l'enfant.
- Faire compter individuellement les bougies sur le gâteau. En cas d'erreur sur le nombre de bougies, reprendre les chiffres avec l'enfant.
- Redemander individuellement aux enfants quel âge ils ont (Quel âge as-tu ?)

Prolongement :

- Apprendre la chanson « Joyeux anniversaire ! ».
Consulter la page 13 du guide pédagogique.
- Activité manuelle : faire une affiche des âges de la classe.
Préparer des images de gâteaux d'anniversaire à colorier (avec leurs bougies à découper et à coller sur le gâteau). Prévoir un cadre dans le gâteau pour y intégrer la photo de chaque enfant. Rassembler tous les travaux et en faire une affiche (au format A1 préférablement).

THÈME 2 : LA FAMILLE

Page 8

Activité 1 : QUI C'EST ?

Objectif(s) :

- Coller des autocollants au bon endroit.
- Nommer les membres de la famille (papa, maman, fils et fille).
- Comprendre et répondre à la question « qui c'est ? ».
- Apprendre « à gauche de », « à droite de », ou « à côté de ».

Pré-activité / Au préalable.

- Pour introduire le thème, jouer au « jeu des paires » de la famille de Tiloup.
Consulter la page 6 du guide pédagogique.
- Demander ensuite aux enfants quels membres de la famille ne figurent pas aux côtés de Tiloup et de sa sœur.
- Préparer et afficher au tableau une photo de famille grand format dont les membres sont disposés comme on le voudrait dans l'activité (de gauche à droite : la fille, le père, la mère et le fils).

Pendant l'activité :

- Répéter les mots « papa », « maman », « fils » et « fille ».
- S'assurer que les autocollants sont à la bonne place.
- En cas de difficulté, faire venir les enfants au tableau pour qu'ils regardent la photo qui y est affichée. Commentez-la aux enfants.
- Passer auprès de chaque enfant et faire nommer individuellement les membres de la famille (qui c'est ?).
- Quand tout le monde a fini l'activité : reprendre l'illustration du haut de page, à savoir Tiloup tenant un cadre photo dans les mains. Interroger collectivement les apprenants sur le personnage dont Tiloup tient la photo (qui c'est ?). Faire répéter la réponse complète (c'est la sœur de Tiloup).

Prolongement :

- Apprendre la comptine « La famille tortue ».
Chanter une première fois.
Lors de la deuxième interprétation :
 - On remplace « vu » et « verra » par un tapement de mains.
 - On remplace le mot « tortue » par un claquement de langue.
 - On remplace le mot « rats » par un *bzz* tout en mimant leur fuite
 - On remplace le mot « pas » par un tapement de pieds.

Consulter la page 13 du guide pédagogique.

Page 9

Activité 2 : M COMME MAMAN

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « c'est quelle lettre ? ».
- Reconnaître et nommer la lettre M.
- Coller des gommettes dans la lettre M.

- Comprendre et répondre à la question « qui c'est ? ».

Pré-activité / Au préalable.

- Au tableau, écrire le mot « maman » en capitales d'imprimerie. Repasser la lettre M pour la mettre en évidence.
- Demander aux enfants s'ils savent quelle est cette lettre. S'ils l'ignorent, le leur dire.
- Faire répéter la lettre M individuellement.
- Montrer aux enfants une affiche alphabétique. Demander à l'un d'entre eux de montrer la lettre M.
- Proposer aux enfants de fabriquer la lettre M avec de la pâte à modeler. Leur faire un modèle et le disposer devant eux. Les enfants peuvent varier les couleurs s'ils le souhaitent.
Demander ensuite aux enfants d'incruster des petites billes (ou des graines) dans la lettre M. Quand l'activité est faite, faire un parallèle avec l'exercice du manuel (lettre M, autocollants à la place des billes)

Pendant l'activité :

- Demander aux enfants de nommer la lettre M (c'est quelle lettre ?).
- Faire identifier la maman loup (qui c'est ?).
- Répéter la phrase « M comme maman ». Continuer en montrant du doigt les autres images qui illustrent l'exercice : M comme miroir, M comme montre, M comme maquillage. Faire répéter chacune de ces phrases aux enfants.
- S'assurer que les autocollants ne sortent pas du contour de la lettre.
- Quand tout le monde a fini l'activité : reprendre l'illustration du haut de page, à savoir Tiloup peignant un M. Interroger collectivement les apprenants sur la lettre que Tiloup a peint (c'est quelle lettre ?). Faire répéter la réponse complète (c'est la lettre M).

Prolongement :

- Reprendre la comptine « La famille tortue ». Chanter une première fois.
Lors de la deuxième interprétation :
 - On remplace « vu » et « verra » par un tapement de mains.
 - On remplace le mot « tortue » par un claquement de langue.
 - On remplace le mot « rats » par un *bzz* tout en mimant leur fuite
 - On remplace le mot « pas » par un tapement de pieds.

Consulter la page 13 du guide pédagogique.

Page 10

Activité 3 : P COMME PAPA

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « c'est quelle lettre ? ».
- Reconnaître et nommer la lettre P
- Comprendre et répondre à la question « qui c'est ? ».

Pré-activité / Au préalable.

- Montrer l'illustration du haut de page, à savoir Tiloup tenant un P (si possible se munir d'une copie agrandie de l'image). Interroger collectivement les apprenants sur la lettre que Tiloup tient en main (c'est quelle lettre ?). Si les apprenants l'ignorent, le leur dire puis faire répéter la réponse complète (c'est la lettre P).
- Écrire ensuite le mot « papa » en capitales d'imprimerie au tableau. Repasser la lettre P pour la mettre en évidence.
- Demander aux enfants s'ils savent quelle est cette lettre (c'est quelle lettre ?). Attendre la réponse.
- Faire répéter la lettre P individuellement.

- Montrer aux enfants une affiche alphabétique. Demander à l'un d'entre eux de montrer la lettre P.
- Jouer au « jeu des paires » des lettres de l'activité. Y ajouter la lettre M vue récemment.
Consulter la page 6 du guide pédagogique.

Pendant l'activité :

- Répéter la phrase « P comme papa ». Continuer en montrant du doigt les autres images qui illustrent l'exercice : P comme parapluie, P comme peigne, P comme portefeuille. Faire répéter chacune de ces phrases aux enfants.
- Demander aux enfants de nommer la lettre P (qu'est-ce que c'est ? c'est quelle lettre ?).
- Faire identifier le papa loup (qui c'est ?).
- S'assurer que les autocollants sont collés sur les bonnes lettres.

Prolongement :

- Reprendre la comptine « La famille tortue ». Chanter une première fois.
Lors de la deuxième interprétation :
 - On remplace « vu » et « verra » par un tapement de mains.
 - On remplace le mot « tortue » par un claquement de langue.
 - On remplace le mot « rats » par un *bzz* tout en mimant leur fuite
 - On remplace le mot « pas » par un tapement de pieds.

Consulter la page 13 du guide pédagogique.

Page 11

Activité 4 : COMBIEN ?

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qui c'est ? ».
- Apprendre le mot « enfant » et le distinguer du mot « adulte ».
- Comprendre et répondre à la question « combien il y a d'enfants ? ».
- Différencier les quantités 1 et 2.
- Coller des autocollants à la bonne place.

Pré-activité / Au préalable.

- D'abord, jouer à « jeu de tri » :
Au préalable, imprimer des photos d'enfants et d'adultes.
Déroulement de l'activité : montrer aux apprenants une image d'enfant (tout en disant le mot « enfant ») et une image d'adulte (tout en disant le mot « adulte »). Associer chaque mot à un geste (petite taille = enfant, grande taille = adulte). Demander ensuite individuellement aux apprenants s'ils sont des adultes ou des enfants (en s'aidant de gestes et en montrant du doigt les images correspondantes). Ensuite, sur une grande feuille de papier (format A1), coller les deux images en haut de deux colonnes (une colonne « enfant » et une colonne « adulte »). Saisir une photo d'enfant et la coller (avec de la gomme tackante) dans la colonne sous l'image de l'enfant. Faire de même avec une photo d'adulte.
Inviter ensuite les enfants à continuer de classer les autres photos.
Consulter la page 7 du guide pédagogique.
- Jouer ensuite au « jeu des paires » pour différencier les quantités 1 et 2 (préparer deux paires d'images : un adulte, deux adultes, un enfant, deux enfants).
Consulter la page 6 du guide pédagogique.
- Quand tout le monde a fini le « jeu des paires », introduire l'activité du livre : qui c'est ? (Ce sont des enfants). Combien il y a d'enfants ? (Un ou deux). Où y a-t-il un seul enfant ? Demander à des apprenants de venir montrer les images correspondantes sur le livre de l'enseignant.

Pendant l'activité :

- Répéter la consigne « Sur quelle image n'y a-t-il qu'un seul enfant ? » en l'accompagnant de gestes.
- S'assurer que les autocollants sont sur les bonnes images.
- Faire compter à chaque apprenant le nombre d'enfants présents sur chaque image.
- Quand tout le monde a fini l'activité et que celle-ci a été corrigée, décrire les images aux apprenants (en n'oubliant pas de leur poser des questions pour faire participer aux descriptions).

Prolongement :

- Introduire aux quantités et à la suite numérique en apprenant la comptine « Un, deux, trois, nous irons aux bois ».

Consulter la page 13 du guide pédagogique.

THÈME 3 : LE CORPS

Page 12

Activité 1 : QU'EST-CE QUE C'EST ?

Objectif(s) :

- Coller des autocollants au bon endroit.
- Nommer les parties du visage (les yeux, le nez et la bouche).
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».

Pré-activité / Au préalable.

- Introduire le vocabulaire de l'activité (les yeux, le nez, la bouche) au moyen de cartes-images (séquence basée sur la *Total Physical Response*).

Consulter la page 15 du guide pédagogique.

Au premier tour (associer un mot à une image et à un geste) :

- Dire le premier mot (précédé de l'article défini) « les yeux » tout en montrant la carte aux enfants et en faisant un geste (posé l'index de chaque main au coin de chaque œil)
- Faire répéter le mot et le geste.
- Dire le second mot (précédé de l'article défini) « le nez » tout en montrant la carte aux enfants et en faisant un geste (main se saisissant du nez comme pour l'étirer)
- Faire répéter le mot et le geste.
- Reprendre la série de mots depuis le début tout en les faisant répéter et en les accompagnant de gestes : « les yeux », « le nez ».
- Dire le troisième mot (précédé de l'article défini) « la bouche » tout en montrant la carte aux enfants et en faisant un geste (index pose au coin des lèvres et lèvres faisant un baiser).
- Faire répéter le mot et le geste.
- Reprendre la série de mots depuis le début tout en les faisant répéter et en les accompagnant de gestes : « les yeux », « le nez », « la bouche ».

Au deuxième tour (associer un mot à un geste) :

- Dire un des mots, le faire répéter accompagné du geste correspondant.
- Prononcer plusieurs fois les trois mots (sans ordre particulier) et attendre que les enfants les répètent tout en faisant les gestes correspondants.

Au troisième tour (associer un mot à une image) :

- Dire un des mots, le faire répéter collectivement puis demander à un des enfants de venir montrer l'image correspondante.
- Prononcer plusieurs fois les trois mots (sans ordre particulier). Les faire répéter systématiquement puis demander à chaque fois à un enfant différent de montrer l'image correspondante.

Pendant l'activité :

- Au début de l'activité, rappeler aux enfants la présence du modèle.
- Répéter les mots de la leçon à voix haute en parcourant l'espace de la classe.
- Passer auprès de chaque enfant pour vérifier qu'ils ont mis les autocollants au bon endroit.
- Poser le doigt sur chacun des autocollants et questionner les enfants : Qu'est-ce que c'est ? Attendre leur réponse. En cas de difficulté à répondre, donner des indices sonores (insister sur la prononciation de la première lettre du mot).

Prolongement :

Jouer au jeu « Jacques a dit » en ne citant que les parties du visage dont il est question dans l'activité 1. Privilégier l'action de toucher : Jacques a dit touche ton nez, Jacques a dit touche ta bouche, etc.

Consulter la page 13 du guide pédagogique.

Page 13

Activité 2 : LES DOIGTS DE LA MAIN

Objectif(s) :

- Peindre en suivant une instruction.
- Nommer des fournitures scolaires (peinture, palette et pinceau).
- Nommer des couleurs (bleu, jaune, vert et rouge).
- Nommer des parties du corps humain (les mains).
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Comprendre et répondre à la question « quelle couleur c'est ? ».

Pré-activité / Au préalable.

- Présenter et commenter brièvement un modèle du travail que les enfants devront réaliser : « Nous allons mettre de la peinture sur nos mains (montrer l'illustration de Tiloup en haut de la page) et laisser nos empreintes à l'intérieur des contours de mains ». Se munir d'une carte-image des mains et questionner quelques enfants : « Qu'est-ce que c'est ? ».
- Présenter ensuite les fournitures que les enfants vont utiliser pour mener l'activité (peinture, palette, pinceau pour recouvrir les mains de peinture). Leur faire répéter les mots correspondant à ces objets. Se munir de cartes-images d'un pot de peinture et d'un pinceau puis questionner quelques enfants : « Qu'est-ce que c'est ? ».
- Expliquer aux enfants comment procéder en refaisant cette activité devant eux : « D'abord, je verse de la peinture sur une palette puis je prends un pinceau. Je le trempe dans la peinture puis je mets de la peinture sur ma main droite puis sur ma main gauche. Je pose le pinceau sur la palette. Ensuite, je pose ma main droite sur l'image de la main droite et je pose ma main gauche sur l'image de la main gauche. Enfin, je retire mes mains. Et voilà ! ».
- Proposer aux enfants de choisir une couleur parmi les couleurs suivantes : bleu, jaune, rouge ou vert. Les leur faire nommer (poser d'abord la question « Quelle couleur c'est ? »).

Pendant l'activité :

- Veiller à ce que les apprenants appliquent leurs empreintes correctement.
- Envoyer ensuite les apprenants se laver les mains (ou les accompagner si nécessaire).
- Lorsque tout le monde est revenu de la salle d'eau, se munir de cartes-images et questionner les apprenants individuellement :
 - Carte de la main (qu'est-ce que c'est ?)
 - Carte des couleurs (quelle couleur c'est ?)
 - Cartes des fournitures scolaires (qu'est-ce que c'est ?)
- Si un enfant ne répond pas ou répond de manière incorrecte, lui donner la réponse puis la lui faire répéter.

Prolongement :

- Chanter la comptine « Un petit pouce qui danse » en faisant des gestes (faire danser les pouces, les petits doigts et les mains).
Consulter la page 13 du guide pédagogique.

Page 14**Activité 3 : DES BRAS ET DES JAMBES****Objectif(s) :**

- Tracer des lignes obliques.
- Nommer des parties du corps humain (les bras et les jambes).
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».

Pré-activité / Au préalable.

- Pour introduire les mots « bras » et « jambe », s'intéresser à Tiloup. Que fait Tiloup ? Il joue à faire le papillon (montrer une carte-image de papillon). Inviter les enfants à faire le papillon avec lui. Lever les bras et écarté les jambes en même temps. Regrouper ensuite les bras et les jambes le long du corps. Répéter plusieurs fois ce mouvement avec les enfants. Répéter les mots « bras » et « jambe » tout au long de l'activité.
- Demander aux enfants de reprendre leur place au calme puis leur montrer l'image du manuel. Que manque-t-il ? Le garçon n'a ni bras ni jambes. Se munir de cartes-images du bras et de la jambe.
- Expliquer ensuite aux enfants ce qu'ils doivent faire. Donner un exemple en dessinant les bras et les jambes à la pastelle.

Pendant l'activité :

- Passer individuellement auprès des enfants et les questionner : qu'est-ce que c'est ? (Poser son doigt sur un bras puis sur une jambe). Si la réponse est incorrecte, dire le mot et le faire répéter.

Prolongement :

- Jouer à « Jacques a dit » en se limitant au vocabulaire du corps humain (et plus précisément le vocabulaire du thème du manuel : jambes, bras, mains, yeux, nez et bouche). Privilégier les actions telles que toucher ou lever : Jacques a dit touche ton nez, Jacques a dit lève un bras, etc.
Consulter la page 9 du guide pédagogique.

Page 15

Activité 4 : COMBIEN ?

Objectif(s) :

- Quantifier.
- Nommer des parties du corps humain (les yeux, les oreilles, le nez, la bouche et les mains).
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Comprendre et répondre à la question « combien ? ».

Pré-activité / Au préalable.

- Montrer l'illustration de haut de page, à savoir Tiloup déguisé en petit chaperon rouge et questionner les apprenants sur cette image : qui c'est ? Que porte-t-il ? Qu'est-ce que c'est ? À qui ressemble-t-il ? Connaissez-vous l'histoire du petit chaperon rouge ?
- Lire le conte de Perrault « Le petit chaperon rouge » et proposer une adaptation du passage où la petite fille s'interroge sur le physique de sa grand-mère (le loup déguisé en grand-mère).
Par exemple :
 - Grand-mère ! Tes yeux ! (Poser un doigt au coin de l'œil)
 - Oui, j'ai **deux** grands yeux (faire la quantité 2 avec les doigts). C'est pour mieux te voir mon enfant (faire des lunettes avec ses doigts et les poser sur le visage).
 - Grand-mère ! Tes oreilles ! (Poser un doigt sur une oreille)
 - Oui, j'ai **deux** grandes oreilles (faire la quantité 2 avec les doigts). C'est pour mieux t'entendre mon enfant (mettre les mains derrière les oreilles comme pour amplifier le son).
 - Grand-mère ! Ton nez ! (Poser un doigt sur le nez)
 - Oui, j'ai **un** grand nez (faire la quantité 1 avec les doigts). C'est pour mieux sentir ton parfum mon enfant (humer en ayant l'air émerveillé).
 - Grand-mère ! Tes mains ! (Secouer les mains)
 - Oui, j'ai **deux** grandes mains (faire la quantité 2 avec les doigts). C'est pour mieux t'embrasser mon enfant (embrasser une personne invisible).
 - Grand-mère ! Ta bouche ! (Poser un doigt sur les lèvres)
 - Oui, j'ai **une** grande bouche (faire la quantité 1 avec les doigts). Et c'est pour mieux te manger mon enfant (ouvrir la bouche en grand et mordre dans l'air).
- Montrer ensuite l'activité du manuel aux apprenants puis les questionner sur les parties du corps qu'ils voient (se munir des cartes-images). Faire répéter les mots.
- Inviter les enfants à montrer les parties du corps qui sont au nombre de deux (faire la quantité 2 avec les doigts)

Pendant l'activité :

- Passer individuellement auprès des enfants et leur demander de montrer les parties du corps qui sont par paires.
- Faire nommer les parties du corps présentes dans l'activité.

Prolongement :

- Reprendre le jeu « Jacques a dit » en se limitant aux mots de l'activité (yeux, oreilles, nez, bouche et mains).

Consulter la page 9 du guide pédagogique.

THÈME 4 : LA MAISON

Page 16

Activité 1 : BIENVENU !

Objectif(s) :

- Coller des autocollants à la bonne place.
- Nommer des éléments constituant de la maison (porte, fenêtre)
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Comprendre et répondre à la question « qui c'est ? ».
- Comprendre et répondre à la question « à qui c'est ? ».

Pré-activité / Au préalable.

- Pour introduire le vocabulaire de l'activité, se munir de cartes-images (maison, porte, fenêtre) et mener une séance de type T.P.R.
Consulter la page 15 du guide pédagogique.
- Montrer ensuite la maison de Tiloup puis les autocollants qui accompagnent l'activité.
- Expliquer aux apprenants ce qu'ils devront faire. Donner l'exemple.

Pendant l'activité :

- Passer individuellement auprès des apprenants et poser des questions :
 - Qui c'est ? (En posant un doigt sur Tiloup)
 - Qu'est-ce que c'est ? (En posant successivement un doigt sur la maison, sur une fenêtre puis sur la porte).
 - A qui est cette maison ? (Poursuivre en disant : c'est ta maison ? C'est la maison de Tiloup ?)
- Faire répéter les mots.

Prolongement :

- Collage : composer une maison (toit, façade, fenêtres et porte) à partir de formes géométriques.

Page 17

Activité 2 : À CHACUN SA MAISON !

Objectif(s) :

- Coller des autocollants à la bonne place.
- Nommer des animaux (oiseau, chien, poisson).
- Nommer des objets (nid, niche, aquarium).
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Comprendre et répondre à la question « à qui est cette maison ? ».

Pré-activité / Au préalable.

- Expliquer aux apprenants que les animaux aussi ont une maison. Montrer les cartes-images (sans animaux) d'un nid, d'une niche et d'un aquarium. Saisir la carte-image de l'aquarium et demander aux apprenants quel animal y habite. Proposer des solutions en y ajoutant des indices sonores. Le chat habite dans un aquarium ? [Faire un miaulement out en posant un doigt sur l'image]. Attendre la réponse des apprenants [non]. Répéter le mot « non » en y joignant un geste (index tendu balayant légèrement l'espace de gauche à droite). Proposer d'autres solutions. Le loup ? [Hurler comme un loup]. Le singe ? [Crier comme un singe]. Le poisson habite dans un aquarium ? [Faire le mouvement de bouche

d'un poisson]. Attendre la réponse des apprenants [oui]. Répéter le mot « oui » tout en inclinant la tête à plusieurs reprises. Poursuivre l'activité avec les cartes-images du nid et de la niche.

Pendant l'activité :

- Avant de commencer l'activité, saisir le manuel, montrer l'activité aux apprenants et leur poser la question « qui habite dans ses maisons ? ». Leur montrer les autocollants de l'activité, en choisir un (l'oiseau par exemple), puis le coller sur l'image de l'aquarium. Questionner les apprenants : l'oiseau habite dans un aquarium ? Attendre leur réponse [non]. Poursuivre en déplaçant l'oiseau sur le nid. Répéter la question [les enfants répondent « oui »]. Inviter finalement les apprenants à coller les autocollants à la bonne place.
- Vérifier que les apprenants ont collé les autocollants à la bonne place.
- Faire répéter individuellement les mots de l'activité.
- Demander aux apprenants s'ils ont des chiens, des poissons ou des idéaux.

Prolongement :

- Jouer au « jeu des paires » des maisons d'animaux (nid, niche, aquarium).
Consulter la page 6 du guide pédagogique.

THÈME 5 : L'AUTOMNE

Page 18

Activité 1 : DE QUELLE COULEUR SONT LES FEUILLES ?

Objectif(s) :

- Nommer la saison du moment.
- Nommer des couleurs (orange et jaune).
- Nommer des objets (feuilles).
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Comprendre et répondre à la question « de quelle couleur c'est ? ».

Pré-activité / Au préalable.

- Faire du « Land art » (ou, à défaut, un collage) à partir de feuilles ramassées dans la cour de récréation ou à la maison. Cela permettra à l'enseignant de présenter aux apprenants le vocabulaire de base de l'activité mais également de faire découvrir aux apprenants les caractéristiques de l'automne : les feuilles qui tombent des arbres, la coloration de la forêt et des végétaux, les champignons qui y poussent, etc.
Consulter la page 14 du guide pédagogique.
- En guise d'introduction à l'activité du manuel, se munir des photos des travaux réalisés (ou des travaux eux-mêmes s'il s'agit de collages) et les montrer aux apprenants. Les interroger sur ce qu'ils y voient (quels végétaux, de quelles couleurs, etc.). Poursuivre en distribuant le manuel aux apprenants. Leur décrire la manière de colorier chaque feuille. Au besoin, montrer du doigt une vraie feuille.

Pendant l'activité :

- Passer individuellement auprès des apprenants et vérifier que le travail a été correctement mené.
- Leur poser ensuite des questions :
 - Qu'est-ce que c'est ? (En posant un doigt sur une feuille).

- De quelle couleur c'est ?
- Faire répéter les mots.

Prolongement :

- Jouer au « jeu des paires » des feuilles d'automne (feuilles jaunes, feuilles orange + feuilles rouges).
Consulter la page 6 du guide pédagogique.

Page 19**Activité 1 : QU'EST-CE QUE TU METS ?****Objectif(s) :**

- Nommer la saison du moment.
- Coller des autocollants à la bonne place.
- Nommer des couleurs (bleu et rouge).
- Nommer des vêtements et accessoires vestimentaires (parka, parapluie).
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».

Pré-activité / Au préalable.

- Pour introduire le vocabulaire de l'activité (parka, parapluie, bottes), jouer au « jeu de la course aux images ».
Consulter la page 10 du guide pédagogique.

Pendant l'activité :

- Passer auprès des apprenants pour vérifier qu'ils ont bien compris et appliqué la consigne.
- Leur faire répéter le nom des couleurs des gommettes.
- Leur demander le temps qu'il fait sur l'image (quel temps fait-il ?). Attendre leur réponse.

Prolongement :

- Apprendre le premier couplet de la chanson de Fabre d'Eglantine « Il pleut bergère ».
Consulter la page 13 du guide pédagogique.



UNITÉ 2

LE TEMPS QU'IL FAIT p. 32

AU QUOTIDIEN p. 33

À L'ÉCOLE p. 35

LES SPORTS ET LES LOISIRS p. 37

L'HIVER p. 39

THÈME 1 : LE TEMPS QU'IL FAIT

Page 22

Activité 1 : QUEL TEMPS FAIT-IL ?

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des éléments naturels (nuage, pluie).
- Comprendre et répondre à la question « quel temps fait-il ? ».
- Coller des autocollants à la bonne place.

Pré-activité / Au préalable.

- Présenter le thème de l'activité en visionnant un clip de la chanson « Il pleut, il mouille ». Faire le parallèle avec l'illustration en haut de la page, à savoir Tiloup en costume de grenouille.

Pendant l'activité :

- Vérifier que les autocollants sont tous en dessous du nuage.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? [Nuage, pluie, grenouille].
 - Qui c'est ? [Tiloup].
 - Tu aimes la pluie ?

Prolongement :

- Jouons à faire de la pluie. Préparer un bac à eau avec des contenants de plastique perforés pour faire comme de la pluie.

Page 23

Activité 2 : IL Y A DU SOLEIL

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des éléments naturels (soleil, rayon).
- Tracer des lignes.
- Comprendre et répondre à la question « de quelle couleur c'est ? ».
- Nommer des couleurs (jaune).

Pré-activité / Au préalable.

- Présenter le thème de l'activité en se basant sur l'illustration du haut de la page, à savoir Tiloup utilisant un télescope.
« Regardez l'image. Qui c'est ? [Poser son doigt sur Tiloup]. Et ça, qu'est-ce que c'est ? C'est un télescope. A quoi ça sert un télescope ? À regarder les planètes et les étoiles. Et bien justement, le soleil est une étoile [poser son doigt sur l'illustration du manuel]. C'est le soleil. Il a des rayons. Mais sur cette image [prendre l'air embêté], il manque des rayons. Prenons un pinceau et de la peinture jaune [répéter le mot jaune] et traçons les rayons manquants [saisir le matériel et tracer des rayons dans le livre, en guise d'exemple] ».
- Préparer le matériel avec les apprenants (palettes, peinture et pinceaux) puis inviter les apprenants à commencer l'activité.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants tracent correctement sur les pointilles.
- Faire nommer individuellement le soleil ainsi que la couleur de peinture utilisée (jaune).

Prolongement :

- Activité manuelle : faire un soleil en carton (avec ses rayons). Peindre des assiettes en carton en jaune puis y coller des bandes cartonnées orange et jaunes pour faire des rayons. Pour égayer le soleil, ajouter des yeux, un nez et une bouche.

THÈME 2 : AU QUOTIDIEN

Page 24**Activité 1 : BONJOUR !****Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce qu'il fait ? ».
- Nommer des pièces et des équipements de la maison.
- Coller des autocollants à la bonne place.

Pré-activité / Au préalable.

- Introduire le vocabulaire de l'activité au moyen de cartes-images (séquence basée sur la *Total Physical Response*).
Gestes pour les différentes phrases :
 - Je me lève = s'étirer (tout en baillant).
 - Je me douche = frotter son corps avec une éponge invisible (tout en chantonnant).
 - Je m'habille = enfiler des vêtements invisibles (en faisant des bruits de zip).
 - Je mange = manger un aliment invisible (en disant « miam miam »).**Consulter la page 15 du guide pédagogique.**
- Pour acquérir le vocabulaire relatif aux pièces de la maison et à leurs équipements, jouer au « jeu des paires » (images de la chambre, de la salle de bain et de la cuisine).

Pendant l'activité :

- Vérifier que les autocollants sont à la bonne place.
- Questionner individuellement les apprenants en leur faisant jouer le rôle de Tiloup (faire un masque de Tiloup que les apprenants posent sur leur visage pour prendre son identité) :
 - Qui c'est ? [C'est moi, Tiloup].
 - Qu'est-ce que tu fais Tiloup ? [Je me lève, je me douche, etc.].
 - Où es-tu ? [Dans la chambre, dans la salle de bain, dans la cuisine].

Prolongement :

- Ma journée (découpage / collage) : faire coller à chaque apprenant la photo de son visage à la place du visage de Tiloup (on peut même faire jouer les différentes expressions du visage).

Page 25

Activité 2 : QU'EST-CE QUE TU METS ?**Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des vêtements (chemise, pantalon, chaussure).
- Nommer des couleurs (bleu, vert).
- Comprendre et répondre à la question « c'est quel chiffre ? ».
- Colorier en suivant un code.

Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu de la course aux images ». Courir vers les chiffres 1 et 2 puis vers les couleurs bleu et vert. Au préalable, ne pas oublier de situer ces chiffres sur une suite numérique (de 1 à 5).
Consulter la page 10 du guide pédagogique.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont colorié conformément au code.
- Questionner les apprenants :
 - C'est quel chiffre ?
 - Quelle couleur c'est ?
 - Qu'est-ce qu'il porte ?

Prolongement :

- Peinture : prendre une feuille de papier A4. Dans la moitié supérieure de la feuille, coller une photo du visage de l'apprenant (une feuille A4 par apprenant). Dans la moitié inférieure, en dessous du visage, peindre un T-shirt, un pantalon et des chaussures. Pour aller plus loin, on peut afficher les travaux dans la classe et légender les images avec le prénom de chaque enfant.

Page 26

Activité 3 : B COMME BON APPÉTIT**Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des aliments (pain, pomme, glace, croissant, frites, jus, chocolat chaud, orange, gâteau).
- Comprendre la question « où est la lettre B ? ».
- Reconnaître et nommer la lettre B.

Pré-activité / Au préalable.

- Plusieurs fois de suite, chanter une chanson de l'alphabet tout en montrant l'enchaînement des lettres sur une frise ou une affiche alphabétique. Montrer ensuite l'illustration du haut de page représentant Tiloup avec la lettre B puis demander à un apprenant de nommer cette lettre et de la montrer sur la frise.
- Poursuivre avec le « jeu de la première lettre » ; B comme ...
Consulter la page 7 du guide pédagogique.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont entouré la bonne lettre.
- Questionner les apprenants sur les aliments :

- Qu'est-ce que c'est ?
- Tu aimes ça ?

Prolongement :

- Mon repas idéal (découpage / collage) : fournir des images de plats ou aliments aux apprenants. Ceux-ci découpent et collent leurs plats préférés dans une assiette en carton.

Page 27**Activité 4 : BONNE NUIT !****Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des corps célestes (Lune, planète, étoile).
- Comprendre et répondre à la question « que fait Tiloup ? ».
- Tracer des cercles.

Pré-activité / Au préalable.

- S'appuyer sur l'illustration de Tiloup pour aborder l'activité : que fait Tiloup ?
Poursuivre en proposant des réponses accompagnées de gestes ;
Il mange ? [Non] Il boit ? [Non] Il dort ? [Oui]
Oui, il dort. Il dort parce qu'il est tard et qu'il fait nuit. Cette nuit, c'est la pleine Lune (montrer l'image du manuel). Avez-vous déjà vu la Lune ? Sur la Lune, il y a des cratères en forme de cercle. Montrer le manuel aux apprenants et tracer les cercles avec le doigt. Tracer ensuite les cercles avec une pastelle. Inviter les apprenants à faire de même.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont tracé les cercles correctement.
- Questionner les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? [C'est la Lune, une planète, une fusée].
 - Qu'est-ce qu'il fait ? [Il dort, il ronfle]

Prolongement :

- Apprendre le premier couplet d'« au clair de la Lune ».
Consulter la page 13 du guide pédagogique.

THÈME 3 : À L'ÉCOLE**Page 28****Activité 1 : OÙ VAS-TU ?****Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer un lieu (école).
- Comprendre et répondre à la question « qui c'est ? ».
- Comprendre et répondre à la question « où va Tiloup ? ».
- Tracer des zigzags.

Pré-activité / Au préalable.

- Se munir d'une copie agrandie de l'image du manuel (format A3). Inviter les apprenants à s'asseoir en demi-cercle devant vous, puis les interroger sur ce qu'ils voient : qui c'est ? [C'est Tiloup.] ; où va-t-il ? [À l'école]. Montrer ensuite aux apprenants comment Tiloup se rend à l'école (tracer les zigzags avec le doigt tout en disant zig zag à chaque oscillation). Inviter les apprenants à faire de même sur votre copie. Enfin, demander aux apprenants de rejoindre leur place, distribuer les manuels, et montrer-leur comment tracer avec une pastelle.

Pendant l'activité :

- Vérifier que les apprenants ont tracé correctement les courbes. Au besoin, leur faire tracer des zigzags sur une feuille séparée.
- Faire tracer individuellement les zigzags avec le doigt tout en disant zig zag à chaque « virage ».
- Questionner : où va Tiloup ? [À l'école] (Poser le doigt sur l'école). Si la réponse est incorrecte, dire la phrase et la faire répéter.

Prolongement :

- Apprendre la comptine « Monsieur Pouce va à l'école ».
Consulter la page 13 du guide pédagogique.

Page 29**Activité 2 : QU'EST-CE QUE C'EST ?****Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des fournitures scolaires (crayon, colle, ciseaux).
- Colorier en suivant une consigne.

Pré-activité / Au préalable.

- Introduire le vocabulaire de l'activité (crayon, colle, ciseaux) au moyen de cartes-images ou d'objets réels (séquence basée sur la *Total Physical Response*).
Consulter la page 15 du guide pédagogique.
- Jouer ensuite au « jeu des moitiés » (en reprenant les cartes-images de l'activité).

Pendant l'activité :

- Interroger individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (En posant le doigt sur chacun des objets).
 - De quelle couleur c'est ?
- Faire répéter les mots en les faisant précéder du présentatif « C'est ».

Prolongement :

- Jouer au « jeu des objets cachés » en reprenant les mots-objets de l'activité.
Consulter la page 11 du guide pédagogique.

THÈME 4 : LES SPORTS ET LES LOISIRS

Page 30

Activité 1 : QU'EST-CE QU'IL / ELLE FAIT ?

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des matériels de sport.
- Associer des images ayant un point commun (sportif / son matériel).
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce qu'il fait ? ».

Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu de dominos des images ». Préparer des dominos avec divers matériels sportifs : ballon de rugby, balle de golf, etc. Y joindre impérativement les matériels illustrés dans le manuel : un tutu, une balle de tennis et un ballon de football. Nommer les objets et faire répéter les mots aux apprenants à chaque fois qu'un nouveau domino est posé sur la table. Au cas où il y aurait plus de six apprenants, former des petits groupes.
- Maintenant que les matériels sont présentés, se munir d'une carte-image du joueur de tennis (image du manuel) et l'associer à une carte-image de la balle de tennis (image du manuel). Expliquer aux apprenants que le garçon joue au tennis avec une balle de tennis.
- Distribuer ensuite les manuels aux apprenants et les guider dans l'activité.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont relié correctement les images entre elles.
- Interroger individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (En posant le doigt sur chacun des objets).
 - Qu'est-ce qu'il fait ? (En posant le doigt sur chacun des personnages).

Prolongement :

- Jouer à « Jacques a dit » en utilisant au maximum le verbe jouer : Jacques a dit «joue au tennis», Jacques a dit «joue au football», etc.

Page 31

Activité 2 : D COMME DANSE

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « c'est quelle lettre ? ».
- Reconnaître et tracer la lettre D.
- Nommer des couleurs (couleur au choix de l'apprenant).
- Peindre / Manipuler de la peinture.

Pré-activité / Au préalable.

- Écrire le mot « danse » en capitales d'imprimerie au tableau. Repasser la lettre D pour la mettre en évidence.
- Demander aux enfants s'ils savent quelle est cette lettre. S'ils l'ignorent, le leur dire.
- Faire répéter la lettre D individuellement.
- Montrer aux enfants une affiche alphabétique. Demander à l'un d'entre eux de montrer la lettre D.
- Proposer aux enfants de fabriquer la lettre D avec de la pâte à modeler auto-durcissante.

Leur apporter un modèle et le disposer devant eux. Quand la lettre est modelée, montrer aux apprenants qu'ils peuvent la peindre. Inviter les apprenants à peindre leur lettre D à la maison avec leurs parents ou bien lors d'une prochaine séance.

- Faire un parallèle avec l'exercice du manuel (lettre D, peinture à l'intérieur)

Pendant l'activité :

- Demander individuellement aux apprenants de nommer la lettre D (c'est quelle lettre ?).
- Demander ce que font les personnages autour de la lettre D (qu'est-ce qu'ils font ?).
- Répéter la phrase « D comme danse ». Faire répéter cette phrase aux enfants.
- S'assurer que la peinture ne dépasse pas du contour de la lettre.
- Quand tout le monde a fini l'activité : reprendre l'illustration du haut de page, à savoir Tiloup dansant. Interroger collectivement les apprenants sur ce que fait Tiloup (qu'est-ce qu'il fait ?). Faire répéter la réponse complète (il danse).

Prolongement :

- Apprendre la chanson « Jean Petit qui danse ».
Consulter la page 13 du guide pédagogique.

Page 32

Activité 3 : COMBIEN ?

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « que fait Tiloup ? ».
- Nommer des matériels de sport (balle de tennis).
- Comprendre et répondre à la question « combien de balles y a-t-il ? ».
- Différencier les quantités 2 et 3.

Pré-activité / Au préalable.

- Apporter des balles de tennis, les faire manipuler par les apprenants, expliquer ce que fait Tiloup, demander si quelqu'un dans la salle sait jongler, jongler soi-même si c'est possible. Ensuite, saisir deux balles, demander aux apprenants de quantifier ces balles : combien de balles y a-t-il dans ma main ? Saisir de trois balles, reposer la question.
- Associer ensuite une quantité d'objets à un chiffre écrit en organisant un « jeu de tri ». Au préalable, imprimer des images avec des objets en quantité 2 et 3. Y joindre impérativement des images avec des balles de tennis. Sur deux bacs, coller les chiffres 2 et 3. Faire trier les cartes selon la quantité d'objets qui y figurent (2 ou 3).
Consulter la page 7 du guide pédagogique.
- Montrer ensuite les autocollants de l'activité aux apprenants, saisir le manuel, poser un doigt sur le chiffre 2 (dire « deux ») puis à droite du chiffre 2 (de l'autre cote du filet, évidemment) et questionner collectivement les apprenants : combien de balles faut-il coller ici ? En cas de difficulté à comprendre, donner un exemple au tableau en prenant le chiffre 1.

Pendant l'activité :

- Faire nommer l'objet « balle ».
- Faire compter individuellement les balles aux apprenants (combien de balles y a-t-il ?)
- Redemander ce que fait Tiloup: qu'est-ce qu'il fait ? [Il jongle]
- Demander à chaque apprenant s'il sait jongler et s'il veut montrer aux autres comment il fait.

Prolongement :

- Jouer à « la balle dans le pot ».
Tracer une ligne au sol. Récupérer des grandes boîtes de conserves (ou tout autre récipient de forme cylindrique) et les disposer à différentes distances de cette ligne. Les joueurs se tiennent en rang derrière la ligne. Chacun d'eux reçoit 3 balles de tennis qu'il lance en direction des boîtes. Le but du jeu est de faire rentrer un maximum de balles dans

les boîtes (1 point par balle entrée dans une boîte). Le vainqueur est celui qui cumule le plus de points. Il est possible d'organiser le jeu sous forme de tournoi.

Page 33

Activité 4 : JE JOUE DU PIANO

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « que fait Tiloup ? ».
- Nommer des instruments de musique (piano, tambour).
- Comprendre et répondre à la question « c'est quelle lettre ? ».
- Associer des lettres identiques.

Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu de la première lettre ». Choisir les lettres P et T. Inclure impérativement les cartes-images du piano et du tambour.
Consulter la page 7 du guide pédagogique.
- Jouer « au jeu des paires » des lettres de l'activité (P, B, T et D).
Consulter la page 6 du guide pédagogique.
- Lorsque le jeu (ou les jeux) est fini, saisir le manuel, poser le doigt sur la lettre P. Demander à un apprenant de nommer cette lettre. Demander ensuite aux apprenants où se trouve l'autre lettre P dans la colonne de droite. Demander à un apprenant de venir la montrer. Si la proposition est juste, relier ces deux lettres au crayon. Distribuer les manuels aux apprenants et les inviter à faire l'exercice.

Pendant l'activité :

- Passer auprès des apprenants et nommer les lettres P et T à voix haute.
- Interroger individuellement les apprenants :
 - C'est quelle lettre ? (En posant le doigt sur chacune des lettres).
 - Qu'est-ce que c'est ? (En posant le doigt sur chacun des objets).
- Les questionner ensuite en leur faisant jouer le rôle de Tiloup (se munir du masque de Tiloup ; voir activité 1 p 24) :
Maintenant, tu es Tiloup.
 - Qui c'est ? [C'est moi, Tiloup].
 - Qu'est-ce que tu fais Tiloup ? [Je joue du saxophone].

Prolongement :

- Retrouver les lettres P et T à l'intérieur de mots. Distribuer des cartes-mots (sur lesquelles figurent des noms d'instruments de musique) et demander aux apprenants de poser le doigt sur la lettre P ou T. Exemple de mots : FLÛTE, TRIANGLE, GUITARE, HARPE.

THÈME 5 : L'HIVER

Page 34

Activité 1 : IL NEIGE

Objectif(s) :

- Nommer la saison du moment.
- Comprendre et répondre à la question « qui c'est ? ».
- Nommer des éléments naturels (neige, flocon de neige).
- Nommer des végétaux (sapin).
- Nommer des couleurs (blanc).

- Peindre / Manipuler de la peinture.

Pré-activité / Au préalable.

- En guise d'introduction à l'activité du manuel, se munir de photos ou d'images de paysages enneigés et de flocons de neige et les montrer aux apprenants. Les interroger sur ce qu'ils y voient. Poursuivre en distribuant le manuel aux apprenants. Leur décrire ou leur faire décrire l'image : c'est l'hiver, le Père-noël passe dans les maisons pour apporter des cadeaux aux enfants [poser son doigt sur Tiloup]. Dehors, il neige [faire des tourbillons avec les doigts]. La neige tombe au sol, la neige tombe sur le toit de la maison, la neige tombe... sur le sapin [à ce moment précis, tremper la pointe du doigt dans la peinture blanche et appliquer le doigt sur le sapin].
- Distribuer les manuels aux apprenants puis les inviter à peindre des flocons comme vous l'avez montré.

Pendant l'activité :

- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? [Nuage, pluie, grenouille].
 - Qui c'est ? [Tiloup].
 - Tu aimes la pluie ?

Prolongement :

- Apprendre la comptine « Il neige sur les toits ». **Consulter la page 13 du guide pédagogique.**

Page 35

Activité 2 : QU'EST-CE QUE TU METS ?

Objectif(s) :

- Nommer la saison du moment.
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des vêtements et accessoires de saison (bonnet, manteau, pantalon, écharpe, moufles, chaussures).
- Coller des autocollants à la bonne place.

Pré-activité / Au préalable.

- Pour introduire le vocabulaire de l'activité (bonnet, manteau, pantalon, écharpe, moufles, chaussures), jouer au « jeu de loto des images ». **Consulter la page 5 du guide pédagogique.**
- Distribuer les autocollants aux apprenants et les questionner sur les vêtements qui y figurent. Faire répéter les mots.
- Distribuer ensuite les manuels et montrer aux apprenants ce qu'ils doivent faire (coller les autocollants à la bonne place).

Pendant l'activité :

- Passer auprès des apprenants pour vérifier qu'ils ont bien compris et appliqué la consigne.
- Leur faire répéter le nom des vêtements et accessoires d'hiver.

Prolongement :

- Jouer au jeu « Jacques a dit » en ne citant que les vêtements dont il est question dans l'activité 2. Privilégier l'action de mettre : Jacques a dit mets ton bonnet, etc. **Consulter la page 9 du guide pédagogique.**



UNITÉ 3

EN VILLE p. 42

AU MAGASIN p. 44

LES TRANSPORTS p. 46

LES PROFESSIONS p. 48

THÈME 1 : EN VILLE

Page 38

Activité 1 : OÙ VAS-TU ?

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « où vas-tu ? ».
- Nommer différents endroits dans la ville (rue, parc, maison, immeuble, école, hôpital, magasin, etc.).
- Tracer un chemin.

Pré-activité / Au préalable.

- Préparer un petit scénario pour introduire le premier thème de cette nouvelle unité : la ville.
Aujourd'hui, Tiloup est en ville [montrer une grande image de ville et faire répéter le mot]. Dans la ville, il y a des immeubles [montrer la carte-image d'un immeuble et faire répéter le mot]. Dans la ville, il y a un parc [montrer une carte-image d'un parc et faire répéter le mot]. Dans la ville, il y a un hôpital [montrer une carte-image d'hôpital et faire répéter le mot]. Dans la ville, il y a une école [montrer une carte-image d'école et faire répéter le mot]. Dans la ville, il y a un magasin [montrer une carte-image de magasin et faire répéter le mot].
- Insister ensuite sur le mot « magasin » en jouant au « jeu de la course aux images ». Ne retenir que deux mots (donc deux images) : magasin et immeuble.
Consulter la page 10 du guide pédagogique.
- Faire la transition avec l'activité du manuel en disant aux apprenants que Tiloup va au magasin et qu'il faut lui montrer le bon chemin. Saisir le manuel, et faire mine de tracer un itinéraire avec le doigt. Distribuer les crayons et inviter les apprenants à tracer le chemin pour arriver au magasin.

Pendant l'activité :

- Passer auprès des apprenants pour vérifier qu'ils ont bien compris et appliqué la consigne.
- Leur faire répéter individuellement le nom des bâtiments : qu'est-ce que c'est ?

Prolongement :

- Apprendre la comptine « Il était une fois ».
Lors de la première interprétation, taper des mains au moment de dire le mot « fois » et ses homophones (fois, foie, Foix, foi).
Lors de la deuxième interprétation, remplacer le mot fois (et ses homophones) par un son ou un autre geste que le tapement de mains.
Consulter la page 2 du guide pédagogique.

Page 39

Activité 2 : V COMME VILLE

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer différents endroits dans la ville (rue, immeuble).
- Nommer des éléments constitutants de la maison (porte, fenêtre, toit, balcon)
- Reconnaître et tracer la lettre V.

Pré-activité / Au préalable.

- Écrire la lettre V au tableau et interroger collectivement les apprenants sur cette lettre (c'est quelle lettre ?). Si les apprenants l'ignorent, le leur dire puis faire répéter la réponse complète (c'est la lettre V). Poursuivre en disant : V comme ville, V comme voler.
- Écrire ensuite le mot « ville » en capitales d'imprimerie au tableau. Repasser la lettre V pour la mettre en évidence.
- Demander aux apprenants s'ils savent quelle est cette lettre (c'est quelle lettre ?). Attendre la réponse.
- Faire répéter la lettre V individuellement.
- Montrer aux apprenants une affiche alphabétique. Demander à l'un d'entre eux de montrer la lettre V.
- Saisir ensuite le manuel, et d'un geste du doigt, tracer les lettres V. Expliquer aux apprenants qu'il faut compléter les toits des immeubles en traçant la lettre V.

Pendant l'activité :

- Passer individuellement auprès des apprenants et vérifier que le travail a été correctement mené.
- Leur poser ensuite individuellement des questions :
 - Qu'est-ce que c'est ? (En posant un doigt sur un immeuble, puis sur une fenêtre, une porte, un toit).
 - C'est quelle lettre ? (En posant un doigt sur la lettre V).
- Faire répéter les mots.

Prolongement :

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

Page 40**Activité 3 : AU PARC****Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer différents éléments ou équipements présents dans le parc (étang, bac à sable, arbre, banc, balançoire).
- Comprendre et répondre à la question « quelle couleur c'est ? ».
- Nommer des couleurs (bleu, jaune, vert).
- Comprendre et répondre à la question « c'est quel chiffre ? ».
- Colorier en suivant un code.

Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu de la course aux images ». Cette fois-ci, le jeu se fera en trois tours. Au premier temps, courir vers l'étang, le bac à sable ou l'arbre. Au second tour, courir vers les chiffres 1, 2 ou 3. Au troisième tour, courir vers les couleurs bleu, vert et jaune. *Consulter la page 10 du guide pédagogique.*
- Quand le jeu est fini, afficher toutes les images au tableau.
- Se munir ensuite du manuel et expliquer aux apprenants ce que l'on attend d'eux. Donner un exemple.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont colorié conformément au code.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - C'est quel chiffre ?
 - Quelle couleur c'est ?
 - Qu'est-ce que c'est ?

Prolongement :

- Jouer au « jeu des moitiés » en reprenant les images du jeu de la course aux images ou bien en se munissant de cartes-images : les chiffres 1, 2, 3, un étang, un bac à sable, un arbre, les couleurs vert, bleu et jaune.
Consulter la page 6 du guide pédagogique.

Page 41**Activité 4 : IDENTIQUES****Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer différents bâtiments dans la ville (chapiteau, hôpital, château).
- Associer un objet à sa silhouette.
- Comprendre la notion d'identité (similarité).

Pré-activité / Au préalable.

- Se baser sur l'illustration de Tiloup pour expliquer aux apprenants ce qu'est une silhouette.
- Pour assimiler le concept de similarité et introduire l'activité du manuel, proposer aux apprenants de jouer au « jeu des silhouettes ».
Consulter la page 11 du guide pédagogique.
- Distribuer ensuite le manuel aux apprenants et nommer avec eux les différents bâtiments de l'activité. Leur faire répéter les mots collectivement d'abord, puis individuellement.
- Expliquer aux apprenants ce que l'on attend d'eux puis donner un exemple en traçant avec son doigt (et en sollicitant éventuellement un apprenant pour venir tracer avec son doigt sur le livre de l'enseignant).

Pendant l'activité :

- Vérifier que les apprenants ont compris la consigne et correctement exécuté l'exercice.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (En posant successivement un doigt sur le chapiteau, le château et l'hôpital).

Prolongement :

- Faire et colorier un chapiteau en papier en 3D.

THÈME 2 : AU MAGASIN

Page 42**Activité 1 : DE QUELLE COULEUR SONT CES VÊTEMENTS ?****Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer différents vêtements.
- Comprendre et répondre à la question « de quelle couleur c'est ? ».
- Nommer des couleurs (rouge et bleu).
- Associer des couleurs identiques.

Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu de tri ». Au préalable, rassembler des objets rouges et bleus (préférentiellement en rapport avec les thèmes déjà abordés)
Consulter la page 7 du guide pédagogique.
- Expliquer ensuite aux apprenants qu'ils doivent trier de la même façon les objets-autocollants de l'activité. Au besoin, faire une démonstration.

Pendant l'activité :

- Se munir de cartes-images des deux couleurs et passer auprès des apprenants en répétant les mots (tout en montrant les cartes-images correspondantes).
- Questionner individuellement les apprenants :
 - De quelle couleur c'est ? (En pointant du doigt chaque vêtement-autocollant).

Prolongement :

- Faire des affiches collectives de la couleur bleu et de la couleur rouge.

Page 43**Activité 2 : COMBIEN ?****Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer différents objets (ballons, trottinettes, voitures, peluches)
- Comprendre et répondre à la question « combien de [nom de l'objet] y a-t-il ? ».
- Comprendre et répondre à la question « c'est quel chiffre ? ».
- Différencier les quantités 1, 2, 3 et 4.
- Colorier en suivant une consigne.

Pré-activité / Au préalable.

- Répéter tous ensemble la suite numérique de 1 à 4 en comptant sur les doigts et en disant les chiffres en même temps (à faire plusieurs fois).
- Jouer au « jeu des paires » pour différencier les quantités 1, 2, 3 et 4.
Préparer des cartes-images avec différentes quantités d'un même objet (un ballon, par exemple) : deux cartes avec un ballon, deux cartes avec deux ballons, deux cartes avec trois ballons et deux cartes avec quatre ballons. Sur ces cartes figurent également les chiffres correspondants.
Consulter la page 6 du guide pédagogique.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont colorié les bonnes cases.
- Faire compter à chaque apprenant le nombre d'objets présents sur chaque image :
 - Combien de [nom de l'objet] y a-t-il ?

Prolongement :

- Faire une dictée de chiffres au tableau.
Faire d'abord appel aux volontaires puis encourager les autres.
Avant qu'ils ne l'écrivent au tableau, demander aux apprenants de désigner ce chiffre sur une affiche.

THÈME 3 : LES TRANSPORTS

Page 44

Activité 1 : QU'EST-CE QUE C'EST ?

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des moyens de transport (autobus, voiture, vélo).
- Coller des autocollants à la bonne place.

Pré-activité / Au préalable.

- Pour introduire le vocabulaire de l'activité, se munir de cartes-images (bus, voiture, vélo) et mener une séance de type T.P.R. en incluant les trois mots dans une phrase de type « Le [nom du véhicule] roule ».
- **Consulter la page 15 du guide pédagogique.**
- Distribuer ensuite les manuels aux apprenants puis les autocollants qui accompagnent l'activité. Montrer aux apprenants ce qu'ils doivent faire.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les autocollants sont à la bonne place et coller dans le bon sens.
- Interroger individuellement les apprenants sur les véhicules :
 - Qu'est-ce que c'est ? (Pointer du doigt chaque moyen de transport).
 - Le bus vole [faire des battements d'ailes] ou roule [faire des mouvements circulaires avec un doigt] ?

Prolongement :

- Jouer au jeu de la circulation routière. Choisir qui des apprenants sera un vélo, un bus ou une voiture. Aménager un parcours, fabriquer un feu tricolore (trois cercles en carton suffisent) et expliquer le principe des couleurs : vert, on roule ; orange, on ralentit ; rouge, on s'arrête. C'est parti !

Page 45

Activité 2 : T COMME TRANSPORTS

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des moyens de transport (autobus, voiture).
- Reconnaître et tracer la lettre T.

Pré-activité / Au préalable.

- Écrire la lettre T au tableau. Interroger collectivement les apprenants sur cette lettre (c'est quelle lettre ?). Si les apprenants l'ignorent, le leur dire puis faire répéter la réponse complète (c'est la lettre T).
- Montrer aux enfants une affiche alphabétique. Demander à l'un d'entre eux de montrer la lettre T.
- Écrire ensuite la lettre T en pointillé au tableau. Repasser la lettre pour la mettre en évidence.
- Inviter un à un les apprenants à tracer cette lettre au tableau (en traçant sur des pointillés).
- Distribuer les manuels aux apprenants et les inviter à tracer la lettre T sur l'autobus.

Pendant l'activité :

- Vérifier que les apprenants ont tracé la lettre T correctement. Proposer aux apprenants en difficulté de s'exercer encore au tableau.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - C'est quelle lettre ? (En posant un doigt sur la lettre T).
 - Qu'est-ce que c'est ? (Pointer du doigt chaque moyen de transport).

Prolongement :

- Reprendre le jeu de la circulation routière de l'exercice précédent.

Page 46

Activité 3 : EN VOITURE !

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des moyens de transport (voiture).
- Nommer des objets (feu tricolore, roues).
- Nommer des couleurs (orange).
- Tracer des cercles.

Pré-activité / Au préalable.

- Distribuer les manuels aux apprenants et les questionner collectivement sur l'illustration. Poser son doigt sur les éléments à nommer (qu'est-ce que c'est ?) : la voiture, le feu tricolore. Faire identifier la couleur du feu.
- Introduire ensuite le nouveau mot de la leçon en posant son doigt sur une roue : qu'est-ce que c'est ? C'est une roue.
- Poursuivre en disant aux apprenants qu'ils vont tracer les roues au crayon. Faire une démonstration, distribuer les crayons aux apprenants et les inviter à commencer l'exercice.

Pendant l'activité :

- Vérifier que les apprenants ont correctement tracé les cercles.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Quelle couleur c'est ? (En posant un doigt sur le feu tricolore).
 - Qu'est-ce que c'est ? (Pointer du doigt la voiture puis la roue).
- En cas de difficulté, envoyer les apprenants au tableau et les aider à tracer des cercles (tracer sur des pointillés).

Prolongement :

- Jouer librement aux petites voitures. Passer auprès des apprenants et leur demander de nommer l'objet avec lequel il joue (qu'est-ce que c'est ? C'est une voiture).
- On peut également reprendre le jeu de la circulation routière.

Page 47

Activité 4 : É ET O

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des moyens de transport (vélo).
- Reconnaître et nommer les lettres V, É, L et O.
- Associer des lettres identiques.

Pré-activité / Au préalable.

- Au préalable, préparer des cartes-images des lettres V, É, L et O.
- Saisir le manuel, montrer la page d'exercice aux apprenants et poser son doigt sur un vélo. Questionner les apprenants : qu'est-ce que c'est ?
- Poursuivre en répétant le mot vélo puis en l'épelant tout en posant les lettres (cartes-images) qui le constituent au tableau : Vélo, V, É, L, O.
- Retirer la lettre E et la remplacer par un cadre vide. Demander aux apprenants quelle lettre a disparu. Envoyer un apprenant la montrer sur l'affiche alphabétique de la classe. Si l'apprenant a montré la bonne lettre, reposer la carte-image retirée à sa place (dans le cadre vide). Faire de même avec la lettre O.
- Prendre les autocollants-lettres (E et O) et demander collectivement aux apprenants de les nommer.
- Saisir le manuel et demander aux apprenants où il faut placer la lettre E, puis la lettre O. Approcher les autocollants des cases concernées et attendre les réactions des apprenants. Une fois le principe de l'exercice compris, distribuer les manuels, les autocollants et inviter les apprenants à commencer l'activité.

Pendant l'activité :

- Vérifier que la consigne a été bien appliquée et que les autocollants sont collés dans le bon sens. Au besoin, les décoller et les faire coller correctement.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (En montrant du doigt un vélo).
 - C'est quelle lettre ? (En posant le doigt sur chaque lettre successivement).
- Lire le texte de Tiloup à chaque apprenant (en faisant des gestes) et reprendre la question de Tiloup :
Et toi, tu sais faire du vélo ?

Prolongement :

- Jouer au « jeu de la première lettre » en introduisant préalablement le vocabulaire nécessaire (préparer les cartes-images suivantes : école, éléphant, étoile, écharpe + carte-image du mot « intrus »).
Consulter la page 7 du guide pédagogique.

THÈME 4 : LES PROFESSIONS

Page 48

Activité 1 : QUI C'EST ?

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qui c'est ? ».
- Nommer des professions (pompier, policier).
- Coller des autocollants à la bonne place.

Pré-activité / Au préalable.

- Au moyen de cartes-images, présenter aux apprenants les professions de l'activité (en joignant le geste à la parole : maniement de la lance à incendie pour le pompier et matraque et/ou pistolet pour le policier). Leur faire répéter les mots plusieurs fois.
- Jouer ensuite au « jeu de la course aux images » en utilisant ces deux cartes-images.
Consulter la page 10 du guide pédagogique.
- Enfin, distribuer les manuels et les autocollants aux apprenants et les questionner à nouveau au moyen des autocollants : qui c'est ?

- Poursuivre en demandant aux apprenants où coller le policier et où coller le pompier (près de la barrière, près du feu ?). Au besoin, inviter un apprenant à faire une démonstration en collant un autocollant sur le manuel de l'enseignant (sous le regard de ses camarades).
- Inviter les apprenants à commencer le travail.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les autocollants sont à la bonne place et collés dans le bon sens.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qui c'est ? (En posant le doigt sur le pompier puis sur le policier).
- Lire le texte de Tiloup à chaque apprenant (en faisant des gestes) et reprendre la question de Tiloup :
Et ton papa, qu'est-ce qu'il fait ? (Guider les apprenants en faisant des propositions : ton papa est policier ? Ton papa est pompier ? Ton papa est professeur ? Peu importe la réponse des apprenants pourvu qu'il y en ait une (oui/non/je ne sais pas). Habituellement, les jeunes enfants ne connaissent pas la profession de leurs parents.

Prolongement :

- Apprendre la comptine « Au feu les pompiers ». *Consulter la page 13 du guide pédagogique.*

Page 49

Activité 2 : À QUI C'EST ?

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qui c'est ? ».
- Nommer des professions (policier, infirmière, cuisinier).
- Comprendre et répondre à la question « à qui c'est ? ».

Pré-activité / Au préalable.

- Au moyen de cartes-images et de gestes, présenter aux apprenants les professions de l'activité (cuisinier, infirmière, policier). Leur faire répéter les mots plusieurs fois.
- Mettre ensuite ces cartes au tableau. Se munir de cartes-images des objets de l'activité (seringue, fait-tout, menottes). Les montrer aux apprenants tout en nommant les objets. Saisir la carte-image des menottes et interroger collectivement les apprenants : À qui c'est ? C'est au cuisinier ? [Attendre la réponse] C'est à l'infirmière ? [Attendre la réponse] À qui c'est ? C'est au policier ?
Les apprenants devraient répondre par l'affirmative. Poursuivre alors en mettant cette carte au tableau, à distance de la carte du policier, puis tracer une ligne pour relier les deux images.
Faire de même avec les deux autres professions puis effacer les lignes du tableau.
Distribuer les manuels aux apprenants et les inviter à commencer l'exercice.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont correctement appliqué la consigne.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qui c'est ? (En posant successivement le doigt sur les trois personnages).
 - À qui c'est ? (En posant successivement le doigt sur les objets).

Prolongement :

- Ouvrir le manuel à la page concernée, le tourner vers les apprenants, pointer du doigt Tiloup puis lire ce qu'il dit : et ça alors, à qui c'est ?
- Poursuivre : À qui est le panier ? (Balancer un panier invisible) À qui est le chaperon ?

- (Revêtir un chaperon invisible)
- Proposer aux apprenants de visionner un dessin animé pour révéler le propriétaire de ces deux objets (diffuser un court dessin animé du Petit Chaperon rouge). Éventuellement, marquer des pauses durant le visionnage pour poser à nouveau la question « à qui c'est ? ».

Page 50

Activité 3 : C COMME COIFFEUR

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qui c'est ? ».
- Nommer des professions (coiffeur).
- Reconnaître et tracer la lettre C.

Pré-activité / Au préalable.

- Écrire la lettre C au tableau. Interroger collectivement les apprenants sur cette lettre (c'est quelle lettre ?). Si les apprenants l'ignorent, le leur dire puis faire répéter la réponse complète (c'est la lettre C).
- Montrer aux enfants une affiche alphabétique. Demander à l'un d'entre eux de montrer la lettre C.
- Écrire ensuite la lettre C en pointillé au tableau. Repasser la lettre pour la mettre en évidence.
- Inviter un à un les apprenants à tracer cette lettre au tableau (en traçant sur des pointillés).
- Distribuer les manuels aux apprenants et les inviter à tracer la lettre C sur les bigoudis.

Pendant l'activité :

- Vérifier que les apprenants ont tracé la lettre C correctement. Proposer aux apprenants en difficulté de s'exercer encore au tableau.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - C'est quelle lettre ? (En posant un doigt sur la lettre C).
 - Qui c'est ? (Pointer du doigt le coiffeur).

Prolongement :

- Faire un book de coiffures à la façon book de mannequin. Possibilité d'utiliser des nœuds pour les cheveux, des bigoudis, des perruques, des barrettes, etc. En l'absence d'accessoires, proposer aux apprenants de se coiffer de manière amusante. Prendre ou faire prendre les photos.

Page 51

Activité 4 : DANS LES AIRS

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qui c'est ? ».
- Nommer des professions (pilote).
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des objets (avion, nuages, maisons).
- Reconnaître la lettre T.
- Colorier sans dépasser et en variant les couleurs.

Pré-activité / Au préalable.

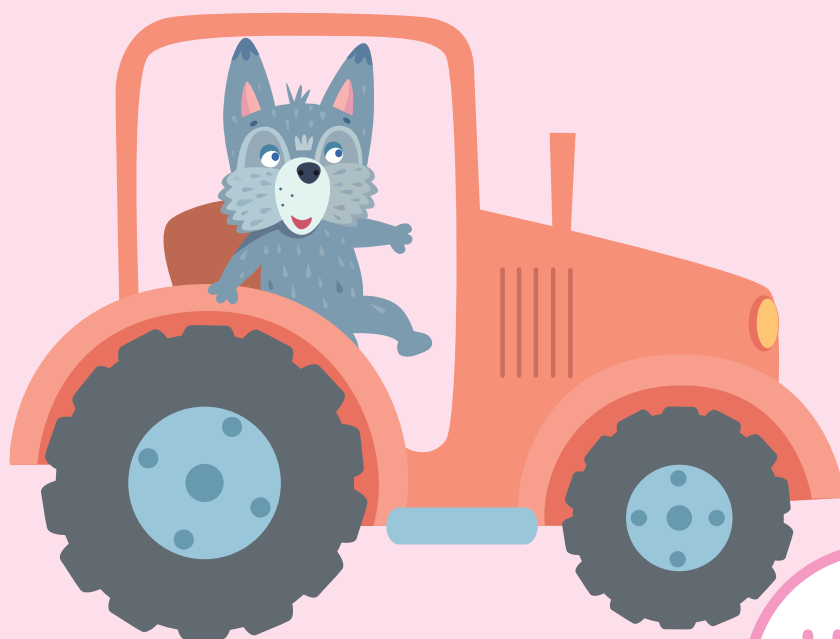
- Saisir le manuel, montrer la page concernée aux apprenants, poser le doigt sur Tiloup et demander qui c'est. Attendre la réponse [Tiloup] et poursuivre : il est coiffeur ? [Manier un sèche-cheveux et une paire de ciseaux invisibles] Attendre la réponse puis continuer avec les autres professions déjà vues (policier, infirmier, cuisinier, pompier). Finalement, demander : il est pilote ? (Faire des ailes d'avion avec ses bras, imiter un pilote qui s'adresse aux passagers, tenir le manche de l'avion, etc.). Attendre les réactions et réponses des apprenants.
- Proposer ensuite aux apprenants de jouer à l'avion. Les apprenants se déplacent librement dans la salle, bras déployés comme les ailes d'un avion et s'arrêtent quand l'enseignant crie « pilote ! ». Quand l'enseignant dit « Je vole ! », les apprenants repartent. Jouer quelques minutes. Éventuellement, demander à un apprenant de vous remplacer.
- Après le jeu, demander aux apprenants de retourner s'asseoir, reprendre le manuel et demander à nouveau aux apprenants d'identifier la profession de Tiloup.
- Saisir des crayons de couleurs, expliquer aux apprenants que Tiloup et les nuages autour seraient plus jolis en couleur, commencer à colorier pour donner un exemple, distribuer les manuels aux apprenants et les inviter à colorier l'image (insister pour que les apprenants colorient Tiloup en utilisant les bonnes couleurs).

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont colorié Tiloup en utilisant les bonnes couleurs.
- Questionner individuellement les apprenants en leur faisant jouer le rôle de Tiloup (prendre un masque de Tiloup que les apprenants posent sur leur visage pour prendre son identité) :
 - Qui c'est ? [C'est moi, Tiloup].
 - Qu'est-ce que tu fais Tiloup ? [Je vole].
 - Tu es pompier ? [Non]. Tu es pilote ? [Oui].
 - Tiloup, qu'est-ce que c'est ? (En montrant successivement une maison, un nuage puis l'avion).
 - C'est quelle lettre ? (En posant un doigt sur la lettre T).

Prolongement :

- Reprendre le jeu de l'avion décrit précédemment dans la rubrique « Pré-activité ».



UNITÉ 4

À LA CAMPAGNE p. 54

DANS LE JARDIN p. 57

NOS AMIS LES ANIMAUX p. 60

LE PRINTEMPS p. 63

THÈME 1 : À LA CAMPAGNE

Page 54

Activité 1 : QU'EST-CE QUE C'EST ?

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des végétaux (arbre, fleur).
- Reconnaître et nommer la lettre E.
- Associer des lettres identiques.

Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu de tri ». Faire trier selon les catégories « arbre » ou « fleur ».
Au préalable, préparer des images de fleurs et des images d'arbres.
Consulter la page 7 du guide pédagogique.
- Poursuivre en écrivant les deux mots au tableau.
- Encadrer la lettre E comprise dans chacun de ces mots. Interroger collectivement les apprenants sur cette lettre (c'est quelle lettre ?). Si les apprenants l'ignorent, le leur dire puis faire répéter la réponse complète (c'est la lettre E).
- Montrer aux apprenants l'affiche alphabétique. Demander à l'un d'entre eux de montrer la lettre E.
- Écrire ensuite quelques lettres au tableau, parmi lesquelles la lettre E.
- Inviter un apprenant à chercher et trouver cette lettre au tableau.
- Distribuer les manuels aux apprenants et leur montrer les autocollants. Demander à nouveau de quelle lettre il s'agit. Inviter les apprenants à coller ces autocollants sur les lettres modèles. Faire une démonstration.

Pendant l'activité :

- Vérifier que les autocollants sont collés dans le bon sens. Au besoin, les décoller et les faire coller correctement.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (Montrer une des fleurs du bouquet de Tiloup puis un arbre).
 - C'est quelle lettre ? (En posant le doigt sur la lettre E).
- Poser le doigt sur Tiloup et dire à l'apprenant que Tiloup a une question pour lui : J'adore les fleurs ! Et toi, tu aimes les fleurs ? Attendre la réponse de l'apprenant. Au besoin, l'aider à formuler cette réponse [Oui, j'aime les fleurs].

Prolongement :

- Demander aux apprenants de dessiner un bouquet de fleurs pour leur papa ou leur maman (ou pour les deux, bien entendu).

Page 55

Activité 2 : LA FERME

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des paysages et leurs éléments constitutants (campagne, tracteur, champ, ferme, arbre, vache).
- Tracer des lignes.

Pré-activité / Au préalable.

- En guise de présentation de la ferme, proposer aux apprenants de visionner en ligne une petite vidéo de Mimi la souris : Mimi à la ferme.
- Montrer ensuite l'activité du manuel aux apprenants et présenter la ferme comme celle où travaille Tiloup.
Questionner collectivement les apprenants sur les illustrations du manuel :
 - Qu'est-ce que c'est ? (Montrer un arbre, une vache, un champ, le tracteur puis la maison).
 - Qui c'est ? (Poser le doigt sur Tiloup).
- Poser ensuite le doigt sur les lignes en pointillé et dire que nous devons tracer les routes que Tiloup doit emprunter en tracteur. Demander aux apprenants de tracer les lignes d'abord avec le doigt puis avec un crayon. Au préalable, faire une démonstration.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont correctement tracé les lignes. Proposer des exercices supplémentaires sur feuille séparée en cas de difficulté.
- Questionner individuellement les apprenants sur les illustrations du manuel :
 - Qu'est-ce que c'est ? (Montrer un arbre, une vache, un champ, le tracteur puis la maison).
 - Qui c'est ? (Poser le doigt sur Tiloup).

Prolongement :

- Proposer aux apprenants de jouer au tracteur. Les apprenants se déplacent librement dans la salle, mains sur un volant invisible et s'arrêtent quand l'enseignant crie « stop ». Quand l'enseignant dit « C'est parti ! », les apprenants repartent. Jouer quelques minutes. Éventuellement, demander à un apprenant de vous remplacer.

Page 56

Activité 3 : QUI DONNE QUOI ?

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des animaux de la ferme (vache, poule, abeille).
- Nommer des produits fermiers (lait, miel, œufs).
- Associer des images ayant un point commun (producteur / produit).

Pré-activité / Au préalable.

- Au moyen de cartes-images, de bruits et de mots, présenter aux apprenants les animaux de l'activité (l'abeille et son bourdonnement, la poule et son caquetage, la vache et son meuglement). Faire répéter les mots plusieurs fois.
- Mettre ensuite ces cartes au tableau. Se munir de cartes-images des produits de l'activité (lait, miel, œufs). Les montrer aux apprenants tout en nommant les produits. Saisir la carte-image du lait et interroger collectivement les apprenants : qui donne le lait ? La poule donne le lait ? [Attendre la réponse] L'abeille donne le lait ? [Attendre la réponse] Qui donne le lait ? La vache donne le lait ?
Les apprenants devraient répondre par l'affirmative. Poursuivre alors en mettant cette carte au tableau, à distance de la carte de la vache, puis tracer une ligne pour relier les deux images.
Faire de même avec les deux autres animaux puis effacer les lignes du tableau.
Distribuer les manuels aux apprenants et les inviter à commencer l'exercice.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont correctement appliqué la consigne.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (En posant successivement le doigt sur les trois personnages).
 - Qui donne le/les + [nom du produit] ? (En posant successivement le doigt sur les trois produits).
 - Tu aimes le miel ? Tu aimes le lait ? Tu aimes les œufs ?

Prolongement :

- Apprendre la chanson « Dans la ferme à Mathurin ». Y intégrer les animaux de l'activité ainsi que leurs cris (les poules font « cot », les vaches font « meuh » et les abeilles font « bzzz »).
Consulter la page 13 du guide pédagogique.

Page 57**Activité 4 : LA MARE AU CANARD****Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des animaux de la ferme (canard / caneton).
- Nommer des éléments du paysage rural (mare, arbre).
- Tracer un chemin.

Pré-activité / Au préalable.

- Discuter de l'image du manuel avec les apprenants : est-ce que vous savez ce que c'est ? Qu'est-ce que c'est ? [Poser le doigt sur la mare] C'est une mare. A la campagne, il y a souvent des mares. Les canards [poser le doigt sur les membres de la famille canard puis faire un geste de claquement de bec avec la main] nagent dans la mare [faire mine de nager puis poser le doigt sur la mare]. Poursuivre : la maman canard doit rejoindre son caneton. Aidons-la en lui montrant le bon chemin. Saisir le manuel, et faire mine de tracer un itinéraire avec le doigt.
- Distribuer les crayons et inviter les apprenants à tracer le chemin pour rejoindre le caneton isolé.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont tracé correctement le chemin.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (En pointant du doigt la mare, un canard, un arbre)

Prolongement :

- S'amuser en dansant sur l'air de la « Danse des canards ». Accompagner les apprenants en faisant des gestes et en chantant avec eux le premier couplet et le refrain. Ici, l'objectif n'est pas d'apprendre la chanson mais de découvrir une chanson populaire dans les pays francophones.

THÈME 2 : DANS LE JARDIN

Page 58

Activité 1 : ROUGE COMME UNE TOMATE

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des fruits et légumes (tomate).
- Comprendre et répondre à la question « de quelle couleur c'est ? ».
- Nommer des couleurs (rouge, vert).
- Tracer des cercles.
- Colorier en suivant une consigne.

Pré-activité / Au préalable.

- Introduire l'activité et plus globalement le thème du jardin en présentant aux apprenants quelques légumes du potager. Évidemment, il faudra impérativement y inclure la tomate. Nous vous conseillons les légumes suivants : tomate, carotte et poivron (ces légumes sont assez communs et ils sont tous présents dans le manuel). Selon les moyens, apporter de vrais légumes, des répliques en plastique ou des images.
- Questionner les apprenants collectivement et guider leurs réponses :
 - Qu'est-ce que c'est ?
 - De quelle couleur c'est ?
 - C'est rond ?

Accompagner les questions de gestes et recourir aux cartes-images des couleurs et des formes (selon les légumes sélectionnés).
- Poursuivre en ne retenant que la tomate. Saisir le manuel, poser le doigt sur une tomate et reprendre les questions posées précédemment.
- Attirer l'attention des apprenants sur le fait qu'une des tomates du manuel n'est pas complète ; il faut en tracer le contour et la colorier en rouge. Faire une démonstration en traçant d'abord avec son doigt, puis avec une pastelle. Distribuer le manuel aux apprenants, leur demander de tracer le contour de la tomate avec le doigt puis avec une pastelle.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont bien tracé le contour de la tomate et qu'ils n'ont pas dépassé en coloriant. Faire preuve de tolérance si c'est le cas.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ?
 - De quelle couleur c'est ?
 - C'est rond ?
 - Tu aimes les tomates ?
- Lorsque le travail de tous a été vérifié, prendre son manuel, poser le doigt sur Tiloup et poursuivre en lisant au groupe ce que dit Tiloup. Demander à quelques apprenants s'ils ont déjà vu des tomates jaunes, vertes ou orange (se munir de cartes-images des couleurs et faire des gestes).

Prolongement :

- Jouons à montrer ce qui, dans la classe, est « rouge comme une tomate ».

Page 59

Activité 2 : DE QUELLE COULEUR C'EST ?

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des fruits et légumes (fraise, citrouille, orange).
- Comprendre et répondre à la question « de quelle couleur c'est ? ».
- Nommer des couleurs (rouge, orange).
- Associer des images ayant un point commun (objet / couleur).

Pré-activité / Au préalable.

- Au moyen de cartes-images, présenter aux apprenants les fruits et légumes de l'activité (fraise, citrouille, orange). Leur faire répéter les mots plusieurs fois.
- Mettre ensuite ces cartes au tableau. Se munir de cartes-images des couleurs de l'activité (rouge, orange). Les montrer aux apprenants tout en nommant les couleurs. Saisir la carte-image de la couleur rouge et interroger collectivement les apprenants : la citrouille est rouge ? (Poser le doigt sur la carte-image de la citrouille puis tendre la carte-image de la couleur rouge) [Attendre la réponse] Saisir alors la carte-image de la couleur orange et interroger les apprenants : la citrouille est orange ? (Poser le doigt sur la carte-image de la citrouille puis tendre la carte-image de la couleur orange). Les apprenants devraient répondre par l'affirmative. Poursuivre alors en mettant cette carte au tableau, à distance de la carte de la citrouille, puis tracer une ligne pour relier les deux images. Faire de même avec la fraise et l'orange puis effacer les lignes du tableau. Distribuer les manuels aux apprenants et les inviter à commencer l'exercice.

Pendant l'activité :

- S'assurer que la consigne a bien été appliquée.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (Poser successivement le doigt sur la fraise, la citrouille et l'orange).
 - De quelle couleur c'est ? C'est rouge ? C'est orange ?
- En cas de difficulté, se servir de l'illustration de Tiloup pour faire comprendre la consigne.

Prolongement :

- Jouons à montrer ce qui orange dans la classe.

Page 60

Activité 3 : F COMME FRAISE

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des fruits (fraise, framboise).
- Comprendre et répondre à la question « c'est quelle lettre ? ».
- Reconnaître et tracer la lettre F.
- Peindre / Manipuler de la peinture.

Pré-activité / Au préalable.

- Montrer l'illustration principale de la page, à savoir la lettre F à peindre. Interroger collectivement les apprenants sur la lettre : c'est quelle lettre ? Si les apprenants l'ignorent, le leur dire puis faire répéter la réponse complète (c'est la lettre F).

- Écrire ensuite le mot « fraise » en capitales d'imprimerie au tableau. Repasser la lettre F pour la mettre en évidence.
- Demander aux enfants s'ils savent quelle est cette lettre (c'est quelle lettre ?). Attendre la réponse.
- Faire répéter la lettre F individuellement.
- Montrer aux enfants une affiche alphabétique. Demander à l'un d'entre eux de montrer la lettre F.
- Écrire le mot « framboise » au tableau et répéter les étapes décrites précédemment.
- Jouer à un « jeu de paires ». Choisir les lettres parmi celles déjà vues dans le manuel (M, P, B, C, D, E, V et T). Y inclure la lettre F.
- Préparer le nécessaire pour peindre : peinture, palette, blouse. Demander éventuellement aux apprenants de choisir la couleur qu'ils veulent. Faire une démonstration puis distribuer le manuel aux apprenants. Les inviter à commencer l'activité.

Pendant l'activité :

- Aider les apprenants les plus en difficulté à manier le pinceau.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (Poser le doigt sur une fraise puis sur une framboise).
 - C'est quelle lettre ?
 - Tu aimes les fraises ? Tu aimes les framboises ?

Prolongement :

- Jouer au « jeu de la première lettre » en introduisant préalablement le vocabulaire nécessaire. Préparer des cartes-images de mots commençant par la lettre F (au choix : fille, famille, fenêtre, ferme, flocon, feuille, fleur). Y inclure impérativement les cartes-images de la fraise et de la framboise. Ajouter des cartes « intrus ».

Page 61

Activité 4 : 4 OU 5 ?

Objectif(s) :

- Associer une quantité d'objets à un chiffre.
- Comprendre et répondre à la question « combien de [nom du fruit ou du légume] y a-t-il ? ».
- Comprendre et répondre à la question « c'est quel chiffre ? ».
- Réviser la suite numérique jusqu'à 5.

Pré-activité / Au préalable.

- Revoir ensemble la suite numérique de 1 à 5 en comptant sur les doigts et en disant les chiffres en même temps (à faire plusieurs fois).
- Jouer au « jeu des paires » pour différencier les quantités 1, 2, 3, 4 et 5. Préparer des cartes-images avec différentes quantité d'un même objet (une tomate, par exemple) : deux cartes avec une tomate, deux cartes avec deux tomates, deux cartes avec trois tomates, deux cartes avec quatre tomates et deux cartes avec cinq tomates. Sur ces cartes figurent également les chiffres correspondants.

Consulter la page 6 du guide pédagogique.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont collé les autocollants chiffres dans les bonnes cases.
- Questionner individuellement les apprenants sur :
 - Le nom des fruits et des légumes : qu'est-ce que c'est ?
 - Le nombre de fruits ou de légumes présents sur chaque image : combien de [nom du fruit ou du légume] y a-t-il ?

Prolongement :

- Apprendre la comptine « 1 doigt » :
1 doigt, 2 doigts, 3 doigts, 4 doigts, 5 doigts
Je tends la main
1 doigt, 2 doigts, 3 doigts, 4 doigts, 5 doigts
Je ferme le poing

THÈME 3 : NOS AMIS LES ANIMAUX**Page 62****Activité 4 : À QUI EST CETTE MAISON ?****Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des animaux (oiseau, chien, poisson).
- Nommer des objets (cage, niche, aquarium).
- Comprendre et répondre à la question « à qui est cette maison ? ».
- Associer des images ayant un point commun (animal / sa maison).

Pré-activité / Au préalable.

- Au moyen de cartes-images et de gestes, présenter aux apprenants les animaux de l'activité (chien, oiseau, poisson). Leur faire répéter les mots plusieurs fois.
- Mettre ensuite ces cartes au tableau. Se munir de cartes-images des objets de l'activité (aquarium, niche et cage). Les montrer aux apprenants tout en nommant les objets. Saisir la carte-image de la cage et interroger collectivement les apprenants : À qui c'est ? C'est chien ? [Attendre la réponse] C'est au poisson ? [Attendre la réponse] À qui c'est ? C'est à l'oiseau ?
Les apprenants devraient répondre par l'affirmative. Poursuivre alors en mettant cette carte au tableau, à distance de la carte de l'oiseau, puis tracer une ligne pour relier les deux images.
Faire de même avec les deux autres animaux puis effacer les lignes du tableau.
Distribuer les manuels aux apprenants et les inviter à commencer l'exercice.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont correctement appliqué la consigne.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (En posant successivement le doigt sur les trois animaux).
 - À qui c'est ? (En posant successivement le doigt sur les objets).

Prolongement :

- Ouvrir le manuel à la page concernée, le tourner vers les apprenants, pointer du doigt Tiloup (revêtir le masque de Tiloup) puis lire ce qu'il dit : et toi, tu sais où j'habite ? (Poser le doigt sur la maison). J'habite dans une cage ? [Poser son doigt sur la cage et attendre la réponse]. J'habite dans un aquarium ? [Poser son doigt sur l'aquarium et attendre la réponse]. J'habite dans une niche ? [Poser son doigt sur la niche et attendre la réponse]. J'habite dans une maison ? [Poser son doigt sur la maison et attendre la réponse]. Oui, j'habite dans une maison.

Page 63

Activité 2 : GRAND OU PETIT ?

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des animaux (girafe, singe, éléphant, lion).
- Comprendre et répondre à la question « comment est-il ? ».
- Qualifier au moyen des mots « grand » et « petit ».

Pré-activité / Au préalable.

- Commencer par introduire des notions de taille. Au moyen de gestes et d'expressivité dans la voix, mimer ce qui est très grand, grand, moyen et petit. Saisir les cartes-images des animaux de l'activité (y compris de ceux qui sont sous forme d'autocollants) et associer chaque animal à un terme (en faisant les gestes) : comment est-elle ? Comment est la girafe ? La girafe est très grande. Comment est-il ? Comment est l'éléphant ? L'éléphant est grand. Comment est-il ? Comment est le lion ? Le lion est moyen. Comment est-il ? Comment est le singe ? Le singe est petit. À noter que l'usage du terme moyen n'est pas totalement correct mais il a le mérite d'être opératoire.
- Mettre ces cartes-images au tableau et demander à un apprenant de venir montrer l'animal qui est très grand (faire le geste). Demander à un autre apprenant de venir montrer l'animal qui est de taille moyenne, etc.
- A la suite de cette activité, guider les apprenants pour leur faire ranger les animaux (les cartes-images sur le tableau blanc) du plus grand au plus petit : prends et pose l'animal le plus grand, prends et pose l'animal de taille moyenne, etc.
- Distribuer ensuite les manuels et les autocollants aux apprenants et leur demander de faire comme au tableau (ranger les animaux par ordre décroissant). Faire une démonstration et inviter les apprenants à commencer.

Pendant l'activité :

- Veiller à ce que la consigne ait été comprise et bien appliquée.
- Pour les apprenants les plus en difficulté, simplifier la consigne en les invitant tout simplement à copier l'ordre des animaux figurant au tableau.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ?
 - Comment est-il ?

Prolongement :

- Mesurer les apprenants.
Nul besoin de mètre. Réunir les apprenants, mesurer et marquer la taille de chacun à l'aide de post-it posés sur un pan de mur ou l'encadrement d'une porte. Sur chaque post-it, écrire la première lettre du prénom de chaque apprenant (au besoin, y ajouter la deuxième lettre). Au cas où des apprenants feraient la même taille, poser les post-it côte à côte. Attention : mesurer également la peluche mascotte de la classe et se mesurer également (pour éviter les éventuels moqueries entre apprenants, le plus grand sera l'enseignant et le plus petit la mascotte). Lorsque tous ont été mesurés, demander à un apprenant d'identifier le/la plus grand(e) de la classe et de montrer le post-it correspondant (poser la question « qui est le/la plus grand(e) de la classe ? » tout en faisant un geste). Demander ensuite à un autre apprenant d'identifier le/la plus petit(e) de la classe (poser la question « qui est le/la plus petit(e) de la classe ? » tout en faisant un geste).
Il est possible de répéter cette activité durant l'année pour faire comprendre aux apprenants que la taille d'un enfant évolue.

Page 64

Activité 3 : L COMME DANS ...

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des animaux (loup, cheval, éléphant, lion).
- Comprendre et répondre à la question « c'est quelle lettre ? ».
- Reconnaître et nommer la lettre L.

Pré-activité / Au préalable.

- Pour présenter les animaux de l'activité, se munir de cartes-images (loup, cheval, lion, éléphant) et mener une séance de type T.P.R. en incluant les quatre mots dans une phrase de type « Le [nom de l'animal] + fait [cri de l'animal] ». Cela donne les phrases suivantes : le loup fait ouuuh, le cheval fait hiii, le lion fait roar, l'éléphant fait brrroa !
Consulter la page 15 du guide pédagogique.
- Ensuite, afficher les cartes-images de ces animaux au tableau et les légender. Souligner la lettre L dans chacun de ces mots. Interroger collectivement les apprenants sur la lettre soulignée (c'est quelle lettre ?). Si les apprenants l'ignorent, le leur dire puis faire répéter la réponse complète (c'est la lettre L). Montrer aux enfants une affiche alphabétique. Demander à l'un d'entre eux de désigner la lettre L.
- Enlever les cartes-images du tableau, effacer tous les mots, recopier le mot LOUP (sans souligner de lettres) et demander à un apprenant de montrer la lettre L. S'il montre la bonne lettre, lui demander de l'entourer. Au besoin, donner préalablement un exemple ou recopier la lettre L un peu plus haut.
- Finalement, distribuer les manuels aux apprenants, leur faire une démonstration et les inviter à faire l'exercice.

Pendant l'activité :

- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (Poser le doigt sur l'animal de votre choix).
 - C'est quelle lettre ? (Désigner la lettre entourée par l'apprenant).

Prolongement :

- Jouer au « jeu des mimes ». Au préalable, préparer des cartes-images des animaux de l'activité.
Consulter la page 10 du guide pédagogique.

Page 65

Activité 4 : PAS SI VITE !

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des animaux (tortue).
- Colorier en suivant une consigne.

Pré-activité / Au préalable.

- Interroger les apprenants sur l'animal qu'ils doivent colorier : qu'est-ce que c'est ? Normalement, ils devraient se souvenir de la tortue. Si ce n'est pas le cas, reprendre la comptine « La famille tortue ».
- Poursuivre en faisant remarquer aux apprenants que la carapace de cette tortue n'est pas totalement coloriée (poser le doigt sur les parties blanches de la carapace). Prendre un crayon de couleur et faire une démonstration.
- Distribuer les manuels aux apprenants, leur fournir des crayons de couleur et les autoriser à commencer de colorier.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants colorient sans dépasser.
- Questionner individuellement les apprenants :
- Qu'est-ce que c'est ? (Poser le doigt sur la tortue)
- De quelle couleur est la tortue ? (Poser le doigt sur la carapace et sur les différentes parties du corps de la tortue). Accepter même les réponses partielles (l'évocation d'une seule couleur suffit)

Prolongement :

- Reprendre l'illustration du haut de la page avec Tiloup et la tortue et lire ce que dit Tiloup. Au moyen de gestes faire comprendre les paroles de Tiloup. Demander aux apprenants si la tortue est un animal lent (mimer) ou rapide (mimer aussi).

THÈME 4 : LE PRINTEMPS

Page 66

Activité 1 : LA SAISON DU HÉRISSEON

Objectif(s) :

- Nommer la saison du moment.
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des animaux (hérisson).
- Peindre / Manipuler de la peinture.

Pré-activité / Au préalable.

- En guise d'introduction à l'activité, se munir d'images de paysages au printemps puis de hérissons au printemps (trouvables en ligne) et les montrer aux apprenants. Les interroger sur ce qu'ils voient. Toucher le dos du hérisson et feindre d'avoir été piqué. Expliquer au moyen de gestes que les hérissons sortent de leur hibernation au début du printemps.
- Poursuivre en distribuant les manuels aux apprenants. Leur décrire ou leur faire décrire l'image : c'est le printemps, Monsieur hérisson a beaucoup dormi [feindre de se réveiller et s'étirer]. Il sort de sa maison et part chercher de la nourriture [se frotter le ventre]. Pour se protéger, il a des épines sur le dos [s'interrompre, prendre l'air surpris et poursuivre]. Mais, il n'a pas d'épines notre hérisson ! Oh la la ! [Prendre l'image du hérisson et en montrer les épines. Prendre l'air rassuré et dire aux apprenants que vous allez arranger cela]. Ce n'est rien, nous allons lui faire des épines [saisir le manuel, tremper la main dans de la peinture et appliquer la main sur le dos du hérisson].
- Distribuer les manuels aux apprenants, les aider à enfiler des tabliers, mettre un peu de peinture dans des assiettes en carton (une couleur par assiette), poser une assiette sur chaque table puis inviter les apprenants à tremper une main dans la peinture et à la poser sur le dos du hérisson.

Pendant l'activité :

- Aider les apprenants à appliquer leur main sur la page.
- Lorsque tous les apprenants ont fait l'exercice et se sont lavés les mains, interroger collectivement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (Poser le doigt sur le hérisson).

Prolongement :

- Faire un hérisson en pâte à modeler.

Page 67

Activité 2 : QU'EST-CE QUE TU METS ?**Objectif(s) :**

- Nommer la saison du moment.
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des vêtements et accessoires de saison (sweat-shirt, jeans, baskets).
- Coller des autocollants à la bonne place.

Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu de la course aux images ».
Courir vers le sweat-shirt, la paire de jeans (le jean / le pantalon) et les baskets (les chaussures).
Consulter la page 10 du guide pédagogique.
- Ensuite, distribuer les manuels et les autocollants aux apprenants et les questionner à nouveau au moyen des autocollants : qu'est-ce que c'est ?
- Poursuivre en demandant aux apprenants où coller les chaussures : sur la tête ou sur les pieds ? [Accompagner le tout de gestes]. Où coller le pantalon : sur les bras ou sur les jambes ? [Faire des gestes]. Où coller le sweat-shirt : sur la tête ou sur le ventre ? [Faire des gestes]. Au besoin, inviter un apprenant à faire une démonstration en collant un autocollant sur le manuel de l'enseignant (sous le regard de ses camarades).
- Inviter les apprenants à commencer le travail.

Pendant l'activité :

- Passer auprès des apprenants pour vérifier qu'ils ont bien compris et appliqué la consigne.
- Leur faire répéter individuellement le nom des vêtements de saison.

Prolongement :

- Jouer au jeu « Jacques a dit » en ne citant que les vêtements dont il est question dans l'activité 2. Privilégier l'action de mettre : Jacques a dit mets ton pantalon, etc.
Consulter la page 9 du guide pédagogique.



UNITÉ 5

NOTRE PLANÈTE p. 66

LES PAYSAGES DU MONDE p. 69

LES GRANDES VACANCES p. 72

L'ÉTÉ p. 75

THÈME 1 : NOTRE PLANÈTE

Page 70

Activité 1 : LES ÉTOILES

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des corps célestes (Terre, planète, étoile).
- Comprendre la signification de « autour de ».
- Coller des autocollants à la bonne place.

Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des cerceaux » pour faire comprendre aux apprenants ce que signifie « autour de ».

Disposer deux cerceaux au sol (un bleu et un jaune). Nommer le cerceau jaune « étoile » (poser une grande image d'étoile en son centre) et le cerceau bleu « Terre » (poser une grande image de la planète Terre en son centre). Faire répéter les mots aux apprenants. A l'aide de gestes, leur faire comprendre que lorsque vous dites « étoile », ils doivent former une ronde autour du cerceau jaune. Et lorsque vous dites « Terre », ils font de même autour du cerceau bleu. Faire une démonstration, seul ou avec deux apprenants. Regrouper les apprenants au milieu de la salle et commencer le jeu.
- Distribuer ensuite les manuels et les autocollants aux apprenants. Questionner collectivement les apprenants sur l'image (la Terre, les étoiles). Pour plus de confort, se munir de cartes-images de ces corps célestes. Finalement, saisir le manuel et faire comprendre la consigne au moyen de gestes (tracer lentement des cercles invisibles autour de la Terre, par exemple).

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont collé les étoiles autour de la planète Terre. Au cas où la consigne n'aurait pas été totalement appliquée (étoiles toutes au même endroit, par exemple), décoller quelques étoiles et demander aux apprenants de les replacer autrement. Les guider si nécessaire.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (Poser le doigt sur une étoile, puis sur la Terre)

Prolongement :

- Reprendre le jeu des cerceaux décrit en pré-activité.

Page 71

Activité 2 : DE QUELLE COULEUR EST NOTRE PLANÈTE ?

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des corps célestes (Terre, Lune, planète, étoile).
- Comprendre et répondre à la question « de quelle couleur est notre planète ? ».
- Nommer des couleurs (bleu).
- Peindre / Manipuler de la peinture.

Pré-activité / Au préalable.

- Si vous avez suivi nos recommandations, vous devriez disposer d'une affiche de la couleur bleu (voir section Prolongement, page 42). En présence des apprenants, compléter cette affiche en y ajoutant une image de la planète Terre. Questionner les apprenants : de quelle couleur est notre planète ? Leur faire répéter une réponse complète : Elle est bleue.
- Saisir ensuite le manuel, poser le doigt sur la planète Terre et commenter : c'est notre planète, la planète Terre [Se diriger vers l'affiche et poser le doigt sur la Terre]. De quelle couleur est notre planète ? [Attendre la réponse et poursuivre]. Oui, la Terre est bleue. Sur cette image, est-ce que la Terre est bleue ? [Attendre la réponse et poursuivre]. Non, ici elle est blanche. Heureusement, nous avons de la peinture bleue [montrer une palette et un pinceau] et avec cette peinture, nous allons peindre la Terre en bleu [Faire une démonstration]. Questionner ensuite les apprenants : maintenant, de quelle couleur est notre planète ? [Attendre la réponse et poursuivre]. Oui, elle est bleue.
- Distribuer les manuels aux apprenants, fournir le matériel de peinture nécessaire et inviter les apprenants à commencer.

Pendant l'activité :

- Inciter les apprenants à contrôler leur geste pour ne pas dépasser.
- Questionner les apprenants individuellement :
 - Qu'est-ce que c'est ? (Terre, Lune, planète, étoile).
 - De quelle couleur c'est ? (Bleu).

Prolongement :

- Jouons à montrer ce qui est bleu dans la classe. A chaque fois qu'un objet est trouvé, faire dire « C'est bleu ! » aux apprenants.

Page 72**Activité 3 : A COMME ASTRONAUTE****Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des objets (satellite, fusée).
- Comprendre et répondre à la question « qui c'est ? ».
- Nommer des professions (astronaute).
- Reconnaître et tracer la lettre A.

Pré-activité / Au préalable.

- Montrer l'illustration du haut de page, à savoir Tiloup habillé en astronaute (si possible se munir d'une copie agrandie de l'image). Interroger collectivement les apprenants : Tiloup est policier ? [Faire un geste avec une matraque ou un pistolet invisible]. Tiloup est cuisinier ? [Faire mine de couper des aliments ou de mélanger des ingrédients]. Tiloup est astronaute ? [Revêtir un casque invisible, marcher lentement et de manière aérienne]. Attendre la réponse.
- Écrire ensuite le mot « astronaute » en capitales d'imprimerie au tableau. Repasser la lettre A pour la mettre en évidence.
- Demander aux apprenants s'ils savent quelle est cette lettre (c'est quelle lettre ?). Attendre la réponse.
- Faire répéter la lettre A individuellement.
- Montrer aux enfants une affiche alphabétique. Demander à l'un d'entre eux de montrer la lettre A.
- Écrire ensuite la lettre A au tableau. Repasser la lettre pour la mettre en évidence.
- Inviter un à un les apprenants à tracer cette lettre au tableau (en traçant sur les lignes).
- Distribuer les manuels aux apprenants et les inviter à tracer la lettre A sur l'image.

Pendant l'activité :

- Passer auprès des apprenants et répéter la phrase « A comme Astronaute ». Faire répéter cette phrase aux apprenants.
- S'assurer que les apprenants ont repassé la lettre correctement.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - C'est quelle lettre ? (Poser le doigt sur la lettre A).
 - Qui c'est ? (Poser le doigt sur l'astronaute).

Prolongement :

- Proposer aux apprenants de fabriquer la lettre A avec de la pâte à modeler auto-durcissante. Leur apporter un modèle et le disposer devant eux. Quand la lettre est modelée, montrer aux apprenants qu'ils peuvent la peindre. Inviter les apprenants à peindre leur lettre à la maison avec leurs parents ou bien lors d'une prochaine séance.

Page 73**Activité 4 : LA TÊTE DANS LES NUAGES****Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des éléments du paysage (nuage).
- Tracer des courbes.

Pré-activité / Au préalable.

- Rassembler les apprenants, leur lire ce que dit Tiloup puis poursuivre : et maintenant, nous sommes des oiseaux (battre des ailes) et nous volons au-dessus des nuages (dessiner des nuages au tableau). Nous volons au-dessus des nuages. Allez, volons tous au-dessus des nuages. Inviter les apprenants à voler avec vous (voler un certain temps). Maintenant, lorsque je dis « nuage ! », vous vous arrêtez et vous gonflez les joues. Faire une démonstration.
- Ensuite, distribuer le manuel aux apprenants, poser le doigt sur le nuage et questionner collectivement puis individuellement : qu'est-ce que c'est ? Insister pour que les apprenants fassent une phrase complète : c'est un nuage.
- Finalement, inviter les apprenants à repasser les pointillés pour compléter le nuage. Faire une démonstration si nécessaire.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont correctement repassé les pointillés.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (Poser un doigt sur le nuage).

Prolongement :

- Apprendre le premier couplet et le refrain de la chanson de Jean René : « Au-dessus des nuages ».
Consulter la page 13 du guide pédagogique.

THÈME 2 : LES PAYSAGES DU MONDE

Page 74

Activité 1 : OÙ VIT-IL ?**Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des animaux (ours, poisson, chameau).
- Nommer des paysages et leurs éléments constitutants (forêt, désert, mer).
- Associer des images ayant un point commun (animal / son milieu naturel).

Pré-activité / Au préalable.

- Rassembler les apprenants. Les faire asseoir en demi-cercle face au tableau blanc. Expliquer alors aux apprenants que les animaux vivent dans certains milieux naturels. Montrer les cartes-images d'une forêt, d'un désert et d'une mer. Nommer ces paysages. Saisir la carte-image de la forêt et demander aux apprenants quel animal y vit. Afficher cette carte au tableau, à proximité des apprenants. Prendre le manuel et balayer du doigt les animaux proposés dans l'activité. Proposer des solutions en y ajoutant des indices sonores. Le poisson vit dans la forêt ? [Faire le mouvement de bouche d'un poisson tout en posant un doigt sur l'image du poisson]. Attendre la réponse des apprenants [non]. Répéter le mot « non » en y joignant un geste (index tendu balayant légèrement l'espace de gauche à droite). Poursuivre : le chameau vit dans la forêt ? [Faire mine d'avoir des bosses sur le dos puis poser un doigt sur l'image du chameau]. Attendre la réponse des apprenants [non]. Répéter le mot « non » en y joignant un geste (index tendu balayant légèrement l'espace de gauche à droite). L'ours vit dans la forêt ? [Imiter la marche de l'ours sur ces deux pattes puis poser un doigt sur l'image de l'ours]. Attendre la réponse des apprenants [oui]. Répéter le mot « oui » tout en inclinant la tête à plusieurs reprises. Poursuivre l'activité avec les cartes-images du désert et de la mer.
- Demander aux apprenants de reprendre leur place. Leur distribuer ensuite les manuels et les inviter à relier chaque animal à son milieu naturel. Donner un exemple si nécessaire.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont correctement relié les images entre elles.
- Questionner individuellement les apprenants sur les animaux et leur habitat.

Prolongement :

- Ouvrir le manuel à la page concernée, le tourner vers les apprenants, pointer du doigt Tiloup puis lire ce qu'il dit : Y'a quelqu'un ici ? Prendre l'air de chercher quelqu'un (faire une visière au-dessus des yeux tout en faisant des mouvements de tête de gauche à droite). Poursuivre : Qui vit dans cet arbre ? Faire mimer la réponse aux apprenants puis leur dire le mot.

Page 75

Activité 2 : J COMME JUNGLE**Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des paysages (jungle).
- Reconnaître et tracer la lettre J.

Pré-activité / Au préalable.

- Écrire la lettre J au tableau et interroger collectivement les apprenants sur cette lettre (c'est quelle lettre ?). Si les apprenants l'ignorent, le leur dire puis faire répéter la réponse complète (c'est la lettre J). Poursuivre en disant : J comme Jungle.
- Écrire ensuite le mot « jungle » en capitales d'imprimerie au tableau. Repasser la lettre J pour la mettre en évidence.
- Demander aux apprenants s'ils savent quelle est cette lettre (c'est quelle lettre ?). Attendre la réponse.
- Faire répéter la lettre J individuellement.
- Montrer l'affiche alphabétique. Demander à l'un d'entre eux de montrer la lettre J.
- Saisir ensuite le manuel, et d'un geste du doigt, tracer les lettres J. Expliquer aux apprenants qu'il faut compléter l'image en traçant la lettre J.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont tracé sur les pointillés.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - C'est quelle lettre ? (Poser le doigt sur la lettre J).
 - Qu'est-ce que c'est ? (Faire un mouvement circulaire du doigt autour de l'image pour désigner le paysage « jungle »).

Prolongement :

- Reprendre l'illustration du haut de la page avec Tiloup et lire ce qu'il dit. Au moyen de gestes faire comprendre les paroles de Tiloup (se poser une couronne invisible sur la tête, par exemple). Demander aux apprenants s'ils connaissent Tarzan. Leur montrer des images de Tarzan et faire le rapprochement avec la tenue de Tiloup. Si cela est possible, visionner un court dessin-animé sur Tarzan.

Page 76**Activité 3 : LA MER****Objectif(s) :**

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des paysages et leurs éléments constituants (mer, nuage, vague, poisson)
- Tracer des vagues.

Pré-activité / Au préalable.

- Prendre le manuel, montrer l'image aux apprenants et leur demander de nommer le paysage représenté. En principe, la mer a été vue récemment et les apprenants devraient s'en souvenir.
- Poursuivre en décrivant l'image avec les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (Poser successivement le doigt sur un nuage, une vague, un poisson).
 - Qui c'est ? (Poser le doigt sur Tiloup).
 - Que fait Tiloup ? Il dort ? Il mange ? Il pêche ? (Accompagner les questions de gestes).
- Poser ensuite le doigt sur les lignes en pointillé et dire qu'il va falloir tracer les vagues sur la mer. Répéter le mot « vague » en faisant onduler un bras. Demander aux apprenants de répéter le mot et de faire le geste simultanément. Faire une démonstration : tracer les lignes d'abord avec le doigt puis avec un crayon.
- Tracer des vagues en pointillé au tableau et y envoyer chaque apprenant tracer sur les pointillés.
- Ensuite, distribuer les manuels aux apprenants et les inviter à tracer les vagues.

Pendant l'activité :

- En cas de difficulté, faire tracer des vagues sur une feuille séparée.
- Questionner individuellement les apprenants (reprenre les questions formulées précédemment) :
 - Qu'est-ce que c'est ?
 - Qui c'est ?
 - Que fait Tilou ?

Prolongement :

- Apprendre la chanson « Dans mon pays d'Espagne ». Accompagner la chanson de gestes.
Consulter la page 13 du guide pédagogique.

Page 77

Activité 4 : LES ANIMAUX DE LA FORÊT

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des animaux de la forêt (ours, loup, écureuil, lapin, renard).
- Associer une quantité à un chiffre.
- Comprendre et répondre à la question « combien de [nom de l'animal] y a-t-il ? ».
- Différencier les quantités 1, 2, 3, 4 et 5.
- Réviser la suite numérique jusqu'à 5.
- Coller des autocollants à la bonne place.

Pré-activité / Au préalable.

- Élaborer un petit scénario pour introduire l'activité. Au préalable, préparer les cartes-images suivantes : une forêt, un ours, un loup, un écureuil, un lapin et un renard. Préparer également une frise de la suite numérique allant de 1 à 5.
« Aujourd'hui, nous allons découvrir les animaux qui vivent dans la forêt (montrer une carte-image de la forêt) puis nous allons les compter (faire mine de compter sur les doigts). Je vous présente l'ours (mimer la démarche de l'animal tout en montrant la carte-image le représentant. Inviter les apprenants à mimer l'ours). Qu'est-ce que c'est ? (Attendre la réponse). C'est un ours ». Présenter ensuite les autres animaux.
« Maintenant, nous allons compter les animaux (prendre le manuel, le montrer aux apprenants et poser des questions). Combien d'ours y a-t-il ? Un, deux, trois, quatre ou cinq ? (Compter sur ses doigts). Interroger un apprenant et lui demander de désigner le chiffre sur la frise numérique. Ensuite, distribuer les manuels et les autocollants aux apprenants. Leur donner un exemple et les inviter à commencer l'exercice.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont collé les autocollants chiffres dans les bonnes cases.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (Poser le doigt sur chaque animal successivement).
 - Combien de [nom de l'animal] y a-t-il ? (Compter sur les doigts).
- En cas de difficulté, se servir de la frise numérique.

Prolongement :

- Jouer au « jeu des mimes » pour pratiquer le nom des animaux de la forêt. Au préalable, faire une démonstration.
Consulter la page 10 du guide pédagogique.

THÈME 3 : LES GRANDES VACANCES

Page 78

Activité 1 : BONNES VACANCES !

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des paysages et leurs éléments constitutants (plage, mer, nuage, sable, soleil).
- Nommer des objets (parasol, pelle, râteau, château, bateau).
- Coller des autocollants à la bonne place.

Pré-activité / Au préalable.

- Avant le début de la leçon, prendre les autocollants du manuel de l'enseignant et les coller sur l'image à des endroits improbables ou dans le mauvais sens (ex : le soleil sur la plage, le bateau à l'envers sur l'eau, le parasol dans le ciel et les jouets de plage sur la tête de la maman).
- Accueillir les apprenants, leur montrer l'image puis commencer à raconter une histoire : « Enfin, les grandes vacances sont arrivées ! Une femme et ses deux enfants ont décidé de jouer sur la plage. [Prendre soudain l'air surpris]. Tiens donc, il s'en passe des choses étranges sur cette plage, non ? »
Poser le doigt sur le bateau et demander si le bateau est collé correctement. Le décoller puis le remettre dans le bon sens. Montrer ensuite le parasol, prendre de nouveau l'air étonné, le décoller puis demander à un apprenant de le replacer quelque part sur l'image. Faire de même avec les autres autocollants.
- Ensuite, distribuer les manuels et les autocollants aux apprenants et leur demander de coller les autocollants au bon endroit.

Pendant l'activité :

- Vérifier que la consigne a été correctement appliquée.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Où sont-ils ? (Faire un mouvement circulaire du doigt autour de l'image pour désigner la « plage »).
 - Qu'est-ce que c'est ? (Poser le doigt sur les objets retenus).

Prolongement :

- Reprendre l'illustration du haut de la page avec Tiloup et lire ce qu'il dit : ma valise est prête !
Au moyen de gestes, faire comprendre les paroles de Tiloup. Proposer ensuite aux apprenants de faire leur valise pour partir en vacances à la mer. Pour chaque apprenant, préparer une image de valise ouverte (préférentiellement au format A4) et fournir des images à colorier de différents objets. Les apprenants collent dans la valise les objets qu'ils veulent emporter avec eux et les colorient.
Ces objets sont : une paire de sandales, une serviette de plage, un chapeau, une pelle, un seau et un râteau.

Page 79

Activité 2 : G COMME GLACE

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des objets (chaise, table, parasol, glace, camion).
- Nommer des professions (vendeur / marchand).
- Reconnaître et tracer la lettre G.

Pré-activité / Au préalable.

- Montrer l'illustration du haut de page, à savoir Tiloup tenant une glace (si possible se munir d'une copie agrandie de l'image). Interroger collectivement les apprenants : Tiloup tient une pomme ? [Faire le geste de tenir une pomme et de la croquer, attendre la réponse des apprenants puis poursuivre]. Tiloup tient une pizza ? [Tenir une pizza invisible et en croquer une part attendre la réponse des apprenants puis poursuivre] Tiloup tient une glace [Tenir une glace invisible et la lécher, attendre la réponse des apprenants]. Oui, Tiloup tient une glace.
- Écrire ensuite le mot « glace » en capitales d'imprimerie au tableau. Repasser la lettre G pour la mettre en évidence.
- Demander aux apprenants s'ils savent quelle est cette lettre (c'est quelle lettre ?). Attendre la réponse.
- Faire répéter la lettre G individuellement.
- Montrer aux enfants l'affiche alphabétique. Demander à l'un d'entre eux de montrer la lettre G.
- Écrire ensuite la lettre G au tableau. Repasser la lettre pour la mettre en évidence.
- Inviter un à un les apprenants à repasser cette lettre au tableau (en traçant sur les lignes).
- Distribuer les manuels aux apprenants et les inviter à chercher et repasser la lettre G sur l'image.

Pendant l'activité :

- Passer auprès des apprenants et répéter la phrase « G comme Glace ». Faire répéter cette phrase aux apprenants.
- S'assurer que les apprenants ont repassé la lettre correctement.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - C'est quelle lettre ? (Poser le doigt sur la lettre G).
 - Qu'est-ce que c'est ? (Poser le doigt sur la glace de Tiloup).

Prolongement :

- Proposer aux apprenants de faire leur propre glace en pâte à modeler.

Page 80

Activité 3 : CHÂTEAU DE SABLE

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des paysages et leurs éléments constitutants (plage, sable).
- Nommer des objets (seau, pelle, râteau, château).
- Tracer des créneaux.
- Colorier en suivant une consigne.

Pré-activité / Au préalable.

- Jouer à un « jeu de domino des images » pour répéter les mots de l'activité (plage, sable, seau, pelle, râteau, château)

Consulter la page 8 du guide pédagogique.

- Ouvrir le manuel et le montrer aux apprenants. Questionner collectivement les apprenants (sur le lieu, sur les objets et sur Tiloup éventuellement).
- Expliquer ce que l'on attend d'eux (tracer les créneaux du château de sable) et les entraîner au tableau. Les aider si nécessaire.
- Distribuer les manuels et inviter les apprenants à commencer l'exercice.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont correctement tracé les créneaux.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Où est Tiloup ? Dans la forêt ? Dans le désert ? Sur la plage ? (Préparer des cartes-images de paysages).
 - Qu'est-ce que c'est ? (Poser le doigt sur les objets présents sur l'image).

Prolongement :

- Exploiter l'illustration du haut de page (avec Tiloup) pour introduire notre jeu des statues de sable. Ce jeu copie le fameux jeu 1, 2, 3 soleil, mais à la place de dire un, deux, trois, soleil, les apprenants disent « un, deux, trois, statue ! ».

Page 81

Activité 4 : COMBIEN ?

Objectif(s) :

- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des objets (lunettes, glace, ballon, sac, étoile).
- Associer une quantité d'objets à un chiffre.
- Comprendre et répondre à la question « c'est quel chiffre ? ».
- Réviser la suite numérique jusqu'à 5.

Pré-activité / Au préalable.

- Réciter la suite numérique de 1 à 5 en comptant sur les doigts et en disant les chiffres en même temps (à faire plusieurs fois).
- Répéter la suite numérique en pointant du doigt chaque chiffre sur la frise numérique (laquelle va de 1 à 5).

Pendant l'activité :

- Attention : signaler aux apprenants que l'exercice se fera collectivement. Avant tout, muni des cartes-images de l'activité (chaque objet et chaque chiffre), copier l'organisation de l'exercice du manuel sur le tableau blanc : chiffres 1 à 5 alignés et nuages pour les objets-autocollants en dessous de chaque chiffre.
- Distribuer le manuel aux apprenants. Leur demander de poser le doigt sur la paire de lunette. Saisir la carte-image de la paire de lunettes et la montrer aux apprenants. Poursuivre en demandant aux apprenants combien de paires de lunette il y a sur le manuel (faire mine de compter sur les doigts). Attendre la bonne réponse et leur demander de poser le doigt sur le chiffre 1. Vérifier que tous montrent le bon chiffre et désigner ce même chiffre au tableau. Associer ensuite le chiffre 1 et la paire de lunettes (comme cela doit être fait plus tard dans le manuel). Distribuer les autocollants aux apprenants et leur demander de faire comme vous venez de faire au tableau. Lorsque les apprenants ont collé l'autocollant, vérifier que la consigne a été correctement appliquée et faire répéter collégialement la phrase suivante : Il y a une paire de lunettes.
- Procéder de la même façon avec les autres objets et les autres chiffres.

Prolongement :

- Reprendre la comptine « 1 doigt » :
1 doigt, 2 doigts, 3 doigts, 4 doigts, 5 doigts
Je tends la main
1 doigt, 2 doigts, 3 doigts, 4 doigts, 5 doigts
Je ferme le poing

THÈME 4 : L'ÉTÉ**Page 82****Activité 1 : LA SAISON DES PAPILLONS****Objectif(s) :**

- Nommer la saison du moment.
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Nommer des animaux (papillon).
- Nommer des couleurs (rose, bleu, jaune, vert, rouge).
- Comprendre et répondre à la question « c'est quel chiffre ? ».
- Colorier en suivant un code.

Pré-activité / Au préalable.

- Une manière agréable d'introduire le thème de l'été ainsi que le vocabulaire de l'activité : faire du Land art (ou, à défaut, un collage).
Réaliser collectivement (ou en binômes) un papillon à partir de feuilles, de fleurs, de brins d'herbe, de petites branches ramassés dans la cour de récréation ou à la maison.
Consulter la page 14 du guide pédagogique.
- Rassembler les apprenants en demi-cercle, ouvrir le manuel de l'enseignant à la page concernée, puis questionner les apprenants sur ce qu'ils y voient (un papillon, les chiffres 1, 2, 3, 4 et 5). Leur expliquer ensuite ce que l'on attend d'eux : colorier en suivant un code-couleur. Prendre le temps d'associer chaque chiffre à une couleur précise.
- Faire ensuite une démonstration avec le chiffre 1 et la couleur rose : colorier la tête du papillon puis demander à un apprenant de venir montrer où il y a encore le chiffre 1 sur le corps du papillon. Si l'apprenant a vu juste, lui donner le crayon rose et l'inviter à colorier la partie du corps comprenant le chiffre 1.
- Poursuivre avec les autres chiffres et couleurs.
- Enfin, distribuer les manuels, les crayons de couleur (les 5 crayons nécessaires à chaque apprenant) et inviter les apprenants à commencer l'activité.

Pendant l'activité :

- S'assurer que les apprenants ont bien appliqué la consigne et que le coloriage est soigné.
- Questionner individuellement les apprenants :
 - Qu'est-ce que c'est ? (Poser un doigt sur le papillon).
 - Quelle couleur c'est ? (Poser le doigt sur les différentes couleurs).
 - C'est quel chiffre ? (Poser le doigt sur chaque chiffre).

Prolongement :

- Jouer au « jeu des moitiés » en se munissant de cartes-images : les chiffres 1, 2, 3, 4 et 5, un papillon, les couleurs vert, bleu, jaune, rose et orange.
Consulter la page 6 du guide pédagogique.

Activité 2 : QU'EST-CE QUE TU METS ?

Objectif(s) :

- Nommer la saison du moment.
- Comprendre et répondre à la question « qu'est-ce que c'est ? ».
- Comprendre et répondre à la question « où est-il ? ».
- Nommer une ville (Paris).
- Nommer des vêtements et accessoires de saison (lunettes, T-shirt/Polo, short, baskets/chaussures).
- Coller des autocollants à la bonne place.

Pré-activité / Au préalable.

- Rassembler les apprenants en demi-cercle, saisir le manuel et raconter où se trouve Tiloup et pourquoi il se trouve dans cette ville :
- « C'est l'été, il y a du soleil [former un soleil invisible à l'aide de ses deux bras] et Tiloup est en vacances à Paris, en France [situer la ville sur une carte du monde]. Aujourd'hui, il a décidé d'aller visiter la tour Eiffel [poser le doigt sur la tour Eiffel]. Aidons Tiloup à s'habiller pour faire la visite.
- Montrer les autocollants aux apprenants et les questionner : qu'est-ce que c'est ? Ce sont des lunettes [faire des lunettes en joignant le pouce et l'index de chaque main et en collant les deux cercles obtenus. Porter ensuite ces lunettes au visage.]. Qu'est-ce que c'est ? C'est un short [faire mine d'enfiler un short invisible]. Continuer avec les autres vêtements.
- Poursuivre en demandant aux apprenants où coller les lunettes : sur les yeux ou sur la bouche ? [Faire des gestes]. Où coller le short : sur les bras ou sur les jambes ? [Faire des gestes]. Où coller les chaussures : sur la tête ou sur les pieds ? [Accompagner le tout de gestes]. Où coller le T-shirt : sur la tête ou sur le ventre ? [Faire des gestes]. Au besoin, demander à un apprenant de faire une démonstration en collant un autocollant sur le manuel de l'enseignant (sous le regard de ses camarades).
- Distribuer les manuels et inviter les apprenants à commencer le travail.
- Vous pouvez également introduire le vocabulaire vestimentaire (lunettes, T-shirt/Polo, short, baskets/chaussures) en jouant au « jeu de la course aux images ».

Consulter la page 10 du guide pédagogique.

Pendant l'activité :

- Passer auprès des apprenants pour vérifier qu'ils ont bien compris et appliqué la consigne.
- Leur faire répéter individuellement le nom des vêtements de saison.

Prolongement :

- Jouer au jeu « Jacques a dit » en ne citant que les vêtements dont il est question dans l'activité 2. Privilégier l'action de mettre : Jacques a dit « Mets ton short ! », Jacques a dit « Mets tes lunettes ! », etc.

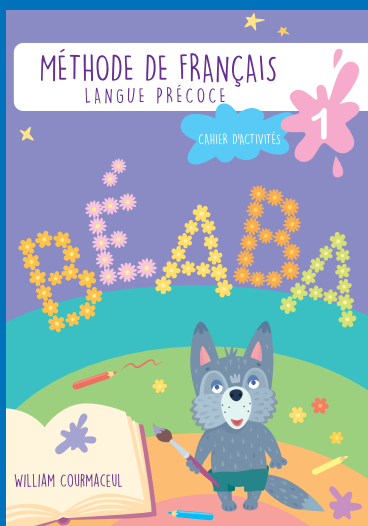
Consulter la page 9 du guide pédagogique.

1

GUIDE PÉDAGOGIQUE

Ce guide pédagogique doit être utilisé avec le cahier d'activités BÉABA 1, le livre de ressources BÉABA 1 et la collection de cartes-images* BÉABA 1.

*disponible sur crefpublishing.com



WILLIAM COURMACEUL