

BÉABA
niveau 3

GUIDE PÉDAGOGIQUE



WILLIAM COURMACEUL

TABLE DES MATIÈRES

Présentation de BÉABA	5
Les activités types	6
Chansons et comptines	14
Le land art	15

U1

THÈME 1 : JE ME PRÉSENTE	18
THÈME 2 : MA FAMILLE	20
THÈME 3 : MON CORPS ET MA SANTÉ	22
THÈME 4 : MA MAISON	25
THÈME 5 : L'AUTOMNE	28

U2

THÈME 1 : LE TEMPS QU'IL FAIT	32
THÈME 2 : AU QUOTIDIEN	34
THÈME 3 : À L'ÉCOLE	37
THÈME 4 : LES SPORTS ET LES LOISIRS	39
THÈME 5 : L'HIVER	42

U3

THÈME 1 : EN VILLE	46
THÈME 2 : AU MAGASIN	49
THÈME 3 : LES TRANSPORTS	51
THÈME 4 : LES PROFESSIONS	54

U4

THÈME 1 : À LA CAMPAGNE	58
THÈME 2 : DANS LE JARDIN	61
THÈME 3 : NOS AMIS LES ANIMAUX	64
THÈME 4 : LE PRINTEMPS	67

U5

THÈME 1 : NOTRE PLANÈTE	70
THÈME 2 : LES PAYSAGES DU MONDE	73
THÈME 3 : LES GRANDES VACANCES	76
THÈME 4 : L'ÉTÉ	79

PRÉSENTATION DE BÉABA

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 3 ».

Ce cahier d'activités s'adresse idéalement à des enfants qui maîtrisent l'alphabet français, sont capables d'écrire et de lire des mots en capitales d'imprimerie, commencent à écrire en minuscules

d'imprimerie et ont des bases solides en compréhension et production orales.

Il convient donc naturellement aux apprenants ayant validé le niveau 2 de BÉABA.

Objectifs pédagogiques.

- Apprentissage de la lecture et de l'écriture.
- Acquisition d'un lexique de base en langue française.
- Appréhension des premiers principes grammaticaux.
- Développement de la compréhension orale.

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

Organisation.

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

Introduction au guide pédagogique.

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

LE « JEU DE LOTO DES IMAGES »

▪ **OBJECTIF :**

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

▪ **BUT DU JEU :**

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

▪ **MATÉRIEL :**

6 plaques de 6 cases avec des images (une plaque par apprenant), 36 cartes-images (6 fois chacune des 6 images de la leçon).

Sur chaque plaque figurent les 6 images correspondants aux six mots de l'activité retenus. Toutes les plaques ont les mêmes images ; le but du jeu étant d'être plus rapide que ses camarades.

D'une plaque à l'autre, changer l'ordre des images.

Exemple : jeu de loto du corps humain.

Mots de la leçon retenus : yeux, nez, bouche, oreilles, cheveux, yeux.

Images figurants sur chaque plaque : les yeux, le nez, la bouche, les oreilles, les cheveux et les yeux.

▪ **DÉROULEMENT :**

Nombre de joueurs : de 1 à 6. Possibilité de jouer en binôme.

Chaque joueur choisit une plaque dans le paquet.

A tour de rôle, les joueurs saisissent une carte de la pioche (un sac en toile ou un chapeau contenant toutes les images), la cache au creux de la main puis nomment ce qu'ils y voient.

L'enseignant vérifie que le joueur dit juste.

Le premier qui reconnaît le mot et repère l'image correspondante sur une de ses plaques, lève la main et montre à l'enseignant la case où se trouve ladite image.

Si le joueur a raison, l'enseignant le félicite et demande à celui qui a pioché de retourner l'image (pour la montrer à la classe) et de la donner au vainqueur.

Si personne ne réclame la carte, elle retourne dans le sac.

Si le joueur qui la repérée l'a déjà en sa possession, la carte est éliminée de la pioche.

Variante(s) possible(s) :

- Le joueur qui saisit une carte de la pioche ne nomme pas ce qu'il voit ; il montre l'image aux joueurs.

- Remplacer les images par des mots.

Loto des lettres.

LES ACTIVITÉS TYPES

LE « JEU DES PAIRES »

▪ **OBJECTIFS :**

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

▪ **BUT DU JEU :**

réussir le plus grand nombre d'association de deux cartes-images identiques.
Le joueur qui a gagné est celui qui a découvert le plus grand nombre de paires.

▪ **MATÉRIEL :**

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

▪ **DÉROULEMENT :**

Nombre de joueurs : de 2 à 3 joueurs.

Disposer les cartes à l'envers sur un quadrillage. Choisir le joueur qui commence le premier.

Chaque joueur retourne deux cartes et nomme à chaque fois ce qu'il voit (proposer de l'aide si nécessaire). S'il constitue une paire de cartes identiques, dans ce cas il rejoue, sinon il replace les cartes à l'envers et c'est au suivant de jouer.

Variante(s) possible(s) :

- Le joueur qui retourne une carte ne nomme pas ce qu'il voit.
 - Remplacer les images par des mots.
 - Associer une carte-mot à une carte-image.
-

LE « JEU DES MOITIÉS »

▪ **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.
-

LE « JEU DU QUI EST QUI ? »

■ OBJECTIFS :

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

■ BUT DU JEU :

dévoiler l'identité mystère de ses camarades.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points à la fin du jeu en est le vainqueur.

■ MATÉRIEL :

cartes-images des images de l'activité.

■ DÉROULEMENT :

Nombre de joueurs : à partir de 3 joueurs.

A l'aide de cartes-images, présenter les personnes mentionnées dans l'exercice. Faire répéter les mots puis distribuer les cartes aux apprenants (en photocopier suffisamment).

Exemple avec les noms de professions :

Au premier tour, poser aux apprenants une question de type « Qui est pompier ? L'apprenant qui détient cette carte se manifeste en la montrant à ses camarades. Continuer à questionner les enfants : qui est pâtissier ? Qui est policier ?

Au deuxième tour, demander aux apprenants de retourner leur carte, face cachée contre la table. Désigner un apprenant pour commencer le tour. Cet apprenant doit mobiliser sa mémoire et retrouver qui est qui. Il choisit un interlocuteur et lui pose une question de la forme suivante : « [prénom de son camarade], est-ce que tu es + [profession] ? ». Si l'enfant questionné répond « oui », alors le questionneur gagne un point et continue d'interroger ses camarades. L'enfant dont la carte secrète a été découverte est éliminé du jeu. Il laisse sa carte sur la table, face visible. Lorsque le questionneur se trompe, c'est le camarade interrogé qui reprend la partie. Le gagnant du jeu est celui qui totalise le plus de points (un point par identité dévoilée). L'enseignant affiche les scores au tableau.

LE « JEU DU PENDU »

■ OBJECTIFS :

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

■ BUT DU JEU :

trouver un mot en devinant les lettres qui le composent.

Ou bien le joueur A remporte la partie en découvrant toutes les lettres du mot ou bien le joueur B gagne la partie en dessinant tous les traits du pendu.

■ MATÉRIEL :

une feuille de papier et un crayon.

■ DÉROULEMENT :

Nombre de joueurs : 2 joueurs ou plus.

Au préalable, désigner le joueur qui devra deviner le mot (joueur A) et le joueur qui devra dessiner le pendu (joueur B).

LES ACTIVITÉS TYPES

Le joueur B dessine la potence et place en dessous autant de tirets qu'il y a de lettres dans le mot à deviner.

Le joueur A annonce une lettre.

Si la lettre fait partie du mot à deviner, le joueur B inscrit la lettre à sa place, sur le tiret correspondant, et autant de fois que la lettre apparaît dans le mot. Si la lettre ne fait pas partie du mot, le joueur B dessine le premier trait du pendu et écrit la lettre sur le côté de la potence.

Le jeu continue jusqu'au moment où l'un des joueurs remporte la partie.

Explications des différentes étapes du dessin :

La potence est la base du dessin. Chaque partie commence avec la potence déjà dessinée. A la première erreur du joueur A, le joueur B dessine la tête du pendu. A la deuxième erreur, le joueur B dessine le corps. A la troisième erreur, il faut dessiner le premier bras. A la quatrième erreur, il faut dessiner le deuxième bras. A la cinquième erreur, une jambe. A la sixième erreur, le joueur B dessine la deuxième jambe. Si le joueur A se trompe une septième fois, il a perdu la partie.

Les rôles peuvent s'inverser pour la revanche.

Variante(s) possible(s) :

Faire le jeu collectivement (au tableau).

LE « JEU DES PREMIÈRES LETTRES »

▪ **OBJECTIFS :**

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

▪ **BUT DU JEU :**

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

▪ **MATÉRIEL :**

marker et tableau blanc.

▪ **DÉROULEMENT :**

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs.

Faire comprendre le principe du jeu en donnant quelques exemples (P comme papa, P comme porte, P comme petit, etc.) Lorsque le principe est compris, expliquer le but du jeu.

L'enseignant choisit une lettre puis l'inscrit dans la phrase « [lettre] comme... ».

Quand ils ont trouvé un mot commençant par la lettre en question, les apprenants lèvent la main. Le plus rapide à lever la main est autorisé à proposer son mot. Si sa proposition est exacte, il gagne un point et l'enseignant recopie son mot au tableau (et illustre ce mot). Si l'apprenant se trompe, l'enseignant redit sa phrase et les apprenants lèvent à nouveau la main s'ils ont une proposition à faire.

Le jeu est fini quand l'un des apprenants a totalisé 5 points.

Important : pour aider les apprenants, se munir d'images et donner des indices sonores.

Variante(s) possible(s) :

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

LE « JEU DE TRI »

■ 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 :

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

LES ACTIVITÉS TYPES

■ MATÉRIEL :

28 dominos «image» (7 ont les 2 côtés identiques : ce sont les 6 «double image» + 1 «double vide»). Ces dominos doivent correspondre au thème de la leçon.

L'enseignant peut évidemment créer son propre jeu de dominos et modifier les règles ci-décrites (nombre de dominos par joueurs, présence ou absence de pioche, etc.).

■ DÉROULEMENT :

Nombre de joueurs : de 2 à 6 joueurs.

On dispose les 28 dominos face cachée sur la table et chaque joueur en prend un certain nombre :

à 2 joueurs: 7 dominos;

à 3 ou 4 joueurs: 6 dominos;

à 5 ou 6 joueurs: 4 dominos

Les dominos restants constituent la pioche.

Chaque joueur pose ses dominos devant lui, face visible et de façon à ce que les autres joueurs ne puissent les voir (en les cachant derrière un livre ou un cahier, par exemple).

L'enseignant désigne le joueur qui commence la partie. Celui-ci place son domino face visible sur la table. Le joueur suivant (à droite) doit continuer la chaîne en posant un de ses dominos à condition qu'il ait un côté identique à une des deux extrémités de la chaîne. La chaîne peut prendre n'importe quelle forme. Seuls les doubles se posent perpendiculairement mais sans déformer la chaîne. Si un Joueur ne peut pas jouer, il tire un domino dans la pioche et le pose s'il convient. S'il ne peut le placer ou si la pioche est épuisée, il passe son tour. Le gagnant est celui qui a posé le premier tous ses dominos.

Il est vivement conseillé de faire une première partie ouverte pour faire comprendre les règles aux enfants.

Variante(s) possible(s) :

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

JACQUES A DIT

■ 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 possible :

- 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.

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

Variante(s) possible(s) :

- Remplacer les images par des mots.
-

LES ACTIVITÉS TYPES

LE « JEU DE KIM »

- **OBJECTIFS :**

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

- **BUT DU JEU :**

retrouver quel objet a disparu de la série d'objets exposée.

- **MATÉRIEL :**

les objets qui représentent les mots de la leçon.

- **DÉROULEMENT :**

Nombre de joueurs : à partir de deux joueurs.

Disposer différents objets sur une table. Après avoir laissé observer ces objets pendant quelques secondes, demander aux apprenants de fermer les yeux et retirer un ou plusieurs objets de la table. Les apprenants doivent alors retrouver et désigner les objets manquants.

Aussitôt compris, les enfants se dirigent vers l'image concernée. Le dernier à rejoindre l'image est éliminé. Poursuivre le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un enfant en piste (le gagnant du jeu).

Variante(s) possible(s) :

- Retrouver d'autres changements apportés à une série d'objets : quel objet a été ajouté, quel objet y a été déplacé.

Chansons et comptines

EXPLOITATION DES CLIPS VIDÉO

▪ OBJECTIFS :

- Prendre du plaisir.
- Travailler sur la gymnastique articulaire.
- 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.

■ MATÉRIEL :

Bois, cailloux, feuilles, fleurs, roches, eau, etc.

■ DÉROULEMENT :

Au préalable, définir puis présenter le projet « artistique » aux apprenants : quels matériaux ramasser, en quelle quantité, pour réaliser quelle composition et sous quelle modalité (concours entre petits groupes).

Organiser une sortie dans un parc. Y ramasser les matériaux puis les faire trier (pour pratiquer la langue notamment).

Enfin, répartir les apprenants en petits groupes, puis les inviter à réaliser une composition (un soleil, par exemple).

Lorsque les compositions sont finies, un apprenant de chaque groupe est chargé de photographier l'œuvre obtenue. Un jury se réunira ultérieurement pour désigner le groupe vainqueur du concours (s'arranger pour définir différentes catégories afin que tous soient vainqueurs).

Variante(s) possible(s) :

Au cas où il ne serait pas possible d'organiser une excursion, apporter ou faire apporter des matériaux naturels dans la classe.



UNITÉ 1

JE ME PRÉSENTE p. 18

MA FAMILLE p. 20

MON CORPS ET MA SANTÉ p.

MA MAISON p. 25

L'AUTOMNE p. 28

Thème 1 : JE ME PRÉSENTE

1

IL OU ELLE ?

Page 6

★ Objectif(s) :

- Distinguer le genre
- Compléter une phrase avec le pronom personnel adéquat

★ Pré-activité / Au préalable.

- Demander aux apprenants de se présenter (comment tu t'appelles ?), puis demander aux apprenants comment s'appellent certains de leurs camarades en alternant garçons et filles, tout en insistant sur le sujet de la phrase. Ne pas hésiter à donner vous-même une proposition en utilisant le pronom erroné pour susciter une réaction et une correction par les apprenants.

★ Pendant l'activité :

- Laisser les apprenants réaliser l'activité en complétant les phrases. Passer derrière eux pour vérifier le bon déroulement de l'activité et les guider s'ils ont des difficultés. Leur faire lire les phrases à voix haute une fois terminé.

★ Prolongement :

- Imprimer des cartes-images des différents personnages de l'activité (Julien, Caroline, Juliette et Tiloup) et solliciter la mémoire des apprenants : comment il s'appelle ? Comment elle s'appelle ? Exiger à chaque fois des réponses complètes : elle s'appelle Juliette. Il s'appelle Tiloup.

2

QUEL ÂGE ONT LES ENFANTS ?

Page 6

★ Objectif(s) :

- Associer une quantité d'objets à un chiffre.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Imprimer (avec agrandissement) l'image en bas à droite de l'exercice et la faire décrire aux apprenants : qui c'est ? [C'est Julien.]. Qu'est-ce que c'est ? [C'est un gâteau d'anniversaire.]. Qu'est-ce qu'il y a sur le gâteau ? [Il y a des bougies.]. Pourquoi ? [Parce que c'est l'anniversaire de Julien.]. Quel âge a-t-il aujourd'hui ? [Il a 5 ans.].
- Faire dire leur âge aux apprenants.

★ Pendant l'activité :

- S'assurer qu'il y a correspondance entre le nombre de bougies et le chiffre écrit.
- Faire lire les phrases à voix haute

★ Prolongement :

- Faire réaliser un calendrier consignait les anniversaires des apprenants de la classe.
 - Apprendre ou revoir la chanson « Joyeux anniversaire ».
- Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.**

★ Objectif(s) :

- Comprendre la présentation écrite (nom et âge) d'un personnage.
- Reconnaître les chiffres et les associer à une présentation.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Préparer un jeu de rôle (le début d'un casting, par exemple) dont l'objectif langagier est de se présenter (nom et âge). L'âge de chaque apprenant sera impérativement écrit dans un cœur, lequel sera épinglé sur le vêtement de l'apprenant (à la manière d'un badge).
- En guise d'exemple, commencer par sa propre présentation ou celles d'autres personnages fictifs (Spirou, Cédric, Le Petit Nicolas, etc.).

★ Pendant l'activité :

- Faire lire en groupe classe les présentations de l'activité.
- Montrer aux apprenants les pancartes en forme de cœur ainsi que les badges utilisés lors du jeu de rôle et leur faire comprendre l'activité.
- Contrôler la réalisation de l'activité auprès de chacun.
- Leur faire présenter les personnages en utilisant les structures vues dans les activités précédentes (Il s'appelle... ; il a ... ans.).

★ Prolongement :

- Faire faire des autoportraits (atelier de peinture) et les afficher dans la classe (en y faisant ajouter les prénoms et l'âge des enfants en légende comme dans l'activité).

Thème 2 : MA FAMILLE

1

PETIT ARBRE GÉNÉALOGIQUE

Page 8

★ Objectif(s) :

- Reconnaître et lire le nom des membres de la famille.
- Associer le nom des membres de la famille à sa position dans l'arbre généalogique.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Présenter des photos de familles connues (fictives ou réelles) et demander aux apprenants de décrire les familles. Les guider en posant des questions telles que « Qui est le papa ? ». Leur faire utiliser tout le vocabulaire nécessaire à la réalisation de l'activité (papi, mamie, maman, papa, frère, sœur).
- Prendre une de ces photos (s'assurer que son format est assez grand), la mettre au tableau, questionner de nouveau les apprenants sur les membres de la famille et légender la photo en utilisant le vocabulaire nécessaire à la réalisation de l'activité.

★ Pendant l'activité :

- Montrer les autocollants et les faire lire par les apprenants en groupe classe.
- Faites-leur décoller les autocollants sous votre dictée pour les placer sur le rebord de la table avant de réaliser l'activité.
- Proposer aux apprenants en difficulté de procéder par élimination : les faire commencer par les autocollants des membres dont ils sont sûrs, qu'ils connaissent bien.
- Contrôler la réalisation de l'activité en passant derrière eux.
- Questionner les apprenants sur les membres de leur famille.

★ Prolongement :

- Jouer au « jeu des moitiés » ou au « jeu des 7 familles ».
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

2

MA FAMILLE

Page 8

★ Objectif(s) :

- Compléter une phrase.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Afficher des cartes-images au tableau : une carte-mot « MOI », une carte-image de papa et une carte-image de maman. Les organiser à la manière d'un arbre généalogique (le papa et la maman sont sur une même ligne, au-dessus du mot « MOI ») et laisser de la place sous chaque carte pour y écrire une petite phrase : ma maman s'appelle....., mon papa s'appelle, je m'appelle
- Débuter sa démonstration : poser le doigt sur la carte-mot « MOI » et décliner son identité : **je m'appelle** Michel. Compléter ensuite la phrase en dessous de la carte-mot. Poser ensuite le doigt sur la carte-image de la maman et poursuivre : **ma maman s'appelle** Jeanne. Compléter la phrase en dessous de la carte-image. Enfin, poser le doigt sur la carte-image du papa et dire : **mon papa s'appelle** Henri. Compléter la phrase en dessous de la carte-image. Interroger maintenant les apprenants sur leur famille et le nom de ses membres. Inviter éventuellement les apprenant interrogés à venir au tableau compléter les phrases qui les concernent.

★ Pendant l'activité :

- Rappeler aux apprenants qu'il s'agit d'informations personnelles. Si nécessaire, écrire dans leur cahier les prénoms en alphabet latin
- Ne pas hésiter à aller au tableau avec les apprenants en difficulté pour reprendre les explications.

★ Prolongement :

- Faire rédiger aux apprenants des identités fictives.
Par exemple :
Je m'appelle Boubou.
Mon papa s'appelle Poupou.
Ma maman s'appelle Moumou.
Faire illustrer ces présentations.
Accepter toutes les propositions des apprenants (dans la limite de la correction, bien évidemment).

3

JOUONS UN PEU !

Page 9

★ Objectif(s) :

- Associer des mots à leurs reflets.
- Reconnaître les lettres lorsqu'elles sont à l'envers.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Présenter des exemples au tableau avec votre prénom, le nom de Tiloup et celui d'un apprenant pour faire comprendre l'activité et le principe du reflet aux apprenants. Leur faire associer ces noms à leurs reflets

★ Pendant l'activité :

- Faire lire la liste des mots à voix haute (aider en donnant des indices sonores et/ou visuels).
- Laisser les apprenants réaliser l'activité.
- Contrôler son bon déroulement auprès de chaque apprenant.
- Pour la correction, il est possible de faire l'activité en la projetant au tableau.

★ Prolongement :

- Faire réaliser leur arbre généalogique aux apprenants (avec les membres vus lors de l'activité).

Thème 3 : MON CORPS ET MA SANTÉ

1

QU'EST-CE QUE C'EST ?

Page 10

★ Objectif(s) :

- Associer des images à des mots.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Chanter la chanson « Tête, épaules, genoux, pieds ».
Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.
- Revoir les parties du corps déjà connues des apprenants et y ajouter progressivement celles de l'activité. Les leur faire montrer sur eux-mêmes, sur un camarade, puis sur le dessin.

★ Pendant l'activité :

- Montrer les autocollants, les faire lire puis les faire décoller sous votre dictée.
- Poser à chaque apprenant la question « Qu'est-ce que c'est ? » et attendre la réponse.
- Contrôler la réalisation de l'activité avant une correction collective.

★ Prolongement :

- Chanter sur une version simplifiée et chorégraphiée de « La chanson d'Hélène ».
Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.
- « Jeu des paires » avec une association images et mots.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

2

QUI A MAL OÙ ?

Page 10

★ Objectif(s) :

- Associer une phrase à une image

★ Pré-activité / Au préalable.

- Avec la peluche de Tiloup, vous-même ou une image sur lesquelles vous aurez placé des pansements, formuler les phrases et expressions « Il a mal à... » et « J'ai mal à... »
- Mimer les sensations, les douleurs en donnant l'amorce de phrase que les apprenants complètent avec la partie du corps correcte.

★ Pendant l'activité :

- S'assurer que chaque apprenant associe les bons éléments.
- Faire lire les phrases par les apprenants.

★ Prolongement :

- Jouer à un « jeu de mimes ». Au préalable, l'enseignant prépare des cartes-images de parties du corps (parmi lesquelles figurent impérativement le bras, la jambe et la tête). Un apprenant mime une douleur et laisse sa place à celui qui la devine et formule la structure complète.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

3

JOUONS UN PEU !

Page 11

- ★ **Objectif(s) :**
 - Retrouver des mots dans une grille de mots.
- ★ **Pré-activité / Au préalable.**
 - Au tableau, faire une petite grille de mots mêlés avec des mots déjà connus des enfants pour leur faire comprendre la logique de l'exercice (par ex : vocabulaire de la famille).
- ★ **Pendant l'activité :**
 - Montrer l'exemple donné (oreilles).
 - Insister sur la première lettre de chaque mot pour orienter la recherche.
- ★ **Prolongement :**
 - Jouer à « Jacques a dit ». Ne retenir que les mots de l'activité. Privilégier l'usage d'un verbe unique ; toucher, par exemple : Jacques a dit « touche tes oreilles », Jacques a dit « touche ta tête », etc.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
 - Jouer à un « jeu de rôle » : la visite médicale. S'appuyer sur l'illustration de l'activité (Tiloup et Caroline) pour introduire le jeu.

4

MON VISAGE

Page 12

- ★ **Objectif(s) :**
 - Associer des mots à des images.
 - Tracer des mots.
- ★ **Pré-activité / Au préalable.**
 - Jouer au « jeu des paires » des mots de l'activité (attention de respecter la casse d'imprimerie).
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
 - Au tableau, reprendre les mots du jeu précédent et faire légèrer un dessin de visage.
- ★ **Pendant l'activité :**
 - En cas de difficulté, orienter les apprenants vers le dessin légèré qui est au tableau. Les accompagner et insister sur la première lettre des mots.
- ★ **Prolongement :**
 - Jouer à « Jacques a dit ». Ne retenir que les mots de l'activité. Privilégier l'usage d'un verbe unique ; toucher, par exemple : Jacques a dit « touche tes cheveux », Jacques a dit « touche ta bouche », etc.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

5

JE M'HABILLE TOUT SEUL

Page 12

★ Objectif(s) :

- Associer des mots à des images

★ Pré-activité / Au préalable.

- Regarder des photos de personnes dans un parc en hiver. Insister sur la tenue vestimentaire.
- Une à une, montrer du doigt les parties du corps dont il est question dans l'activité 5 et demander aux apprenants de les nommer (Qu'est-ce que c'est ?).

★ Pendant l'activité :

- Contrôler la réalisation de l'activité.
- Leur faire nommer individuellement le vêtement qu'ils mettent pour les mains, etc.

★ Prolongement :

- Faire un « jeu de dominos » mêlant images et mots de l'exercice.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

6

JOUONS UN PEU !

Page 13

★ Objectif(s) :

- Associer un mot à une image.
- Compléter une grille de mots fléchés.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des dominos » ou au « jeu des paires » des parties du corps humain (en reprenant les parties du corps de l'activité).
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Montrer la liste de mots en haut de la page.
- La faire lire par les apprenants et faire désigner sur eux-mêmes ces parties.
- Montrer l'exemple du mot « pieds » dans la grille.
- Contrôler le déroulement de l'activité.
- Pour les apprenants en difficulté, faire compter le nombre de cases et le comparer au nombre de lettres dans les mots.

★ Prolongement :

- Jouer à « Jacques a dit » en ne citant que les parties du corps dont il est question dans l'activité. Par exemple : Jacques a dit « touche tes pieds ».
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- Jouer au « loto » du corps humain (en reprenant les parties du corps de l'activité).
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

Thème 4 : LA MAISON

1

CHAQUE CHOSE À SA PLACE

Page 14

★ Objectif(s) :

- Reconnaître un mot.
- Retrouver un objet dans un ensemble.
- Compléter des phrases.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Faire faire une maquette d'une maison. Présenter oralement les différents éléments qui la composent (insister sur les éléments à voir dans l'activité 1, les objets et les pièces de la maison).
- Utiliser ensuite la maquette pour faire l'activité 1.

★ Pendant l'activité :

- Observer le dessin de l'activité et faire décrire ce qu'on y voit.
- Faire lire les mots inscrits sur le dessin.
- Contrôler le déroulement de l'activité.
- Demander à chaque apprenant « où est... ? », leur faire désigner et dire la réponse.

★ Prolongement :

- Demander aux apprenants s'ils ont ces objets chez eux et surtout s'ils ont ces pièces chez eux et combien.
- Apprendre la chanson d'Anne Sylvestre « J'ai une maison pleine de fenêtres ».
Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.

2

JOUONS UN PEU !

Page 15

★ Objectif(s) :

- Compléter un dessin en symétrie.
- Nommer des bâtiments.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Revoir le principe de la symétrie avec un modèle au tableau.
- Il est possible également de projeter l'image du manuel au tableau et de faire l'exercice au tableau avec les apprenants.

★ Pendant l'activité :

- Contrôler la réalisation de l'activité.
- Pour les apprenants en difficulté, faire compter les cases pour chaque point et les reporter.
- Faire nommer les différents types de bâtiments obtenus et faire nommer celui dans lequel ils habitent.

★ Prolongement :

- Revoir le vocabulaire de l'activité en jouant à un « jeu des paires ».
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

3

À TABLE !

Page 16

★ Objectif(s) :

- Associer un mot à une image.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Si possible, amener les couverts de l'activité et dresser une table dans la salle de classe. Formuler des phrases en donnant le nom de l'objet et son utilité et faire désigner cet objet par les apprenants. Par exemple : je bois de l'eau avec mon verre, je mange de la soupe avec ma cuillère, etc.
- Jouer à un « jeu des paires » en reprenant le vocabulaire de l'activité.

★ Pendant l'activité :

- Montrer les autocollants et les faire lire par les apprenants.
- Contrôler la réalisation de l'activité.

★ Prolongement :

- Jouer à un jeu de relais dont l'objectif, pour les deux équipes en course, est de mettre le couvert avant l'équipe adverse. L'apprenant qui met sur la table le dernier objet doit crier « À table ! ». Préparer deux couverts complets en plastique (adapter le nombre d'objets au nombre de participants).

4

QUE MANQUE-T-IL ?

Page 16

★ Objectif(s) :

- Retrouver l'objet manquant.
- Associer les mots aux images.
- Ecrire les mots.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu de Kim » avec des couverts. Disposer les différents objets sur une table. Après avoir laissé observer les objets pendant quelques secondes, demander aux apprenants de fermer les yeux et retirer un ou plusieurs objets de la table. Les apprenants doivent alors retrouver et désigner les objets manquants. A chaque fois qu'un objet disparu est nommé, dessiner cet objet au tableau et le légender. **Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.**

★ Pendant l'activité :

- Rappeler la présence de ces mots dans l'activité 3.
- Individuellement, faire trouver et dessiner les objets manquants avant d'écrire les mots.

★ Prolongement :

- Jouer au « jeu des premières lettres » ou au « jeu du pendu ». **Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.**

★ **Objectif(s) :**

- Discrimination visuelle.
- Décrire une image.
- Réutiliser le vocabulaire connu.

★ **Pré-activité / Au préalable.**

- Jouer au « loto » des pièces et objets de la maison vus jusqu'ici.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ **Pendant l'activité :**

- Demander de quelle pièce il s'agit sur le dessin.
- Indiquer aux apprenants qu'ils doivent trouver 7 différences.
- Contrôler la réalisation de l'activité. Il est possible de proposer cette activité en binôme pour les apprenants ayant des difficultés.
- Faire une correction collective avec une projection au tableau, lors de laquelle les apprenants viennent entourer sur le dessin et décrire les différences.
- Faire décrire l'image en encourageant les apprenants à s'aider les uns les autres avec du vocabulaire ou en complétant les réponses.

★ **Prolongement :**

- Présenter aux apprenants une photo du tableau de Jérémie Baldocchi « Les stars sont des gens ordinaires : Alice ». Faire décrire l'image et nommer le maximum d'objets connus.

Thème 5 : L'AUTOMNE

1 À QUI APPARTIENT QUOI ?

Page 18

★ Objectif(s) :

- Associer des mots à des images.
- Compléter des phrases

★ Pré-activité / Au préalable.

- Préparer les cartes-mots des mots de l'exercice (feuille, pomme, champignon, parapluie, Lou, Caroline, Arthur, Tiloup) puis commencer à décrire globalement l'image : « C'est l'automne, Tiloup et ses amis sont partis se promener dans la forêt ».
- Entreprendre ensuite de faire décrire les personnages, en partant du personnage de gauche : « Qui est sur l'image ? [Attendre la réponse des apprenants puis poser au tableau la carte-mot du prénom cité : CAROLINE] Que tient-elle dans la main ? [Poser au tableau la carte-mot de l'objet cité : une FEUILLE]. Saisir ces deux cartes-mots, recopier à l'identique les phrases de l'exercice au tableau (avec les mots et les rectangles) et y insérer les cartes-mots CAROLINE et FEUILLE à l'endroit qui convient. Lire ou faire lire la phrase obtenue. Procéder de la même façon avec les trois autres personnages. Laisser ces phrases complètes au tableau quelques minutes puis en retirer les cartes-mots.

★ Pendant l'activité :

- Contrôler le déroulement de l'activité.
- Faire lire les phrases complétées aux apprenants.
- En cas d'erreur, reprendre la phrase incorrecte et la lire. Poser le doigt sur l'objet dont il est question dans la phrase puis sur le personnage cité. Attendre une réaction de l'apprenant, puis le guider dans sa reformulation (au moyen de gestes ou d'indices sonores). Faire décoller l'autocollant mal placé et le faire recoller à l'endroit qui convient.

★ Prolongement :

- Chanter et apprendre la chanson « Monsieur l'automne » (parole et musique de Michel Agneray).
- Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.*

2 LES FEUILLES MORTES

Page 18

★ Objectif(s) :

- Associer des mots à des images.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des paires » ou au « jeu de la course aux images » en reprenant le vocabulaire de l'activité.
- Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.*

★ Pendant l'activité :

- Aider les apprenant à lire la liste de mots.
- Contrôler la réalisation de l'activité.
- En cas de difficulté, partir des illustrations, faire nommer les objets, insister sur le son à l'initial de chaque mot et faire le rapprochement avec les lettres initiales des mots de la liste.

★ Prolongement :

- Faire du « land art » (ou, à défaut, un collage) à partir de feuilles mortes ramassées dans la cour de récréation ou à la maison.
- Consulter la section « Le land art » au début du guide pédagogique.*

- ★ **Objectif(s) :**
 - Déchiffrer un message codé.
- ★ **Pré-activité / Au préalable.**
 - Faire décrire l'image et insister sur le temps qu'il fait.
 - Donner un exemple du fonctionnement du code en utilisant le vocabulaire des activités précédentes.
- ★ **Pendant l'activité :**
 - Bien faire comprendre la consigne à l'apprenant en donnant un exemple si nécessaire. Lorsque le message apparaît, faire la correspondance avec le thème.
- ★ **Prolongement :**
 - Écrire des mots au tableau (maman, classe, eau, par exemple) et demander aux apprenants de dessiner les codes correspondants (en utilisant les symboles de l'activité du manuel). Sélectionner des mots qui vous semblent familiers ou qui ont déjà été vus en classe.



UNITÉ 2

LE TEMPS QU'IL FAIT p. 32

AU QUOTIDIEN p. 34

A L'ÉCOLE p. 37

LES SPORTS ET LES LOISIRS p. 39

L'HIVER p. 42

Thème 1 : LE TEMPS QU'IL FAIT

1

QUEL TEMPS FAIT-IL ?

Page 22

★ Objectif(s) :

- Associer une image à un mot.
- Associer un mot en lettres capitales à sa version en lettres minuscules.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Avant tout, attention de bien différencier les questions « Qu'est-ce que c'est ? » et « Quel temps fait-il ? ».

Travailler les deux questions avec le groupe classe :

- Qu'est-ce que c'est ? C'est le soleil. Quel temps fait-il ? Il y a du soleil.
- Qu'est-ce que c'est ? C'est un nuage. Quel temps fait-il ? Il y a des nuages.
- Qu'est-ce que c'est ? C'est (de) la neige. Quel temps fait-il ? Il y a de la neige.
- Qu'est-ce que c'est ? C'est (de) la pluie. Quel temps fait-il ? Il pleut.
- Reprendre éventuellement une chanson de la météo.
Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Faire lire la liste des mots dans les deux écritures. Au besoin, donner des indices visuels ou sonores.
- Faire un exemple en classe entière avec le premier mot de la liste.
- Laisser le temps aux apprenants d'associer les différents éléments.

★ Prolongement :

- Faire dire la météo du jour aux apprenants (possibilité d'instaurer un rituel quotidien).

2

IL PLEUT, IL VENTE.

Page 22

★ Objectif(s) :

- Associer des mots à des images, des situations.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer à une variante du « jeu de la course aux images ». Préparer les images suivantes : une paire de lunettes de soleil, des moufles, un parapluie. Faire une démonstration aux apprenants : quand je dis neige, tout le monde court vers les moufles, quand je dis pluie, tout le monde court vers le parapluie, quand je dis soleil, tout le monde court vers les lunettes de soleil.

Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Expliquer l'activité aux apprenants en donnant un exemple et passer derrière eux pendant qu'il la réalise. Leur faire nommer les différents éléments de l'activité.

★ Prolongement :

- Faire un « jeu de cerceaux » pour introduire les mots « chaud » et « froid ». Sélectionner et déposer quatre grands cerceaux au sol : deux rouges (pour le chaud) et deux bleus (pour le froid). Imprimer deux images, une représentant la chaleur et l'autre le froid (un paysage enneigé avec des gens bien couverts et une plage ensoleillée avec des gens en maillot de bain).

Faire tourner les apprenants autour des cerceaux (à la manière des chaises musicales). Lorsque l'enseignant montre une des images (tout en disant le mot qui lui correspond), les apprenants doivent courir et se tenir dans le cerceau correspondant. Les apprenants qui se trompent de cerceau ou qui se trouvent en dehors du bon cerceau sont éliminés. Le but du jeu, pour chaque apprenant, est d'être le dernier en course. Faire répéter les mots « chaud » et « froid » au maximum. Les écrire au tableau pendant le jeu tout en les épelant.

3

JOUONS UN PEU !

Page 23

★ Objectif(s) :

- Associer un mot à une image
- Recopier un mot en lettres capitales
- Remplir une grille de mots fléchés

★ Pré-activité / Au préalable.

- Visionner un court bulletin météo pour introduire l'exercice (extrait de la météo de Gulli).

★ Pendant l'activité :

- Bien faire comprendre la consigne à l'apprenant en donnant un exemple si nécessaire avec une grille composée de mots déjà connus des apprenants. A chaque fois, barrer les mots utilisés.
- Faire nommer les différents dessins.
- Laisser les apprenants réaliser l'activité. Passer derrière eux pour vérifier la réalisation et pour les guider en cas de difficultés (par exemple, refaire nommer les dessins individuellement par l'apprenant).

★ Prolongement :

- Préparer des anagrammes des mots de l'activité (sur support papier) ou sur tableau blanc interactif. Au préalable, donner un exemple.

Thème 2 : LES MOMENTS DE LA JOURNÉE

1

UNE JOURNÉE ORDINAIRE

Page 24

★ Objectif(s) :

- Associer un mot à une image

★ Pré-activité / Au préalable.

- Faire un « jeu des paires » reprenant les images de l'activité. Bien insister pour que l'apprenant dise les mots pendant le jeu. Écrire ces mots au tableau et les pointer du doigt chaque fois que cela est nécessaire.

Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Au début de l'activité, montrer les autocollants. Les faire décoller sous votre dictée (ils peuvent être collés en bord de table). Au besoin, donner des indices sonores ou visuels.
- Laisser les apprenants réaliser l'activité en passant derrière eux pour leur faire dire le vocabulaire.

★ Prolongement :

- Bien que cette activité requiert de l'espace et de l'ensoleillement, nous vous proposons de fabriquer et/ou d'observer un cadran solaire. Les apprenants matérialiseront le mouvement apparent du soleil (lequel est représenté sur les autocollants).

2

QUEL HEURE EST-IL, MADAME PERSIL ?

Page 24

★ Objectif(s) :

- Écrire un chiffre.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Avant de commencer l'exercice, vérifier la connaissance des chiffres et des nombres en utilisant une horloge murale à aiguilles (avec une écriture ordinaire des chiffres) et en posant le doigt sur le chiffre ou nombre à reconnaître.
- En profiter pour vérifier la connaissance de la lecture de l'heure avec le système à aiguilles. Veillez à expliquer par exemple, qu'il faut regarder la petite aiguille pour avoir l'heure.
- Dessiner des petites horloges (avec des aiguilles) au tableau et faire lire certaines heures aux apprenants.

★ Pendant l'activité :

- Passer derrière les apprenants et leur demander de lire les heures à voix haute.
- Faire la correction en classe entière.
- Toujours en classe entière, interroger les apprenants sur la position de la grande aiguille. Faire comprendre le rôle de cette aiguille (heure pile, heure passée de X minutes)

★ Prolongement :

- Lire le livre « Apprends à lire l'heure avec P'tit Loup ».
- Faire découvrir la comptine qui donne son nom à l'activité « Quelle heure est-il Madame Persil ? »

Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.

- Fabriquer une horloge en carton qui servira tout au long de l'année (carton ou papier cartonné, attaches parisiennes).

3

JOUONS UN PEU !

Page 25

★ Objectif(s) :

- Retrouver des mots dans une grille.
- Mémoriser l'orthographe de ces mots.

★ Pré-activité / Au préalable.

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

★ Pendant l'activité :

- Insister sur la première lettre de chaque mot pour orienter la recherche.
- Penser à souligner que le mot *midi* et la deuxième partie du mot *après-midi* ne sont pas au même endroit.
- Faire barrer dans la liste les mots trouvés dans la grille.

★ Prolongement :

- Jouer au « jeu du pendu » en reprenant les mots de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

4

QUAND L'APPÉTIT VA...

Page 26

★ Objectif(s) :

- Associer des mots à des images.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Présenter oralement les différents repas de la journée (s'appuyer sur les images du manuel et sur votre gestuelle).
- Ensuite, faire un « jeu des paires » reprenant les images de l'activité. Bien insister pour que l'apprenant dise les mots pendant le jeu. Écrire ces mots au tableau et les pointer du doigt chaque fois que cela est nécessaire.

Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Faire décrire les images aux apprenants. Quels aliments ils voient, de quel repas il peut s'agir.
- Insister sur l'identité des mots sur les autocollants. Les faire décoller sous votre dictée.
- Laisser les apprenants faire l'activité en demandant individuellement l'heure de chaque repas indiqué.

★ Prolongement :

- Faire faire une affiche des repas habituels des apprenants (lister d'abord les aliments au tableau) après les leur avoir fait décrire à l'oral.

5

AU PAIN SEC ET A L'EAU.

Page 26

★ Objectif(s) :

- Associer un mot à une image.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer à un « jeu des paires » des aliments.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- Jouer à un « jeu de Kim » : après avoir présenté les cartes-images des aliments de l'activité, cacher une de ces cartes puis demander à un apprenant de dire ce qui a disparu de la table.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Aider les apprenants à lire la liste de mots.
- Questionner individuellement les apprenants sur leurs goûts alimentaires (ex : tu aimes le pain ?).

★ Prolongement :

- Engager une conversation avec les apprenants sur les aliments et dans quel repas ils peuvent être mangés.

6

JOUONS UN PEU !

Page 27

★ Objectif(s) :

- Déchiffrer un message codé

★ Pré-activité / Au préalable.

- Reprendre le « jeu des paires » avec les mots de l'activité 4 page 26 ou un jeu des paires avec les repas associés à une image.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- Ensuite, demander aux apprenants d'observer l'image et de la décrire. Qui voit-on ? De quel moment de la journée s'agit-il ?
- Poursuivre en expliquant aux apprenants le principe de l'activité (message codé). Proposer un message codé différent aux apprenants pour illustrer vos propos.

★ Pendant l'activité :

- Laisser les apprenants décoder le message.
- Faire décrire individuellement l'illustration du manuel puis faire nommer les lettres décodées.
- Aider chaque apprenant à lire le message déchiffré. Lui faire comprendre ses erreurs s'il y en a.

★ Prolongement :

- Donner une liste de mots aux apprenants et leur demander de les coder en utilisant les symboles de l'activité. Pour rester dans le thème, nous vous proposons les mots suivants : sel sucre, jus.

Thème 3 : À L'ÉCOLE

1

LA CLASSE

Page 28

★ Objectif(s) :

- Compléter des mots à partir d'un modèle.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Faire un « jeu des paires » reprenant les 8 images de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- Jeu : disposer chacune des fournitures de l'activité devant l'apprenant, puis lui dicter le matériel à saisir : « Prends le crayon ! »
- Pour introduire le vocabulaire du mobilier de la classe (table, chaise, tableau), jouer au « jeu de la course aux images ». On peut aisément remplacer les images par les objets réels.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Insister sur la similarité entre les mots à compléter et les mots modèles. Insister sur le nombre de lettres et leur ordre pour les retrouver.
- Faire barrer les mots de la liste déjà utilisés.

★ Prolongement :

- Jeu : rassembler un maximum de fournitures de classe et jouer à celui qui en nommera le plus grand nombre (prendre les fournitures de l'activité et y en ajouter d'autres telles que taille-crayon, gomme, etc.)
- Faire le « jeu du pendu » avec les mots de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

2

SUR OU SOUS ?

Page 28

★ Objectif(s) :

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

★ Pré-activité / Au préalable.

- Se munir d'un crayon, le poser sur la table et poser la question « Où est le crayon ? ». Poursuivre en posant les questions suivantes : le crayon est sur la chaise ? Le crayon est sous la table ? Le crayon est sous la chaise ?
Marquer un temps de pause pour attendre la réponse des apprenants.
Finir la série de questions par la question suivante : le crayon est sur la table ?
Les apprenants devraient acquiescer. Poursuivre en écrivant la phrase au tableau telle qu'elle apparaît dans l'exercice du manuel (Le + image du crayon + est SUR la + image de la table). Reproduire la même interaction en changeant d'objet (colle, cahier).

★ Pendant l'activité :

- Vérifier que les réponses des apprenants sont correctes.
- En cas de difficulté, refaire une démonstration.
- Faire présenter individuellement les objets de l'exercice (c'est...).
- Se munir d'un crayon, le poser sur sa tête et poser la question « Où est le crayon ? ».

★ Prolongement :

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

★ Objectif(s) :

- Colorier un dessin.
- Nommer des couleurs

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des moitiés ». Préparer les cartes-images suivantes : un tableau, une chaise, une table, un livre, un élève.

Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Faire décrire l'image. Où est-ce ? Que se passe-t-il ? Que fait l'enfant ? Que voit-on ?
- Pendant le coloriage, vérifier le respect des limites pour le coloriage, faire nommer les couleurs que les apprenants utilisent.

★ Prolongement :

- Apprendre la comptine de Maurice Carême « Trois escargots ».
- Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.*

Thème 4 : LES SPORTS ET LES LOISIRS

1

QUE FAIRE ?

Page 30

★ Objectif(s) :

- Associer des mots à des images.
- Associer des mots en lettres capitales à leur version en lettres minuscules.

★ Pré-activité / Au préalable.

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

★ Pendant l'activité :

- Avant d'inviter les apprenants à commencer l'exercice, faire un exemple en classe entière avec le premier mot de la liste.
- L'enseignant passe de table en table et fait lire les mots aux apprenants (en donnant, au besoin, des indices sonores et/ou visuels).
- Interroger les apprenants sur leurs loisirs préférés : [Est-ce que] tu aimes lire ? [Est-ce que] tu aimes chanter ?

★ Prolongement :

- Pratiquer les mots de l'exercice en jouant à un « jeu des mimes ».
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

2

UN EMPLOI DU TEMPS DE MINISTRE

Page 30

★ Objectif(s) :

- Compléter des phrases

★ Pré-activité / Au préalable.

- Faire donner la date du jour. Demander quel jour suit, lequel précède.
- Chanter la chanson d'Alain le Lait sur les jours de la semaine.
Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Au début de l'activité, donner un exemple pour faire comprendre la consigne (avec la première phrase de l'activité).
- Renvoyer les apprenants à l'activité 1 pour qu'ils vérifient l'orthographe de chaque mot.
- Questionner individuellement les apprenants sur leurs projets pour la semaine à venir (les apprenants ont le droit d'inventer ou de copier les phrases de l'exercice). Utiliser le futur proche (aller au présent + verbe à l'infinitif).

★ Prolongement :

- Reprendre la chanson d'Alain le Lait mentionnée ci-dessus.

3

JOUONS UN PEU !

Page 31

★ Objectif(s) :

- Remplir une grille de mots fléchés.
- Recopier des mots d'après un modèle.
- Associer des mots à des images.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Organiser un « jeu de mimes » à partir du vocabulaire de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- Bien faire comprendre la consigne aux apprenant en donnant un exemple si nécessaire avec une grille composée de mots déjà vus.

★ Pendant l'activité :

- Passer derrière les apprenants pour vérifier la réalisation et pour les guider en cas de difficultés (par exemple, faire nommer individuellement les loisirs).
- A chaque fois, faire barrer les mots utilisés.
- Interroger chaque apprenant sur ses goûts en matière de loisirs.

★ Prolongement :

- Faire faire à chaque apprenant une petite affiche de ses loisirs préférés (format A3) et la lui faire légènder, soit avec un verbe, soit avec une phrase de type « j'aime + verbe-action ».

4

UN PEU DE REPASSAGE

Page 32

★ Objectif(s) :

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

★ Pré-activité / Au préalable.

- Présenter d'abord le vocabulaire, puis l'intégrer dans une phrase de type « je joue [au, aux, du, à la] + objet(s) ».
- Ensuite, organiser un « jeu de mimes » qui reprend ces phrases.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Aider les apprenants à écrire les lettres qui leur posent problème. Les leur faire recopier sur une feuille séparée.
- Questionner chaque apprenant sur ses loisirs : et toi, est-ce que tu joues [au, aux, du, à la] + objet(s) ?

★ Prolongement :

- Jouer au « jeu de la course aux images » (les quatre images de l'activité). Phrases à dicter : je joue aux cartes, je joue du violon, je joue au ballon, je joue à la poupée.
Variantes possibles : phrases avec le pronom « il ».
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

5

A QUOI JOUES-TU ?

Page 32

- ★ **Objectif(s) :**
 - Compléter une phrase courte.
- ★ **Pré-activité / Au préalable.**
 - Jouer au « jeu du pendu » avec les mots de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
 - Expliquer ensuite aux apprenants que les mots nécessaires pour compléter les phrases de l'exercice sont ceux du jeu de pendu, lesquels figurent également dans l'activité précédente.
- ★ **Pendant l'activité :**
 - Contrôler la réalisation de l'activité en passant derrière les apprenants.
 - Questionner chaque apprenant sur ses loisirs : et toi, est-ce que tu joues [au, aux, du, à la] + objet(s) ?
 - Aider les apprenants en difficulté en comptant le nombre de lettres dans le mot à trouver et/ou en donnant des indices sonores.
- ★ **Prolongement :**
 - Demander aux apprenants de préparer des petites fiches sur lesquelles ils dessinent ou écrivent leurs loisirs. Attention, veiller à ce qu'ils n'y inscrivent pas leur nom. Mélanger les fiches et en distribuer une à un apprenant. Lui demander de la lire ou de la décrire en utilisant les structures « j'aime + verbe-action » et « je joue [au, aux, du, à la] + objet(s) ». Puis, lui demander d'essayer de deviner qui est l'apprenant concerné. Demander aux autres apprenants s'ils sont d'accord ou pas. Vérifier la réponse en demandant au propriétaire de la fiche de se manifester.

6

JOUONS UN PEU !

Page 33

- ★ **Objectif(s) :**
 - Repérer des différences entre deux images.
 - Décrire des images.
- ★ **Pré-activité / Au préalable.**
 - Présenter les nouveaux loisirs au moyen de cartes-images.
 - Jouer ensuite au « jeu de la course aux images ».
- ★ **Pendant l'activité :**
 - Au début de l'activité, faire décrire les images. Où est-ce ? Que se passe-t-il ? Que font les enfants ?
 - L'enseignant passe de table en table et demande à l'apprenant de montrer puis de décrire les différences.
- ★ **Prolongement :**
 - Distribuer aux apprenants une ou plusieurs illustrations d'une scène de cours de récréation (de préférence sous la forme d'un dessin à colorier). Demander aux apprenants de le colorier une première fois. Puis, distribuer une deuxième fois le dessin et demander aux apprenants de le colorier à l'identique mais d'y ajouter sept modifications. Puis, les faire jouer en binômes avec les dessins les uns des autres.

Thème 5 : L'HIVER

1 QUEL FROID DE CANARD !

Page 34

★ Objectif(s) :

- Associer des mots à des images.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des paires » du vocabulaire de l'activité.
Pour chaque paire, prévoir un mot et une image.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Au début de l'activité, faire décrire les images. Les apprenants connaissent-ils ces vêtements, leurs noms ?
- Leur lire la liste des mots dans l'ordre plusieurs fois pour leur permettre de réaliser l'activité.
- Passer derrière les apprenants pour vérifier la réalisation de l'activité et leur demander le nom des vêtements.

★ Prolongement :

- Jouer au « jeu du pendu » avec le vocabulaire de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

2 QUELS VÊTEMENTS METS-TU EN HIVER ?

Page 34

★ Objectif(s) :

- Associer des mots à un thème, un champ lexical.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Montrer des personnes photographiées en extérieur en hiver. Questionner les apprenants sur les tenues que portent ces personnes, leur faire utiliser le lexique de l'activité 1. Leur demander ce qu'ils portent en hiver, de quelles couleurs sont leurs vêtements.

★ Pendant l'activité :

- Lire les mots à voix haute l'un après l'autre en laissant du temps aux apprenants pour entourer ou pas le mot lu.
- Demander aux apprenants de nommer les vêtements qu'ils entourent. Leur demander s'ils en ont de tels et de quelle couleur ils sont. Leur demander à quelle saison ils peuvent porter les vêtements qu'ils n'ont pas entourés.

★ Prolongement :

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

★ Objectif(s) :

- Déchiffrer un message codé.
- Nommer des couleurs.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Expliquer le principe de l'activité en donnant un exemple au tableau : une couleur = une lettre. Privilégier des mots déjà vus.
- Faire nommer les couleurs qui correspondent aux lettres du code avant de les laisser décoder le message seul.

★ Pendant l'activité :

- Faire décrire l'image. De quelle saison s'agit-il ? Que porte la petite fille ?
- Lors de la correction au tableau, lire la phrase et l'expliquer si nécessaire.

★ Prolongement :

- Regrouper les apprenants en binôme et leur donner une phrase à coder. Demander aux apprenants d'utiliser le code couleur de l'activité et de le compléter pour coder leur phrase. Ces phrases codées pourraient être affichées dans l'école pour laisser d'autres apprenants les déchiffrer.



UNITÉ 3

EN VILLE p. 46

AU MAGASIN p. 49

LES TRANSPORTS p. 51

**LES MÉTIERS /
LES PROFESSIONS** p. 54

Thème 1 : EN VILLE

1

DANS LE CENTRE

Page 38

★ Objectif(s) :

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

★ Pré-activité / Au préalable.

- Présenter le vocabulaire de l'activité au moyen de cartes-images.
- Jouer ensuite au « jeu des moitiés ».
Lorsqu'un lieu est identifié, mettre la carte-image au tableau puis la légènder en capitales puis en minuscules.

★ Pendant l'activité :

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

Prolongement :

- Imprimer des photos des lieux présentés dans l'activité. Les montrer aux apprenants puis les questionner : qu'est-ce que c'est ?

2

LIEUX COMMUNS

Page 38

★ Objectif(s) :

- Associer des mots à des images.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu du pendu » avec les mots de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Aider les apprenants à lire la liste de mots. Répéter chaque mot à voix haute.
- Répéter une dernière fois les mots avec une pause entre chacun d'eux afin de permettre aux apprenants de réaliser l'activité.

★ Prolongement :

- Avec les apprenants, créer une affiche qui représente un quartier ou une rue puis la légènder avec le lexique de l'activité.

3

JOUONS UN PEU !

Page 39

★ Objectif(s) :

- Tracer un itinéraire d'après des instructions.
- Lire une courte phrase en minuscules.
- Lire un mot écrit en lettres capitales.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des paires » avec le vocabulaire de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- Montrer des images de personnages allant dans différents lieux et les faire décrire aux apprenants.

★ Pendant l'activité :

*Faire décrire l'image par les apprenants.
Après leur avoir expliqué l'activité, lire l'itinéraire en faisant une pause après chaque lieu cité pour donner du temps aux apprenants de faire leur tracé.
Passer ensuite derrière les apprenants pour vérifier les tracés. Puis les leur faire expliquer individuellement à l'oral.*

★ Prolongement :

Distribuer une copie de l'activité aux apprenants. Demander à un volontaire de donner à l'oral un itinéraire que les autres devront tracer.

4

OÙ VAS-TU ?

Page 40

★ Objectif(s) :

- Compléter des phrases courtes.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu de la course aux images » avec les mots de l'activité. Les intégrer dans une phrase du type « Je vais au / à la / à l'+ lieu ».
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Faire décrire les images aux apprenants. Demander de quels lieux il s'agit en utilisant une question du type « Je vais à... »
- En cas de difficulté, demander aux apprenants de jeter un œil aux activités pour chercher comment s'écrivent les mots demandés.
- Leur faire dire les phrases en insistant sur la structure « Je vais à la / au : à l' ».

★ Prolongement :

- Réaliser une maquette 3D de la ville. Y déposer une figurine et demander aux apprenants de la localiser (oralement bien entendu) avec la structure « Il va à ».

5 QUI HABITE OÙ ?

Page 40

★ Objectif(s) :

- Associer une courte phrase à une image.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Expliquer d'abord aux apprenants ce qui signifie « à côté de » en procédant à une démonstration : demander à un apprenant de se mettre à vos côtés et répéter trois fois la phrase « [prénom de l'apprenant] est à côté de moi ».
- Faire un petit jeu pour mémoriser la signification de cette nouvelle expression : Imprimer les cartes-images des lieux mentionnés dans l'activité, les disposer dans la salle puis dire « J'habite à côté de la piscine ». Se poster à côté de l'image de la piscine. Inviter les apprenants à poursuivre le jeu et à se poster, sous votre dictée, à côté d'un lieu précis.

★ Pendant l'activité :

- Faire nommer individuellement chaque lieu.
- Lire ou guider les apprenants dans la lecture des phrases des enfants.

★ Prolongement :

- Faire dessiner aux apprenants une petite affiche représentant leur maison et ce qui se trouve à côté. Les guider si besoin.

6 JOUONS UN PEU !

Page 41

★ Objectif(s) :

- Compléter une image.
- Reproduire une image à partir d'un modèle.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Donner aux apprenants un exercice du même type mais plus simple et plus rapide à faire que vous aurez préparé sur une feuille quadrillée

★ Pendant l'activité :

- Faire décrire l'image. Qu'est-ce que c'est ?
- Passer dans la classe et aider les apprenants en difficulté.

★ Prolongement :

- Permettre de colorier le dessin une fois terminé.

Thème 2 : AU MAGASIN

1

QUATRE MOTS MAGIQUES

Page 42

★ Objectif(s) :

- Associer des mots à des images (des situations de la vie quotidienne).

★ Pré-activité / Au préalable.

- Faire découvrir la chanson d'Alain Le Lait *Bonjour*. Poser aux apprenants des questions de compréhension qui portent notamment sur le lexique de la politesse (bonjour, merci, etc.)
Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Faire décrire les images. Qui est-ce ? Où sont-ils ? Que font-ils ?
- Faire retirer les autocollants sous votre dictée ou celle d'un apprenant.
- Passer individuellement pour questionner les apprenants sur les formules et les situations qu'ils ont associées.

★ Prolongement :

- Demander aux apprenants d'imaginer les scènes représentées dans l'activité et de les jouer devant leurs camarades en utilisant les formules indiquées.
Variante : donner aux apprenant le contexte d'une situation différente leur permettant de réutiliser les formules.

2

POMME DE REINETTE ET POMME D'API

Page 42

★ Objectif(s) :

- Associer des phrases à des images.
- Associer une quantité à un chiffre.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « loto des nombres », en chiffres ou en lettres.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Demander aux apprenants quel fruit est représenté et combien il y en a à chaque fois.
- Leur lire les phrases à voix haute en faisant une pause entre chaque phrase afin de leur permettre de les relier aux images.
- Passer individuellement pour questionner les apprenants sur les quantités. Les leur faire nommer.

★ Prolongement :

- Faire chanter la comptine « Pomme de reinette et pomme d'api ».
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ **Objectif(s) :**

- Compléter de courtes phrases.
- Associer un mot à une image.

★ **Pré-activité / Au préalable.**

- Jouer au jeu du loto avec le lexique de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ **Pendant l'activité :**

- Faire décrire l'image et nommer les petits dessins qui constituent les phrases.
- Lire les phrases sans les compléter et laisser du temps aux apprenants entre chacune d'entre elles pour les compléter. Rappeler aux apprenants la présence du vocabulaire sur le dessin.
- Passer dans la classe et faire lire ou dire les phrases individuellement.

★ **Prolongement :**

- Montrer des images de personnes travaillant dans les lieux de l'activité (de préférence une image sur laquelle figure un indice évident tel qu'un objet caractéristique du lieu ou du métier) : un pharmacien, un poissonnier, un boulanger, un libraire et un boucher. Demander aux apprenants de dire où sont ces personnages.
- Faire jouer des saynètes semblables à celle de l'activité 1 page 42 afin de faire utiliser le lexique des objets, des lieux et de la politesse.

Thème 3 : LES TRANSPORTS

1

EN ROUTE !

Page 44

- ★ **Objectif(s) :**
 - Compléter des mots à partir d'un modèle.
- ★ **Pré-activité / Au préalable.**
 - Faire un « jeu des paires » reprenant les images de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- ★ **Pendant l'activité :**
 - Demander aux apprenants ce qu'ils voient sur les images.
 - Lire les mots de l'activité écrits en bleu.
 - Insister sur la similarité entre les mots à compléter et les mots modèles. Insister sur le nombre de lettres et leur ordre pour les retrouver, ainsi que sur l'absence des voyelles (possibilité de rappeler les voyelles à l'oral avant de faire l'activité).
- ★ **Prolongement :**
 - Faire le « jeu du pendu » avec les mots de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

2

DANS LA RUE

Page 44

- ★ **Objectif(s) :**
 - Colorier en suivant des instructions.
 - Nommer des couleurs.
 - Nommer des moyens de transports.
- ★ **Pré-activité / Au préalable.**
 - Jouer au « jeu des paires » avec le vocabulaire des transports. Ceux-ci peuvent apparaître plusieurs fois dans le jeu mais de couleur différente afin de préparer à l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- ★ **Pendant l'activité :**
 - Faire décrire l'image à l'oral. Que voit-on ? Où est-ce ?
 - Lire les instructions ou guider un ou des apprenants dans la lecture de celle-ci.
 - Passer derrière les apprenants pour contrôler la réalisation de l'activité. Faire nommer les couleurs et les transports.
 - Inviter les apprenants à finir le coloriage.
- ★ **Prolongement :**
 - Faire faire un coloriage magique autour du thème de la ville ou des transports dans lequel les couleurs du code figurent sous leur forme écrite.
 - Faire une grille de mots-croisés ou de mots fléchés dans laquelle les définitions sont des images des couleurs et les mots à insérer sont les couleurs.

3

JOUONS UN PEU !

Page 45

★ Objectif(s) :

- Associer des images à des mots.
- Écrire un mot en capitales d'imprimerie
- Compléter une grille de mots fléchés.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Faire le « jeu des moitiés » avec le vocabulaire de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Demander individuellement aux apprenants de nommer les moyens de transport de l'exercice.
- Guider un apprenant dans la lecture des mots de la liste.
- Laisser du temps aux apprenants pour réaliser l'activité en veillant à rappeler la présence de la liste de mots.
- Faire épeler individuellement les mots de l'activité.

★ Prolongement :

- Lire l'album pour enfants *Mon Bus* de Byron Barton et au fur et à mesure de la lecture, faire nommer les transports apparaissant sur les images.

4

EN GRAND ET EN PETIT

Page 46

★ Objectif(s) :

- Associer un mot à une image.
- Associer des mots de différentes casses.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des mimes » avec le vocabulaire de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Demander à chaque apprenant de nommer les moyens de transport présent.
- Lire ou guider un apprenant dans la lecture de la liste de mots en capitales. Laisser quelques secondes aux apprenants pour relier le mot à l'image entre chaque mot de la liste.
- Donner du temps aux apprenants pour réaliser la deuxième partie de l'activité.
- Lors de la correction, faire épeler les différents mots.

★ Prolongement :

- Faire réaliser une affiche sur les transports (à légender).
- Ou, compléter l'affiche sur la ville réalisée précédemment en y ajoutant les transports et en les légendant.

5

A QUI C'EST ?

Page 46

- ★ **Objectif(s) :**
 - Associer un mot à une image.
- ★ **Pré-activité / Au préalable.**
 - Jouer au jeu de Kim avec les transports évoqués dans l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- ★ **Pendant l'activité :**
 - Faire décrire l'image à l'oral. Où est-ce ? Que font-ils ?
 - Faire lire ou guider la lecture des noms des enfants de la liste.
 - Faire retirer les autocollants sous votre dictée ou celle d'un apprenant.
 - Reposer individuellement la question-consigne et faire formuler une phrase complète du type « C'est à... ».
- ★ **Prolongement :**
 - Jouer au jeu du « qui est qui ? » avec les personnages de l'activité. Y utiliser une question du type « Est-ce que tu as + [véhicule] ? »
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

6

JOUONS UN PEU !

Page 47

- ★ **Objectif(s) :**
 - Associer des mots à leur reflet.
- ★ **Pré-activité / Au préalable.**
 - Faire comprendre et découvrir l'activité aux apprenants en leur donnant un exemple. Pour cela, créer une activité à projeter dans laquelle figurent les noms des apprenants et le reflet de celui-ci. Les guider pour les leur faire associer.
 - Ou, apporter un petit miroir et expliquer l'activité en l'utilisant.
- ★ **Pendant l'activité :**
 - Guider les apprenants dans la lecture de la liste de mots de l'activité.
 - Passer dans la classe et faire nommer individuellement les transports.
- ★ **Prolongement**
 - Jouer au « jeu de la course aux images » avec le vocabulaire de ce thème.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

Thème 4 : LES MÉTIERS / LES PROFESSIONS

1

IL FAUT DE TOUT POUR FAIRE UN MONDE

Page 48

★ Objectif(s) :

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

★ Pré-activité / Au préalable.

- Utiliser des cartes-images et présenter les différentes professions mentionnées dans l'exercice.
 - Jouer ensuite au « jeu des moitiés ».
- Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.**

★ Pendant l'activité :

- Aider les apprenants à écrire les lettres qui leur posent problème. Les leur faire recopier sur une feuille séparée.
- Guider chaque apprenant dans la lecture des professions concernées.
- Faire épeler les mots.

★ Prolongement :

- Organiser un « jeu de mimes » (en reprenant le vocabulaire de l'activité).
- Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.**
- Jouer à deviner le masculin ou le féminin de ces professions en donnant d'abord quelques exemples aux apprenants.

2

A CHACUN SON OBJET

Page 48

★ Objectif(s) :

- Associer un mot à une image.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au jeu du « Qui est qui ? » avec le vocabulaire de l'activité.
- Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.**

★ Pendant l'activité :

- Présenter et nommer les objets.
- Guider les apprenants dans la lecture des mots de la liste.
- Lors de la correction à l'oral, demander aux apprenants d'expliquer à quoi sert chaque objet pour les métiers. Guider et aider-les à former leurs réponses.

★ Prolongement :

- Jouer au « jeu des paires » avec les professions ou les objets de l'activité.
- Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.**

3

JOUONS UN PEU !

Page 49

★ Objectif(s) :

- Associer un mot à une image.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des paires » avec le vocabulaire de l'activité précédente. Les apprenants devront associer une profession à l'objet qui lui est nécessaire. Il est possible de rajouter quelques professions ne figurant pas dans l'activité afin d'accroître le lexique des apprenants.

Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Demander à chaque apprenant de nommer les professions représentées par les objets.
- Les guider dans la lecture de la liste de mots du haut de la page.
- Surveiller la réalisation de l'activité en relisant les mots, si nécessaire.

★ Prolongement :

- Éventuellement, questionner les apprenants sur la profession de leurs parents (commencer par une question fermée : ton papa est policier ? Ta maman est professeur ?).
- Proposer aux apprenants une activité d'association (avec d'autres professions et des accessoires à découper et à coller : pompier, astronaute, vendeur, etc.).
- Reprendre le jeu qui consiste à deviner le masculin ou le féminin de ces professions.

4

JOYEUX ANNIVERSAIRE !

Page 50

★ Objectif(s) :

- Compléter une phrase avec un chiffre.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au jeu du « qui est qui ? » afin de faire dire aux apprenants leur âge et celui de leurs camarades.

Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Questionner les apprenants sur les personnages. Qui sont-ils ? Les guider pour leur faire comprendre qu'il s'agit des enfants du fermier, du boulanger et du peintre.
- Faire observer les gâteaux d'anniversaire et les bougies qui y figurent.
- Recompter les bougies avec les apprenants.
- Lire les phrases.
- Questionner individuellement les apprenants sur l'âge des personnages.

★ Prolongement :

- Faire dessiner aux apprenants un gâteau indiquant leur âge à côté d'un portrait d'eux-mêmes avec l'uniforme ou la tenue de la profession de l'un de leurs parents.
- Chanter *Joyeux anniversaire !*

Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.

5

UN PETIT COUP DE PEINTURE

Page 50

★ Objectif(s) :

- Écrire le nom des couleurs

★ Pré-activité / Au préalable.

- Faire le « jeu des paires » avec les couleurs (images et mots)
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Faire décrire l'image. Qui est-ce ? Que fait-elle ?
- Guider la lecture du nom des couleurs.
- Proposer à chaque apprenant de récupérer les crayons (ou feutres, ou peintures) indiqués et de tester le mélange des couleurs pour compléter l'activité. Souligner également la présence de la palette dans l'activité, sur laquelle figurent les couleurs à retrouver.
- Permettre aux apprenants de rechercher l'écriture des noms de couleurs dans le manuel.
- Faire épeler les mots restitués.

★ Prolongement :

- Comme Juliette l'a fait, faire peindre aux apprenants un portrait de Tiloup. Afficher des images modèles au tableau (issues du manuel).

6

JOUONS UN PEU !

Page 51

★ Objectif(s) :

- Colorier sans dépasser.
- Repasser une ligne, un dessin.
- Nommer des vêtements.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des moitiés » avec le vocabulaire du thème en cours.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Veiller à bien expliquer les différentes étapes de l'activité.
- Tout d'abord, leur demander de repasser les lignes en pointillés puis de colorier le dessin.
- S'assurer que les apprenants ne dépassent pas.
- Leur demander de vous faire signe une fois le coloriage terminé. Une fois vérifié, leur expliquer qu'ils doivent coller les autocollants en respectant l'ordre de ceux-ci (du n°1 au n°6).
- Leur demander de vous expliquer de qui et de quoi il s'agit.

★ Prolongement :

- Lire le livre d'Émile Jadoul *Moi, quand je serai grand...*



UNITÉ 4

À LA CAMPAGNE p. 58

DANS MON JARDIN p. 61

NOS AMIS LES ANIMAUX p. 64

LE PRINTEMPS p. 67

Thème 1 : À LA CAMPAGNE

1

HORS DE LA VILLE

Page 54

★ Objectif(s) :

- Lire un mot en lettres capitales
- Colorier dans les limites

★ Pré-activité / Au préalable.

- Répartir les apprenants en groupe et faire une peinture collective d'un paysage de campagne, lequel incorporera un village, une ferme, une forêt et une ville à l'horizon (selon la technique du pointillisme). Pendant l'activité, penser à nommer et répéter le vocabulaire nécessaire à la réalisation de l'activité du manuel.

★ Pendant l'activité :

- Lire une première fois les mots de l'activité. Les reporter aux illustrations du manuel mais également aux peintures réalisées plus tôt. Demander à plusieurs apprenants de lire les mots.
- Pendant le coloriage, passer auprès des apprenants et leur poser des questions diverses sur les différents lieux représentés : que voit-il dans le dessin de la ville ? de la ferme ? (Faire nommer les objets qu'ils peuvent connaître) etc.

★ Prolongement :

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

2

BEAUCOUP

Page 54

★ Objectif(s) :

- Compléter une phrase avec un nom de lieu.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des paires » (images et mots) des mots de l'activité 1 mais également du vocabulaire composant les dessins (notamment celui nécessaire à l'activité 2) : ville, forêt, campagne, ferme, maison, arbre, poule, champs.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- A la fin du jeu, demander aux apprenants à quel endroit ils peuvent trouver les différents éléments, objets du jeu. Insister sur une réponse complète et surtout sur l'utilisation de la préposition de lieu. (Où sont les champs ? Les champs sont à la campagne.)

★ Pendant l'activité :

- Faire remarquer aux apprenants que les mots à écrire sont ceux de l'activité 1 (mais qu'il y a 5 mots pour seulement 4 phrases à compléter).
- Lire les phrases les unes après les autres en laissant une pause entre chacune d'entre elles pour la réalisation de l'activité.
- Enfin, interroger les apprenants individuellement sur les phrases à compléter, les dessins présents. Les leur faire lire intégralement.

★ Prolongement :

- Inviter les apprenants à formuler le plus de phrases du type « A la campagne, il y a beaucoup de + [nom commun] ». Ecrire toutes les propositions valables au tableau. Eventuellement, changer pour « Dans la forêt », « À la ferme » ou « En ville ».

3

JOUONS UN PEU !

Page 55

- ★ **Objectif(s) :**
 - Résoudre un labyrinthe.
 - Décrire une image.
- ★ **Pré-activité / Au préalable.**
 - Lecture par l'enseignant du conte *Le Petit Chaperon Rouge*. Ou bien visionnage d'un court-métrage du conte.
- ★ **Pendant l'activité :**
 - En classe entière, faire décrire aux apprenants ce qu'ils voient (possibilité de noter au tableau les propositions) De qui s'agit-il ? Connaissent-ils l'histoire ? Peuvent-ils la raconter comme ils viennent de la voir ou de l'entendre ?
 - Vérifier que les apprenants tiennent bien leurs crayons (éviter les feutres ou stylos pour permettre aux apprenants de reprendre s'ils se trompent) pendant la réalisation de l'activité.
- ★ **Prolongement :**
 - Proposer aux apprenants de créer une série d'images séquentielles illustrant le conte du *Petit Chaperon Rouge*.

4

LES ANIMAUX DE LA FERME

Page 56

- ★ **Objectif(s) :**
 - Compléter un mot en capitales.
- ★ **Pré-activité / Au préalable.**
 - Jouer au « jeu des paires » des noms des animaux (les animaux présents dans l'activité). **Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.**
- ★ **Pendant l'activité :**
 - Faire observer les images et demander aux apprenants de nommer les animaux qu'ils connaissent.
 - Souligner l'absence de voyelles dans les mots de l'activité.
 - Faire compléter chaque mot sous votre dictée en insistant sur les syllabes à compléter.
 - Faire relire le vocabulaire par les apprenants.
- ★ **Prolongement :**
 - Jouer au « jeu du pendu » ou au « jeu des moitiés » avec le vocabulaire de l'activité. **Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.**

5

LES CONTES DU CHAT PERCHÉ

Page 56

- ★ **Objectif(s) :**
 - Compléter des dessins.
- ★ **Pré-activité / Au préalable.**
 - Apporter des figurines des animaux de l'activité 4 et de l'activité 5. Les faire manipuler. Demander aux enfants d'identifier ces animaux.
 - Questionner les apprenants sur les cris des animaux.

- Puis, leur faire faire une description physique. Ne pas attendre obligatoirement l'utilisation du vocabulaire approprié. Laisser les apprenants utiliser le vocabulaire qu'ils connaissent et reformuler leur propos avec le lexique adéquat et attendu.

★ Pendant l'activité :

- Demander aux apprenants d'identifier les animaux de l'activité.
- Leur faire remarquer que chacun est incomplet. Demander aux apprenants ce qui manque sans attendre le vocabulaire spécialisé. Reformuler et répéter celui-ci après chaque proposition des apprenants.
- Faire compléter les dessins.
- Une fois l'activité terminée, faire copier le nom des animaux sous le dessin correspondant.
- Faire décrire les dessins et l'élément rajouté. Cette fois-ci, insister sur l'utilisation du lexique attendu pour les nommer (bec, aile, queue, patte, oreille).

★ Prolongement :

- Créer des affiches collectives pour chaque animal, présentant son anatomie en y inscrivant le vocabulaire appris.
- Lire un des Contes du chat perché.
- Jouer au jeu suivant : Chacun leur tour, les apprenants lancent un dé. Sur celui-ci ne figurent pas des nombres mais des parties du corps d'un canard (ou autre animal de votre choix). Ainsi, les six faces seront : une aile, une tête (avec le bec), une queue, une patte, une oreille, et le corps de l'animal. A chaque fois qu'ils lancent le dé, les apprenants devront dessiner (ou, en utilisant un dessin en pointillés par exemple, devront colorier) la partie de l'animal indiquée par le dé. S'ils tombent plusieurs fois sur une partie du corps qui ne se dessine qu'une fois (la tête, la queue ou le corps), ils ne la dessinent que la première fois, les suivantes leur feront passer leur tour. Pour les ailes, les oreilles et les pattes, ils devront obtenir chaque partie autant de fois qu'elles sont présentes chez l'animal. Le « gagnant » (ou les gagnants) est celui qui termine son animal le plus rapidement (Mais il devra attendre la fin du tour pour être déclaré vainqueur puisque plusieurs d'entre eux peuvent terminer au même tour.

★ Objectif(s) :

- Reconnaître un mot dans une grille de mots.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu du pendu » avec le vocabulaire de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Faire nommer les animaux de l'activité. Répéter une ou deux fois les mots avant de rappeler leur présence dans les activités précédentes.
- Pendant la réalisation de l'activité, insister sur la première lettre de chaque mot pour orienter la recherche.
- Penser également à signaler aux apprenants que les mots sont écrits horizontalement ou verticalement.

★ Prolongement :

- Lire un des Contes du chat perché. Proposer le choix aux apprenants.

Thème 2 : DANS MON JARDIN

1

EN DESCENDANT DANS MON JARDIN

Page 58

★ Objectif(s) :

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

★ Pré-activité / Au préalable.

- Faire un brainstorming du vocabulaire du jardin connu des apprenants à travers la description de photos ou illustrations de jardin. Ne pas imposer de mots attendus, les laisser décrire et parler en fonction de leurs connaissances. Puis reformuler leur propos.

★ Pendant l'activité :

- Faire faire une lecture collective des mots de l'activité et faire décrire l'image.
- Faire décoller les autocollants sous votre dictée.
- Pour les apprenants en difficulté, insister sur la première lettre des mots.
- Passer auprès de chaque apprenant et faire identifier les mots de l'activité.

★ Prolongement :

- Faire une affiche représentant un jardin et la légènder.
- Chanter ou apprendre un poème ou une comptine sur le thème du jardin : « La petite fleur », « L'arrosoir » ou encore « J'ai perdu tous mes outils ».

Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.

2

UN PEU, BEAUCOUP, ÉNORMÉMENT

Page 58

★ Objectif(s) :

- Compléter un dessin à partir d'une instruction numérique.

★ Pré-activité / Au préalable.

- À l'oral, revoir les nombres jusqu'à 10 puis faire un « jeu des paires » avec le chiffre et sa transcription écrite.

Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Réaliser l'exemple de l'activité (le six) au tableau afin de l'expliquer : dessiner une fleur sans pétales, écrire le chiffre *six* en dessous, le lire puis ajouter les pétales à la fleur.
- Faire lire la liste des nombres par les apprenants.
- Pendant la réalisation, vérifier les réponses des apprenants. Demander quelle fleur correspond à leur âge.

★ Prolongement :

- Faire découvrir la ritournelle du jeu « Effeuille la marguerite » et la répéter avec les apprenants.

3

JOUONS UN PEU !

Page 59

★ Objectif(s) :

- Lire des phrases écrites en lettres capitales d'imprimerie.
- Colorier en suivant des instructions.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « loto des couleurs » (en sélectionnant les couleurs de l'exercice). L'idéal serait que soit sur les planches soit sur les papiers à piocher, les couleurs soient écrites en lettres.
- Rappeler le vocabulaire du jardin à travers une description d'images ou une manipulation de figurines.

★ Pendant l'activité :

- Faire décrire le dessin à colorier.
- Lire le texte puis le faire lire par un ou deux apprenants. Il est possible de les laisser faire un trait de la couleur correspondante dans chaque objet avant le coloriage intégral.
- Individuellement, faire décrire aux apprenants ce qu'ils ont colorié et de quelle couleur.
- Veiller à ce que les apprenants ne dépassent pas.

★ Prolongement :

- Distribuer le dessin vierge de l'activité aux apprenants (ou un dessin sur le même thème mais différent). Désigner un apprenant pour jouer le rôle de l'enseignant. Lui demander de nommer un élément du dessin et de le caractériser au moyen d'un nom de couleur (par exemple : le papillon (est) bleu). Les autres apprenants doivent alors colorier le dessin selon l'instruction. Cette activité peut être réalisée soit en classe entière, soit en binôme.
- Autre prolongement possible, la réalisation d'un coloriage magique représentant un jardin et dans lequel la légende des couleurs est notée en lettres. Après le coloriage, faire décrire le dessin.

4

PUZZLE

Page 60

★ Objectif(s) :

- Retrouver la moitié manquante d'un mot.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des moitiés » avec les cartes-images de l'activité. Lorsqu'un « objet » est correctement nommé, mettre la carte-image au tableau puis la légènder.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Faire nommer les « objets » de l'activité.
- Faire lire les morceaux de mots présents.
- Faire décoller les autocollants sous votre dictée.
- Vérifier la réalisation de l'activité. Ne pas hésiter à renvoyer les élèves en difficulté aux activités précédentes pour vérifier l'orthographe du mot.

★ Prolongement :

- Jouer au « jeu du pendu » avec le vocabulaire du thème.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

5

JARDINS D'ENFANTS

Page 60

- ★ **Objectif(s) :**
 - Associer des phrases à des images.
- ★ **Pré-activité / Au préalable.**
 - Jouer au « jeu de la course aux images » avec le vocabulaire de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- ★ **Pendant l'activité :**
 - Faire décrire les images.
 - Lire les phrases des enfants en laissant les apprenants nommer le mot illustré de chaque phrase.
 - Passer auprès des apprenants et leur demander de vous expliquer leur choix de réponses.
- ★ **Prolongement :**
 - Chanter le premier couplet de la chanson *Gentil Coquelicot* de Jean-Baptiste Weckerlin.
Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.

6

JOUONS UN PEU !

Page 61

- ★ **Objectif(s) :**
 - Comparer deux images et repérer les sept différences.
- ★ **Pré-activité / Au préalable.**
 - Jouer au « jeu de Kim » avec des cartes-images du vocabulaire de l'activité (abeille, arbre, fleur, papillon, soleil, arrosoir, Tiloup)
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- ★ **Pendant l'activité :**
 - Faire décrire la première image en utilisant la structure « Il y a ».
 - Faire nommer individuellement puis en classe entière les différences entre les deux images.
- ★ **Prolongement :**
 - Donner aux apprenants deux images identiques (à colorier ou déjà colorées) et leur demander d'y ajouter des éléments distinctifs (au maximum 7). Collecter les travaux puis jouer ensemble au jeu des sept différences.

Thème 3 : NOS AMIS LES ANIMAUX

1

LES ANIMAUX DOMESTIQUES

Page 62

★ Objectif(s) :

- Associer des images à des mots.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des paires » des mots de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- Demander aux apprenants de reproduire le cri des animaux du jeu. Il est possible, si le cri diffère en français de celui qu'ils connaissent de le leur faire découvrir en français ou même dans d'autres langues.
- S'informer de la présence de ces animaux chez les apprenants. Faire un sondage à main levée, par exemple.

★ Pendant l'activité :

- Faire décrire les images par les apprenants.
- Lire la liste de mot. Laisser, entre chaque mot, quelques secondes pour permettre aux apprenants de réaliser l'activité.
- En cas de difficulté, les accompagner et insister sur la première lettre des mots.
- Lors de la correction, faire lire le vocabulaire par les apprenants.

★ Prolongement :

- Faire faire une affiche légendée qui reprend le vocabulaire de l'activité 1.

2

CHACUN SA PLACE

Page 62

★ Objectif(s) :

- Compléter une phrase courte.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Faire un « jeu de loto » des animaux en y incorporant les animaux de l'activité 1 mais également ceux du thème précédent « À la campagne ».
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- Jouer au « jeu des objets cachés » : cacher un crayon dans la classe et demander aux enfants de le retrouver. Une fois trouvé, leur faire dire où il était : sous la boîte, sur le placard, etc. Privilégier l'utilisation des prépositions de lieu *sur* et *sous*.

★ Pendant l'activité :

- Faire décrire l'image. Que voit-il ? Que font les personnages ? Où sont-ils ?
- Faire décoller les autocollants sous votre dictée.
- Lire les phrases en laissant quelques secondes pour la réalisation de l'activité.

★ Prolongement :

- Jouer à un jeu de « cherche et trouve ». Il s'agit de retrouver les éléments dictés par l'enseignant, le tout sur une image très fournie visuellement. Faire expliquer à chaque fois à l'oral où se trouve l'élément en utilisant les prépositions de lieu.

3

JOUONS UN PEU !

Page 63

★ **Objectif(s) :**

- Associer une image au mot qui lui correspond.
- Compléter une grille de mots fléchés.

★ **Pré-activité / Au préalable.**

- Jouer au « jeu des moitiés » avec les cartes-images du vocabulaire de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ **Pendant l'activité :**

- Faire identifier les animaux illustrés.
- Demander aux apprenants où ils peuvent retrouver ces mots écrits (la liste en bas de page).
- Lire la liste de mots puis laisser les apprenants réaliser l'activité.
- Guider les apprenants en difficulté en leur faisant repérer le nombre de cases, le nombre de lettres ou la première lettre de chaque mot.

★ **Prolongement :**

- Chanter la comptine *Un gros chat gris* de Jacques Haurigné.
Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.

4

LES ANIMAUX SAUVAGES

Page 64

★ **Objectif(s) :**

- Compléter des mots avec les consonnes manquantes.

★ **Pré-activité / Au préalable.**

- Jouer au « jeu des mimes » avec le vocabulaire de l'activité 4 mais également les animaux vus dans les activités et thèmes précédents. Autoriser l'utilisation de la langue maternelle pour un mot inconnu mais toujours penser à le donner en français ou à le faire dire par un apprenant qui le connaît.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ **Pendant l'activité :**

- Faire observer les images. Demander aux apprenants de quels mots ils se souviennent.
- Redonner le nom des animaux dans l'ordre, après avoir signaler aux apprenants que les lettres manquantes sont des consonnes.
- Dictier les mots de l'activité pour en permettre sa réalisation.
- Pendant la correction, faire lire les mots par les apprenants.

★ **Prolongement :**

- Faire faire une affiche légendée qui reprend le vocabulaire de l'activité 4 ainsi que celui de l'anatomie des animaux (queue, patte, oreille, cou, trompe).

5

A QUI SONT CES OREILLES ?

Page 64

★ Objectif(s) :

- Associer des images à des phrases.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Lire le livre *À qui sont ces oreilles ?* de Jeannette Rowe. OU bien, confectionner un petit livre en s'inspirant du principe de cette histoire.

★ Pendant l'activité :

- Lire les phrases à l'oral à plusieurs reprises.
- Signaler aux élèves en difficulté, la présence des mots et des illustrations des animaux dans l'activité précédente.
- Demander individuellement les raisons du choix des réponses.

★ Prolongement :

- Jouer au jeu suivant : Chacun leur tour, les apprenants lancent un dé. Sur celui-ci ne figurent pas des nombres mais des parties du corps d'un loup (ou autre animal de votre choix). Ainsi, les six faces seront : un museau, une tête, une queue, une patte, une oreille, et le corps de l'animal. A chaque fois qu'ils lancent le dé, les apprenants devront dessiner (ou, en utilisant un dessin en pointillés par exemple, devront colorier) la partie de l'animal indiquée par le dé. S'ils tombent plusieurs fois sur une partie du corps qui ne se dessine qu'une fois (la tête, le museau, la queue ou le corps), ils ne la dessinent que la première fois, les suivantes leur feront passer leur tour. Pour les oreilles et les pattes, ils devront obtenir chaque partie autant de fois qu'elles sont présentes chez l'animal. Le « gagnant » (ou les gagnants) est celui qui termine son animal le plus rapidement (Mais il devra attendre la fin du tour pour être déclaré vainqueur puisque plusieurs d'entre eux peuvent terminer au même tour).

6

JOUONS UN PEU !

Page 65

★ Objectif(s) :

- Compléter une phrase.
- Lire une phrase écrite en lettres capitales.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Projeter un diaporama de différents animaux connus des apprenants (ceux vus dans l'unité par exemple) dans leur habitat. Faire décrire les images et expliquer au fur et à mesure le vocabulaire de l'habitat (la savane, la forêt, la maison).
- Jouer au « jeu de tri » : trier des animaux selon leur habitat (y inclure les animaux de l'activité).

Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Faire observer et décrire les images.
- Lire le nom des habitats figurant au-dessus des images.
- Faire décoller les autocollants sous votre dictée.
- Lire les phrases en faisant dire ou lire le nom des animaux par un apprenant. Laisser quelques secondes entre chaque phrase pour la réalisation de l'activité.

★ Prolongement :

- Réaliser une affiche légendée collective (ou trois différentes) sur les habitats des animaux puis faire décrire ces affiches aux apprenants en leur demandant d'utiliser la structure « [nom de l'animal] habite dans la [nom de l'habitat] ».

Thème 4 : LE PRINTEMPS

1

UNE HIRONDELLE NE FAIT PAS LE PRINTEMPS

Page 66

★ Objectif(s) :

- Retrouver des lettres dans une grille.
- Retrouver un mot dans une grille.
- Reconstituer un mot à partir de ses lettres.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des paires » des noms de saisons.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.
- Préparer une grille comme celle de l'activité (avec les mêmes lettres à colorer) dont le mot à reconstituer est un prénom de la classe par exemple ou un mot connu des apprenants. Cette activité permettra aux apprenants de comprendre celle du manuel.

★ Pendant l'activité :

- Vérifier la bonne compréhension de l'activité individuellement puis faire lire le mot reconstitué. En groupe, demander aux apprenants d'expliquer de quoi il s'agit : C'est quand ? Qu'est-ce qui est spécial à cette saison ? Est-ce qu'ils aiment cette saison ?

★ Prolongement :

- Chanter la comptine *Le p'tit printemps*.
Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.

2

JEU DE CACHE-CACHE

Page 66

★ Objectif(s) :

- Retrouver des mots cachés dans un dessin.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des paires » avec les cartes-images du vocabulaire de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Faire décrire l'image de façon aussi détaillée que possible.
- Demander individuellement à chaque apprenant les mots qu'il a trouvés, les lui lire, puis, sur l'image de l'activité, lui demander de poser le doigt sur le dessin qui correspond (où est le papillon ? y-a-t-il un buisson ? un arbre ? etc.).
- Sur leur cahier, faire recopier et illustrer aux apprenants les mots trouvés.

★ Prolongement :

- Peindre un paysage au printemps (montrer aux apprenants des tableaux de maîtres représentant la nature au printemps par exemple et leur en faire faire une reproduction).

★ **Objectif(s) :**

- Trouver la première lettre d'un mot.
- Retrouver un mot grâce à ses lettres.

★ **Pré-activité / Au préalable.**

- Créer un acrostiche du mot hiver avec des mots connus des apprenants comme dans l'activité. Leur faire trouver le mot. Faire de même avec l'automne et l'été.

★ **Pendant l'activité :**

- Faire lire les mots de la liste. Avec ou sans cartes-images, demander aux apprenants ce que ces mots veulent dire (par le dessin, en expliquant, en montrant, en mimant, etc.)
- Faire désigner les premières lettres et lire les mots individuellement.
- Faire lire le mot obtenu.

★ **Prolongement :**

- Faire réaliser aux apprenants des acrostiches de leurs prénoms ou de noms d'animaux en utilisant des mots qu'ils connaissent. Les autoriser à chercher parmi les mots du manuel, des unités et thèmes précédents. Les autoriser également à décorer ou illustrer leur acrostiche.



UNITÉ 5

NOTRE PLANÈTE p. 70

LES PAYSAGES DU MONDE p. 73

LES VACANCES p. 76

L'ÉTÉ p. 79

Thème 1 : NOTRE PLANÈTE

1

LA PLANÈTE BLEUE

Page 70

★ Objectif(s) :

- Lire un mot écrit en lettres capitales d'imprimerie.
- Nommer les 5 continents.

★ Pré-activité / Au préalable.

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

★ Pendant l'activité :

- Faire observer la carte.
- Guider les apprenants dans la lecture des mots en classe entière, en alternant apprenants et continents (interroger plusieurs fois un même apprenant par exemple).

★ Prolongement :

- Jouer au « jeu de la course aux images » avec les continents.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

2

LES CONTINENTS

Page 70

★ Objectif(s) :

- Associer des phrases à des images.
- Lire des phrases courtes.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Montrer aux apprenants des images, photos de personnes de nationalité différente (sur ces photos, inclure des indices sur leur pays ou leur nationalité). Demander où ils vivent. Sur quel continent ? (les guider en montrant où se trouve leur pays sur la carte). Selon les difficultés des apprenants, il est possible de le faire d'abord avec les noms de continents inscrits puis sans qu'ils soient inscrits sur la carte.
- Demander aux apprenants sur quel continent ils habitent en faisant utiliser la structure « J'habite en ... »

★ Pendant l'activité :

- Guider les apprenants dans la lecture des paroles des enfants.
- Les laisser réaliser l'activité individuellement.
- Passer auprès de chaque apprenant et poser la question-consigne : « Où habite-t-il ? ». En cas de difficultés, reposer la question en proposant deux solutions. Demander de montrer du doigt le continent sur la carte de l'activité 1.
- Lors de la correction collective demander à un apprenant de montrer le continent sur la carte affichée.

★ Prolongement :

- Jouer au « jeu du pendu » avec les noms des continents.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

3

JOUONS UN PEU !

Page 71

★ Objectif(s) :

- Lire une phrase.
- Tracer un itinéraire en suivant des instructions.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des paires » des noms de continents (une paire étant constituée du mot sur une carte et de l'image sur l'autre).
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Faire décrire l'image. Expliquer qu'il s'agit de Caroline et qu'elle va faire un tour du monde.
- Lire ou faire lire par un ou plusieurs apprenants l'itinéraire de Caroline.
- Laisser les apprenants réaliser l'activité en vérifiant auprès d'eux. Ne pas hésiter à les laisser se reporter aux activités précédentes pour s'aider.

★ Prolongement :

- Activité en binôme. Demander à un apprenant de décrire un itinéraire comme celui de Caroline. L'autre apprenant l'indiquera sur la carte. Inverser ensuite les rôles.

4

LE TOUR DES CINQ CONTINENTS

Page 72

★ Objectif(s) :

- Compléter un mot avec les voyelles manquantes.

★ Pré-activité / Au préalable.

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

★ Pendant l'activité :

- Expliquer l'activité aux apprenants et rappeler la correspondance avec les mots de l'activité 3.
- Pour les élèves en difficulté, signaler que les lettres manquantes sont des voyelles.
- Lire les mots à voix haute.

★ Prolongement :

- Lire le livre *Le loup qui voulait faire le tour du monde* d'Orianne Lallemand et interroger à chaque fois les apprenants sur les continents visités.

5

NUAGE DE POINTS

Page 72

★ Objectif(s) :

- Nommer un continent à partir de sa silhouette
- Écrire un mot en capitales d'imprimerie.

★ Pré-activité / Au préalable.

- À l'aide d'une grande carte d'Europe, situer la France ainsi que quelques-uns de ses pays voisins. Faire de même avec les autres continents, en situant des pays connus ou en lien avec l'histoire des apprenants, leur origine, leurs voyages. Leur demander sur quels continents ils sont déjà allés par exemple.

★ Pendant l'activité :

- Laisser les apprenants procéder à la réalisation de l'activité puis passer auprès de chacun pour demander de quel continent il s'agit et d'en vérifier l'écriture dans les pages précédentes.

★ Prolongement :

- Organiser une petite chasse au trésor avec carte sur le thème des continents.

6

JOUONS UN PEU !

Page 73

★ Objectif(s) :

- Associer un mot à son image.
- Compléter une grille de mots fléchés.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des moitiés » ou à « la course aux images ».
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- En classe entière, faire nommer les différents continents représentés.
- Rappeler aux apprenants la présence des mots dans les activités précédentes.
- Vérifier les réponses des apprenants. En cas de fautes, leur demander de recopier les mots dans leur cahier.

★ Prolongement :

- Jouer au « jeu du pendu » avec le vocabulaire de l'unité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

Thème 2 : LES PAYSAGES DU MONDE

1

PAR MONTS ET PAR VAUX

Page 74

★ Objectif(s) :

- Associer un mot à une image.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Montrer des cartes-images des paysages de l'activité (plusieurs images par paysage).
- Nommer chacun des paysages. Faire décrire les images avec les mots que les apprenants connaissent, ne pas ajouter de vocabulaire inutile.
- Demander aux apprenants lesquels de ces paysages se trouvent dans leur pays.

★ Pendant l'activité :

- Faire décrire les différentes images (qu'est-ce que c'est ? qu'est-ce qu'ils y voient ?)
- Lire les autocollants.
- Faire décoller les autocollants sous votre dictée.
- Passer individuellement pour vérifier le travail des enfants. Leur faire nommer les paysages.

★ Prolongement :

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

2

EN VOYAGE

Page 74

★ Objectif(s) :

- Compléter une phrase avec le vocabulaire manquant.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des paires » avec le vocabulaire manquant (une carte avec l'image, l'autre avec le mot).
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Demander aux apprenants de retrouver les paysages de l'activité 2 dans l'activité 1. Les nommer.
- Lire les phrases de l'activité.
- Faire épeler les mots qu'ils ont écrits.

★ Prolongement :

- Jouer au « jeu du pendu » avec le vocabulaire de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

3

JOUONS UN PEU !

Page 75

★ Objectif(s) :

- Dessiner en symétrie.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des moitiés » avec le vocabulaire du thème déjà vu.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Demander aux apprenants d'observer l'exemple. Demander leur d'identifier le paysage représenté.
- Leur faire observer la ligne centrale et réexpliquer le principe de la symétrie. Si nécessaire, créer deux ou trois exemples plus faciles à comprendre et en faire réaliser deux ou trois au tableau.
- Questionner individuellement les apprenants sur les éléments que contiennent les images, une fois terminées. Faire nommer les paysages.
- S'assurer que les apprenants tracent bien les lignes.
- Pendant le coloriage, veiller à ce que les apprenants ne dépassent pas.

★ Prolongement :

- Jouer au « jeu de Kim » avec des images des paysages.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

4

JEU DU PENDU

Page 76

★ Objectif(s) :

- Retrouver un mot à partir de ses lettres.

A noter que le mot a trouvé est le mot MONTAGNE.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu du pendu » avec le vocabulaire du thème précédent.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Faire observer l'activité et demander de quel jeu il s'agit. Faire nommer les lettres présentes dans l'activité.
- Réaliser l'activité collectivement en n'utilisant que les lettres de l'illustration. Chaque apprenant donne une lettre.

★ Prolongement :

- Faire jouer au pendu avec d'autres mots déjà vus en binôme ou trio.

5

JOUONS UN PEU !

Page 76

★ **Objectif(s) :**

- Trouver la dernière lettre d'un mot.
- Associer un mot à une image.

★ **Pré-activité / Au préalable.**

- Créer un acrostiche (avec la dernière lettre des mots) du mot *montagne* avec des mots connus des apprenants comme dans l'activité. Leur faire trouver le mot.

★ **Pendant l'activité :**

- Lire les mots de la liste. Avec ou sans cartes-images, demander aux apprenants ce que ces mots veulent dire (par le dessin, en expliquant, en montrant, en mimant, etc.)
- Faire désigner les premières lettres, puis les dernières et les écrire au tableau.
- Demander lequel des deux mots signifie quelque chose, et quoi.
- Faire lire les mots individuellement.

★ **Prolongement :**

- Faire réaliser des acrostiches du vocabulaire des paysages restant en utilisant des mots que les apprenants connaissent et la dernière lettre de ces mots. Autoriser les apprenants à chercher parmi les mots du livre, des unités et thèmes précédents.

6

JOUONS UN PEU !

Page 77

★ **Objectif(s) :**

- Colorier en suivant des instructions.

★ **Pré-activité / Au préalable.**

- Jouer au « jeu des paires » avec le vocabulaire des couleurs (une carte avec l'image, l'autre avec le mot).
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ **Pendant l'activité :**

- Demander aux apprenants de nommer ce qu'ils voient sur le dessin. De quel paysage s'agit-il ?
- Leur demander de lire et de vous expliquer le code de couleurs.
- Pendant le coloriage, veillez à ce que les apprenants ne dépassent pas.

★ **Prolongement :**

- Proposer la lecture par l'enseignant d'un album pour enfant tel que *Le petit collectionneur de couleurs* qui permet de travailler sur les couleurs et les paysages.

Thème 3 : LES VACANCES

1

LES GRANDES VACANCES

Page 78

★ Objectif(s) :

- Compléter un mot avec les consonnes manquantes.

★ Pré-activité / Au préalable.

- A l'aide de cartes-images, présenter des vêtements et accessoires d'été (y inclure les mots de l'activité).
- Demander lors de quelle saison ils peuvent les porter et où. En ont-ils ? De quelle couleurs sont-ils ?

★ Pendant l'activité :

- Demander aux apprenants de nommer les vêtements et accessoires de l'activité.
- Prononcer chaque mot distinctement en laissant quelques minutes aux apprenants pour les compléter.
- Il est possible de signaler aux apprenants que les lettres manquantes sont des consonnes.
- Veiller à ce que les apprenants forment bien les lettres. Sur une feuille séparée, faire recopier aux apprenants les lettres ou mots mal écrits.

★ Prolongement :

- Travailler sur la chanson « Si tu pars en voyage » de Jo Akepsimas.
Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.

2

EN ROUTE POUR LA MER !

Page 78

★ Objectif(s) :

- Lire des mots en minuscules
- Associer des mots à une situation.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Montrer des images d'enfants vêtus pour différents types d'activités et de vacances (à la mer, à la montagne, à la campagne, en hiver, en automne...). Les faire décrire et faire nommer les vêtements et objets présents sur les images.
- Compléter par un « jeu des paires » avec le vocabulaire de l'activité.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Guider les apprenants dans la lecture du vocabulaire de l'activité.
- Afficher au tableau des cartes images représentant ces mots. Demander à des apprenants de venir vous montrer pour chacun la carte correspondante.
- Interroger individuellement les apprenants sur les vêtements à prendre pour aller à la mer.
- A quoi servent les autres ? Pour quelle activité ? Quelle saison ?

★ Prolongement :

- Demander aux apprenants d'imaginer qu'ils vont en vacances à la mer. Puis leur demander de dessiner le contenu de leur valise (vêtements et objets) voir même, de se dessiner dans la tenue qu'ils porteraient dans cette situation. Leur faire légendier le dessin.

3

JOUONS UN PEU !

Page 79

★ **Objectif(s) :**

- Comparer deux images, repérer les sept différences et pouvoir les exprimer à l'oral.

★ **Pré-activité / Au préalable.**

- Jouer au « jeu de Kim » avec le vocabulaire du thème.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ **Pendant l'activité :**

- Faire décrire une des deux images en utilisant l'expression « Il y a ».
- Faire nommer individuellement les différents éléments qui constituent les deux images et les différences.

★ **Prolongement :**

- Donner aux apprenants deux images identiques sur le même thème et leur demander d'y ajouter des éléments distinctifs (au maximum 7). Collecter les travaux puis jouer ensemble au jeu des sept différences.

4

JEU DE DOMINO

Page 80

★ **Objectif(s) :**

- Compléter une suite de dominos.

★ **Pré-activité / Au préalable.**

- Faire manipuler un jeu de dominos-images.
- Jouer aux « dominos des images » pour faire comprendre le principe du jeu et en déduire la règle.
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ **Pendant l'activité :**

- Faire nommer les objets représentés sur les dominos de l'activité puis sur les autocollants.
- Faire décoller les autocollants sous votre dictée ou (si possible) sous celle d'un ou plusieurs apprenants.
- Leur faire lire les mots inscrits sur les dominos.

★ **Prolongement :**

- Faire faire un jeu de dominos-images en papier cartonné sur le thème des vacances à la montagne. Exemple de mots et d'illustrations : montagne, neige, chalet, bonnet, ski.

5

QUO VADIS ?

Page 80

★ Objectif(s) :

- Associer un mot en minuscules à une image.
- Lire des phrases en minuscules.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer à un « jeu de loto » avec le vocabulaire de l'activité ainsi que les mots correspondant au même thème (transports et paysages).
Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Faire nommer les objets ou paysages présents sur les autocollants.
- Faire décoller les autocollants sous votre dictée ou (si possible) sous celle d'un ou plusieurs apprenants.
- Une fois les autocollants collés, guider les apprenants dans la lecture des phrases du livre et les laisser associer les autocollants.

★ Prolongement :

- Faire réaliser une illustration de la phrase de leur choix.

6

JOUONS UN PEU !

Page 81

★ Objectif(s) :

- Déchiffrer un message codé.
- Lire une phrase écrite en lettres capitales.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Sur une feuille libre ou au tableau, proposer une activité identique mais avec une autre phrase que celle du manuel (par ex : Je vais en Asie). Fournir d'abord le code (le même que celui du manuel), puis donner la clé pour le déchiffrer.

★ Pendant l'activité :

- Rappeler le principe de l'activité : un symbole = une lettre. Faire observer les symboles et les lettres associées.
- Eventuellement, dire aux apprenants que la phrase est en lien avec le thème actuel.
- Faire dire aux apprenants (individuellement) le nom des lettres décodées puis la phrase.

★ Prolongement :

- Reprendre la chanson *Si tu pars en voyage* de Jo Akepsimas.
Consulter la section « Chansons et comptines » au début du guide pédagogique.

Thème 4 : L'ÉTÉ

1

CHERCHE LES INTRUS

Page 82

★ Objectif(s) :

- Lire des mots en minuscules.
- Retrouver l'intrus dans une liste de mot.
- Associer un mot à un thème.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer au « jeu des paires » des noms de saisons, des paysages, et autres mots présents dans l'activité.

Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Demander aux apprenants le thème de l'unité, ainsi que ce que représente la petite illustration de l'activité.
- Au début de l'activité, faire lire les mots.
- Questionner individuellement les apprenants sur les intrus et la saison concernée par ceux-ci.

★ Prolongement :

- Jouer au « jeu du pendu » avec les mots de l'activité.

Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

2

LES QUATRES SAISONS

Page 82

★ Objectif(s) :

- Associer un mot à une image.
- Écrire un mot.

★ Pré-activité / Au préalable.

- Jouer à « la course aux images » avec le nom des saisons.

Consulter la section « Les activités types » au début du guide pédagogique.

★ Pendant l'activité :

- Demander aux apprenants de décrire les images de l'activité, de nommer les éléments qui s'y trouvent.
- Signaler aux apprenants qu'ils peuvent chercher les mots à écrire dans leur manuel. Laisser leur le temps de chercher.
- Passer derrière eux pour corriger les mots.

★ Prolongement :

- Faire réaliser aux apprenants une horloge des saisons avec sa légende.

★ **Objectif(s) :**

- Retrouver des mots dans une grille de mots mêlés

★ **Pré-activité / Au préalable.**

- Faire une petite grille de mots mêlés avec des mots déjà connus des apprenants pour leur faire comprendre la logique de l'exercice (par ex : vocabulaire de l'hiver, du printemps, de l'automne).

★ **Pendant l'activité :**

- Faire lire la liste de mots par les apprenants et proposer de les associer à des cartes-images que vous aurez affichées au préalable.
- Insister sur la première lettre de chaque mot pour orienter la recherche, ainsi que sur le nombre de lettres. Penser également à indiquer que les mots sont présents à l'horizontale et à la verticale.

★ **Prolongement :**

- Créer une affiche collective représentant une scène typique de chaque saison et la faire légènder (objets, végétaux, animaux, paysage, vêtements, etc.)

3

GUIDE PÉDAGOGIQUE

Ce guide pédagogique doit être utilisé avec le cahier d'activités BÉABA 3, le livre de ressources BÉABA 3 et la collection de cartes-images* BÉABA 3.

*disponible sur crefpublishing.com



WILLIAM COURMACEUL