 FRANCIÁOKTATÁS.EU	<h2>Les animaux 1</h2>
--	------------------------

Titre du document	Les animaux 1.
Auteur	Timea MAZZAG
Niveau de langue	A1.1
Objectif de la séance	Apprendre les noms des animaux de compagnie
Lien Internet	http://www.universal-soundbank.com/bruitages-animaux.htm
Durée de la séance	45 min
Classe	4 ^e (CM1) : 9-10 ans
Thème	Animaux de compagnie
Matériel	Cartes représentant - les images des animaux (à imprimer 2 fois) - les noms des animaux - le jeu de Kim Les devoirs : les mots-croisés
Pré-requis	Comment il s'appelle ? ; qu'est-ce que c'est ? ; c'est un/une ; ce sont des ; ce n'est pas un/e... ; écoutez ; montrez ; cherchez ; trouvez ; complétez ; écrivez ; une, une.
Vocabulaire visé	un chien, un chat, une grenouille, un lapin, une tortue, un oiseau, un hamster, une souris, un poisson rouge

FICHE PÉDAGOGIQUE (PROFESSEUR)

Cours précédent

Demander aux élèves d'apporter leur animal de compagnie préféré en peluche. S'ils n'en ont pas, les autoriser à apporter une image (découpée dans un magazine ou imprimée d'internet ou une photo) de leur animal de compagnie.

Activité 0 : Commencer le cours (5 min)

Saluer les enfants. Vérifier les présences. Vérifier les devoirs du cours précédent.

Activité 1 : Introduction – mise en route

Objectif: Sensibilisation au sujet des animaux

Durée : 5 min

Compétence travaillée : PO contrôlée

Consigne: Comment s'appelle ton animal? Il/elle s'appelle...

Mise en place :

Demander aux élèves de poser leurs peluches devant eux. Le professeur demande au premier élève : **Comment s'appelle ton animal?** L'élève répond : **il / elle s'appelle** + prénom. Amener les élèves à se poser eux-mêmes la question. Donner oralement pour chaque peluche ou photo, **le nom de l'animal** (avec article). Inviter les élèves à poser leurs peluches et leurs photos sur des tables dans un coin de la classe. Proposer aux élèves de les classer par animaux. Oraliser tout ce que vous faites avec des phrases simples permettant de réentendre le vocabulaire en contexte.

Activité 2 : Trouver les paires : cris et images d'animaux

Objectif : Associer les cris d'animaux avec leurs images et apprendre les noms des animaux

Durée : 5 min

Compétence travaillée : CO

Consigne : Écoutez ! Qu'est-ce que c'est ... ? Montrez !

Mise en place :

Les élèves écoutent les cris d'animaux choisis par le professeur (<http://www.universal-soundbank.com/bruitages-animaux.htm>) (ex : chien, chat, grenouille, hamster, poisson rouge, oiseau, lapin, tortue, souris) un par un et ils montrent sur le tableau l'image de l'animal donné pendant que le professeur énonce le nom de chaque animal avec l'article indéfini: **un chien, un chat...etc.** Il est préférable de faire écouter chaque cri d'animal plusieurs fois pour pouvoir faire entendre plusieurs fois le nom des animaux.

Activité 3 : Jeu de touche

Objectif : Reconnaître les noms des animaux à l'oral

Durée : 4 min

Compétence travaillée : CO

Consigne : Montrez !

Mise en place :

Les enfants se rangent en ligne devant le tableau (s'ils sont nombreux, on peut former deux groupes). Le professeur dit les prénoms de deux élèves et puis le nom d'un animal et les élèves doivent toucher l'image de l'animal sur le tableau. Eventuellement demander à l'enfant de faire ensuite le bruit de l'animal ce qui permet de répéter son nom.

Activité 4 : Jeu de mémo

Objectif : Dire le nom des animaux à l'oral

Durée : 8 min

Compétence travaillée : PO contrôlée, sélective puis spontanée.

Consigne : C'est un ..., Ce n'est pas un..., Gagné, Oh, Dommage perdu

Mise en place :

Afficher toutes les cartes images des animaux et demander aux enfants de répéter le nom de l'animal. Utiliser c'est un... Remonter chaque carte une par une et demander aux enfants de faire le choix entre deux propositions. Ex Montrer le chat est dire. « C'est un chien ? C'est un chat ? » Ainsi les enfants peuvent déjà répéter le nom de l'animal en faisant un choix. C'est plus efficace que d'attendre qu'il se souvienne ou de dire c'est un ch... (d'autant plus dans ce cas).

Le jeu de mémo traditionnel joué sur le tableau ou en paires, sur la table des élèves. Les joueurs découvrent, un par un, l'un après l'autre, les images et ils doivent trouver les paires. L'élève retourne une carte sur la table ou sur le tableau et il doit nommer l'animal, par exemple « **un chat** ». Il retourne la deuxième carte. Si c'est un chat, il dit « **C'est un chat ! Gagné !** ». Si ce n'est pas un chat, il dit « **Ce n'est pas un chat. Oh, dommage. Perdu !** »

Activité 5 : Jeu du « Qui est-ce ? »

Objectif : Dire les noms des animaux et se familiariser avec la forme négative

Durée : 5 min

Compétence travaillée : CO et PO sélective

Consigne : Cherchez !

Mise en place :

Montrer toutes les cartes, les renommer, les unes après l'autre en demandant aux enfants de répéter le nom de l'animal après vous tout en le mimant par exemple. Mettre en place le jeu « Qui est-ce ? » Etre ludique, faire semblant d'être un détective. Dire par exemple « Ce n'est pas le chien ! » et retourner l'image du chien puis dire « Ce n'est pas le chat ! » et retourner l'image du chat. Procéder ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une image. Demander aux élèves « Qui est-ce ? ». Pour la première fois animer seul le jeu. Quand les enfants en sont capables, leur proposer de prendre l'activité en relais, ce qui veut dire de leur proposer d'animer le jeu à votre place.

Continuer le jeu mais sans retourner les cartes. Chaque enfant devra essayer de se rappeler les animaux éliminés sans pouvoir les visualiser, d'où tout l'intérêt du jeu.

Activité 6 : Trouver les paires : images-noms écrits

Objectif : Reconnaître et apprendre les noms écrits des animaux

Durée : 4 min

Compétence travaillée : CE

Consigne : Lisez ! Trouvez les paires ! Cherchez son nom !

Mise en place :

Placer sur le tableau des cartes avec les noms écrits et les images des animaux pêle-mêle. Énoncer vous-même le nom d'un animal : les élèves doivent trouver les paires, mettre les images et les noms l'un à côté de l'autre.

Relire chaque nom d'animal et proposer aux élèves de les répéter après vous. Enlever les images, mélanger les mots, dire un nom d'animal et demander à un enfant de venir montrer le mot, de le lire puis d'enlever l'étiquette.

Activité 7 : Copie des noms

Objectif : Apprendre l'écriture des noms des animaux de compagnie

Durée : 4 min

Compétence travaillée : PE contrôlée ou semi-contrôlée

Consigne : Écrivez !

Mise en place :

Les élèves doivent copier les noms des animaux de compagnie dans leurs cahiers. Animer l'activité de copie pour qu'elle ne soit pas ennuyeuse. Par exemple, demander aux élèves de copier le mot que vous dites. Dans ce cas, ne pas dire les mots dans l'ordre du tableau. Effacer le mot dit une fois qu'il a été écrit. Autre exemple, la copie cachée. Écrire le mot. Permettre aux enfants de le mémoriser sans écrire en comptant jusqu'à 5. Effacer le mot et permettre aux enfants d'écrire le mot de mémoire. Autre exemple, profiter de la copie pour revoir l'alphabet en demandant aux élèves de recopier les noms des animaux dans l'ordre alphabétique. Il s'agit de donner du sens à la copie.

Activité 8 : Devoir à la maison et terminer le cours

Objectif : Révision du vocabulaire

Durée : 5 min

Compétence travaillée : PE

Consigne : Complétez la grille!

Mise en place :

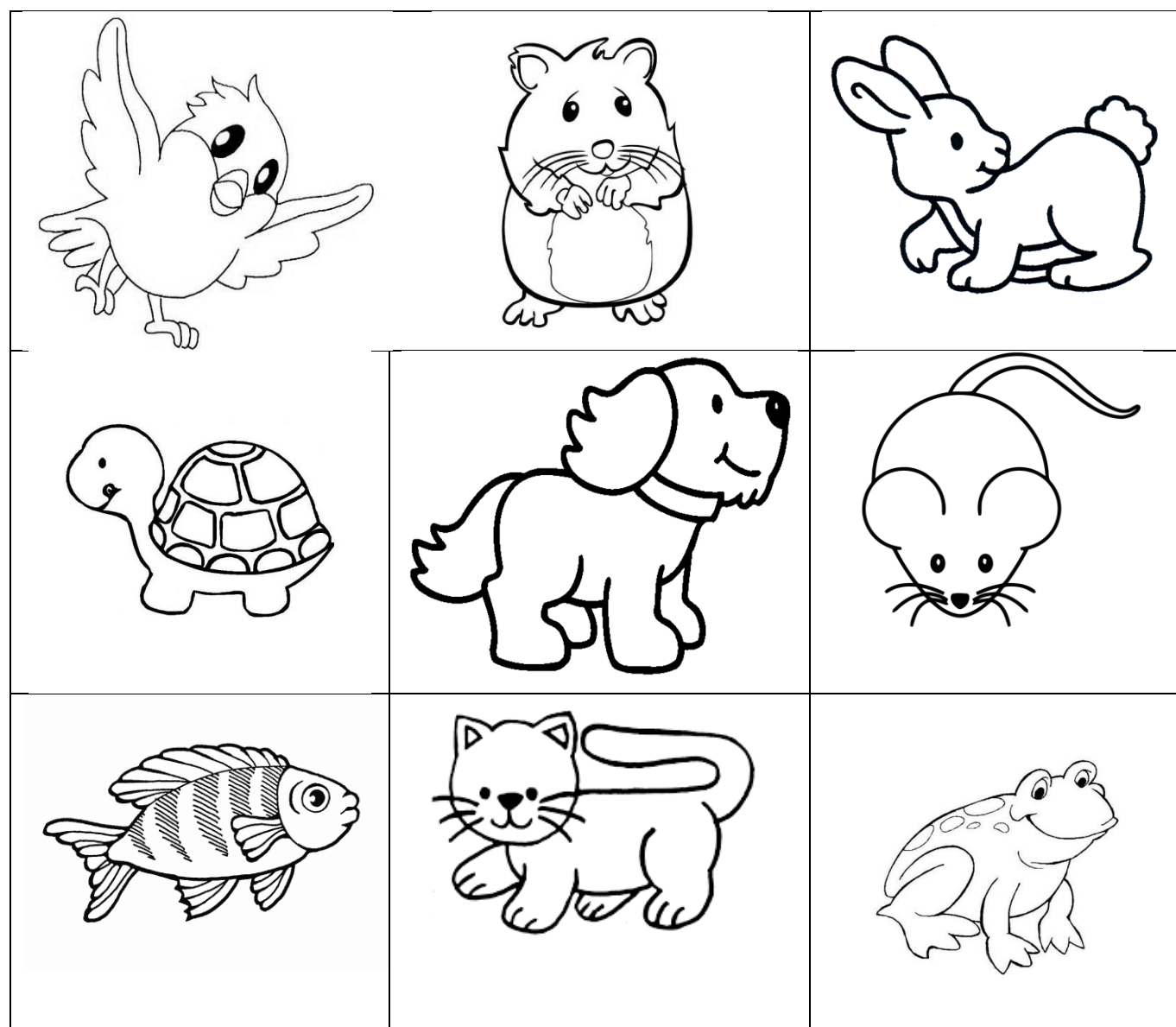
Le professeur distribue les mots-croisés, les élèves les collent dans leurs cahiers. A la maison, ils devront écrire les noms des animaux dans la grille.

Éventuellement, envoyer un courriel aux parents avec les devoirs écrits en hongrois et avec un fichier sonore dans lequel vous nommez les animaux vus en classe pour que les élèves puissent s'en rappeler et bien prononcer les mots.

Annexes 1 : Les cartes des noms des animaux de compagnie pour le jeu de mémoire

un chien	un chat	une grenouille
un hamster	un poisson rouge	un oiseau
un lapin	une tortue	une souris

Annexes 2 : Les images des animaux de compagnie à coller et à colorier



Annexe 3 : Le devoir (les mots-croisés) à distribuer aux élèves.

les animaux domestiques

mots-croisés à colorier

The crossword puzzle grid is composed of empty squares. The clues and their corresponding animal illustrations are as follows:

- 1. Bird (Illustration: ③)
- 2. Dog (Illustration: ②)
- 3. Turtle (Illustration: ⑤)
- 4. Rabbit (Illustration: ①)
- 5. Fish (Illustration: ④)
- 6. Cat (Illustration: ⑥)
- 7. Hamster (Illustration: ⑦)