

# Plan des leçons 31 à 35

Français pour réfugiés, Wycliffe Suisse

Janvier 2022

## Jeux de rôle

Dans la plupart des leçons, il y a une proposition d'un jeu de rôle s'appuyant sur une situation de la vie quotidienne. Les apprenants peuvent ou doivent y participer activement. Mais, dans certains cas spécifiques, ce jeu de rôle peut ne pas être approprié au vécu de tel ou tel groupe d'apprenants. Dans ce cas, il peut être modifié ou carrément supprimé. Vous trouverez ci-dessous une liste de situations pouvant inspirer un jeu de rôle.

### Jeux de rôle dans lesquels l'apprenant ne parle pas:

Comprendre des instructions: <i>Remplissez ce formulaire! / Signez ici, s'il vous plaît!</i>
Comprendre des conseils et des recommandations: <i>Vous devez prendre trois comprimés par jour. / Buvez un verre d'eau.</i>
Comprendre des instructions simples: <i>Continuez tout droit et après les feux de signalisation, tournez à gauche.</i>
Comprendre des annonces simples à la gare: <i>Le train à destination de Genève partira de la voie 5. Annonce de changement de voie: Le train à destination de Genève, départ 14 h 32, partira de la voie 5.</i>
Comprendre les annonces téléphoniques: <i>Bonjour. Vous êtes en ligne avec...</i>

### Jeux de rôle dans lesquels l'apprenant parle:

Questions personnelles: <i>Quand êtes-vous arrivé en France/Suisse? Combien de temps avez-vous travaillé comme mécanicien?</i>
Donner des conseils: <i>Prenez un verre d'eau.</i>
Demander des explications: <i>Qu'est-ce que cela signifie/veut dire? Pouvez-vous expliquer cela, s'il vous plaît?</i>
Parler de la douleur: <i>J'ai mal à la tête. / J'ai mal au dos.</i>
Prendre rendez-vous: <i>Je voudrai prendre un rendez-vous, s'il vous plaît.</i>
Excuser un enfant à l'école: <i>Mon enfant est malade. Il ne viendra pas à l'école aujourd'hui. Il a de la fièvre. Veuillez l'excuser.</i>
Demander des indications et donner les réponses: <i>Excusez-moi, je cherche la gare. - Prenez la deuxième à droite.</i>
Demander des informations au guichet et acheter un billet: <i>Excusez-moi, j'aurai besoin de quelques informations. / Un billet pour Bâle, s'il vous plaît. Ça coûte combien? / Quel est le prix? Quand part le prochain train pour Bâle? A partir de quel quai?</i>
Décrire les problèmes liés à un appareil et demander de l'aide au service clientèle: <i>Mon téléphone portable ne fonctionne plus. Réparez-vous les téléphones portables?</i>
Demander poliment quelque chose: <i>Pourriez-vous fermer la fenêtre, s'il vous plaît?</i>
Laisser un message sur un répondeur: <i>C'est... Veuillez me rappeler au numéro...</i>
Exprimer si j'aime ou je n'aime pas quelque chose: <i>J'aime bien ce pull. / Je n'aime pas ce pantalon.</i>
Affirmer ce qui m'appartient: <i>Ces lunettes (ne) sont (pas) à moi.</i>
Parler de mes préférences: <i>Je n'aime pas conduire. Je préfère faire du vélo/de la bicyclette.</i>
Acheter des vêtements: <i>Avez-vous cette jupe dans la taille...? / Ce pantalon ne me va pas. Il est trop petit.</i>

Une date et ma date de naissance: *Aujourd'hui, c'est le 31 décembre. / Mon anniversaire est le 10 janvier.*

Donner des raisons: *J'aime le sport parce que je veux rester en forme.*

Félicitations: *Bon anniversaire!*

Indiquer ma profession et demander aux autres quelle est la leur: *Je suis infirmière. / Je travaille comme vendeuse. / Quelle est votre profession?*

Parler de mon éducation et de ma formation: *J'ai suivi une formation de trois ans. / J'ai étudié l'informatique. / J'ai travaillé comme spécialiste en informatique pendant huit ans.*

Parler d'évènements passés: *C'était il y a 15 ans. / Je vis à Grenoble depuis trois mois. / Je me suis marié en janvier. / En été, je suis allé chez mes parents à la campagne.*

Obtenir des informations sur une offre d'emploi: *L'emploi est-il toujours disponible? / Quelle est la durée journalière de travail?*

## Leçon 31

Exercice	Description	Supports nécessaires:
<p><b>Exercice 1:</b> <b>Grande révision (Jeu)</b></p>	<p>Le plus grand nombre possible d'objets et d'images déjà appris est posé d'un côté de la table. Le groupe d'apprentissage se tient tout autour de la table.</p> <p>1) À tour de rôle, chacun prend un objet ou une image de son choix en le nommant. Il pose ensuite l'objet/l'image de l'autre côté de la table. Le jeu continue jusqu'à ce que tout le monde soit passé plusieurs fois et qu'il ne reste presque rien sur la première moitié de la table.</p> <p>2) Faire passer les objets de la deuxième à la première moitié de la table en demandant aux apprenants de formuler une phrase un peu plus élaborée. Continuer jusqu'à ce que les personnes soient à court d'idées.</p>	<p>Autant d'objets, de figurines et d'images des leçons précédentes (21 à 30) que possible.</p> <p>Une grande table, ou deux tables mises côte à côte.</p> <p>Une bande de papier, un foulard ou autre chose pour diviser la surface de la table en deux.</p>
<p><b>Exercice 2:</b> <b>Mon/ma, ton/ta, son/sa (Compréhension orale)</b></p>	<p>Chaque personne et les deux figurines ont un jeu de quatre images. L'animateur dit (en désignant son image du portable): <b>Un portable — mon portable.</b> (En désignant l'image d'un apprenant) <b>ton portable.</b> (En désignant l'image de l'homme) <b>son portable.</b> (En désignant l'image de la femme) <b>son portable.</b></p> <p>(En désignant son image de la clé) <b>Une clé — ma clé.</b> (En désignant l'image d'un apprenant) <b>ta clé.</b> (En désignant l'image de l'homme) <b>sa clé.</b> (En désignant l'image de la femme) <b>sa clé.</b> Après cela l'animateur continue à faire des phrases similaires et les apprenants doivent désigner la bonne image: <i>ma carte d'identité, (en regardant un apprenant) tes lunettes, sa clé</i> (deux réponses: la clé de l'homme et la clé de la femme), etc. Enregistrer une partie de l'exercice.</p>	<p>Pour chaque personne: les images individuelles de quatre objets personnels (voir la planche d'images à la fin).</p> <p>Une figurine d'homme et une de femme, chacune aussi avec les quatre images d'objets personnels.</p>
<p><b>Exercice 3:</b> <b>Noms de pays (Douzaine)</b></p>	<p>1) Révision des noms des pays d'origine à l'aide de la carte de géographie (voir la leçon 14). Colorier ces pays.</p>	<p>Pour chaque personne: des crayons de couleur.</p>

	<p>2) L'animateur mène une conversation sur le parcours effectué par les participants pour arriver jusqu'à leur pays d'accueil. Quels pays ont-ils traversés? Comment ont-ils voyagé? Colorier ces pays avec des couleurs différentes.</p> <p>3) À l'aide de la carte, et selon les règles de la Douzaine, apprendre un maximum de douze noms des pays dont on a parlé. Si seulement un petit nombre de pays a été mentionné, on peut aussi introduire les pays ayant une frontière avec le pays d'accueil. Enregistrer.</p>	<p>Une carte du monde sans les noms des pays (voir la note 1 et la planche d'images en fin de leçon). Cette carte de géographie sera réutilisée pour d'autres leçons.</p>
<p><b>Exercice 4:</b> <b>1<sup>er</sup> – 10<sup>e</sup></b> <b>(Compréhension orale)</b></p>	<p>1) À l'aide de l'image ou en utilisant des figurines, l'animateur fait une révision des nombres ordinaux (<b>1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup>, ..., 10<sup>e</sup></b>).</p> <p>2) L'animateur prononce des phrases comme: <i>La <b>première</b> personne achète des pommes, la <b>cinquième</b> personne achète des carottes, etc.</i></p> <p>Les apprenants réagissent en prenant les fruits ou légumes désignés et en indiquant la bonne personne. Enregistrer quelques phrases.</p>	<p>1) Pour chaque personne: l'image de la file d'attente (leçon 30) ou dix figurines.</p> <p>2) Par personne: quelques fruits ou légumes, ou des images de ceux-ci.</p>
<p><b>Exercice 5:</b> <b>Émotions et sensations</b> <b>Négation</b> <b>Question</b> <b>(Compréhension orale)</b></p>	<p>1) Chaque apprenant a la planche des émotions et des sensations devant lui. L'animateur fait une révision des termes en demandant: <i>Qui est heureux? Qui est fatigué? etc.</i> Les apprenants montrent la bonne image. Enregistrer un certain nombre de phrases.</p> <p>2) L'animateur fait des phrases comme: <i>Il n'est pas triste, il est fatigué. – Il n'est pas fâché, il est heureux, etc.</i> Les apprenants désignent les deux images. Enregistrer un certain nombre de phrases.</p> <p>3) L'animateur montre une image et demande à tour de rôle aux apprenants: <i>A-t-il faim? Est-il fâché? Est-elle triste?</i> L'apprenant répond par <i>oui</i> ou par <i>non</i>. Enregistrer un certain nombre de phrases.</p>	<p>Pour chaque personne la planche des émotions et des sensations (leçon 26).</p>

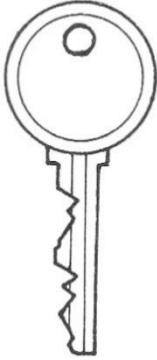
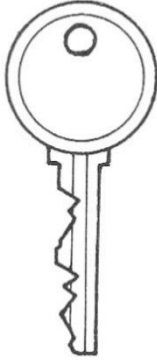

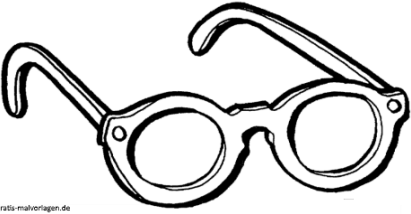
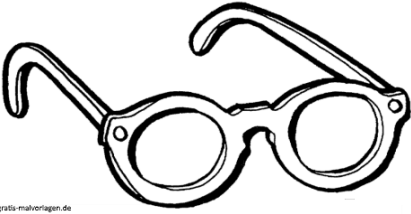
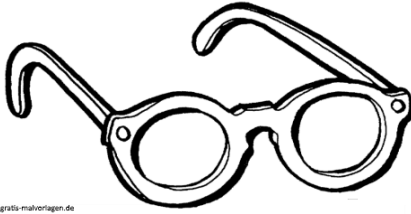






<p><b>Exercice 6:</b> <b>Émotions et sensations</b> <b>(Expression orale)</b></p>	<p>Comme exemple, l'animateur montre une image et dit la phrase correspondante: <i>Il a faim. Il est fâché.</i> Puis, à tour de rôle les apprenant montrent une image de leur choix et construisent une phrase correspondant à l'émotion.</p>	<p>Comme pour l'exercice précédent.</p>
<p><b>Exercice 7:</b> <b>D'où viens-tu?</b> <b>(Jeu de rôle)</b></p>	<p>L'animateur dialogue avec sa marionnette comme suit: <b><i>D'où viens-tu? — De Syrie. — Depuis quand es-tu ici? — Depuis cinq mois.</i></b> Il faut ensuite enregistrer une phrase comprenant le nom du pays de chaque apprenant. Voir la note.</p>	<p>Une marionnette à main.</p>

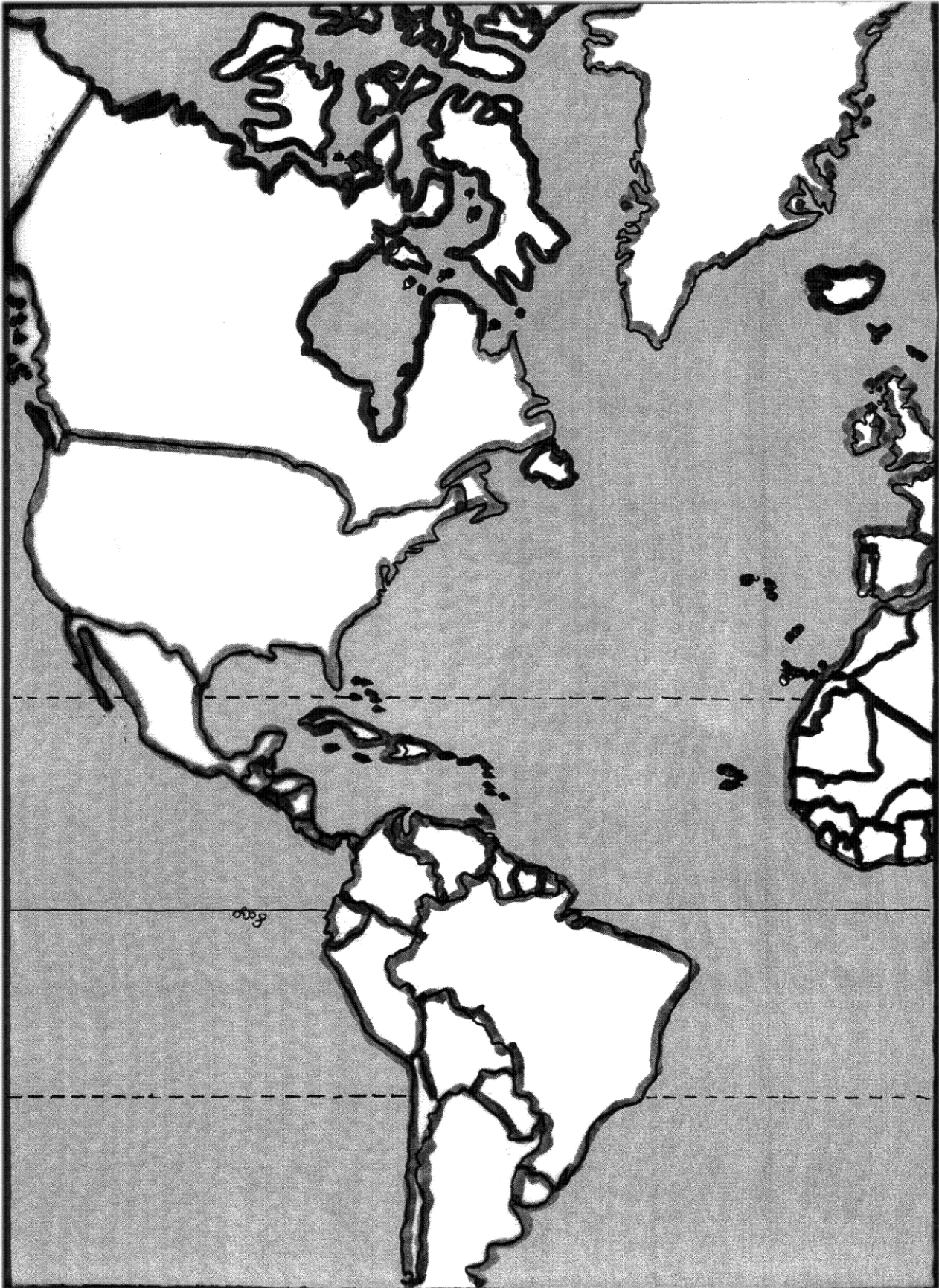
**Note 1 exercice 3:** La carte doit être assez grande pour que les pays d'origine des apprenants, les pays qu'ils ont traversé et le pays d'accueil soient visibles. La planche des images sur trois pages à la fin de la leçon est petite, mais elle peut être agrandie.

**Note 2 exercice 3:** Les personnes peu instruites ne savent généralement pas lire une carte de géographie. Dans ce cas, l'animateur peut essayer d'identifier les pays autrement, avec des drapeaux par exemple. Il peut aussi faire en sorte que le groupe apprenne à identifier les pays sur la carte, en même temps que leurs noms.

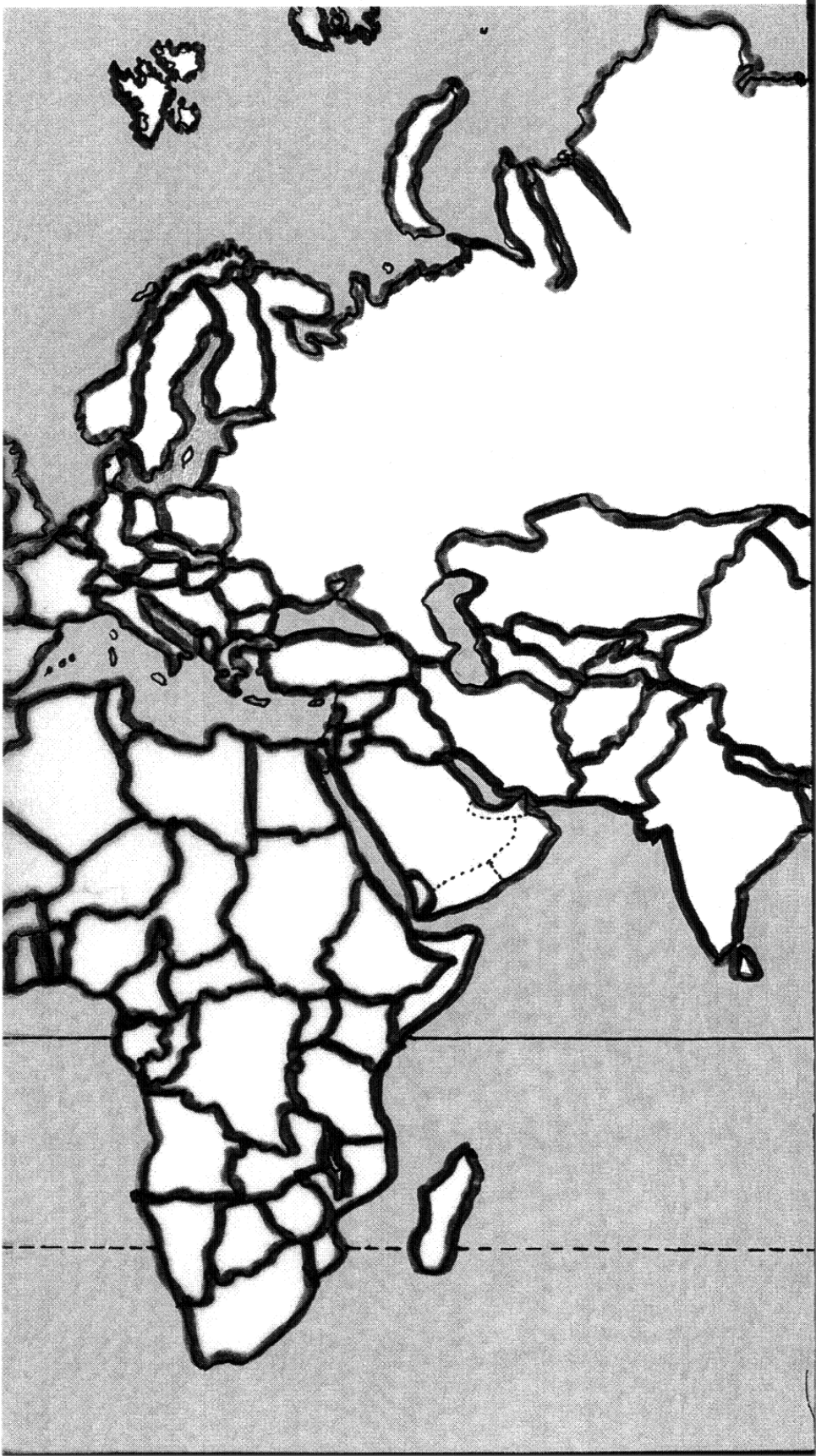
**Note 3 exercice 3:** Des discussions entre les participants sur la manière dont ils ont fui leur pays et sur leur parcours peuvent être très intéressantes, tout le monde est généralement désireux de participer. Cependant, elles peuvent aussi leur rappeler des expériences traumatisantes. Il faut faire preuve de tact...

**Note exercice 7:** Nous avons déjà rencontré ce jeu de rôle dans une leçon précédente. Ici, il s'agit de faire comprendre le bon usage de la préposition en fonction du nom de chaque pays d'origine des apprenants du groupe, par exemple **de Turquie, d'Iran, du Tchad, etc.**

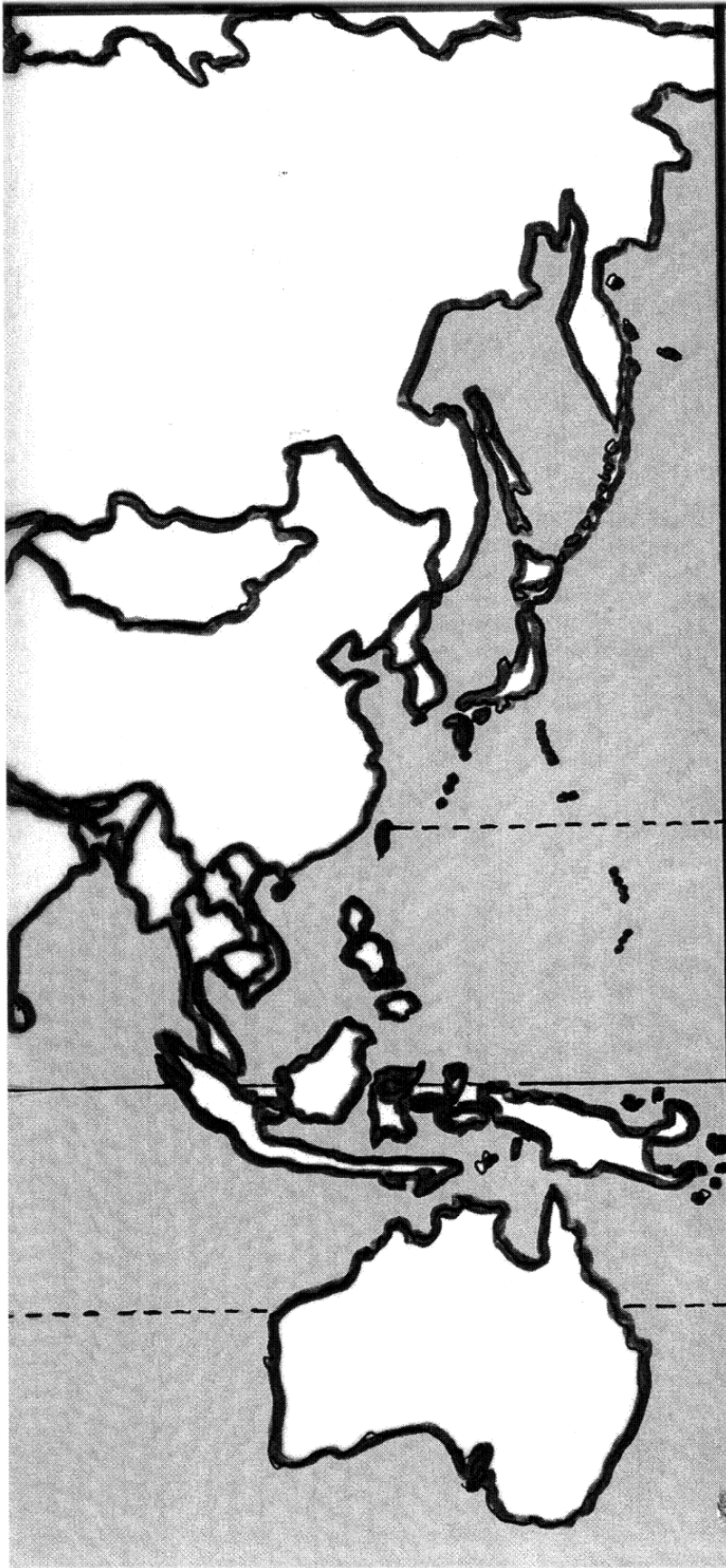
		
 <small>gratis-malvorlagen.de</small>	 <small>gratis-malvorlagen.de</small>	 <small>gratis-malvorlagen.de</small>
		
		











## Leçon 32

### D'autres idées

Le groupe d'apprentissage et son animateur peuvent entreprendre une activité communautaire de temps à autre, afin d'approfondir les relations interpersonnelles et de s'assurer que ce qui est appris pendant les leçons peut être appliqué à des situations de la vie quotidienne. Voici quelques suggestions:

- Faire des courses, cuisiner et manger ensemble.
- Avec un groupe de femmes, organiser une séance de cuisine.
- Avec un groupe d'hommes, organiser un sport ou un jeu (football, basket, bowling, minigolf...).
- Faire une promenade.
- Organiser et réaliser une journée d'excursion.

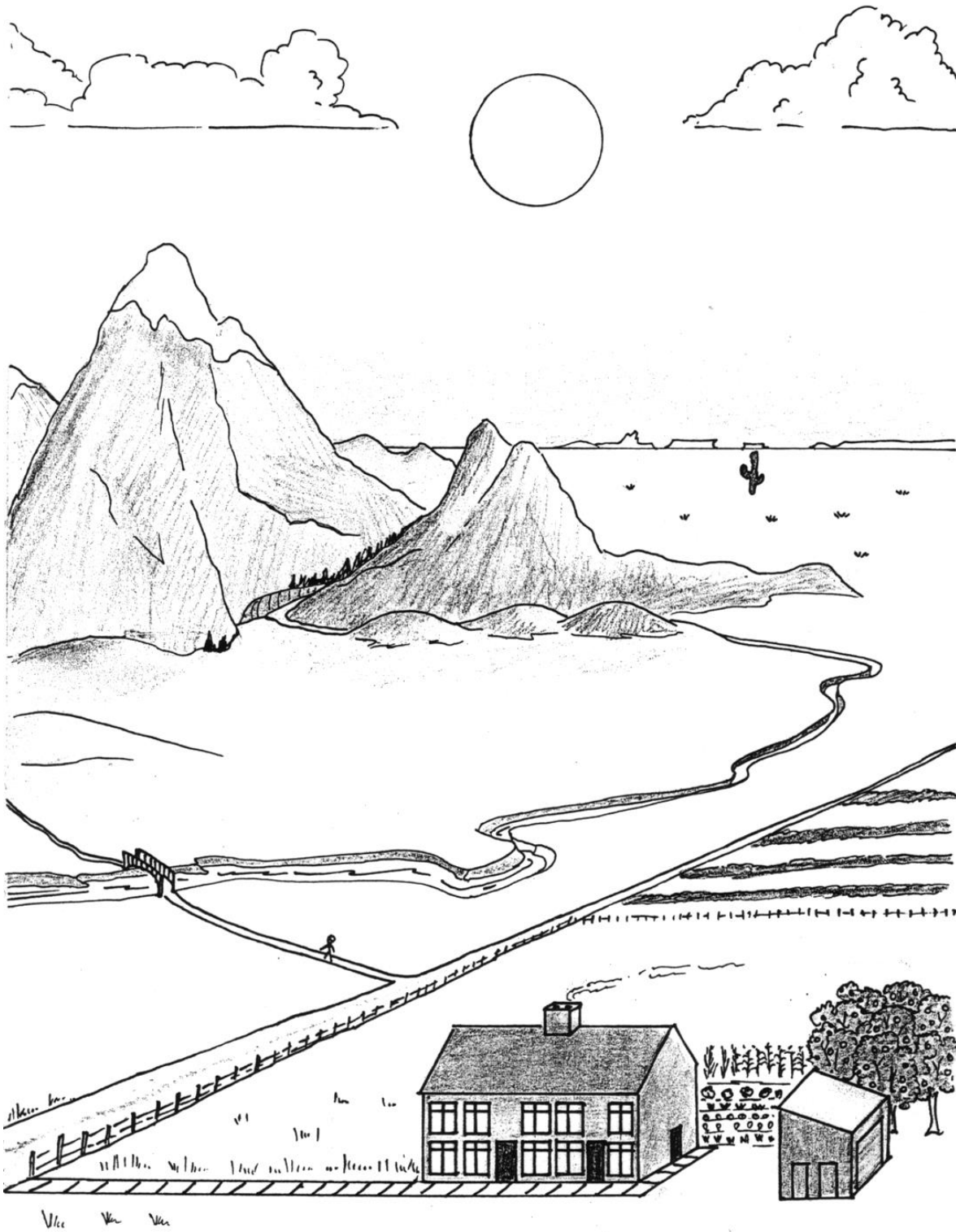
Exercice	Description	Supports nécessaires:
<b>Exercice 1:</b> <b>Émotions et sensations</b> <b>Pluriel</b> <b>(Compréhension orale)</b>	<p>1) À l'aide des images, l'animateur fait une révision des mots servant à désigner des personnes, au singulier et au pluriel, et ceux exprimant des émotions et des sensations.</p> <p>2) L'animateur combine les personnes avec les émotions et sensations. Il dit par exemple: <i>Les femmes <b>sont</b> tristes</i>. Il montre en même temps l'image du visage triste et les deux images de femmes. Il donne d'autres exemples de ce genre. Ensuite, il parle sans montrer les images et ce sont les apprenants qui désignent les images correctes: <i>Le garçon <b>a</b> peur. Les filles <b>sont</b> fâchées. L'enfant <b>est</b> triste. Les garçons <b>ont</b> soif. Les enfants <b>ont</b> froid, etc.</i> Enregistrer une partie de l'exercice.</p>	<p>Par personne: deux images individuelles d'hommes, de femmes, de garçons, de filles, d'enfants. La planche des émotions et des sensations de la leçon 26.</p>
<b>Exercice 2:</b> <b>Nationalités</b> <b>(Douzaine)</b>	<p>1) L'animateur fait une brève révision des pays de la leçon précédente.</p> <p>2) Il introduit les <b>nationalités</b> correspondant à ces pays selon les règles de la Douzaine: il prend la figurine d'un homme et d'une femme et les met, par exemple, sur la France. Il dit: <i>Cet homme vient de France: il est <b>français</b>. Cette femme vient de France: elle est <b>française</b></i>. De même avec un autre pays: <i>Cet homme vient de Syrie: il est <b>syrien</b>. Cette femme vient de Syrie: elle est <b>syrienne</b>. Où est <b>le Français</b>? Où est <b>la Syrienne</b>?</i></p> <p>L'animateur ajoute une nationalité à la fois et répète de nombreuses fois. Il enseigne toujours le masculin et le féminin.</p> <p>Enregistrer toutes les nationalités au masculin et au féminin.</p> <p>Pour les nationalités représentées dans le groupe, les apprenants peuvent répondre en désignant la personne qui vient de ce pays plutôt que de placer la figurine sur la carte. Ils peuvent aussi lever la main quand ils viennent eux-mêmes du pays en question. Voir la note.</p>	<p>La carte de géographie de la leçon précédente. Des figurines d'hommes et de femmes.</p>

<p><b>Exercice 3:</b> <b>Termes géographiques (Douzaine)</b></p>	<p>L'animateur introduit des termes géographiques selon les règles de la Douzaine: <i>La mer, une montagne, le soleil, une rivière, un lac, un nuage, une forêt, un arbre, un arc-en-ciel, une maison, un désert, un chemin.</i> Un pont est déjà connu. L'animateur adapte le choix des noms selon les termes géographiques utiles dans la région où il enseigne ou dans le pays d'origine des apprenants (par exemple <i>le désert</i>). Enregistrer</p>	<p>Par personne un paysage, voir les planches en fin de leçon: les deux pages sont collées côte à côte.</p>
<p><b>Exercice 4:</b> <b>Termes géographiques Couleurs (Compréhension orale)</b></p>	<p>L'animateur dit: <i>Nous colorions le lac en bleu, nous colorions le pont en rouge, etc.</i> Les participants font ce que l'animateur dit. En cours d'exercice l'animateur introduit les mots <b>je colorie</b> et des couleurs que les apprenants ne connaissent pas encore. Les apprenants suivent les instructions de l'animateur.</p>	<p>Comme pour l'exercice précédent. Des crayons de couleur.</p>
<p><b>Exercice 5:</b> <b>Questions sur la famille (Expression orale)</b></p>	<p>L'animateur pose des questions à un apprenant: <i>Comment s'appelle ta fille? – Ma fille s'appelle... Comment va ta fille? – Ma fille est fatiguée et triste. Quel âge a ton fils? – Il a cinq ans, etc.</i> Cet apprenant pose des questions similaires à un autre apprenant. Chacun doit poser et répondre à une question au moins une fois.</p>	
<p><b>Exercice 6:</b> <b>Jeu de loto</b></p>	<p>Jouer au jeu de loto. Chaque apprenant reçoit un carton de loto et un certain nombre de jetons en couleur pour couvrir les cases. L'animateur tire un jeton avec un numéro et appelle ce numéro. Les apprenants qui ont ce numéro le couvrent sur leurs cartes avec un jeton en couleur. Dès qu'un joueur a couvert une ligne entière (horizontalement, verticalement ou en diagonale), il dit <b>quine</b> à voix haute. Pour cela, il/elle obtient un point. Celui qui a couvert toute la feuille crie <b>fini</b>. Pour cela, il obtient trois points. En jouant pendant un certain temps, par exemple 10 minutes, celui qui a le plus de points reçoit un petit prix.</p>	<p>Si vous n'en avez pas, imprimez et préparez le loto de la planche «Support Loto».  Un petit prix pour les gagnants.</p>

**Note exercice 2:** Si les apprenants trouvent impoli de montrer les autres du doigt, ils les regardent au lieu de les désigner.



Phase 1A Session 14 Activity 4



Phase 1A Session 14 Activity 4











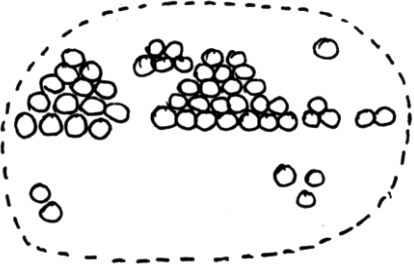
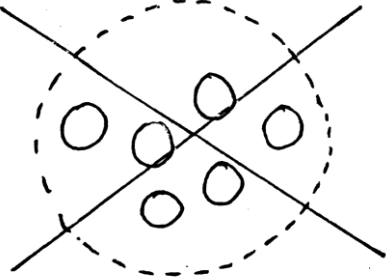
## Leçon 33

Exercice	Description	Supports nécessaires:
<b>Exercice 1:</b> <b>Objets personnels</b> <b>Mon/ma, ton/ta, son/sa</b> <b>(Expression orale)</b>	<p>Chaque personne a plusieurs objets personnels ou des images devant elle. Les figurines sont sur la table, chacune aussi avec quelques objets.</p> <p>L'animateur montre un objet, par exemple sa clé, et dit: <i>C'est ma clé</i>. Ensuite, par exemple, il désigne le portable d'un apprenant et dit: <i>C'est ton portable</i>. Il montre un autre objet et demande par geste à un apprenant de faire une phrase calquée sur celle qu'il vient de dire. S'il formule bien la phrase, il désigne à son tour un objet et son voisin doit, à son tour, réagir en énonçant correctement une phrase. Chacun doit pouvoir formuler plusieurs phrases.</p> <p>Pour les objets appartenant aux figurines on utilise <i>son/sa</i>.</p>	<p>Des objets personnels ou des images de ceux-ci.</p> <p>Une figurine d'homme et une de femme.</p>
<b>Exercice 2:</b> <b>Objets personnels</b> <b>À qui? – À moi, à toi, à lui, à elle</b> <b>(Jeu de rôle)</b>	<p>L'animateur désigne quelque chose qui appartient à quelqu'un. Il dit: <i>Ces lunettes ne sont pas à moi. À qui sont-elles?</i> À l'aide de la marionnette, qui a aussi quelques objets, il donne la réponse tout en montrant la bonne personne: <i>Elles sont à lui</i>.</p> <p>L'animateur montre son paquet de mouchoirs: <b>À qui est ce paquet de mouchoirs?</b> – La marionnette: <i>Il est à toi!</i> (c'est-à-dire à l'animateur) <i>Ce portable n'est pas à moi. À qui est-il?</i> – <b>À elle!</b> <i>Ces cigarettes ne sont pas à moi. À qui sont-elles?</i> – <i>Elles sont à moi!</i> (c'est-à-dire à la marionnette), etc.</p> <p>Enregistrer.</p>	<p>Comme pour l'exercice précédent.</p> <p>Une marionnette à main.</p>
<b>Exercice 3:</b> <b>Verbes de déplacement</b> <b>(Douzaine)</b>	<p>L'animateur introduit les mots suivants:  <b><i>Je vais (à pied, à vélo, à moto, en voiture), je prends (le bateau, l'avion, le bus, le train), je me promène, je marche, je monte, je descends, je nage.</i></b></p> <p>Il est bien d'introduire ces mouvements à l'aide de courtes phrases: <b><i>Je vais en voiture. Je vais à pied. Je vais à vélo. Je me promène avec un chien. Je marche jusqu'au lac. Je nage dans le lac. Je monte dans un bus. Je monte sur une montagne. Je descends du bus.</i></b></p> <p>Les apprenants réagissent en montrant le/les image(s) correspondante(s) ou en mimant l'action.</p> <p>Enregistrer.</p>	<p>Des images qui représentent des mouvements ou des moyens de transport (voir la planche en fin de leçon)</p> <p>Le paysage de la leçon précédente.</p>
<b>Exercice 4:</b> <b>Termes géographiques</b> <b>Sites urbains</b> <b>Verbes de déplacement</b>	<p>L'animateur dispose le paysage et le plan de la ville sur la table. Il donne quelques exemples: <i>L'homme va à la gare à vélo. Le garçon monte sur la montagne. La femme monte dans le bus.</i> À l'aide des figurines et des images des moyens de transport il mime les mouvements sur les feuilles du paysage ou du plan de la ville. Dans un second temps selon les phrases</p>	<p>Comme pour l'exercice 3.</p> <p>En plus quelques figurines (d'hommes, de femmes, de garçons, de filles) ou leurs images.</p>



<b>(Compréhension orale)</b>	qu'il dit, les apprenants miment les mouvements à tour de rôle. Enregistrer une partie de l'exercice.	Le plan de la ville de la leçon 10.
<b>Exercice 5: Quantités d'objets (Douzaine)</b>	L'animateur arrange sur des soucoupes les petits objets pour représenter les quantités à enseigner, voir aussi les images sur la planche. L'animateur introduit les mots suivants selon les règles de la Douzaine: <b>un/une, quelques, beaucoup de, tous/toutes, pas de...</b> et <b>aucun/aucune</b> . Ces mots ne sont pas introduits de manière isolée, mais toujours à l'aide d'objets: <b>une allumette, quelques allumettes, beaucoup d'allumettes, toutes les allumettes, aucune allumette</b> . Enregistrer.	Environ une centaine de vis/d'allumettes/ de lentilles/ de clés (avec article féminin) et de clous/ de boutons/ de haricots/ de carrés de sucre/chocolat (avec article masculin). Il faut au moins deux types d'objet masculin et deux autres féminin. On peut mettre les différentes quantités sur des soucoupes.
<b>Exercice 6: Quantités d'objets (Compréhension orale)</b>	Les différents tas d'objets (arrangés sur des souscoupes) sont sur la table. L'animateur fait des phrases comme: <i>Donne-moi quelques clous! Donne-moi toutes les vis! Ne me donne aucune vis! etc.</i> Les apprenants réagissent à tour de rôle. L'animateur reçoit les objets et les remet. Chaque apprenant doit passer plusieurs fois. Enregistrer une partie de l'exercice.	Comme dans la leçon précédente.
<b>Exercice 7: As-tu... ? Tu n'as pas... As-tu besoin de... ? (Jeu de rôle)</b>	Avec sa marionnette, l'animateur dialogue ainsi: <b><i>J'ai un portable. As-tu un portable? – Non. – Ah, tu n'as pas de portable. As-tu besoin d'un portable? – Oui.</i></b> <b><i>Atchoum! – As-tu besoin d'un mouchoir? – Oui.</i></b> <b><i>As-tu mal à la tête? – Oui. – As-tu besoin de médicament? – Oui.</i></b> <b><i>As-tu faim? – Non. – Ah, tu n'as pas faim.</i></b> <b><i>As-tu soif? – Oui. – As-tu besoin d'eau? – Oui.</i></b> Enregistrer. L'animateur peut continuer à poser des questions de ce genre. Les apprenants répondent simplement par <i>oui</i> ou par <i>non</i> . Enregistrer un certain nombre de phrases <b><i>As-tu... ?</i></b> et <b><i>Tu n'as pas de... As-tu besoin de... ?</i></b> Voir la note.	Des objets personnels comme dans l'exercice 1. Une marionnette à main.

**Note exercice 7:** Dans ce jeu de rôle, les apprenants entendent de nombreuses fois le verbe *avoir* à la forme interrogative ou à la forme négative dans les phrases *As-tu... ? Tu n'as pas de... As-tu besoin de... ?*

		 <p><small>illustrationenverfluechtlinge.de</small></p>
 <p><small>pixabay.com</small></p>		
		
		

<b>je me promène</b>	<b>je vais en ...</b>	<b>je vais à ...</b>
<b>je descends</b>	<b>je monte</b>	<b>je marche</b>
<b>peu de</b>	<b>un/une</b>	<b>je nage</b>
<b>pas de... aucun/aucune</b>	<b>tous les/toutes les</b>	<b>beaucoup de</b>



## Leçon 34




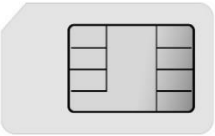


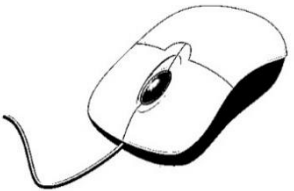




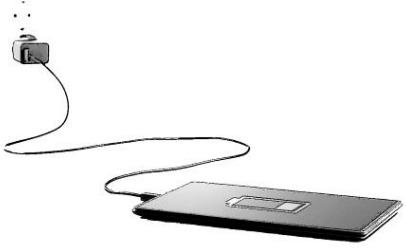
Exercice	Description	Supports nécessaires:
<b>Exercice 1:</b> <b>Quantités d'objets (Expression orale)</b>	<p>L'animateur distribue, arrangés sur des soucoupes, de petits objets aux apprenants de façon à ce que chacun reçoive une quantité dont le nom a été appris dans la leçon précédente. Il a lui-même aussi deux soucoupes avec des quantités différentes devant lui.</p> <p>1) L'animateur décrit ce qu'il a devant lui et ce que son voisin a devant lui: <i>J'ai quelques clous et beaucoup d'allumettes. Tu as un clou. Tu n'as aucune allumette.</i> (Cette première partie, où les apprenants ne font rien, doit être brève. Elle sert d'exemple pour la suite).</p> <p>2) L'animateur pose des questions: <i>Où y a-t-il beaucoup d'allumettes? Où y a-t-il un clou? Où y a-t-il quelques allumettes? Où y a-t-il toutes les vis? etc.</i> Les apprenants désignent la bonne quantité.</p> <p>3) Les soucoupes sont redistribués. Chaque apprenant décrit une quantité de son choix: <i>Tu as toutes les allumettes. B. n'a aucun clou, etc.</i> Si nécessaire, l'animateur corrige une phrase en la reprenant.</p> <p>Faire plusieurs tours en redistribuant les quantités.</p>	<p>De petits objets comme dans la leçon précédente, exercice 5 (Il faut des objets avec article masculin et féminin)</p>
<b>Exercice 2:</b> <b>Objets technologiques (Douzaine)</b>	<p>L'animateur introduit, selon les règles de la Douzaine, les mots suivants:  <b><i>Un chargeur, une coque de téléphone, des écouteurs, une carte SIM, une batterie, un ordinateur, une souris, le Wi-Fi, une prise, une télévision, un CD, je recharge mon portable.</i></b>            Enregistrer.</p>	<p>Autant que possible, utiliser des objets réels, sinon de grandes images placées au milieu de la table. Pour la révision à la maison imprimer pour chaque personne la planche avec les images des objets à apprendre qui se trouve en fin de leçon.</p>
<b>Exercice 3:</b> <b>Actions avec des verbes se terminant en -er</b> <b><i>Je, tu, il/elle, nous, vous, ils/elles</i></b> <b>(Compréhension orale)</b>	<p>1) L'animateur fait une brève révision, selon les règles de la Douzaine rapide et à l'aide des deux planches des verbes dont l'infinitif finit en <i>-er</i>: <i>je montre, je colle, je vide, etc.</i> En réaction, les apprenants désignent la bonne action sur la planche.</p> <p>2) L'animateur pose sur la table une figurine d'homme (<i>il</i>) et une de femme (<i>elle</i>), il dispose également un groupe mixte (<i>ils</i>) et un groupe de femmes/filles (<i>elles</i>).</p> <p>Comme introduction, l'animateur prend un couteau, commence à couper une carotte/pomme et dit: <b><i>je coupe</i></b>. Il donne le couteau à son voisin, lui fait signe</p>	<p>Pour chaque personne: les planches en fin de leçon avec les verbes dont l'infinitif finit en <i>-er</i>.</p> <p>Deux couteaux et deux planches à découper, quelques carottes/pommes.</p> <p>3) Une marionnette à main.</p> <p>Pour la révision à la maison: la planche</p>

	<p>de couper et dit: <b>tu coupes</b>. L'animateur prend la figurine d'homme et le couteau, mime que l'homme coupe et dit: <b>il coupe</b>. Il fait de même avec la figurine de femme: <b>elle coupe</b>; et avec les deux groupes de figurines: <b>ils coupent/elles coupent</b>. (Remarque: pour toutes ces personnes, la prononciation du verbe reste la même.) L'animateur prononce une petite série de phrases comme: <i>je scie, il verse</i> (deux réponses, parce qu'on n'entend pas s'il s'agit de <i>il</i> ou <i>ils</i>), <i>je coupe, elles nagent</i> (deux réponses), (en regardant un apprenant) <i>tu trouves, je tire, ils cuisinent, tu visses, etc.</i> En réaction, les apprenants indiquent l'action correspondante sur la planche et la/les bonne(s) personne(s).</p> <p>3) L'animateur donne un deuxième couteau et une carotte/pomme à son voisin. Lui et son voisin coupent. L'animateur dit: <b>nous coupons</b>. Il donne les deux couteaux et deux carottes/pommes à deux autres apprenants et leur fait signe de couper. Il dit: <b>vous coupez</b>. Il mange un bout de carotte/pomme et il dit: <i>je mange</i>. Il fait signe à son voisin de faire de même et il dit: <b>nous mangeons</b>. Il fait signe aux deux autres apprenants de faire de même et il dit: <b>vous mangez</b>.</p> <p>L'animateur partage les apprenants en deux équipes et se joint à l'une d'elles (<i>nous</i>), l'autre est <i>vous</i>. Il montre l'image d'une action et, en indiquant la bonne équipe, il dit par exemple: <i>nous scions, vous sciez, nous collons, vous collez, etc.</i> Après quelques exemples, il ne montre plus les images et il omet le pronom pour forcer les apprenants à bien écouter la terminaison: <i>cuisinons, tirez, tournons, montons, versez, etc.</i> (Ces formes sans pronom sont en fait des impératifs) Les apprenants désignent la bonne action sur la planche et le bon groupe de personnes.</p> <p>4) Quand c'est bien intégré l'animateur mélange l'impératif au pluriel et au singulier. Dans le cas de l'impératif au singulier les apprenants montrent la marionnette: <i>cherche, nagons, cuisinez, tourne, montez, etc.</i> Pour cette dernière partie enregistrer un bon nombre d'actions dans les trois formes, p. ex. <i>nage, nageons, nagez</i>, et dans le désordre: <i>cuisinez, tourne, montez, etc.</i></p>	<p>avec les personnes de la leçon 3.</p>
--	--	--

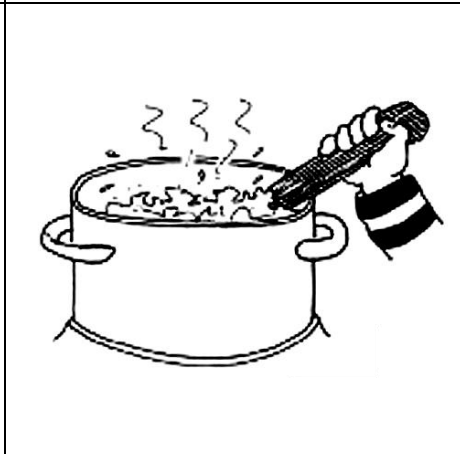
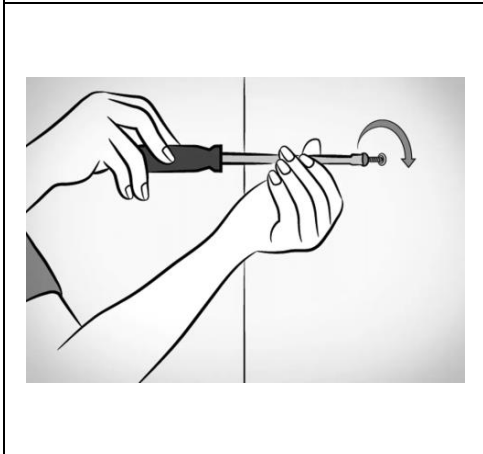
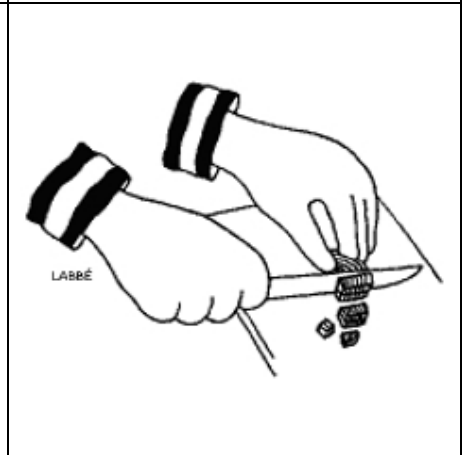
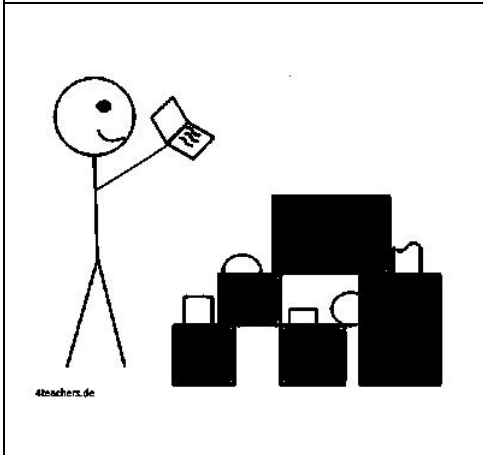
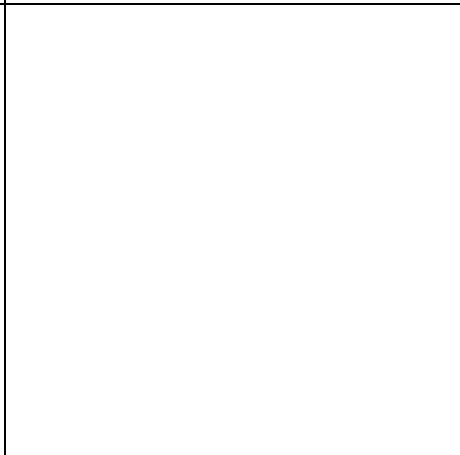
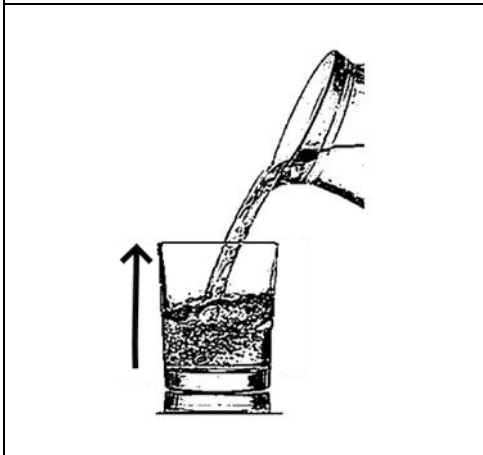
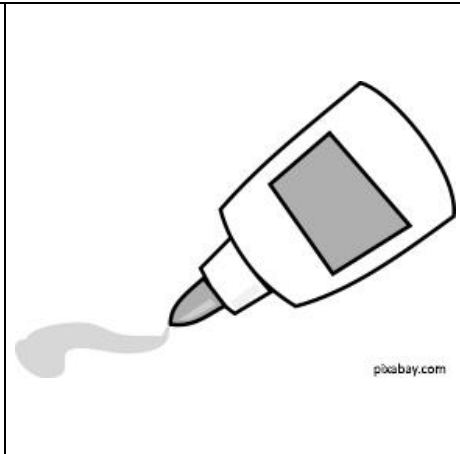
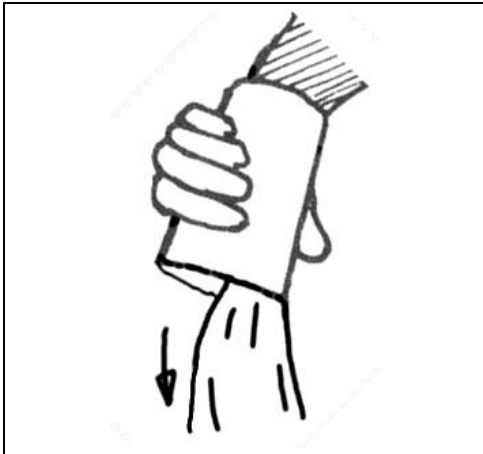


<p><b>Exercice 4:</b> <b>Animaux</b> <b>Termes géographiques</b> <b>Se déplacer</b> <b>(Compréhension orale)</b></p>	<p>L'animateur formule des phrases comme: <i>Le chien monte sur la montagne. Le chat va sur le pont. Le poisson nage dans le lac. L'oiseau marche sur la maison.</i> Les apprenants réagissent en posant le bon animal au bon endroit et en mimant ce que l'animal fait (<i>marcher, nager</i>). Enregistrer une partie de l'exercice.</p>	<p>Par personne, le paysage de la leçon 32 et les images individuelles des animaux (leçon 17).</p>
<p><b>Exercice 5:</b> <b>Objets personnels</b> <b>À qui? – À moi, à toi, à lui, à elle, à nous, à vous, à eux, à elles.</b> <b>(Jeu de rôle)</b></p>	<p>1) L'animateur désigne un des objets de la figurine d'homme et dit: <i>Ces lunettes ne sont pas à moi. Elles sont à qui?</i> À l'aide de la marionnette, qui a aussi quelques objets, il donne la réponse tout en montrant la bonne personne: <i>Elles sont à lui.</i> L'animateur montre son paquet de mouchoirs: <i>Ce paquet de mouchoirs est à qui? – Il est à toi!</i> (c'est-à-dire à l'animateur) <i>Ce portable n'est pas à moi. Il est à qui? – À elle!</i> <i>Ces cigarettes ne sont pas à moi. Elles sont à qui? – Elles sont à moi!</i> (c'est-à-dire à la marionnette), etc. 2) L'animateur forme deux équipes et se joint à l'une d'elles (<i>nous</i>), l'autre sera <i>vous</i>. Il pose également sur la table un groupe de figurines mixte (<i>ils</i>) et un groupe de figurines de femmes/filles (<i>elles</i>). L'animateur désigne un des objets appartenant à l'un des groupes et demande: <i>Ce/cette/ces... est/sont à qui?</i> La marionnette répond: <i>... à nous, ... à vous, ... à eux, ... à elles.</i> Enregistrer une partie de cet exercice. Faire attention d'y inclure des phrases à toutes les personnes du singulier et du pluriel.</p>	<p>Chaque personne pose deux à trois objets personnels devant elle. Une figurine d'homme (<i>il</i>), de femme (<i>elle</i>) avec aussi leurs objets personnels ou des images. Une marionnette à main. 2) Un groupe mixte (<i>ils</i>) et un groupe de femmes/filles (<i>elles</i>) de figurines sont disposés sur la table. Tous les groupes <i>nous, vous, ils, elles</i> ont aussi des objets qu'ils possèdent en commun.  Pour la révision à la maison: La planche des pronoms de la leçon 3.</p>
<p><b>Exercice 6:</b> <b>As-tu... ? As-tu besoin de... ?</b> <b>(Expression orale)</b></p>	<p>L'animateur, à l'aide de la marionnette, reprend quelques exemples de la leçon 33, exercice 7: <i>J'ai un portable. As-tu un portable? – Non. – Ah, tu n'as pas de portable. As-tu besoin d'un portable? Oui. Atchoum! - As-tu besoin d'un mouchoir? – Oui, etc.</i> Ensuite, chaque apprenant pose une question à son voisin: <i>J'ai... As-tu... ? As-tu besoin de... ?</i></p>	<p>Chaque personne pose quelques objets personnels devant elle. Une marionnette à main.</p>

**Remarque exercice 3:** Tous les verbes *finissant en -er* appris jusqu'à maintenant se conjuguent de la même façon.

<b>des écouteurs</b>	<b>une coque de téléphone</b>	<b>un chargeur</b>
<b>un ordinateur</b>	<b>une batterie</b>	<b>une carte SIM</b>
<b>une prise</b>	<b>le Wi-Fi</b>	<b>une souris</b>
<b>je recharge mon portable</b>	<b>un CD</b>	<b>une télévision</b>



**je monte**

**je colle**

**je vide**

**je scie**

**je verse**

**je coupe**

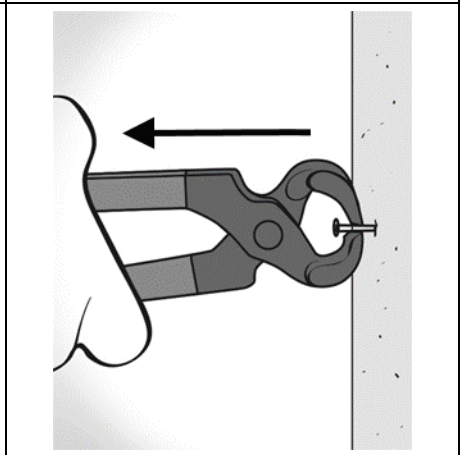
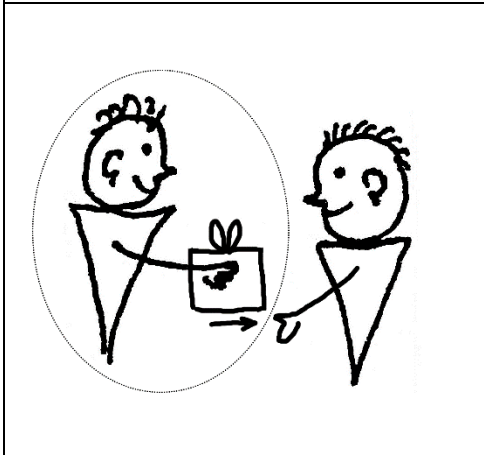
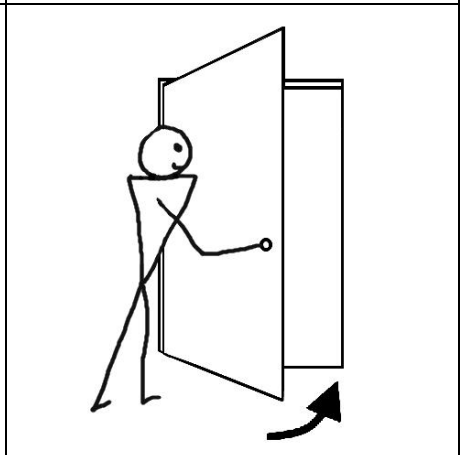
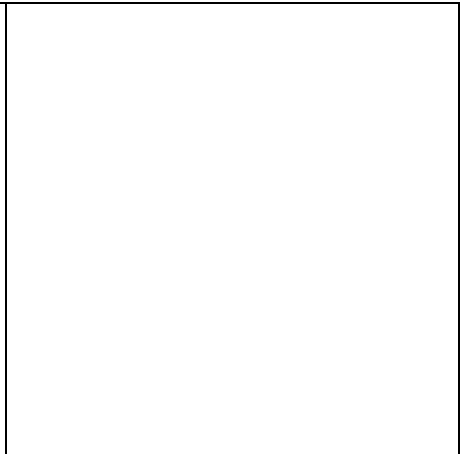
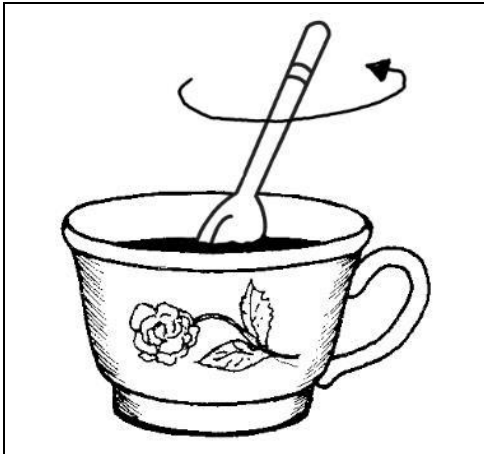
**je nage**

**je trouve**

**je tire**

**je cuisine**

**je visse**





	<b>je mange</b>	<b>je remue</b>
<b>je ferme</b>	<b>je marche</b>	<b>je cherche</b>
<b>j'arrache</b>	<b>je tape</b>	<b>je donne</b>
<b>je balaie</b>	<b>je nettoie</b>	<b>je lave</b>

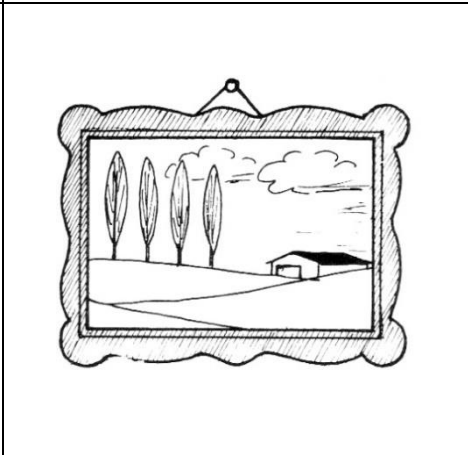
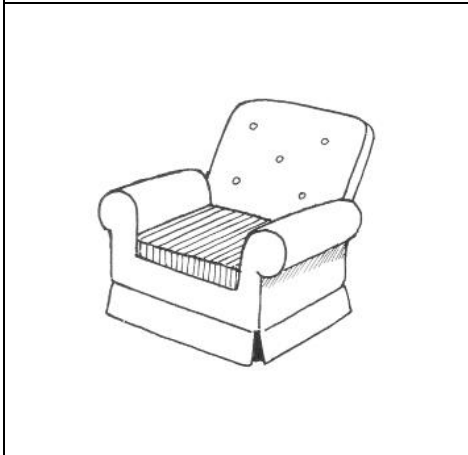
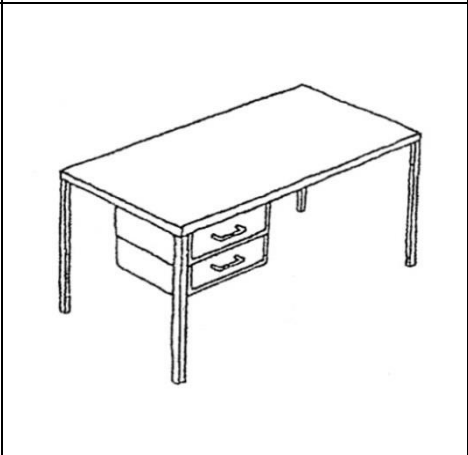
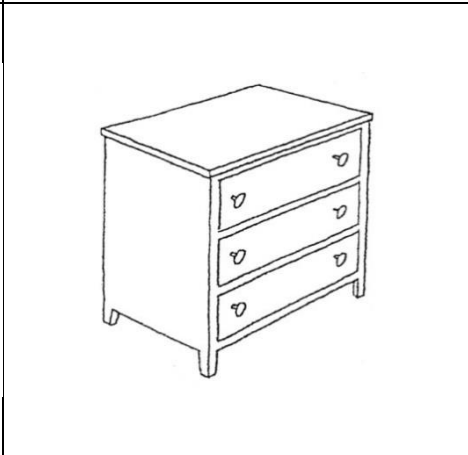
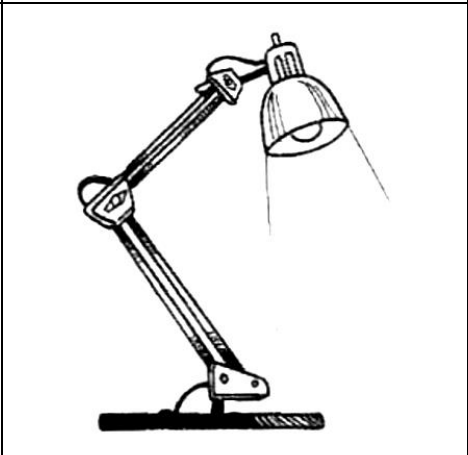
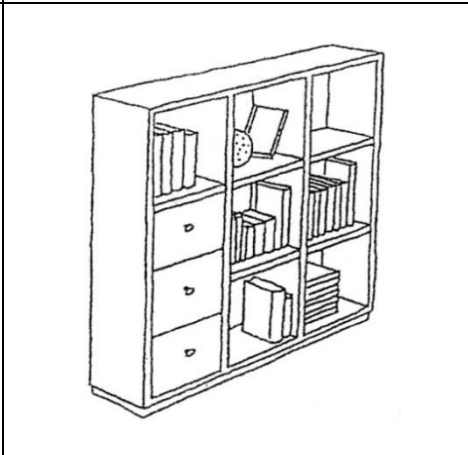
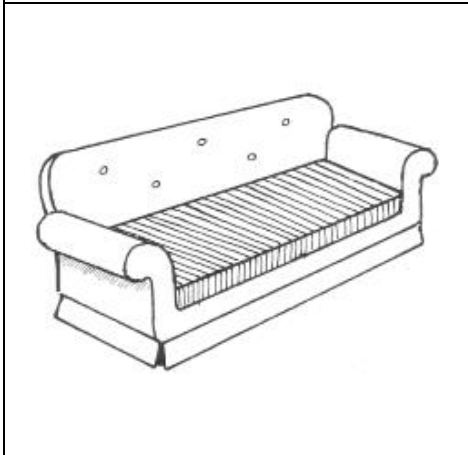
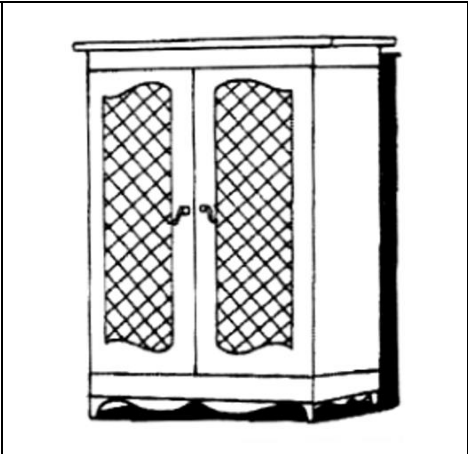


## Leçon 35

Exercice	Description	Supports nécessaires:
<b>Exercice 1: Mobilier (Douzaine)</b>	L'animateur introduit le vocabulaire suivant selon les règles de la Douzaine: <b><i>Un lit, une table de nuit, une armoire, un canapé, une étagère, une lampe, un rideau, une commode, un bureau, un fauteuil, un tableau, une penderie.</i></b> Enregistrer.	Pour chaque personne la planche avec le mobilier en fin de leçon.
<b>Exercice 2: Du mobilier Des objets technologiques Des quantités (Compréhension orale)</b>	Toutes les allumettes sont au milieu. Les images de meubles et d'objets technologiques sont tout autour. L'animateur donne d'abord des instructions à la marionnette: <i>Pose beaucoup d'allumettes sur le lit. Pose une allumette sur la commode, etc.</i> La marionnette réalise l'action. Ensuite il donne des instructions aux apprenants: <i>Pose la lampe sur la table de nuit. Pose quelques allumettes sur le fauteuil. Ne pose aucune allumette sur le canapé, etc.</i> Les apprenants réalisent les actions à tour de rôle. Enregistrer une partie de l'exercice.	Les images de mobilier, en images individuelles, au milieu de la table, ainsi que les images individuelles des objets technologiques de la leçon précédente et une centaine d'allumettes. Une marionnette à main.
<b>Exercice 3: As-tu... ? As-tu besoin de... ? (Expression orale)</b>	1) L'animateur distribue trois images d'objets technologiques à chaque apprenant. Il pose des questions: <i>As-tu un chargeur? As-tu un ordinateur? As-tu besoin d'une prise?</i> Les apprenants répondent par <i>oui</i> ou par <i>non</i> . 2) Puis les apprenants posent des questions semblables à leurs voisins. Chacun doit avoir l'occasion de parler plusieurs fois.	Assez d'images individuelles d'objets technologiques de la leçon précédente pour en donner trois différentes à chaque apprenant.
<b>Exercice 4: Actions avec se terminant en -er Je, tu, il/elle, nous, vous, ils/elles (Expression orale)</b>	L'animateur sépare les apprenants en deux équipes et se joint à l'une d'elles ( <i>nous</i> ), l'autre sera <i>vous</i> . Il pose sur la table des figurines comme suit: un homme ( <i>il</i> ), une femme ( <i>elle</i> ), un groupe mixte ( <i>ils</i> ), un groupe de femmes/filles ( <i>elles</i> ). Il indique des images d'une action et, en désignant le bon groupe, il dit par exemple: <i>nous scions, ils scient, je colle, elle visse, etc.</i> Après quelques exemples il montre une/des personne(s)/figurine(s) et désigne une action; à tour de rôle, les apprenants décrivent cette action en nommant le bon pronom avec le bon verbe et la bonne terminaison.	Des figurines. Pour l'animateur: les images individuelles des verbes terminant en -er de la leçon précédente. Pour chaque participant: les planches des verbes terminant en -er de la leçon précédente. Pour la révision à la maison: la planche avec les pronoms de la leçon 3.
<b>Exercice 5: Un matin en ville (Expression orale)</b>	L'animateur introduit l'exercice en parlant et montrant en même temps: <i>C'est la gare. Le train part.</i>	Une scène de ville pour deux apprenants (Voir les images à la fin de la leçon. Les deux

	<p>Ensuite, à tour de rôle, les apprenants font une phrase qui décrit une scène: <i>C'est une église. L'homme se promène avec un chien, etc.</i></p> <p>Certains groupes ont beaucoup d'idées, d'autres pas. Dans ce cas, l'animateur peut aider en posant des questions comme: <i>Qu'est-ce que c'est? Qu'est-ce que cette personne fait? Où est le camion? Qu'est-ce que les enfants font?</i></p> <p>Voir la note.</p>	<p>parties doivent être collées côte à côte).</p>
<p><b>Exercice 6:</b> <b>Échange au sujet du portable.</b> <b>(Jeu de rôle)</b></p>	<p>Proposition 1: Dans un magasin pour téléphone mobile: <b><i>Bonjour! J'ai besoin d'un chargeur pour mon portable. – Quel modèle avez-vous? – Un xxx, etc.</i></b></p> <p>Proposition 2: <b><i>Excusez-moi! Où est-ce que je peux recharger mon portable? – La prise est ici, à côté de la porte. – Merci!</i></b></p> <p>Enregistrer.</p>	

**Note exercice 5:** S'il y a plus de quatre apprenants, il vaut mieux former de petits groupes de deux ou trois. S'il y a plusieurs groupes, l'animateur va de groupe en groupe pour aider ou corriger si nécessaire.



<b>une armoire</b>	<b>une table de nuit</b>	<b>un lit</b>
<b>une lampe</b>	<b>une étagère</b>	<b>un canapé</b>
<b>un bureau</b>	<b>une commode</b>	<b>un rideau</b>
<b>une penderie</b>	<b>un tableau</b>	<b>un fauteuil</b>





