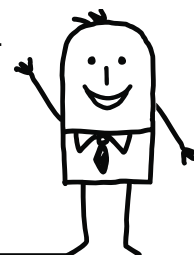

GUIDE DU MAITRE

LES PRÉSENTATIONS

TABLE DES MATIÈRES

Activité A1 - Introduction aux phrases de présentations	p. 2
Activité A2 - Comment ça se dit dans ta langue?	p. 2
Activité A3 - Qui es-tu?	p. 3
Activité A4 - « Qui suis-je? »	p. 4
Activité A5 - Présentation des nombres en lettre et en chiffre	p. 4
Activité A6 - Le bingo des nombres	p. 5
Activité A7 - Présentation des couleurs	p. 5
Activité A8 - À la ligne!	p. 5
Activité A9 - Ma carte d'identité	p. 6
Activité A10 - Les cercles concentriques	p. 7
Activité A11 - Devine qui c'est!	p. 8
Activité A12 - L'élève mystère	p. 8
Activité A13 - Présentation des lettres majuscules et minuscules	p. 9
Activité A14 - MAJUSCULE ou minuscule?	p. 9
Activité A15 - Le bingo des lettres	p. 10
Activité A16 - Présentation du vocabulaire des couleurs	p. 11
Activité A17 - Bingo des couleurs	p. 11
Activité A18 - Présentation de la capsule <i>Les noms propres</i>	p. 11
Activité A19 - Les noms propres dans ta langue	p. 11
Activité A20 - Nom propre ou autre mot?	p. 12
Activité A21 - Les noms propres	p. 12
Activité A22 - La présentation de nouveaux amis	p. 13
Activité A23 - Quelle sorte de nom propre?	p. 13
Activité A24 - Joue au correcteur	p. 14
Activité A25 - Lahcene et Carlos	p. 14
Activité A26 - Je me présente	p. 14



Activité A1

Introduction aux phrases de présentations (affiches annexe A1)

Activité A2

Comment ça se dit dans ta langue?

But : Amener l'élève à utiliser le transfert des connaissances de sa langue maternelle ou de scolarisation dans le processus de l'apprentissage de la langue française

Matériel : Des cartons et des marqueurs de couleur

Préalables : Présentation des structures de phrase relatives aux questions et réponses sur *Les présentations* (Cahier de l'élève A)

Déroulement :

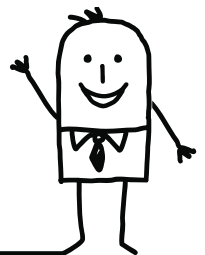
Dans un premier temps, l'enseignant demande aux élèves de dire comment se disent certaines expressions enseignées sur *les présentations* et *l'identité* dans leur langue maternelle ou d'autres langues qu'ils connaissent.

Ex. : Bonjour, je m'appelle ..., Salut, Comment ça va ?, Je suis... (nationalité)
Je viens de... (pays) J'ai 14 ans, etc. (traduits en L1)

Par la suite, les élèves forment des équipes par langue d'origine afin d'aider ceux qui sont moins à l'aise à l'écrit dans leur langue maternelle. Sur les cartons que l'enseignant leur donne, les élèves écrivent en français une phrase en lien avec le thème de la présentation et la traduisent dans leur langue maternelle : l'âge, le nom, la date de naissance, le pays d'origine et la nationalité, etc.

Ex. : J'ai 14 ans. I'm 14 years old. Tengo 14 años.

Par la suite, l'enseignant affiche les cartons dans la classe. Les élèves pourront s'y référer au besoin. Également, les affiches et leur traduction pourront servir de références sur lesquelles appuyer les explications de syntaxe et de grammaire ultérieures.



Activité A3

Qui es-tu?

But : Mémoriser les phrases en lien avec les présentations

Matériel : Jeu de cartes avec les phrases étiquettes (annexe A3) (imprimées et découpées à l'avance), un par équipe et un pour l'enseignant

Préalables : Présentation des structures de phrase relatives aux questions et réponses sur *les présentations*

Déroulement :

Les élèves forment des équipes de deux. Ils disposent sur la table le paquet des cartes *Réponses*.

Dans un premier temps, l'enseignant modélise l'activité en groupe classe. Il pige une carte de *Questions* et l'écrit au tableau ou sur l'écran. Les élèves doivent trouver la réponse parmi toutes les cartes *Réponses*. Lorsqu'une équipe ou un élève a trouvé la bonne réponse, il lève la main et la lit. Ensuite, l'élève prend la place de l'enseignant, pige une carte et pose la question à l'enseignant, qui doit faire la même chose.

Lorsque les élèves ont compris la tâche à effectuer, l'enseignant demande aux élèves de commencer le jeu en équipes de deux à quatre joueurs. Au départ, un élève mélange les cartes *Réponses* et les distribue en parts égales entre chaque membre de l'équipe (les élèves peuvent être jumelés au besoin pour mieux se consulter et s'entraider). Les cartes *Questions* sont placées au centre de la table en pile. Le premier joueur pige une carte *Questions*, la retourne, la dépose et la lit à voix haute aux autres joueurs.

Ex : Question : Quel est ton nom? Ex : Question : Quel âge as-tu?

L'élève qui détient la carte *Réponse* qui correspond à la question posée la montre et la lit à haute voix. Son coéquipier peut l'aider à lire au besoin.

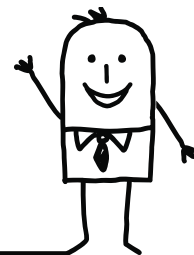
Ex. Réponse : Mon nom est ... Ex2 Réponse : J'ai 13 ans.

L'élève prend alors la carte *Question* et remporte la paire. Le jeu se termine lorsque toutes les cartes d'un des deux joueurs auront été épuisées. Le gagnant sera celui qui aura accumulé le plus grand nombre de paires.

Variante :

Si le groupe n'est pas suffisamment autonome pour faire le jeu en équipe de deux, l'enseignant peut animer une partie en groupe-classe en divisant la classe en deux en respectant les mêmes règles.

N.B. L'enseignant peut commencer cette activité avec un nombre plus ou moins limité de cartes phrases étiquettes *Questions / Réponses* pour constituer une banque de cartes plus élaborée suivant la progression et l'acquisition des apprentissages des élèves du français langue seconde.



Activité A4

« Qui suis-je? »

But Utiliser le vocabulaire des présentations

Matériel : Le nom des élèves de la classe écrit sur des cartons

Préalables : Présentation des structures de phrase relatives aux questions et réponses sur *les présentations*

Déroulement :

Dans un premier temps, l'enseignant modélise l'activité et rappelle les structures de phrase nécessaires pour faire le jeu. Puis, il pige une carte sans la regarder et la montre au groupe. Ensuite, il doit poser des questions fermées aux élèves afin de deviner de qui il s'agit. Les élèves ne peuvent répondre que par *oui* ou *non*. Par la suite, un élève est désigné pour remplacer l'enseignant, et ainsi de suite.

Ex. : Est-ce qu'il vient du Mexique?
Est-ce qu'elle a 15 ans?

Variante :

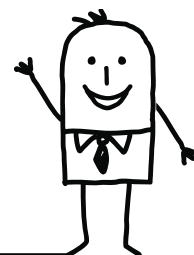
L'enseignant pige une carte et la regarde sans la montrer au groupe. À tour de rôle, les élèves doivent lui poser des questions fermées afin de découvrir de qui il s'agit. L'enseignant ne peut répondre que par oui ou non. Par la suite, l'élève qui trouve la bonne réponse remplace l'enseignant, pige une nouvelle carte et répond aux questions des élèves.

Variante :

Les élèves sont en duo ou en trio et font le même jeu. L'enseignant circule d'une équipe à l'autre. C'est un excellent moment pour consigner des observations.

Activité A5 – Vocabulaire

Présentation des nombres en lettre et en chiffre (Cahier de l'élève A)



Activité A6

Le bingo des nombres

But : Mémoriser les nombres

Matériel : Une feuille de bingo des nombres vierge (annexe A6) et des jetons

Préalables : Présentation du vocabulaire des nombres

Déroulement :

L'enseignant donne aux élèves une feuille de bingo vierge. Les élèves remplissent la carte de bingo en écrivant 16 nombres différents entre 0 et 20. Pour corser le jeu un peu plus, l'enseignant augmente la limite des nombres de 0 à 100.

Ensuite, l'enseignant dit un nombre, le répète, puis l'écrit au tableau. Lorsque le nombre est sur leur carte, les élèves doivent mettre un jeton sur la case où le nombre est indiqué. Le premier élève qui réussit à aligner quatre jetons à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale lève la main. Il doit ensuite nommer les nombres qui forment sa ligne. Si ses réponses sont exactes, il remporte la joute. Sinon, le jeu reprend jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Activité A7

Présentation des couleurs (Cahier de l'élève A et annexe A16)

Activité A8

À la ligne!

But : Réinvestir le vocabulaire et les phrases apprises et introduire le concept de ligne du temps

Matériel : Carte avec le nom et la date de naissance de chaque élève à se fabriquer au préalable (facultatif)

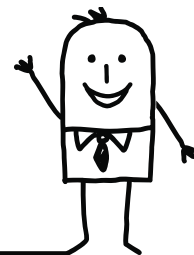
Préalables : Présentation de l'ordre alphabétique et des structures de phrase relatives aux questions et réponses sur *les présentations*

Déroulement :

L'enseignant demande aux élèves de se lever et de se placer en ligne selon l'ordre alphabétique, croissant ou décroissant. Afin de modéliser l'activité, l'enseignant choisit quelques élèves pour faire une démonstration. Voici quelques exemples :

1- La ligne du plus petit élève au plus grand :

Excellent exercice brise-glace pour faire comprendre le concept du jeu.



2- La ligne des prénoms :

Les élèves doivent se placer en ordre alphabétique selon la première lettre de leur prénom. L'enseignant insiste sur le fait que les élèves se nomment entre eux afin de mieux se familiariser. Une fois la ligne constituée, tour à tour, chaque élève fait un pas en avant en se présentant : Bonjour, Je m'appelle... et toi ? Ensuite, l'élève reprend sa place dans la ligne pour laisser la parole à l'élève suivant, et ainsi de suite. Cette activité est idéale lors de la rentrée scolaire comme brise-glace et peut très bien se dérouler à l'extérieur de la classe.

Variantes :

La ligne du plus jeune au plus vieux :

Exercice idéal pour inciter les élèves à se demander leur âge.

La ligne du mois et du jour de naissance :

Les élèves se placent en ordre selon leur mois de naissance et leur jour de naissance (il y a 30 ou 31 jours dans un mois). Cet exercice est également idéal pour apprendre les chiffres et les mois.

Notes :

L'activité *À la ligne* est très facile à adapter selon le sujet que l'enseignant veut exploiter. De plus, l'enseignant peut ajouter certaines contraintes, par exemple une contrainte de temps. L'enseignant peut aussi attribuer le rôle d'arbitre à un élève plus timide. Celui-ci détient alors la liste des réponses et fait la vérification de la tâche accomplie, particulièrement lorsqu'il s'agit d'une activité *À la ligne* impliquant de remettre des images, des mots ou des phrases en ordre.

Il est également possible d'attribuer à des élèves les fiches d'identité des personnages (annexe A8) pour corser un peu le jeu.

Activité A9

Ma carte d'identité

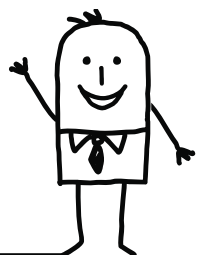
But : Réinvestir le vocabulaire, les structures de phrase relatives aux questions et réponses sur *les présentations* et développer la spontanéité et l'aisance

Matériel : Ma carte d'identité (annexe A9)

Préalables : Présentation des structures de phrase relatives aux questions et réponses sur *les présentations* (Cahier de l'élève A)

Déroulement :

L'enseignant projette l'activité *Ma carte d'identité* (annexe A9) pour que tous les élèves puissent suivre. Afin de modéliser l'activité, l'enseignant rappelle les structures de phrase nécessaires pour effectuer la tâche et remplit la fiche d'identité devant les élèves avec ses propres informations. Puis, il peut demander à des élèves de donner certaines de leurs informations personnelles.



Quand tous les élèves ont compris, l'enseignant distribue la feuille d'activité *Ma carte d'identité*. Ensuite, les élèves remplissent la partie gauche.

Variante :

Les élèves forment des équipes de deux et se posent mutuellement les questions appropriées afin de pouvoir remplir la fiche d'identité de leur partenaire afin de pouvoir remplir la colonne de droite de la fiche d'identité avec les informations personnelles de son partenaire.

Activité A10

Les cercles concentriques

But : Réinvestir le vocabulaire, les structures de phrase relatives aux questions et réponses sur *les présentations* et développer la spontanéité et l'aisance

Matériel : Aucun

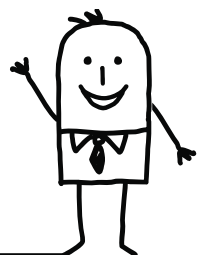
Préalables : Présentation des structures de phrase relatives aux questions et réponses sur *les présentations*

Déroulement :

L'enseignant divise la classe en deux groupes. Il demande aux élèves de se lever et de faire deux cercles, l'un dans l'autre, de sorte qu'il y ait un cercle intérieur A et un cercle extérieur B.

Les élèves se placent d'abord dos à dos. Au signal de l'enseignant, les élèves du cercle A tournent ensemble vers la gauche et les élèves du cercle B tournent, eux, vers la droite. Les élèves n'ont pas le droit de se retourner avant le signal de l'enseignant. Lorsque l'enseignant dit « ARRÊT », les élèves doivent s'arrêter et se retourner pour se faire face deux par deux. Ils doivent ensuite poser à tour de rôle une, deux ou trois questions sur l'identité de l'autre et y répondre, selon le niveau des élèves. Après une minute, l'enseignant dit « ARRÊT » et les élèves doivent se retourner à nouveau et recommencer à tourner en cercle, et ainsi de suite.

L'enseignant peut répéter cet exercice à quelques reprises et même varier les consignes. Par exemple, il peut demander seulement aux élèves du cercle A de poser leurs questions. Il peut aussi cibler les questions. Il peut même utiliser les cartes d'identité des personnages (voir carte d'identité, annexe A11).



Activité A11

Devine qui c'est!

But : Réinvestir le vocabulaire, les structures de phrase relatives aux questions et réponses sur *les présentations* et développer la spontanéité et l'aisance

Matériel : Les fiches d'identité des personnages imprimées sur du carton en quatre exemplaires (annexe A11)

Préalables : Présentation des structures de phrase relatives aux questions et réponses sur *les présentations*

Déroulement :

Les élèves forment des équipes de trois ou quatre joueurs. L'enseignant distribue un paquet de cartes par élève et s'en réserve un pour lui. Un élève mélange les cartes et les distribue également entre tous les membres de l'équipe. Chaque élève est responsable d'un certain nombre de cartes.

Dans un premier temps, l'enseignant modélise l'activité. Il pige une carte sans la montrer au groupe. À tour de rôle, chaque équipe lui pose des questions fermées afin de découvrir de quel personnage il s'agit. L'enseignant ne peut répondre que par oui ou non. Lorsqu'une réponse est négative à une demande d'information, l'élève détenant la carte qui contient cette information la met de côté. Par exemple, si l'élève demande : « Es-tu Congolaise? » Et que la réponse est non, l'élève qui détient la carte de Sarah, la Congolaise, la met de côté. En procédant par élimination, les élèves devraient trouver l'identité du personnage.

Lorsqu'une équipe est sûre de savoir de qui il s'agit, elle peut demander à l'enseignant si son nom est, par exemple, Johnny. S'il s'agit bien de Johnny, l'équipe gagne un point. Si ce n'est pas le cas, l'enseignant accorde un point aux autres équipes. Puis, le jeu reprend avec un nouveau personnage. L'équipe gagnante est celle qui accumule le plus de points.

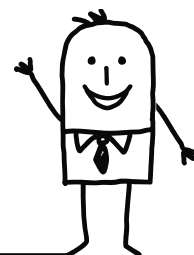
Activité A12

L'élève mystère

But : Réinvestir le vocabulaire, les structures de phrase relatives aux questions et réponses sur *les présentations* et développer la spontanéité et l'aisance

Matériel : La grille de réponses (annexe A12)

Préalables : Présentation des structures de phrase relatives aux questions et réponses sur *les présentations*



Déroulement :

Dans un premier temps, l'enseignant modélise l'activité en présentant la grille à l'écran. Il simule l'activité avec un élève qui lui pose des questions et remplit la fiche au fur et à mesure devant les élèves et vice versa.

Ensuite, il demande aux élèves de former des équipes de deux. Chaque élève remplit une grille de renseignements personnels sur son coéquipier en lui posant les questions oralement.

Ensuite, l'enseignant explique et modélise la suite de l'activité, soit la présentation de l'élève mystère. Il lit sa propre fiche de présentation et demande aux élèves de deviner de qui il s'agit. Finalement, il mélange les fiches, puis chaque élève pige et présente un camarade mystère à la classe sans le nommer. Les autres élèves tentent de deviner l'identité de l'élève mystère présenté.

Notes :

Afin de rendre l'activité plus dynamique et profitable, les présentations des élèves mystères peuvent être faites sur plusieurs journées, à coup de deux ou trois devinettes. Par contre, il faudra prévoir dix minutes de préparation pour que les élèves qui présentent aient le temps de se préparer adéquatement.

La grille de renseignements personnels constitue un point de départ : libre à l'enseignant d'adapter la grille de renseignements selon les thèmes abordés et selon la progression des apprentissages des élèves.

Activité A13

Présentation des lettres majuscules et minuscules (Cahier de l'élève A)

Activité A14

MAJUSCULE ou minuscule?

But : Distinguer les lettres majuscules des lettres minuscules

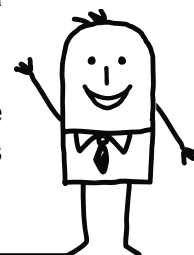
Matériel : La fiche de référence sur les minuscules et majuscules (Cahier de l'élève A)

Préalables : La présentation de l'alphabet et la pratique de l'écriture des lettres majuscules au besoin

Déroulement :

L'enseignant présente les lettres une par une en faisant remarquer aux élèves la différence entre la forme graphique de la minuscule et celle de la majuscule.

Ensuite, il divise la classe en deux équipes. Puis, il écrit une lettre minuscule au tableau ou à l'écran et demande à un élève de chaque équipe d'écrire la majuscule qui correspond. Chaque fois qu'un élève a une bonne réponse, il remporte un point pour son équipe. Ensuite, il fait l'inverse et écrit des lettres majuscules, mais en avise les élèves. Finalement, il alterne entre les majuscules et les minuscules. L'équipe qui remporte le plus de bonnes réponses gagne la partie.



Variante :

Faire un bingo des lettres minuscules et majuscules à partir d'une fiche de référence sur les lettres. Les élèves découperont des lettres et les colleront sur la feuille de bingo prévu à cet effet.

Variante :

Plutôt que d'écrire au tableau une lettre soit majuscule ou minuscule, l'enseignant peut écrire des mots au tableau ou les projeter sur le tableau blanc interactif. Ensuite, il inviterait un élève à l'écrire au tableau ou à le recopier correctement dans un cahier.

N. B.

Même si le jeu peut sembler évident et très banal, il arrive fréquemment que certains élèves en situation de grand retard scolaire n'arrivent pas à faire la distinction entre les lettres majuscules et minuscules. Certains ont tendance à alterner de façon aléatoire entre la majuscule et la minuscule ou à surgénéraliser et à tout écrire en majuscule ou en minuscule. Cette activité peut servir d'outil d'observation pour vérifier la calligraphie des élèves, qui est souvent boiteuse, mais également à dépister ceux chez qui ce concept n'est pas encore acquis.

Ces jeux devraient être refaits régulièrement en courte période d'activité de cinq à dix minutes, surtout en fin de journée, pendant les premières semaines d'apprentissage. Car si cela semble extrêmement simple, ces activités permettront aux élèves de bien comprendre le concept de majuscule et minuscule. Par la suite, la maîtrise de ce concept facilitera l'apprentissage du concept de nom propre et de la majuscule en début de phrase.

Activité A15

Le bingo des lettres

But : Mémoriser les lettres

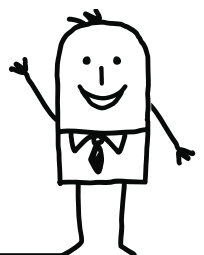
Matériel : Une feuille de bingo des lettres vierge (annexe A15), les lettres (Cahier de l'élève A) et des jetons

Préalables : La présentation des lettres

Déroulement :

L'enseignant donne aux élèves une feuille de bingo vierge. Les élèves remplissent la carte de bingo en découpant et en collant des lettres à partir du document *L'alphabet* (Cahier de l'élève A). Pour corser le jeu, l'enseignant peut inclure les majuscules et les minuscules.

Ensuite, l'enseignant dit une lettre, la répète, puis l'écrit au tableau. Lorsque la lettre est sur leur carte, les élèves doivent mettre un jeton sur la case où la lettre est indiquée. Le premier élève qui réussit à aligner quatre jetons à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale lève la main. Il doit ensuite nommer les lettres qui forment sa ligne. Si ses réponses sont exactes, il remporte la joute. Sinon, le jeu reprend jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.



Activité A16

Présentation du vocabulaire des couleurs (Cahier de l'élève A) et (affiches annexe A16)

Activité A17

Bingo des couleurs

But : Mémoriser les couleurs

Matériel : Une feuille de bingo des couleurs vierge (annexe A17) et des jetons

Préalables : Présentation du vocabulaire des couleurs

Déroulement :

L'enseignant donne aux élèves une feuille de bingo vierge. Les élèves remplissent la carte de bingo en écrivant les couleurs de façon aléatoire.

Ensuite, l'enseignant dit une couleur, la répète, puis l'écrit au tableau. Lorsque la couleur est sur leur carte, les élèves doivent mettre un jeton sur la case où la couleur est indiquée. Le premier élève qui réussit à aligner quatre jetons à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale lève la main. Il doit ensuite nommer les couleurs qui forment sa ligne. Si ses réponses sont exactes, il remporte la joute. Sinon, le jeu reprend jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Activité A18

Présentation de la capsule *Les noms propres* (Cahier de l'élève A)

Activité A19

Les noms propres dans ta langue

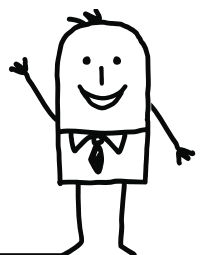
But : Amener les élèves à se référer à leur langue maternelle ou de scolarisation pour mieux comprendre le concept de nom propre

Matériel : Aucun

Préalables : Présentation de la capsule sur les noms propres (Cahier de l'élève A)

Déroulement :

L'enseignant prend en exemple le nom d'un des personnages écrit sur les fiches d'identité. Ensuite, il demande aux élèves d'expliquer comment on fait pour reconnaître les noms propres dans leur langue à l'écrit. Y a-t-il des majuscules en début de mot comme en français? Y a-t-il une particule qui indique qu'il s'agit d'un nom de personne, le genre, etc.?



Finalement, l'enseignant fait un tableau comparatif entre les diverses langues parlées dans la classe et demande aux élèves de le prendre en note comme dans l'exemple ci-dessous :

Ex. :

Français	Anglais	Espagnol	Arabe
Sarah	Sarah	Sarah	قراس
Carlos	Carlos	Carlos	سولراك

Activité A20 - Activité de manipulation

Nom propre ou autre mot?

But : Distinguer les noms propres des autres mots en se basant sur la première lettre qui est majuscule, ce qui caractérise les noms propres

Matériel : La fiche de référence sur les minuscules et majuscules (Cahier de l'élève A) pour que l'élève puisse s'y référer, une feuille de mots à découper (annexe A20) par élève ou par équipe ainsi qu'un tableau de classement des mots (annexe A20)

Préalables : Présentation des lettres minuscules et majuscules et de la capsule sur les noms propres (Cahier de l'élève A)

Déroulement :

L'enseignant donne aux élèves la feuille (annexe A20) afin qu'ils découpent les mots étiquettes et qu'ils puissent les placer par la suite dans la bonne colonne du tableau de classement des mots (annexe A20).

Avant de commencer, l'enseignant explique l'activité à l'aide d'un écran ou sur une feuille géante. Il effectue un exemple ou deux avec le groupe. Puis, il distribue aux élèves le tableau de classement des mots et leur demande de placer les mots dans la bonne colonne selon s'ils sont des noms propres ou non.

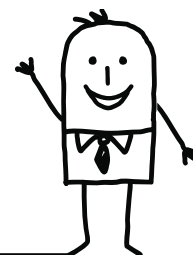
Variante :

À la suite de cette activité, l'enseignant propose aux élèves de classer tous les mots des deux listes par ordre alphabétique.

Ex. : à, Australie, Carlos, élève, habite, janvier, Montréal, Turquie

Activité A21

Activité de grammaire - *Les noms propres* (annexe 21)



Activité A22

Activité de lecture *La présentation de nouveaux amis* (annexe A22)

Activité A23 – Activité de manipulation

Quelle sorte de nom propre?

But : Trouver les différentes catégories de noms propres

Matériel : La feuille en X (annexe A23) ou une reproduction du tableau en X sur un grand carton en indiquant les mêmes catégories, les mots étiquettes (annexe A23) découpés au préalable mis dans une enveloppe. Un ensemble par équipe.

Préalables : Présentation de l'alphabet, de la distinction entre les lettres minuscules et majuscules et de la capsule sur les noms propres

Déroulement :

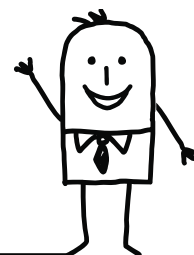
Les élèves forment des équipes de quatre. L'enseignant remet la feuille en X et une enveloppe contenant tous les mots étiquettes mélangés. À tour de rôle, les élèves pigent un mot dans l'enveloppe et proposent de le placer dans une catégorie de sur la feuille en X. Lorsque tous les membres de l'équipe sont d'accord, ils collent les mots sur la feuille.

Avant de commencer le travail, l'enseignant fait un exemple ou deux avec le groupe à l'aide d'une présentation à l'écran ou au tableau. Afin d'encourager les échanges, la correction se fait en groupe-classe. Chaque équipe est responsable d'une catégorie et doit justifier tous ses choix. Les autres élèves peuvent intervenir en cas d'erreur et argumenter au besoin. Afin d'aider les élèves à argumenter, l'enseignant présente et écrit au tableau les structures suivantes, nécessaires à l'exécution de la tâche.

Ex. : Pourquoi? Parce qu'il n'y a pas de majuscule. Parce que c'est une personne, une ville, un pays, une nationalité. D'accord?

Variante :

La même activité peut être répétée avec d'autres mots au besoin. L'exercice peut se faire individuellement, en équipe ou en groupe-classe.



Activité A24

Joue au correcteur

But : Trouver les erreurs, les corriger et pratiquer la calligraphie

Matériel : Feuille d'activité *Joue au correcteur* (annexe A24)

Préalables : Activités de manipulation et de repérage sur les noms propres (Cahier de l'élève A)

Déroulement :

L'enseignant remet la liste aux élèves, qu'ils travaillent seuls ou en équipe de deux. Les élèves retranscrivent chaque mot erroné correctement ou corrigent les lettres incorrectes.

Avant de commencer le travail en équipe, l'enseignant modélise l'activité en faisant un exemple ou deux avec le groupe à l'aide d'une présentation à l'écran ou au tableau.

Exemple : SoMia Réponse attendue : Sonia
 montréal Réponse attendue : Montréal

Variante :

La même activité peut se faire en grand groupe au tableau conventionnel ou sur le tableau blanc interactif sous forme de jeu.

Activité A25

Activité de lecture Lahcene et Carlos (annexe A25)

Activité A26

Je me présente

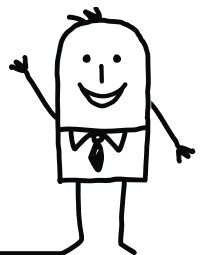
But : Réinvestir les phrases apprises en classe dans un contexte communicatif

Matériel : Les scénarios (annexe A26)

Préalables : Présentation des structures de phrase relatives aux questions et réponses sur *les présentations*

Déroulement :

L'enseignant divise la classe en deux groupes : les élèves et les secrétaires d'école. Il donne ensuite un scénario aux élèves qui feront le rôle des secrétaires. Comme il s'agit de la première fois que les élèves auront à faire un jeu de rôle, l'enseignant doit absolument prendre le temps de bien expliquer l'activité, mais doit également le modéliser jusqu'à ce que tous les élèves comprennent.



Pour ce faire, il explique qu'il joue le rôle de la secrétaire qui pose des questions à un élève. Avec les élèves, il lit les questions et s'assure de la compréhension de tous les élèves. Puis, il choisit un élève dégourdi pour jouer le rôle de l'élève, avec des éléments de décor au besoin (ex. : un bureau avec une chaise en face, l'affiche avec la photo d'une secrétaire avec un élève...). Ensuite, il fait l'exercice avec l'élève en demandant aux autres de suivre sur leur feuille. Puis, il demande à un élève qui a le rôle de secrétaire de le remplacer et à un autre élève qui a le rôle d'un élève de remplacer le premier élève.

Quand les élèves ont bien compris, l'enseignant demande aux élèves de former des équipes de deux pour effectuer la tâche. Il circule pour corriger les erreurs et pour aider les élèves en difficulté au besoin. Quand tout le monde est prêt, les élèves font leur saynète devant le groupe-classe. Ensuite, il demande aux élèves d'inverser les rôles et de faire l'exercice à nouveau.

Variante :

Les intervieweurs sont assis à des bureaux différents et ils ont deux minutes pour poser leurs questions aux élèves qui sont devant eux et pour prendre en note les réponses. Ensuite, les élèves changent d'intervieweur et ils répondent aux questions du nouvel intervieweur. Ensuite, on inverse les rôles.

Variante :

Répéter le même exercice, mais avec des intervieweurs différents (voir l'annexe 26). L'enseignant doit expliquer qui sont les différents intervieweurs. Il peut, si le groupe est prêt, ajouter un degré de difficulté en ajoutant le vouvoiement.

Variante :

Les élèves forment des équipes de deux. Ensuite, ils pigent un rôle, le préparent et viennent le présenter devant la classe à tour de rôle avec des éléments de décor et de costume, avec ou sans le scénario.

