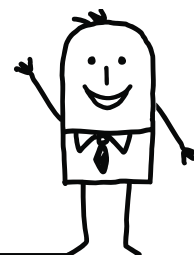

GUIDE DU MAITRE

Les articles scolaires

TABLE DES MATIÈRES

Activité B1 - Présentation du vocabulaire <i>Les articles scolaires</i>	p. 2
Activité B2 - Fais la paire! Les articles scolaires	p. 2
Activité B3 - Le bingo des articles scolaires	p. 2
Activité B4 - Qui suis-je?	p. 3
Activité B5 - L'objet disparu	p. 3
Activité B6 - Trouve un ami qui a...	p. 4
Activité B7 - Dans son sac d'école	p. 5
Activité B8 - La liste d'articles scolaires	p. 6
Activité B9 - Présentation du vocabulaire <i>Les verbes</i>	p. 6
Activité B10 - Fais la paire! <i>Les verbes</i>	p. 6
Activité B11 - Le bingo des verbes	p. 6
Activité B12 - L'enseignant dit...	p. 7
Activité B13 - Qu'est-ce qu'il y a dans son sac d'école?	p. 7
Activité B14 - Sur la table	p. 9
Activité B15 - De la lettre au mot	p. 9
Activité B16 - Présentation de la capsule <i>Les noms communs</i>	p. 9
Activité B17 - Les noms communs dans ta langue	p. 10
Activité B18 - Le bon déterminant	p. 11
Activité B19 - La bataille des noms communs	p. 11
Activité B20 - Le nom commun et le déterminant - Activités grammaticales	p. 12
Activité B21 - Le magasin scolaire – jeu de rôle	p. 12



Activité B1

Vocabulaire

Présentation du vocabulaire *Les articles scolaires* (Cahier de l'élève)

Activité B2

Fais la paire!

Les articles scolaires

But : Mémoriser le vocabulaire en lien avec les articles scolaires

Matériel : Cartes de jeu (annexes B2) à photocopier deux fois et à découper.

Préalable : Le vocabulaire *Les articles scolaires*

Déroulement :

Les élèves se placent en équipe de deux, trois ou quatre. Ils mélangent les cartes et les disposent sur la table, face cachée. À tour de rôle, chacun retourne deux cartes et nomme les objets représentés sur les cartes. Si les deux cartes sont identiques, l'élève remporte la paire. Sinon, il replace les cartes et laisse le suivant faire un essai. Le gagnant est celui qui aura accumulé le plus de paires.

Activité B3

Le bingo des articles scolaires

But : Mémoriser le vocabulaire en lien avec les articles scolaires

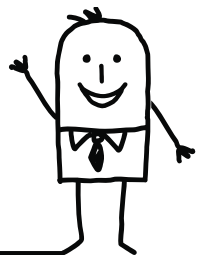
Matériel : Un lexique thématique par élève (Cahier de l'élève), des jetons et une feuille de bingo *Les articles scolaires* (annexe B3)

Préalable : Le vocabulaire *Les articles scolaires*

Déroulement :

L'enseignant fournit aux élèves un lexique thématique des articles scolaires et une feuille de bingo vierge. Les élèves découpent les mots étiquettes et les collent de façon aléatoire.

Ensuite, l'enseignant pige une carte, nomme l'objet illustré, puis le montre aux élèves, qui doivent mettre un jeton sur la case où le mot 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 nommer les objets qui forment sa ligne. Si ses réponses sont exactes, il remporte la joute. Sinon, la joute reprend jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.



Activité B4

Qui suis-je?

But : Utiliser le vocabulaire en lien avec les articles scolaires

Matériel : Un lexique thématique découpé en cartes de jeu (Cahier de l'élève)

Préalables : Le vocabulaire : les articles scolaires
Structures de phrase : Est-ce que ça sert à...? Est-ce que c'est bleu? Est-ce que c'est sur mon bureau? Est-ce que c'est petit?

Déroulement :

Dans un premier temps, l'enseignant modélise l'activité. Il pige une carte sans la regarder et la montre au groupe. Ensuite, il doit poser des questions fermées aux élèves afin de deviner l'objet représenté sur la carte. Les élèves ne peuvent répondre que par oui ou non. Lorsque l'enseignant a trouvé la réponse, il désigne un élève pour le remplacer, et ainsi de suite.

Ex. : Est-ce que ça sert à écrire?
Est-ce que c'est jaune?

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 deviner l'objet représenté sur la carte. 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, pendant que l'enseignant circule d'une équipe à l'autre. C'est un excellent moment pour consigner des observations.

Activité B5

L'objet disparu

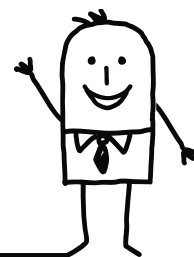
But : Mémoriser le vocabulaire en lien avec les articles scolaires

Matériel : Des articles scolaires disposés sur une table, le cahier de l'élève au besoin

Préalables : Le vocabulaire : les articles scolaires
Structure de phrase : Est-ce que c'est...?

Déroulement :

Le matériel est disposé sur une table. Les élèves nomment les objets qu'ils voient. Ensuite, un élève désigné sort de la classe. L'enseignant retire un objet, puis le montre au groupe en lui demandant de le nommer et il le cache. Puis, l'enseignant invite l'élève sorti de la classe à revenir et à tenter de deviner l'objet caché.



Activité B6

Trouve un ami qui a...

But : Mémoriser le vocabulaire des articles scolaires, reconnaître ces mots à l'oral et à l'écrit, et poser des questions

Matériel : La feuille-réponse (annexe B6)

Préalables : Vocabulaire : Les articles scolaires
Structures de phrase : Est-ce que tu as...? J'ai ou je n'ai pas de... Dans mon sac, il y a..., il n'y a pas...

Déroulement :

L'enseignant divise la classe en deux, puis distribue les grilles de réponse à une moitié des élèves. L'autre moitié du groupe reste assise à sa place avec son sac d'école pour répondre à ses camarades. Ceux qui ont reçu une grille s'assoient en face d'un autre élève et écrivent son nom. Ils ont quelques minutes pour lui demander s'il a tel ou tel objet dans son sac d'école. Lorsque l'élève possède l'objet, il le montre à son coéquipier, qui coche l'objet trouvé sur sa feuille-réponse. Ensuite, ils changent de chaise à quelques reprises.

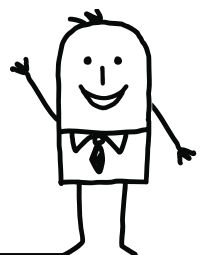
Pour modéliser l'activité, l'enseignant projette la grille de réponse pour faire une démonstration. Il demande à un élève s'il ou elle a un stylo. Si tel est le cas, l'élève doit le lui montrer. Ensuite, il coche sur sa feuille l'objet en question. Lorsque tout le groupe a bien compris, le jeu commence.

À la fin du jeu, les élèves doivent nommer les objets trouvés et nommer la personne à qui ils appartiennent. Chaque fois qu'un objet est montré, l'élève accumule des points. Le gagnant est l'élève qui a trouvé le plus d'objets.

Variante :

Tous les élèves ont une grille de réponse et peuvent aller poser des questions à n'importe qui dans la classe. Pour ce faire, les élèves doivent demander à leurs pairs s'ils ont les différents articles énumérés. Si l'élève a l'objet en question, celui qui a posé la question coche sous le nom de l'élève et va voir un autre élève, et ainsi de suite.

Ensuite, l'élève qui aura trouvé le plus de réponses devra nommer chacun des objets et demander à l'élève à qui il appartient de le montrer aux autres. Chaque fois que l'objet est montré, l'élève a un point.



Activité B7

Dans son sac d'école...

But : Mémoriser le vocabulaire des articles scolaires, reconnaître ces mots à l'oral et dégager des informations dans un court extrait sonore

Matériel : La feuille-réponse (annexe B7) et la transcription des conversations (ci-dessous)

Préalables : Vocabulaire : les articles scolaires
Structures de phrase : J'ai ou je n'ai pas de... Dans mon sac, il y a..., il n'y a pas de...

Déroulement :

L'enseignant distribue une feuille-réponse (annexe B7) à chaque élève. Pour modéliser l'activité, l'enseignant lit le premier extrait et remplit la feuille-réponse avec les élèves sur grand écran. Ensuite, les élèves écoutent, seuls ou en duo, de courts extraits sonores qui énumèrent les objets qui sont contenus dans le sac d'école de divers personnages.

Après chaque extrait, les élèves doivent cocher dans le tableau les éléments qui ont été énumérés par chacun des personnages. Il est important de laisser aux élèves un peu de temps pour qu'ils puissent se concerter. Cela leur permet de discuter et de communiquer leur compréhension de l'énoncé, et leurs justifications les aident à trouver plus facilement les informations pertinentes.

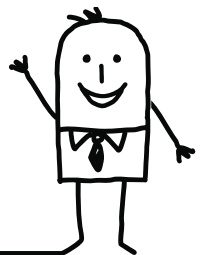
Variante :

Cette activité peut être réalisée en lecture.

Dans son sac d'école...

Transcription de l'activité d'écoute B7

- 1- Dans le sac d'école de Lahcene, il y a des stylos, une règle et un crayon.
- 2- Dans le sac d'école de Junior, il y a un étui à crayons, des surligneurs et des crayons.
- 3- Dans le sac d'école de Johnny, il y a une gomme, un étui à crayons et de la colle.
- 4- Dans le sac d'école de Mai Mai, il y a un étui à crayons, des surligneurs et des crayons.
- 5- Charlène a un crayon, une gomme et une règle dans son sac d'école.
- 6- Sarah a un étui à crayons dans son sac d'école. Dans son étui à crayons, il y a des crayons, des stylos et une règle.
- 7- Vera n'a pas de sac d'école.
- 8- Maria a un étui à crayons dans son sac d'école.
- 9- Sarah a un étui à crayons dans son sac. Dans son étui à crayons, elle a une gomme, des surligneurs et un crayon.
- 10- Dans le sac de Carlos, il y a une gomme, une règle, de la colle, des surligneurs, des stylos et un crayon. Carlos n'a pas d'étui à crayons.



Activité B8

La liste d'articles scolaires - Activité de lecture (annexe B8)

Activité B9

Vocabulaire

Présentation du vocabulaire *Les actions dans la classe* (Cahier de l'élève)

Activité B10

Fais la paire!

Les verbes

But : Mémoriser le vocabulaire en lien avec les actions dans la classe

Matériel : Cartes de jeu (annexe B10) à photocopier deux fois et à découper.

Préalable : Le vocabulaire *Les actions dans la classe*

Déroulement :

Les élèves se placent en équipe de deux, trois ou quatre. Ils mélangent les cartes et les disposent sur la table, face cachée. À tour de rôle, chacun retourne deux cartes et nomme les objets représentés sur les cartes. Si les deux cartes sont identiques, l'élève remporte la paire. Sinon, il replace les cartes et laisse le suivant faire un essai. Le gagnant est celui qui aura accumulé le plus de paires

Activité B11

Le bingo des verbes

But : Mémoriser le vocabulaire en lien avec les actions dans la classe

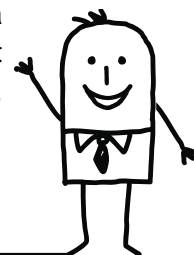
Matériel : Un lexique thématique (Cahier de l'élève), par élève, des jetons et une feuille de bingo des verbes de la classe vierge (annexe B11)

Préalable : Le vocabulaire *Les actions de la classe*

Déroulement :

L'enseignant fournit aux élèves un lexique thématique des actions dans la classe et une feuille de bingo vierge. Les élèves découpent les mots étiquettes et les collent de façon aléatoire.

Ensuite, l'enseignant pige une carte, nomme l'objet illustré, puis le montre aux élèves, qui doivent mettre un jeton sur la case où le mot 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 nommer les objets qui forment sa ligne. Si ses réponses sont exactes, il remporte la joute. Sinon, la joute reprend jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.



Activité B12

L'enseignant dit...

But : S'approprier le vocabulaire des consignes en exécutant des consignes précises à l'oral

Matériel : Un lexique thématique des verbes (Cahier de l'élève), découpé en cartes de jeu

Préalable : Le vocabulaire : les articles scolaires et les verbes de la classe

Déroulement :

L'enseignant demande à un élève de venir à l'avant de la classe. Il lui demande d'effectuer certains gestes.

Ex. : Gurwinder, écris ton nom. Gurwinder, prends ton agenda.
Gurwinder, mets ton agenda sur ton bureau.

Ensuite, il demande à tout le groupe de faire les consignes qu'il demande en utilisant la 2^e personne du pluriel.

Ex. : Les élèves, écrivez votre nom. Les élèves, prenez votre agenda.
Les élèves, mettez votre agenda sur votre pupitre.

Lorsque tout le monde a bien compris la tâche à accomplir, l'enseignant pige une carte et demande tour à tour aux élèves d'effectuer une consigne en lien avec le verbe pigé. Si l'élève exécute bien la consigne, il reste dans le jeu. S'il se trompe, il est éliminé. Le gagnant est celui qui termine le jeu sans se tromper. Quand les élèves se sentent plus à l'aise avec le vocabulaire, un élève peut prendre la place de l'enseignant pour mener le jeu.

Variante :

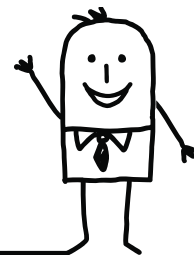
Les élèves forment des équipes de deux ou trois. À tour de rôle, les élèves sont joueurs et meneurs de jeu. Le meneur de jeu pige une carte qui indique l'action qu'il doit demander à l'autre. Si le joueur exécute bien ce qui est demandé, il obtient un point. Puis, on change de meneur. Le gagnant est celui qui a accumulé le plus de points au cours de la partie.

Activité B13

Qu'est-ce qu'il y a dans son sac d'école?

But : Mémoriser le vocabulaire des articles scolaires, reconnaître ces mots à l'oral et dégager des informations précises dans un court extrait sonore

Matériel : Tableau en X et les mots étiquettes (annexes B13) découpés au préalable et mis dans une enveloppe



Préalables : Le vocabulaire *Les articles scolaires*

Structures de phrase : Il y a..., il n'y a pas de..., il ou elle a apporté, il ou elle a oublié, il ou elle a..., il ou elle n'a pas de..., ils ou elles ont, ils ou elles n'ont pas de...

Déroulement :

Les élèves forment des équipes de quatre. L'enseignant distribue à chaque équipe une feuille en X, sur laquelle y sont écrits le prénom de quatre personnages ainsi qu'une série de mots étiquettes. Afin de modéliser l'activité, l'enseignant projette le tableau en X sur grand écran. Puis, il lit une affirmation et demande aux élèves de placer l'élément nommé au bon endroit, c'est-à-dire dans le sac d'école du personnage approprié représenté sur la feuille en X. Il leur laisse 1 à 2 minutes, le temps de discuter de ce qu'ils ont entendu et il les encourage à faire un choix qu'ils pourront changer au besoin. Ensuite, il relit l'affirmation jusqu'à ce qu'une équipe ait trouvé la bonne réponse. Puis, il demande à une équipe de donner sa réponse et de la justifier, et ainsi de suite.

Lorsque les élèves ont bien compris la tâche à effectuer, l'enseignant lit les affirmations une à une, en laissant le temps aux élèves de se consulter. Les élèves discutent de ce qu'ils ont entendu et placent chaque élément nommé sur la feuille en X dans l'espace représentant le sac d'école approprié. Puis, l'enseignant relit deux, trois fois... chaque affirmation, selon les besoins des élèves.

Ex. : Dans le sac de Sarah, il y a des stylos bleus.

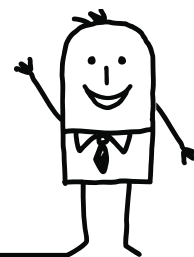
Les élèves doivent trouver dans la série le mot étiquette qui correspond aux stylos bleus et le placer au bon endroit sur la feuille en X.

Pour la correction, chaque équipe est responsable d'un sac d'école. Un représentant doit énumérer le contenu du sac d'école. Si des élèves sont en désaccord, l'enseignant relit l'affirmation afin de permettre aux élèves de se mettre d'accord sur la réponse et de se corriger au besoin.

Qu'est-ce qu'il y a dans ton sac d'école?

Transcription de l'exercice d'écoute B13

- 1- Dans le sac de Sarah, il y a des stylos.
- 2- Johnny a apporté son livre de mathématique.
- 3- Dans son étui à crayons, Junior a une gomme à effacer, des crayons et des stylos.
- 4- Sarah et Johnny ont oublié leur cahier et leur devoir de français à la maison.
- 5- Dans tous les sacs, il y a un agenda.
- 6- Dans le sac de Charlène, il y a une calculatrice.
- 7- Charlène et Junior ont leurs cahiers de français.
- 8- Les garçons ont des feuilles de papier dans leur sac d'école.
- 9- Il y a aussi des feuilles de papier dans le sac de Sarah.
- 10- Tous les élèves ont apporté une règle.



Activité B14

Sur la table - Activité de lecture annexe B14

Activité B15

De la lettre au mot

Phonétique

But : Travailler la correspondance graphophonétique

Matériel : Imprimer le lexique vu en classe pour constituer les cartes de jeu, les lettres de l'alphabet (Cahier de l'élève, L'alphabet), en cartes de jeu

Préalable : Présentation de l'alphabet

Déroulement :

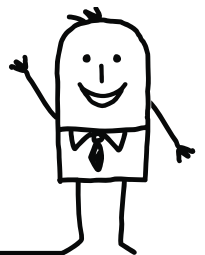
Dans un premier temps, l'enseignant lit avec le groupe-classe chaque mot de vocabulaire présent dans le jeu. Puis, il fait remarquer aux élèves la première lettre de chaque mot et le son qui est produit. Puis, il demande à quelques élèves de prononcer le mot en mettant l'accent sur la première syllabe. Par la suite, l'enseignant pige une lettre et la nomme. Il demande aux élèves de trouver un mot, parmi ceux qui ont été présentés, qui commence par la lettre nommée. Pour les aider, il peut la montrer. Lorsque les élèves ont bien compris le concept, l'enseignant simule une partie avec un groupe de deux élèves.

L'enseignant affiche à l'écran tous les mots. Ensuite, il mélange le paquet de lettres et le met au centre de la table. Ensuite, il pige une lettre, la nomme et la montre au besoin. D'abord, les élèves doivent trouver, parmi tous les mots affichés, ceux qui commencent par la lettre nommée.

Par la suite, les élèves forment des équipes de trois ou quatre et l'enseignant commence une partie avec une équipe pour modéliser l'activité. Un joueur, qui est désigné meneur de jeu, mélange les cartes de mots étiquettes et les distribue également entre les membres de l'équipe. Puis, il mélange le paquet de lettres et le met au centre de la table. Il pige une lettre et la nomme. Les joueurs qui ont dans leurs mains des mots commençant par cette lettre les mettent sur la table à face découverte. Le gagnant est celui qui se débarrasse le premier de toutes ses cartes. Lorsque le tour est fini, le meneur de jeu change. Lorsque les élèves ont compris les règles du jeu, la première partie commence en équipe. L'enseignant circule et aide les élèves au besoin. C'est une excellente occasion de noter des observations.

Activité B16

Présentation de la capsule *Les noms communs* (cahier de l'élève)



Activité B17

Les noms communs dans ta langue

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

Matériel : Lexique des articles scolaires (Cahier de l'élève)

Préalable : La présentation de la capsule sur les noms communs

Déroulement :

L'enseignant prend en exemple un mot dans le lexique des articles scolaires. Il demande aux élèves de nommer le mot dans leur langue et de venir l'écrire au tableau. Ensuite, il leur demande de dire si, lorsqu'ils ne connaissent pas le mot dans leur langue, il y a une façon de savoir que c'est un objet (un déterminant, un préfixe ou un suffixe...). Puis, il explique qu'en français, c'est le déterminant qui a ce rôle.

Finalement, il fait un tableau comparatif entre diverses langues et demande aux élèves de prendre en note la comparaison entre le français, leur langue et les diverses langues parlées dans la classe. Puis, il demande aux élèves de le prendre en note comme dans l'exemple ci-dessous :

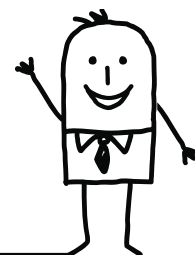
Français	Anglais	Espagnol	Arabe
(un)livre	(a) book	(uno) libro	Aucun au singulier
(le)livre	(the)book	(el) libro	

Suggestion pour présenter la capsule sur les noms communs

Afin de familiariser l'élève avec le concept de déterminant accompagnant un nom, cette activité peut être d'abord pratiquée uniquement à l'oral.

L'enseignant nomme un article scolaire, sans dire le déterminant. Il redit le mot avec le déterminant défini, et le refait avec le déterminant indéfini. Les élèves répètent ce que dit l'enseignant.

Ensuite, il peut faire la même chose, mais à partir du lexique sur les articles scolaires. Par la suite, l'enseignant amène les élèves à déduire les déterminants *un* et *une*. Ensuite, il dresse la liste des quatre déterminants et leur dit que ces mots s'appellent « déterminants ».



Activité B18 – Activités de manipulation

Le bon déterminant

But : Se familiariser avec les déterminants définis et indéfinis

Matériel : Annexe B18 – Les mots étiquettes des quatre déterminants, une série de mots étiquettes géants sans déterminant illustrant le matériel de la classe

Préalable : La capsule sur les déterminants et les noms communs (Cahier de l'élève)

Déroulement :

L'enseignant montre aux élèves une affiche illustrant un mot de vocabulaire du lexique du matériel scolaire et lit le mot présenté sans le déterminant. Il demande ensuite aux élèves de trouver la bonne affiche de déterminant pour compléter le mot. L'enseignant désigne un élève qui viendra se placer à sa droite avec son affiche. Pour chaque nom, l'enseignant fait le même exercice avec le déterminant défini et le déterminant indéfini.

Activité B19

La bataille des noms communs

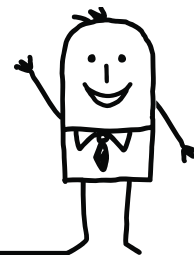
But : Discriminer les noms communs des autres mots par le repérage d'un déterminant défini ou indéfini

Matériel : Annexe B19 – Mots étiquettes représentant le matériel scolaire avec un déterminant défini ou indéfini et d'autres qui ne sont pas des noms (verbes, prépositions de lieu, etc.)

Préalable : La présentation de la capsule sur les déterminants et les noms communs

Déroulement :

Les élèves forment des équipes de deux. Les cartes sont brassées, et le paquet est distribué au complet entre les deux joueurs. Chaque élève retourne une carte en même temps. Celui ayant retourné une carte avec un nom commun ramasse les deux cartes. Si les joueurs tournent deux noms communs en même temps ou s'il n'y a aucun nom commun sur les deux cartes, c'est une bataille. Les joueurs tournent une nouvelle carte jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Les cartes non gagnées s'accumulent et sont remportées par le gagnant de la bataille. Celui ayant accumulé le plus de cartes devient le champion des noms communs. Afin de modéliser l'activité, l'enseignant fait une partie avec le groupe-classe.



Activité B20

Le nom commun et le déterminant- Activités grammaticales (annexe B20)

Activité B21 – Jeu de rôle

Le magasin scolaire

But : Utiliser le vocabulaire des articles scolaires pour effectuer un acte d'achat

Matériel : Un scénario de client et un scénario de vendeur (annexe B21)

Préalables : Le vocabulaire : les articles scolaires
Structures de phrase : As-tu...? J'en ai. Je n'en ai pas. Combien ça coûte?
Ça coûte...

Déroulement :

L'enseignant divise la classe en deux groupes : les clients et les vendeurs. Il donne ensuite une feuille de rôle à chaque élève. Comme les élèves ont peu d'expérience dans les jeux de rôle, l'enseignant doit absolument prendre le temps de bien expliquer l'activité, mais doit également la modéliser.

Pour ce faire, il explique au groupe-classe quel est chacun des rôles. Les clients doivent acheter les articles scolaires qui sont sur leur liste et les vendeurs doivent répondre aux questions des clients. Pour donner un modèle, l'enseignant choisit un élève pour jouer le rôle du client, avec des éléments de décor si possible (ex. : des articles scolaires, une liste d'articles scolaires et la liste de prix projetée ou affichée au mur...). Ensuite, il fait l'exercice avec l'élève en demandant aux élèves de suivre sur leur feuille. Lorsque la saynète est terminée, il demande à un élève qui a le rôle du vendeur de le remplacer et à un autre élève qui a le rôle du client de remplacer le premier élève.

Quand les élèves ont bien compris la tâche à effectuer, l'enseignant demande aux élèves de se mettre en équipe de deux pour préparer la saynète. Il circule pour aider les élèves en difficulté ou pour les corriger au besoin.

À un moment, l'enseignant demande aux élèves d'inverser les rôles et de refaire l'exercice.

Variante :

Répéter le même exercice, mais avec des vendeurs différents qui ont des articles scolaires différents à des prix différents. Le but est d'acheter le plus d'articles scolaires possible au meilleur prix.

Les vendeurs sont assis à des bureaux différents et les clients ont quelques minutes pour poser leurs questions aux élèves qui sont devant eux et prendre en note les réponses. Ensuite, les clients changent de magasin et les vendeurs répondent aux questions du nouveau client. À une période, on peut inverser les rôles.

