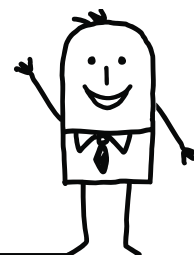

GUIDE DU MAITRE

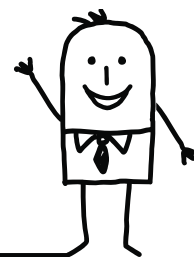
L'ÉCOLE

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|-------|
| Activité E1 - Présentation du vocabulaire <i>L'école</i> | p. 3 |
| Activité E2 - Présentation du vocabulaire <i>Le personnel de l'école</i> | p. 3 |
| Activité E3 - Fais la paire! | p. 3 |
| Activité E4 - Le bingo de l'école | p. 3 |
| Activité E5 - Qui suis-je? | p. 4 |
| Activité E6 - Présentation du vocabulaire <i>Les actions à l'école</i> | p. 4 |
| Activité E7 - Le professeur dit... | p. 5 |
| Activité E8 - Jeu des sept familles de l'école | p. 6 |
| Activité E9 - Présentation de la capsule Le nom propre et le nom commun | p. 6 |
| Activité E10 - Nom propre ou nom commun? | p. 7 |
| Activité E11 À la recherche des noms | p. 7 |
| Activité E12 - Le courriel de Junior | p. 7 |
| Activité E13 - Présentation de la capsule <i>La phrase 1</i> | p. 7 |
| Activité E14 - La phrase 1 | p. 8 |
| Activité E15 - L'ordre des mots dans une phrase | p. 8 |
| Activité E16 - Activité de grammaire sur la phrase 1 | p. 9 |
| Activité E17 - Le jeu des dés | p. 9 |
| Activité E18 - Des phrases à bâtir | p. 9 |
| Activité E19 - Quelle histoire! | p. 10 |
| Activité E20 - Rallye dans l'école | p. 10 |
| Activité E21 - Que fais-tu là? | p. 11 |



| | |
|---|-------|
| Activité E22 - Mon enseignant s'appelle... | p. 12 |
| Activité E23 - Des écoles de partout dans le monde | p. 14 |
| Activité E24 - La chasse au trésor | p. 15 |
| Activité E25 - À l'école | p. 16 |



Activité E1

Présentation du vocabulaire *L'école* (cahier de l'élève E)

Activité E2

Présentation du vocabulaire *Le personnel de l'école* (cahier de l'élève E)

Activité E3

Fais la paire!

Le personnel de l'école

But : Mémoriser le vocabulaire de l'école et des membres de son personnel

Matériel : Cartes de jeu (annexes E3) à photocopier deux fois et à découper.

Préalable : Vocabulaire : l'école

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.

Variante :

L'enseignant peut ajouter, dans le paquet de cartes, le lexique *Les actions de l'école* (cahier de l'élève E).

Activité E4

Le bingo de l'école

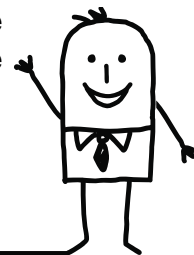
But : Mémoriser le vocabulaire en lien avec l'école

Matériel : Un lexique thématique par élève (Cahier de l'élève), des jetons et une feuille de bingo *L'école* (annexe E4)

Préalable : Le vocabulaire *L'école* et *Le personnel de l'école*

Déroulement :

L'enseignant fournit aux élèves les lexiques thématiques de l'école et du personnel de l'école 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.

Variante :

L'enseignant ajoute, dans le paquet de cartes, le lexique *Les actions de l'école* (cahier de l'élève E).

Activité E5

Qui suis-je?

But : Mémoriser le vocabulaire en lien avec le thème de l'école

Matériel : Un lexique thématique de l'école et du personnel de l'école (Cahier de l'élève E), découpé en cartes de jeu

Préalables : Vocabulaire : les lieux et le personnel de l'école
Structures de phrase : Les questions fermées

Déroulement :

L'enseignant 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 ou la personne représentés sur la carte. Les élèves ne peuvent répondre que par oui ou non.

Ex. : Est-ce qu'elle travaille dans le gymnase? Est-ce que c'est un enseignant?
Est-ce que c'est un lieu? Est-ce qu'il y a un tableau dans ce lieu? Etc.

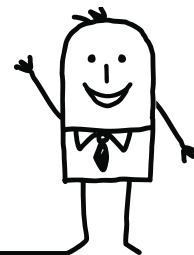
Lorsque l'enseignant a trouvé la réponse, il désigne un élève pour le remplacer, et ainsi de suite.

Variante 1 :

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 qu'ils devinent l'objet ou la personne représentés 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, et ainsi de suite.

Variante 2 :

L'enseignant pige une carte et mime le membre du personnel ou le lieu. Les élèves doivent tenter de deviner de qui il s'agit ou le lieu dont il est question. Par la suite, l'élève qui trouve la bonne réponse remplace l'enseignant et mime la carte qu'il aura pigée.



Activité E6

Présentation du vocabulaire *Les actions à l'école* (cahier de l'élève E)

Activité E7

Le professeur dit...

But : S'approprier le vocabulaire des consignes en effectuant des déplacements dans l'espace

Matériel : Aucun

Préalable : Vocabulaire : la classe, les prépositions de lieu, les verbes des consignes

Déroulement :

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

Ex. : Sarah, fais deux pas vers l'avant. Sarah, tourne vers la gauche. Sarah, marche jusqu'au tableau et arrête-toi. Etc.

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, faites deux pas vers l'avant. Les élèves, reculez d'un pas. Les élèves, tournez à droite. Etc.

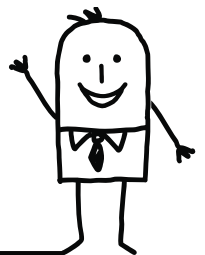
Quand les élèves se sentent plus à l'aise avec l'activité, un élève peut prendre la place de l'enseignant pour mener le jeu.

Variante :

Afin d'ajouter une contrainte supplémentaire, l'enseignant prépare des cartes de jeu avec les prépositions de lieu. Les élèves forment des équipes de deux ou trois. À tour de rôle, les élèves sont joueurs ou meneurs de jeu. Le meneur de jeu pige une carte qui indique une préposition de lieu ou une action. Il demande à son partenaire de faire une action en lien avec la carte pignée.

Ex. : La carte pignée est *dans*. L'élève demande à son partenaire de mettre son agenda dans son sac d'école. L'élève suivant pige la carte à *gauche*. Il demande à son partenaire de s'asseoir sur la chaise à gauche de son pupitre. Etc.

Si le joueur exécute bien ce qui est demandé, il obtient un point. Le gagnant est celui qui a accumulé le plus de points au cours de la partie.



Activité E8

Jeu des sept familles de l'école

But : Mémoriser le vocabulaire et effectuer des associations entre les mots

Matériel : Un paquet de cartes de jeu (annexe E8) par équipe, découpées au préalable

Préalables : Vocabulaire : *Les verbes des consignes, Les prépositions de lieu, Les lieux de l'école et Le personnel de l'école*
Structures de phrase : C'est dans le (près du, en face du, etc.) gymnase.

Déroulement :

Les élèves doivent former des équipes de deux à quatre joueurs. Afin de modéliser l'activité, l'enseignant amorce une partie et fait quelques exemples jusqu'à ce que les élèves aient compris le but du jeu. Les élèves doivent mélanger les cartes et en distribuer quatre par personne. Les cartes restantes seront mises en paquet au centre. À tour de rôle, les élèves pigent une carte jusqu'à ce qu'ils obtiennent deux cartes de la même famille (ex. : professeur d'éducation physique et gymnase). Lorsqu'un joueur a deux cartes de la même famille dans son jeu, il les met sur la table en les nommant.

Lorsque son tour arrive, un joueur peut nommer et ajouter une carte à une série de deux ou trois cartes de mots d'une même famille mise précédemment sur la table afin de la continuer. Si un joueur ne peut mettre aucune carte sur la table, il pige alors une carte dans le paquet du centre, passe son tour et continue à accumuler des cartes dans ses mains. Le premier qui arrive à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la partie.

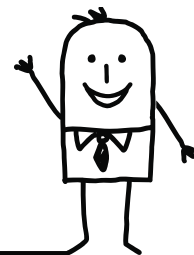
Variante :

Les élèves forment des groupes de trois ou quatre. Un élève mélange les cartes et les distribue toutes aux autres. L'élève qui commence demande à un joueur de son choix s'il a une carte qu'il recherche. Si l'élève en question a ladite carte en sa possession, il doit la lui donner. Sinon, l'élève à qui a été posée la question doit donner une carte de son choix à celui qui a posé la question. Par la suite, le joueur à la gauche de celui qui a commencé fait des demandes aux autres joueurs. Quand un élève a complété une famille, il dépose toutes les cartes de cette famille sur la table.

La partie se termine quand un élève n'a plus de cartes. Le gagnant est celui qui a complété le plus de familles.

Activité E9

Présentation de la capsule *Le nom propre et le nom commun* (cahier de l'élève E)



Activité E10 – Activité de manipulation

Nom propre ou nom commun?

But : Distinguer les noms propres des noms communs et les classer

Matériel : Mots étiquettes de noms propres et de noms communs (annexe E10) découpés et mis dans une enveloppe, feuille en X (annexe E10), un ensemble par équipe

Préalable : Présentation de la capsule sur la distinction entre les noms propres et les noms communs

Déroulement :

Dans un premier temps, l'enseignant modélise l'activité en groupe-classe à l'aide d'un tableau en X géant ou sur écran. Il réexplique les quatre catégories et demande aux élèves de placer un mot ou deux au tableau dans la bonne catégorie. Par la suite, les élèves forment des équipes de quatre. L'enseignant distribue une feuille en X (annexe E10) à chaque équipe et une enveloppe contenant les mots étiquettes (annexe E10), découpés au préalable. Puis, l'enseignant demande à un élève de piger un mot, de le placer dans la bonne catégorie et de justifier son choix. Lorsque les élèves ont compris la tâche à effectuer, ils placent les mots étiquettes dans la bonne catégorie et ils doivent se consulter et s'entendre avant de coller chaque mot au bon endroit sur la feuille en X.

Lors de la correction en groupe-classe, l'enseignant attribue une catégorie par équipe et demande aux élèves de justifier les réponses qu'ils ont trouvées.

Activité E11

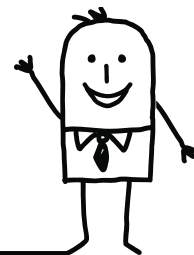
Activité de grammaire *À la recherche des noms* (annexe E11)

Activité E12

Activité de lecture *Le courriel de Junior* (annexe E12)

Activité E13

Présentation de la capsule *La phrase 1* (cahier de l'élève E)



Activité E14 – Activité de manipulation

La phrase 1

But : Distinguer les diverses parties d'une phrase

Matériel : Phrases mélangées sous forme de mots étiquettes et un tableau de classement des groupes de mots (annexe E14)

Préalable : Présentation de la capsule sur la phrase

Déroulement :

Dans un premier temps, l'enseignant réexplique les trois parties d'une phrase, puis il modélise l'activité en groupe-classe. Il présente une phrase découpée en trois et demande à trois élèves différents de placer les parties aux bons endroits dans un tableau de classement des groupes de mots géant. Par la suite, les élèves forment des équipes de deux. L'enseignant distribue à chaque équipe une enveloppe contenant les mots étiquettes (annexe E14), découpés au préalable, et le tableau de classement des groupes de mots (annexe E14). Avant de coller les groupes de mots sur la feuille-réponse, ils doivent se consulter pour s'assurer que la phrase est logique et que l'ordre des groupes de mots est respecté.

Lors de la correction en groupe-classe, l'enseignant demande aux élèves de justifier chacun de leur choix.

Activité E15

L'ordre des mots dans une phrase

But : Amener les élèves à se référer à leur langue maternelle ou de scolarisation pour mieux comprendre le concept de la phrase.

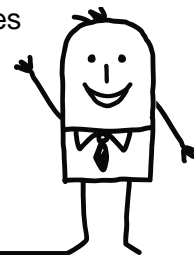
Matériel : Capsule *L'ordre des mots* (cahier de l'élève E)

Préalable : Présentation de la capsule *La phrase 1*

Déroulement :

L'enseignant écrit au tableau une phrase selon un des modèles proposés plus haut, avec le tableau comportant une colonne sujet, prédicat et complément. Il demande aux élèves de traduire dans leur langue la phrase et de l'écrire au tableau. Ensuite, il leur demande de réécrire chaque groupe de mots sous le mot en français *L'ordre des mots dans ta langue* (cahier de l'élève E). Puis, l'enseignant demande aux élèves d'établir des comparaisons pour trouver les points communs et les divergences entre les langues.

Finalement, il fait un tableau comparatif entre diverses langues parlées par les élèves de la classe et demande aux élèves de le prendre en note.



Activité E16

Activité de grammaire sur la phrase 1 (annexe E16)

Activité E17

Le jeu des dés

But : Réinvestir le vocabulaire en lien avec les lieux et le personnel de l'école

Matériel : Trois dés géants et six cartes de chaque catégorie (annexe E16)

Préalables : Vocabulaire : Les verbes des consignes, les prépositions de lieu, les lieux et le personnel de l'école
Structures de phrase : Sujet + prédicat [verbe + expansion (un GN)]

Déroulement :

L'enseignant modélise l'activité en lançant les trois dés. Ensuite, il écrit au tableau les trois mots qui sont sortis. Avec l'aide de l'enseignant, les élèves doivent faire une phrase avec les mots tirés. Par la suite, les élèves forment des équipes de deux ou trois et refont l'exercice. Chaque fois qu'une équipe forme une phrase syntaxiquement correcte et signifiante, elle remporte un point. L'équipe gagnante est celle qui peut faire le plus de phrases.

Activité E18

Des phrases à bâtir

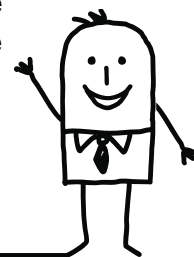
But : Former des phrases et réinvestir le vocabulaire thématique

Matériel : Des lexiques thématiques découpés en cartes de jeu comprenant des verbes et des noms, un paquet par équipe

Préalables : Vocabulaire : tous les mots étiquettes compris dans le jeu
Présentation de la capsule *La phrase 1*

Déroulement :

Les élèves forment des équipes de deux à quatre joueurs. Un élève mélange les cartes et distribue six cartes à chaque joueur. Le reste du paquet est mis au centre de la table et on retourne la première carte du paquet. À tour de rôle, les élèves doivent y ajouter une carte pour faire une phrase cohérente formée de trois groupes de mots (un sujet et un prédicat [verbe + expansion (GN)]). Puis, l'élève, qu'il ajoute ou non un groupe de mots à la phrase, pige une nouvelle carte dans le paquet du centre. Celui qui complète la phrase remporte les cartes. Lorsqu'une phrase a été complétée, c'est au joueur suivant de mettre une première carte, et ainsi de suite. La partie se termine lorsque le paquet de cartes est épuisé. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes à la fin de la partie.



Afin de modéliser le jeu, l'enseignant demande à un élève de venir jouer une partie avec lui. Il lui donne quatre cartes et en prend quatre lui aussi. À partir de la carte retournée, l'enseignant ajoute une carte pour continuer la phrase.

Ex. : La carte retournée est *a*. L'enseignant ajoute la carte *Le concierge* pour former : *Le concierge a ...* Ensuite, il pige une carte.

Ensuite, c'est au tour de l'élève d'ajouter un groupe de mots pour compléter la phrase. Les autres élèves peuvent l'aider.

Ex. : L'élève regarde dans son jeu pour trouver une carte pour compléter la phrase de façon logique. Il ajoute *un livre* pour former la phrase *Le concierge a un livre*. L'élève remporte alors la phrase et pige une nouvelle carte. L'enseignant met alors une nouvelle carte sur la table, etc.

Variante :

C'est la personne qui est capable de former la plus longue phrase qui remporte les cartes. Pour pimenter la joute encore plus, un dé pourrait indiquer également des catégories différentes de phrase.

Ex. : phrase négative, phrase ordinaire, phrase loufoque ou fausse...

Activité E19

Activité de lecture – *Quelle histoire!* (annexe E19)

Activité E20

Rallye dans l'école

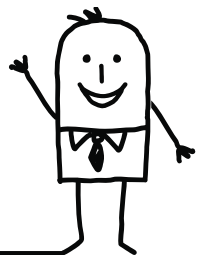
But : S'orienter dans l'école et nommer les lieux et les membres du personnel qui y travaillent

Matériel : Création d'un plan de l'école par l'enseignant

Préalables : Vocabulaire : les lieux, le personnel de l'école et les chiffres.
Structures de phrase : Où est...? Comment vous appelez-vous? Quelle est votre profession? Quel est le numéro du local? Etc.

Déroulement :

Avant de commencer l'activité, l'enseignant fait une tournée de l'école avec le groupe-classe. Il leur présente les divers lieux présents sur le plan de l'école et leur montre où se trouvent les numéros de locaux. Par la suite, les élèves forment des équipes de trois ou quatre élèves. Puis, ils se promènent dans l'école avec une grille ou un plan indiquant les lieux, le nom des membres du personnel et le numéro de local.



Ils doivent se rendre aux divers lieux et ajouter les informations manquantes. Les élèves sont encouragés à poser des questions aux personnes rencontrées dans leur parcours afin de les aider.

Variantes :

La grille de réponse peut contenir plus ou moins d'informations manquantes selon le niveau des élèves. Si les élèves sont moins autonomes, la visite pourrait se faire avec tout le groupe.

La feuille de réponse pourrait être sous forme de tableau.

Les équipes pourraient être formées d'élèves de la classe d'accueil et d'élèves d'autres classes.

Activité E21

Que fais-tu là?

But : Réinvestir le vocabulaire en lien avec les lieux et le personnel de l'école, des verbes et développer la fluidité en situation de communication

Matériel : Lexiques thématiques *L'école* et *Le personnel de l'école* (cahier de l'élève E), découpés au préalable en cartes de jeu

Préalables : Vocabulaire : les prépositions de lieu, des verbes d'action, les lieux et le personnel de l'école
Structures de phrase : Sujet + prédicat [verbe + expansion]
Activité : Jeu des familles de l'école (annexe E8)

Déroulement :

L'enseignant mélange deux paquets de cartes, l'un des membres du personnel de l'école et l'autre des lieux de l'école, et les dispose sur la table. Puis, il pige une carte dans chacun des paquets. Ensuite, il demande aux élèves de dire ce que fait le membre du personnel dans les différents lieux de l'école.

Ex. : Le concierge et la classe

Le concierge efface le tableau dans la classe de français.

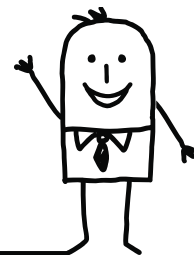
Lorsque les élèves ont bien compris la tâche à effectuer, l'enseignant divise la classe en deux équipes. Il recommence et demande à tour de rôle à chaque équipe de trouver une réponse. L'enseignant accorde un point chaque fois qu'une équipe trouve une réponse plausible. L'équipe gagnante est celle qui a accumulé le plus de points.

Variante :

Les élèves effectuent la même activité, mais en équipes de deux ou trois.

Variante :

Les élèves forment des équipes de trois ou quatre. Les élèves seront tour à tour juges ou joueurs. À tour de rôle, les joueurs pigent une carte dans chaque paquet. Ensuite, ils présentent les cartes qu'ils ont pigées et expliquent ce que fait le membre du personnel dans le lieu pigé. Le juge doit décider quelle phrase est la meilleure pour accorder un point et expliquer pourquoi : la phrase était sans erreur, c'était la plus drôle, la plus originale...



Le tour suivant, un des joueurs devient le juge, et ainsi de suite. Le gagnant est l'élève qui a accumulé le plus de points au cours de la partie.

Activité E22

Mon enseignant s'appelle...

But : Trouver à l'oral des informations à partir de courts extraits sonores. Repérer le vocabulaire de l'école dans un court extrait sonore.

Matériel : Tableau à cocher (annexe E22)

Préalable : Vocabulaire : les lieux et le personnel de l'école, les présentations et les nombres

Déroulement :

Les élèves forment des équipes de deux. L'enseignant distribue un tableau à cocher à tous les élèves. Ensuite, les élèves écoutent une série de textes oraux lus par l'enseignant. Ils doivent déterminer si les informations entendues font partie des éléments mentionnés dans la grille. Si tel est le cas, ils doivent l'indiquer en cochant dans la case appropriée. Entre chaque énoncé, l'enseignant laisse quelques minutes aux élèves afin qu'ils aient le temps de se concerter, et il lit chaque énoncé plusieurs fois, selon les besoins des élèves. Afin de modéliser l'activité, l'enseignant projette la feuille-réponse sur écran et fait quelques numéros avec le groupe-classe.

Variante :

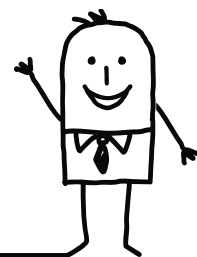
Après avoir fait au préalable cette activité, l'enseignant demande aux élèves d'écrire un court texte du même genre en équipe de deux. Après la correction, les élèves le lisent et l'enregistrent. Ensuite, le groupe refait l'exercice à l'aide de la grille d'écoute avec les nouveaux énoncés.

Pour guider les élèves, l'enseignant leur donne des contraintes et fait un exemple au tableau pour modéliser l'activité.

Ex. : Ton prof te dit : « Quynh, Tristan, infirmerie et local 1010 »

Ex. : Un élève dit à son ami : « Où, mon frère, à la cafétéria »

Ex. : À l'interphone, on entend : « Soccer, local 2540, Mme Sharif »



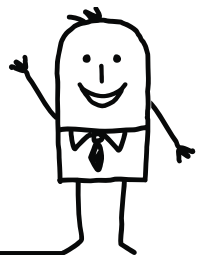
Activité E22 – Transcription de l'exercice d'écoute

Mon enseignant s'appelle...

- 1- Mon enseignante s'appelle Martine.
- 2- Maria Gomez est demandée à la réception.
- 3- Mon enseignant d'éducation physique est à la cafétéria.
- 4- Je m'appelle Xiao Chang. Je viens de la Chine. Je suis en classe d'accueil. Mon numéro de local est le 2514.
- 5- - Bonjour. J'aimerais parler à Maxim Smirnov. Est-ce qu'il est ici?
- Non, il est à la bibliothèque.
- 6- Un moment, s'il vous plait. Un concierge est demandé au secrétariat. Merci!
- 7- Bonjour! L'entraînement de basketball aura lieu au local 1256, au gymnase B à midi. C'est un message de M. Tremblay.
- 8- Allo papa! Oui, je suis encore à l'école. Je suis dans le bureau de la directrice.
- 9- Excuse-moi, Karim. Est-ce que tu sais où est la salle de jeux?
- 10- Quynh, est-ce que tu peux aller à l'infirmerie avec Tristan? C'est au local 1010.
- 11- Bonjour Madame Labelle. Je voudrais une pomme et un biscuit, s'il vous plait.
- 12- - Je n'ai pas compris. Est-ce que tu peux répéter, s'il te plait?
- Oui, le prochain cours de français est à la bibliothèque, juste à côté du local d'informatique.

Activité E23

Activité de lecture *Des écoles de partout dans le monde* (annexe E23)



Activité E24

La chasse au trésor

(Exercice d'écoute)

But : S'approprier les prépositions de lieu et développer le sens de l'orientation

Matériel : Plan de l'école (annexe E24), la feuille d'activité (annexe E24) et la transcription des différents parcours à suivre (Guide du maître p. 15)

Préalables : Vocabulaire : Les prépositions de lieu et les lieux de l'école
Structures de phrase : C'est dans le (près du, en face du...) gymnase

Déroulement :

Les élèves forment des équipes de deux. L'enseignant distribue un plan de l'école (annexe E24) et la feuille d'activité (annexe E24) à chaque équipe. Puis, il décrit un trajet à parcourir sur le plan afin de trouver un objet ou une personne cachée dans l'école. Lorsque le parcours est terminé, ils doivent indiquer sur le plan où se trouve l'objet ou la personne recherchée en écrivant le chiffre correspondant à l'objet ou à la personne.

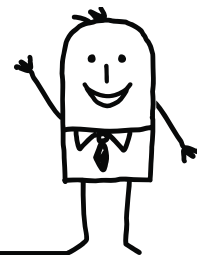
Afin de modéliser l'activité, l'enseignant projette le plan et lit le premier extrait en leur demandant de faire le trajet sur leur feuille. Ensuite, il demande à un élève de venir indiquer le trajet. Puis, il relit le texte oral et demande à un autre élève de modifier au besoin l'itinéraire proposé, et le relit jusqu'à ce que le trajet soit exact.

Quand il est sûr que les élèves ont bien compris l'activité, l'enseignant lit les itinéraires un à un, le nombre de fois voulu en leur laissant le temps de se concerter et de bien faire le tracé sur leur plan.

Lors de la correction en groupe-classe, l'enseignant demande aux élèves de justifier leurs réponses.

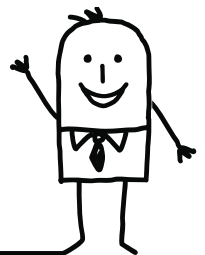
Variante :

Si les élèves semblent très à l'aise avec l'activité, celle-ci peut se faire individuellement sous forme d'écoute plus classique.



La chasse au trésor

- 1- **Trouve l'agenda.** Tu es dans la classe de mathématique. Sors de la classe et tourne à droite. Va jusqu'au bout du corridor. L'agenda est là. Écris le numéro 1 à cet endroit. Réponse : **Les toilettes**
- 2- **Trouve la secrétaire.** Tu es dans le local d'informatique. Sors du local d'informatique et va tout droit jusqu'au bout du corridor. Rendu au gymnase, tourne à gauche. Va jusqu'au bout du corridor. La secrétaire est dans le local du milieu. Écris le numéro 2 à cet endroit. Réponse : **Le bureau du directeur**
- 3- **Trouve les trois livres.** Tu es à la cafétéria. Sors de la cafétéria et passe devant les escaliers. Passe ensuite entre les classes de français et de mathématique. Au bout du corridor, les trois livres sont là, sur le plancher. Écris le numéro 3 à cet endroit. Réponse : **Les casiers**
- 4- **Trouve le concierge.** Tu es dans la classe de mathématique. Sors de la classe et va sur la grande place. Ensuite, tourne à droite et passe devant les gymnases. Continue tout droit jusqu'au bout. Le concierge est là. Écris le numéro 4 à cet endroit. Réponse : **Les casiers**
- 5- **Trouve Vera.** Tu es à côté de la bibliothèque. Va vers la gauche jusqu'à la cafétéria. Ensuite, tourne à droite. Vera est là. Écris le numéro 5 à cet endroit. Réponse : **La réception**
- 6- **Trouve l'ordinateur.** Tu es dans les casiers, près du local d'informatique. Va tout droit et passe devant la classe de français. Marche encore tout droit jusqu'au bout. L'ordinateur est là. Réponse : **La réception**
- 7- **Trouve le sac d'école.** Tu es près des escaliers. Tourne à droite et marche entre la classe de français et la classe de mathématique. Ensuite, tourne à gauche et marche vers les gymnases jusqu'au bout du corridor. Le sac d'école est dans le local à côté du gymnase 2. Écris à cet endroit le numéro 7. Réponse : **Le gymnase 1.**
- 8- **Trouve le ballon.** Tu es dans le gymnase 1. Sors du gymnase et va vers la grande place. Ensuite, continue tout droit. Le ballon est dans le local entre la bibliothèque et les toilettes. Écris à cet endroit le numéro 8. Réponse : **La salle de jeux**
- 9- **Trouve la calculatrice.** Tu es dans la classe de mathématique. Sors de la classe et tourne à gauche. Va dans le premier local à gauche. La calculatrice est sur une table dans ce local. Écris à cet endroit le numéro 9. Réponse : **La classe de français**



E25 – Jeux de rôle

À l'école

But :

- Amener l'élève à s'exprimer le plus spontanément possible dans une situation de communication qui pourrait se produire dans l'école
- Réinvestir le vocabulaire de l'école

Matériel : Les scénarios (annexe E25) et éléments de décor ou de costume

Préalables :

Vocabulaire : les lieux et le personnel de l'école, les présentations, des prépositions de lieu et des nombres

Structures de phrase : les salutations, les questions des présentations, où est? Pouvez-vous m'aider?

Déroulement :

Dans un premier temps, l'enseignant doit absolument prendre le temps de bien expliquer l'activité, mais doit également la modéliser. Pour ce faire, il explique chacun des rôles : le rôle d'un élève qui cherche sa classe et celui de la secrétaire qui aide l'élève à retrouver sa classe. Ensuite, il regarde le scénario de chaque personnage en effectuant un remue-méninge avec les élèves. Pour chaque partie du scénario, il écrit au tableau les idées proposées au fur et à mesure. Ensuite, il choisit un élève dégourdi pour jouer le rôle de la secrétaire, avec les éléments de décor au besoin (Ex. : des articles scolaires, une liste d'articles scolaires et leurs prix projetés au mur...). Puis, il demande à un autre élève de le remplacer et de jouer le même scénario à nouveau. Pour ce qui est des autres scénarios, l'enseignant procède de la même manière. Il peut les présenter à des moments différents ou simultanément et laisser les élèves choisir le scénario qu'ils préfèrent.

Quand les élèves ont bien compris la tâche, l'enseignant leur demande de se mettre en équipe de deux pour faire l'exercice. Il circule pour aider au besoin les élèves qui éprouvent de la difficulté pour élaborer leur scénario ou pour corriger leur production orale. Finalement, les différentes équipes présentent leur saynète. Pour rendre les présentations plus interactives, les élèves spectateurs pourraient avoir une grille d'appréciation à remplir.

