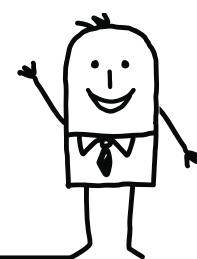

GUIDE DU MAÎTRE

Les activités du quotidien et les loisirs

TABLE DES MATIÈRES

Activité G1 - Présentation du vocabulaire des activités du quotidien	p. 2
Activité G2 - Présentation du vocabulaire des activités de la fin de semaine	p. 2
Activité G3 - Présentation du vocabulaire des loisirs	p. 2
Activité G4 - Fais la paire!	p. 2
Activité G5 - Le bingo des activités du quotidien et des loisirs	p. 2
Activité G6 - Qui suis-je?	p. 3
Activité G7 - Chez Mai Mai	p. 4
Activité G8 - Présentation de la capsule de grammaire La phrase 2	p. 4
Activité G9 - La phrase 2	p. 4
Activité G10 - L'ordre des mots dans ta langue	p. 5
Activité G11 - La phrase 2	p. 5
Activité G12 - Que font-ils?	p. 5
Activité G13 - Les meilleurs amis du monde!	p. 6
Activité G14 - La famille dans le désordre	p. 8
Activité G15 - Jeu de rôle	p. 8



Activité G1

Présentation du vocabulaire *Les activités du quotidien*

Activité G2

Présentation du vocabulaire *Les activités de la fin de semaine*

Activité G3

Présentation du vocabulaire *Les loisirs*

Activité G4

Fais la paire!

Les activités du quotidien et les loisirs

But : Mémoriser le vocabulaire en lien avec les activités du quotidien, de la fin de semaine et les loisirs

Matériel : Cartes de jeu (annexes G4) à photocopier deux fois et à découper.

Préalable : Le vocabulaire *Les activités du quotidien*, *Les activités de la fin de semaine* et *Les loisirs*

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.

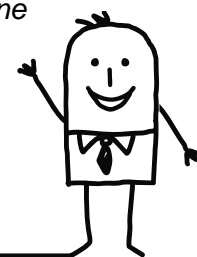
Activité G5

Le bingo des activités du quotidien et des loisirs

But : Mémoriser le vocabulaire en lien avec les activités du quotidien, de la fin de semaine et des loisirs

Matériel : Un lexique thématique par élève (Cahier de l'élève), des jetons et une feuille de bingo *Les activités du quotidien et les loisirs* (annexe G5)

Préalable : Le vocabulaire *Les activités du quotidien*, *Les activités de la fin de semaine* et *Les loisirs*



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.

Variante :

Pour former leur carte de bingo, les élèves utilisent leur lexique thématique et, plutôt que de découper les illustrations et les coller, ils écrivent les mots qu'ils ont choisis.

Activité G6

Qui suis-je?

But : Mémoriser le vocabulaire en lien avec le thème du quotidien et des loisirs

Matériel : Un lexique thématique des activités du quotidien et des loisirs (cahier de l'élève G) découpé en cartes de jeu

Préalables : Le vocabulaire *Les activités du quotidien*, *Les activités de la fin de semaine* et *Les loisirs*
Structures de phrase : Les questions fermées

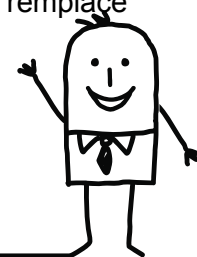
Déroulement :

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'activité représentée sur la carte. Les élèves ne peuvent répondre que par oui ou par non. Par la suite, un élève est désigné pour remplacer l'enseignant.

Ex. : Est-ce que ça se fait chaque matin? Est-ce que ça se fait à l'école? Est-ce que c'est un sport? Est-ce que je dois courir pour faire ça? Etc.

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'activité représentée 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 autres élèves.



Variante 2 :

L'enseignant pige une carte et mime ou dessine l'activité représentée. Les élèves doivent tenter de deviner de quoi il s'agit. Par la suite, l'élève qui trouve la bonne réponse remplace l'enseignant et mime ou dessine la carte qu'il aura pigée.

Activité G7

Activité de lecture – *Chez Mai Mai* (annexe G7)

Activité G8

Présentation de la capsule de grammaire *La phrase 2* (cahier de l'élève)

Activité G9

Activité de manipulation – *La phrase 2* (annexe G9)

But : Travailler la syntaxe de la phrase simple

Matériel : Les mots étiquettes des phrases à reconstituer (annexe G9), découpés au préalable, la feuille-réponse (annexe G9) et de la colle ou de la gommette

Préalable : Présentation de la capsule *La phrase 2*

Déroulement :

Les élèves forment des équipes de deux. L'enseignant modélise l'activité en faisant un exemple à l'aide d'une feuille-réponse géante ou d'une démonstration sur écran. Il donne une enveloppe avec les groupes de mots étiquettes. Il demande aux élèves de reconstituer une phrase à partir des groupes de mots qu'ils ont entre les mains. Il en choisit une, puis il demande à une équipe de la placer correctement dans les bonnes colonnes de la feuille-réponse en justifiant son choix. Puis, il s'assure avec le groupe-classe que la phrase est logique, selon le sens des mots.

Lorsque l'ensemble du groupe a compris la tâche à effectuer, les élèves tentent de reconstituer les phrases en s'assurant qu'elles sont toutes logiques. Pour ce faire, ils doivent se consulter et se mettre d'accord avant de coller les groupes de mots étiquettes.

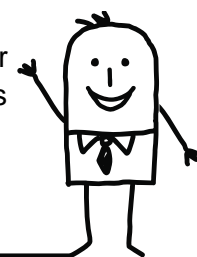
Lors de la correction en groupe-classe, chacun doit justifier son choix.

Ex. : La majuscule au premier mot du groupe, le point à la fin, aime et un verbe à l'infinitif, plusieurs personnes, donc le verbe est à la 3^e pers., plur., etc.

Variante à l'écrit :

Les élèves peuvent écrire des phrases selon les modèles proposés dans les capsules *La phrase 1* et *La phrase 2*. Puis, ils les utilisent pour créer un jeu semblable avec le corrigé.

Pour les aider à corriger l'orthographe des mots et la syntaxe, l'enseignant les réfère à leur lexique sur les loisirs. Une deuxième correction pourrait être effectuée en échangeant les copies avec un autre élève.



Après l'activité, l'enseignant corrige les phrases des élèves et surligne les erreurs. Par la suite, il demande aux élèves de relever les erreurs et de les corriger à l'aide de leur lexique sur les loisirs. Pour les aider à trouver l'erreur plus facilement, l'enseignant peut indiquer un code de correction.

C
Ex. : J'aime joué au soccer.

Dét
↓
J'aime faire karaté.

Activité G10

L'ordre des mots dans ta langue

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

Matériel : Un exemple de phrase

Préalable : La capsule *L'ordre des mots dans ta langue*

Déroulement :

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

Finalement, il fait un tableau comparatif entre diverses langues et demande aux élèves de prendre en note la comparaison entre le français et leur langue.

Activité G11

Activités de grammaire – *La phrase 2* (annexe G11)

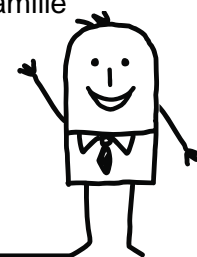
Activité G12

Que font-ils?

But : Développer l'expression orale par la description d'images des loisirs et de la famille

Matériel : Un dé et les cartes à jouer (annexe G12)

Préalable : Vocabulaire : la famille, les activités du quotidien et les loisirs



Déroulement :

Les élèves se placent en équipes de deux à quatre joueurs. Chaque élève a à sa disposition les images des différentes familles. Pour commencer la partie, les élèves doivent lancer le dé chacun leur tour. L'élève qui obtient le chiffre le plus élevé commence l'activité. Afin de modéliser l'activité, l'enseignant fait une démonstration en groupe. Il choisit une carte et prend bien soin de ne pas la montrer au groupe. Ensuite, il décrit l'image à l'aide de courtes phrases. Les élèves tentent de deviner de quelle image il s'agit en regardant sur la feuille qui contient toutes les images. L'élève qui devine l'image en question prend la place de l'enseignant et décrit une autre image. L'activité continue jusqu'à ce que chaque élève de l'équipe ait décrit au moins une image.

Variante :

Les élèves forment des équipes de deux à quatre joueurs. Ils ont un paquet de cartes comprenant toutes les images de l'annexe G12. Un élève mélange les cartes et met le paquet au centre de la table. Au signal de l'enseignant, l'élève qui a obtenu le chiffre le plus élevé tourne la première carte du paquet et fait une phrase en lien avec ce qu'il voit sur la carte. Lorsqu'il a terminé, il passe la carte à l'élève à sa gauche. Celui-ci doit trouver une phrase différente qui décrit l'illustration et la passer au suivant. Au bout d'une minute ou deux, l'enseignant arrête le jeu. L'élève qui détient une carte dans ses mains perd un point. Le gagnant est celui qui a perdu le moins de points au bout d'un certain nombre de parties.

Variante ludique :

Les élèves peuvent demeurer en équipe de deux à quatre joueurs. Cependant, chaque équipe choisit une image de familles que les élèves d'une même équipe miment ou jouent devant la classe. Les autres élèves spectateurs de la classe essaient alors de deviner de quelle image il s'agit.

Activité G13

Les meilleurs amis du monde!

But : Amener les élèves à repérer les informations dans de courts textes.

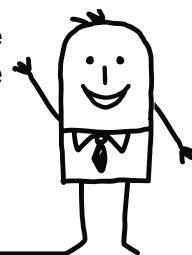
Matériel : Les textes *Les meilleurs amis du monde!* et l'aide-mémoire (annexe G13)

Préalables : Vocabulaire : les loisirs
Structures de phrase : la phrase simple
Stratégie de lecture : souligner et annoter un texte

Déroulement :

Avant de commencer l'activité, l'enseignant doit prendre le temps d'expliquer aux élèves comment bien sélectionner l'information dans les textes. L'enseignant lit la consigne avec les élèves et leur fait remarquer qu'ils doivent trouver ce que les personnages aiment et n'aiment pas faire.

À l'aide d'un des textes, il leur demande de trouver des pistes pour repérer l'information : le type de mots recherchés (voir le lexique sur les loisirs), il aime, il n'aime pas, il fait..., que l'expansion qui suit les verbes *aimer* et *faire* indique un goût, etc.



Ensuite, l'enseignant lit le texte de Vera avec les élèves, phrase par phrase, en leur demandant de trouver et de souligner les loisirs. Il leur demande d'annoter le texte à l'aide d'un code afin d'indiquer ce que le personnage aime ou n'aime pas (ex. : un cœur ou un x, un plus ou un moins, etc.). Aussi, s'il y a des mots qu'ils ne connaissent pas, l'enseignant les encourage à demander la signification et à l'annoter, et au besoin dans leur langue maternelle. Après avoir fait quelques phrases en groupe-classe, il demande aux élèves de poursuivre l'exercice par eux-mêmes jusqu'à ce qu'ils aient bien compris comment effectuer la tâche.

Par la suite, l'enseignant distribue à chaque élève un texte de personnages différent et leur demande de procéder de la même façon (annotation, etc.). Après la lecture individuelle, les élèves forment des équipes de deux. En se basant sur le texte qu'ils ont entre les mains, ils doivent déterminer ce qu'ils ont en commun et ce qui est différent. Ensuite, ils doivent décider s'ils peuvent être amis ou non et justifier leur réponse. Ensuite, en groupe, chaque équipe doit dire s'ils sont les meilleurs amis du monde ou non et expliquer pourquoi.

Variante :

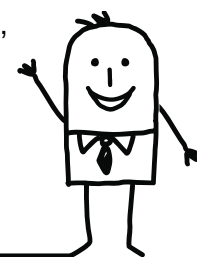
En équipe de quatre, les élèves lisent de façon individuelle le texte d'un personnage différent qu'ils ont entre les mains. À tour de rôle, ils doivent expliquer ce que leur personnage aime ou n'aime pas faire. Ensuite, les élèves doivent décider quels personnages ont le plus d'affinités et justifier leur réponse. Finalement, en groupe, chaque équipe doit dire qui, selon elle, serait ami avec qui et justifier son choix.

Piste pour une rédaction :

L'enseignant demande aux élèves d'écrire un texte semblable sur eux-mêmes ou leur meilleur ami. Afin de modéliser l'activité, l'enseignant effectue chaque étape du processus au tableau avec ses informations personnelles. Premièrement, en utilisant l'aide-mémoire de l'activité précédente, les élèves écrivent ce qu'ils aiment faire et ce qu'ils n'aiment pas. À cet effet, l'enseignant doit déterminer le nombre d'activités minimal. Par exemple, l'enseignant exige que les élèves écrivent au moins trois activités qu'ils aiment et deux qu'ils n'aiment pas. Ils peuvent évidemment nommer des activités qui ne sont pas dans la liste des loisirs présentée. Pour ce faire, l'enseignant aide l'élève à trouver le mot en français et demande à l'élève de le prendre en note dans son cahier de l'élève dans la section *Les loisirs* en français et en langue maternelle ou de scolarisation.

À partir de ces listes d'activités, l'enseignant invite les élèves à faire des phrases simples avec le verbe *aimer* et à ajouter comme expansion un verbe à l'infinitif et l'activité choisie avec la négation au besoin. Puis, il leur demande de corriger l'orthographe des mots de leur rédaction à l'aide du lexique sur les loisirs. Une deuxième correction pourrait être effectuée en échangeant les copies avec un autre élève.

Si l'activité a été réalisée à l'ordinateur, l'enseignant choisit une phrase par élève comportant des erreurs et les corrige avec le groupe-classe. Pour ce faire, il demande aux élèves de relever les erreurs et de les justifier. Pour aider les élèves à trouver rapidement les erreurs, l'enseignant peut les surligner et leur suggérer des pistes.



Exemple : En regardant dans votre cahier de l'élève, dites-moi si le mot surligné est bien orthographié. (J'aime **marché**.)
Est-ce que tous les mots sont présents? (J'aime **faire karaté**.) Etc.

Activité G14

La famille dans le désordre

But : Amener les élèves à repérer des informations

Matériel : Les textes *La famille dans le désordre*

Préalables : Vocabulaire : les activités quotidiennes, les loisirs et la famille
Structures de phrase : la phrase simple
Stratégie de lecture : faire des prédictions

Déroulement :

Dans un premier temps, l'enseignant découpe les images et idéalement fait plastifier le texte et les images. Par la suite, l'enseignant présente un des textes à titre d'exemple. Il montre aux élèves le texte et les images et lit le titre. Ensuite, il demande aux élèves de faire environ cinq prédictions sur ce qu'ils retrouveront dans le texte à partir des images. À cette étape, l'enseignant écrit au tableau les énoncés proposés par les élèves. Pour les aider, l'enseignant peut proposer des affirmations fausses, voire ridicules, pour encourager les élèves à se lancer et d'autres plus plausibles.

Ensuite, les élèves lisent le texte seuls, puis en duo et tentent de trouver si les hypothèses de lecture écrites sont vraies ou fausses. Puis, en groupe-classe, l'enseignant demande aux élèves de donner leurs réponses et de les justifier à l'aide du texte. Finalement, il demande aux équipes de reconstituer l'histoire en plaçant les images de façon chronologique. Puis, ils reviennent en groupe-classe pour corriger et justifier leurs réponses.

Activité G15

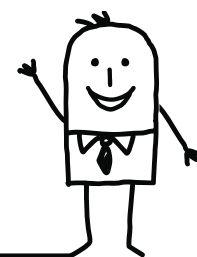
Jeu de rôle

Les loisirs et la famille

But : Développer l'expression orale dans un contexte de communication semi-spontanée

Matériel : Carte de rôle, éléments de costume ou de décor au besoin

Préalable : Vocabulaire : *la famille, les activités du quotidien et les loisirs*



Déroulement :

L'enseignant distribue un scénario à chaque élève. En groupe, il explique aux élèves le but du jeu. Puis, il demande aux élèves de lui donner des exemples de réplique qui pourrait être appropriée (ex. : salutations) dans chaque situation et il les écrit au tableau. Les élèves pourront les utiliser pour s'inspirer lors de la préparation de la saynète. Il les encourage également à faire référence à des situations semblables vécues dans leur langue d'origine pour trouver de nouvelles idées. Par exemple, quand tu discutais avec un ami dans l'autobus, de quoi parliez-vous? Etc. Aussi, pour rendre la conversation plus naturelle, il explique comment retourner une question à son interlocuteur sans la répéter.

Ex. : Qu'est-ce que tu fais la fin de semaine?
Moi, je [...]. Et toi?

De plus, l'enseignant propose des éléments de costume et de décor qui pourraient aider à mettre de l'ambiance dans la saynète. Finalement, il modélise l'activité en créant une saynète avec un élève qu'il jouera par la suite devant le groupe-classe.

Par la suite, les élèves forment des duos et refont le même processus avec leur partenaire. En guise d'aide-mémoire, les élèves peuvent remplir la fiche à l'écrit, mais ce n'est pas essentiel. L'enseignant circule pour s'assurer du bon déroulement de l'activité et pour aider les élèves au besoin. Il pourrait également en profiter pour évaluer les élèves en interaction. À la fin, les élèves présentent leur saynète devant le groupe-classe.

Variante :

L'enseignant fait refaire le même exercice avec les autres situations. Cette fois, l'enseignant ajoute une contrainte supplémentaire. L'élève doit raconter à son interlocuteur une situation comique arrivée lors d'une fin de semaine, sa journée de chance ou de malchance...

