

PROJET DIDACTIQUE

Professeur: Lupșor Cristina

Ecole: Gimnazială Petriș

Classe: II^e

Niveau: débutants

Sujet: Les vêtements

Type de leçon: acquisition de nouvelles connaissances

Compétence générale: Exercer la compréhension et la production orale

Compétence spécifique: Identifier et prononcer quelques mots désignant des vêtements.

À la fin de la leçon, les élèves seront capables de :

- associer les images des vêtements aux mots correspondants
- produire des phrases simples en utilisant le lexique proposé
- développer et réutiliser le lexique lié aux vêtements avec les couleurs

STRATÉGIE DIDACTIQUE

Méthodes: la conversation

l'explication

la répétition

le jeu didactique

l'observation

Ressources: des images

une marionette

fil de laine

enveloppes

épingles à linge

CD

Bibliographie: méthode *Les Loustics*

HAYDÉE , Silva. (2008) Le jeu en classe de langue. CLE International. Paris

VERNHES, Francis. (1998) Fichier grands jeux. Ed. Les Francas.

[http://www.Jeux communicatifs pour l enseignement precoce du FLE](http://www.Jeux_communicatifs_pour_l_enseignement_precoce_du_FLE)

<http://www.lewebpedagogique.com>

SCÉNARIO DIDACTIQUE

1. Mise en train (2 min.)

-salut

- la chanson Je te dis bonjour!

2. Renforcement des connaissances acquises (2 min.)

- des questions portant sur les fruits

3. Transition à la nouvelle leçon (2 min.)

- on pose des questions sur la marionette: *Qui est-ce? Qu'est-ce qu'elle a dans ses mains? Veux-tu regarder à l'intérieur de l'enveloppe? OOOOO! C'est une photo! Une photo de son ami! Qu'il est élégant!*

4. Exploitation de la leçon (30 min.)

- le professeur continue la leçon en utilisant les cartes –images. Il montre l'image et prononce le mot. Il fait répéter les nouveaux mots. Ensuite, il fait les élèves choisir une image, prononcer le mot correspondant et l'épingler. Les autres élèves peuvent l'aider s'il ne se souvient pas le mot.

Le professeur et les élèves jouent au **STOP** (le professeur prononce un mot désignant un vêtement, puis, il montre du doigt des images et les apprenants disent STOP quand le doigt tombe sur l'image correspondante).

Le professeur propose le jeu *Salade de fruits* (en ce cas Les vêtements), avec des chaises.

NOM DU JEU : SALADE DE FRUITS

OBJECTIFS : compétence lexicale – acquisition du lexique relatif aux vêtements

NIVEAU CECR : tous niveaux.

NOMBRE DE JOUEURS : toute la classe.

DISPOSITIF DE TRAVAIL : un cercle des chaises, avec une chaise de moins que le nombre de participants.

DURÉE : 10 minutes.

MATÉRIEL : des chaises

: des cartes images

CONSIGNE : On va faire aujourd'hui les valises pour aller en vacances. Au tableau noir il y a quatre images représentant quatre vêtements. Lisez les noms des vêtements un à un. Quand j'annonce le nom de votre vêtement, vous devez changer de place. Si on crie *tous les vêtements* tout le monde doit changer de place. Celui qui a perdu sa place, devient le meneur du jeu.

DÉMARCHE: On demande aux élèves de s'asseoir sur des chaises en formant un cercle. Le meneur de jeu fait aussi partie des participants, mais il doit se mettre debout. Le premier élève est un *pantalon*, son voisin un *chapeau*, le suivant, une *veste* et le 4^e élève représente des *chaussettes*. Le prochain recommence.

Les participants doivent changer leurs places quand le nom de leur vêtement est annoncé. Par exemple, si on annonce *pantalon*, tous les pantalons doivent changer de place. Si le meneur de jeu crie *tous les vêtements*, tout le monde change de place. Le professeur participe aussi et essaie de prendre une place. Celui qui a perdu sa place, devient le meneur.

REMARQUES: Ce jeu peut s'utiliser aussi pour la systématisation ou réinvestissement.

[www.interaide.org]

Après le jeu *Salade de fruits*, on joue au jeu *Le téléphone arabe*.

NOM DU JEU : LE TÉLÉPHONE ARABE

OBJECTIFS : compétence lexicale – acquisition du lexique relatif aux vêtements

NIVEAU CECR : tous niveaux.

NOMBRE DE JOUEURS : toute la classe.

DISPOSITIF DE TRAVAIL : en 2 équipes, l'un derrière l'autre, face au tableau.

DURÉE : 10 minutes.

MATÉRIEL : des cartes images désignant des vêtements

CONSIGNE : Touche l'image dont le nom tu entends à l'oreille.

DÉMARCHE: Le professeur dit aux derniers élèves de chaque ligne , à l'oreille, un nom d'un vêtement. Ceux-ci continuent à dire le mot à leurs voisins et quand le premier élève de la ligne entend le mot, il doit courir au tableau et toucher l'image . Le premier qui touche la bonne image, gagne un point.

Les élèves sont tous récompensés à la fin du jeu.

5. Prolongement (10 min.)

Le professeur distribue aux élèves les cartes images pour les colorier et on fait le rappel des mots en ajoutant une couleur.

Les élèves reçoivent une fiche – contour de 2 enfants – qu'ils doivent habiller, en leur dessinant des vêtements.

Chacun doit présenter son personnage (vêtements et couleurs).

À la fin, on chante *Je te dis au revoir!*