



Thème 1 : Se présenter et présenter quelqu'un.

Cours 6 : Jeux et communication

Présentation du Guide du Maître

Numéro, nom et catégorie de l'activité.

Matériel nécessaire pour réaliser l'activité.

Activité de groupe ou individuelle ?

Dans la classe ou à l'extérieur ?

Nombre d'écrans dans l'activité.

Estimation de durée de l'activité. Elle varie entre 1, 2 et 3 .

Place de l'activité dans le cours.

Je m'entraîne Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.

3/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
3	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.	

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1 corrigé

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Présentation du Guide du Maître

Je m'entraîne Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain. 3/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
🕒 🕒 🕒	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.	

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Ecran 1

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Ecran 1 corrigé

Etapes de l'activité pour guider le maître.

Actions du maître tout au long de l'activité, étape par étape.

Actions de l'élève tout au long de l'activité, étape par étape.

Visuel de l'activité. Il peut parfois y avoir plusieurs écrans.

Correction de l'activité lorsque c'est utile.

Voici le thème et le nom du cours que vous allez travailler avec les élèves :

1. Se présenter et présenter quelqu'un

1. Saluer
2. Se présenter.
3. Présenter quelqu'un
4. Demander à quelqu'un de se présenter.
5. Bilan : la présentation
- 6. Jeux et communication**

Sommaire des activités du cours :

Je m'entraîne



Activité 1 : Se présenter en nommant ses vêtements.



Activité 2 : Présenter un animal.



Activité 3 : Présenter un personnage.

Je joue



Activité 4 : Créer un image pour en discuter.

Je retiens



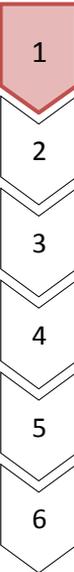
Activité 5 : Retenir du vocabulaire : les animaux.



Activité 6 : Retenir du vocabulaire : les vêtements.

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI uniquement	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « présentez-vous en nommant les vêtements que vous portez ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un garçon à venir au tableau pour se présenter en nommant les vêtements qu'il porte. NB : le garçon doit se présenter, en utilisant tout ce qu'il a appris dans les cours du th1 et en nommant la façon dont il est habillé : chemise, short, chaussettes, ceinture, chaussures. Inviter l'élève à nommer la couleur de ses vêtements.	Venir au tableau pour se présenter en nommant ses vêtements.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses données.
4	Répéter les étapes 2 et 3 avec une fille. NB : la fille doit se présenter, en utilisant tout ce qu'il a appris dans les cours du thème 1 et en nommant la façon dont elle est habillée : chemisier, rubans, jupe, chaussettes, chaussures. Inviter l'élève à nommer la couleur de ses vêtements.	Venir au tableau pour se présenter en nommant ses vêtements.



 Présentez-vous en nommant les vêtements que vous portez.



Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
 	TNI uniquement	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Choisissez un animal sans le dire à personne et présentez-le pour que vos camarades trouvent duquel il s'agit ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau, à choisir un animal sans le nommer et à le présenter.	Venir au tableau pour choisir un animal sans le nommer et le présenter.
3	Inviter le reste de la classe à nommer l'animal qui est présenté par leur camarade.	Nommer l'animal qui est présenté.
4	Inviter l'élève qui est au tableau à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
5	Répéter les étapes 2, 3 et 4 avec différents élèves pour présenter les différents animaux (sur les deux écrans).	Venir au tableau pour choisir un animal et le présenter.

1

2

3

4

5

6

 Choisissez un animal sans le dire à personne et présentez-le pour que vos camarades trouvent duquel il s'agit.



Ecran 1

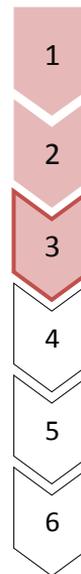
 Choisissez un animal sans le dire à personne et présentez-le pour que vos camarades trouvent duquel il s'agit.



Ecran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
 	TNI uniquement	En classe	Collectif	3

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Choisissez un personnage sans le dire à personne et présentez-le pour que vos camarades trouvent duquel il s'agit ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau, à choisir un personnage et à le présenter.	Venir au tableau pour choisir un personnage et le présenter.
3	Inviter le reste de la classe à nommer le personnage qui est présenté par leur camarade.	Nommer le personnage qui est présenté.
4	Inviter l'élève qui est au tableau à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
5	Répéter les étapes 2, 3 et 4 avec différents élèves pour présenter les différents personnages (sur les trois écrans).	Venir au tableau pour choisir un personnage et le présenter.



 Choisissez un personnage sans le dire à personne et présentez-le pour que vos camarades trouvent duquel il s'agit.



Ecran 2

 Choisissez un personnage sans le dire à personne et présentez-le pour que vos camarades trouvent duquel il s'agit.



Ecran 1

Choisissez un personnage sans le dire à personne et présentez-le pour que vos camarades trouvent duquel il s'agit.



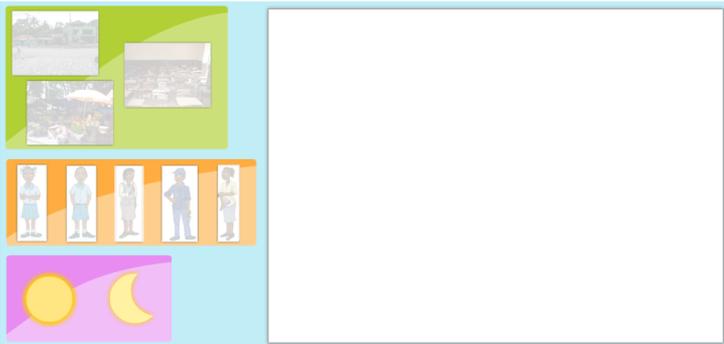
Ecran 3

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
  	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « créez votre image et utilisez ce que vous connaissez sur la présentation ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour créer son image. NB : l'élève a le choix entre trois lieux, 5 personnages et le jour et la nuit.	Venir au tableau pour créer une image avec les éléments disponibles.
3	Interroger les élèves sur l'image. NB : Présenter le personnage, saluer le personnage.	Parler de l'image qui a été créée.
4	Répéter les étapes 2 et 3 avec différents élèves pour créer et discuter de plusieurs images.	Venir au tableau pour créer une image avec les éléments disponibles.



 Créez votre image et utilisez ce que vous connaissez sur la présentation.



Ecran 1

 Créez votre image et utilisez ce que vous connaissez sur la présentation.



Exemple d'image créée

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stilet	En classe	Collectif	1
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève		
1	Lire la consigne : « prononcez le nom de chaque animal puis cliquez sur les images pour vérifier ».	Ecouter attentivement la consigne.		
2	Montrer une image et inviter les élèves à prononcer le nom de l'animal.	Prononcer le nom de l'animal montré par le maître.		
3	Cliquer sur l'image pour vérifier la réponse donnée.	Ecouter attentivement le nom de l'animal.		
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour tous les animaux.	Prononcer le nom de l'animal montré par le maître.		

1

2

3

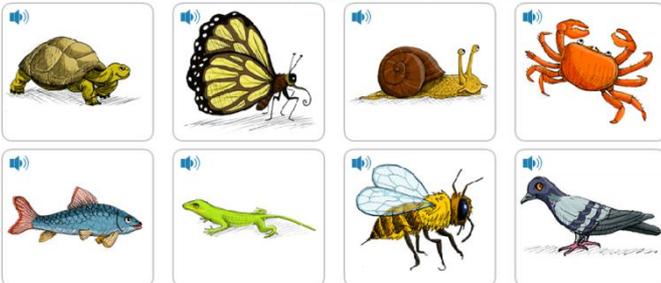
4

5

6

 Prononcez le nom de chaque animal puis cliquez sur les images pour vérifier.

Les animaux



 Prononcez le nom de chaque animal puis cliquez sur les images pour vérifier.

Les animaux



Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « prononcez le nom de chaque vêtement puis cliquez sur les images pour vérifier ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Montrer une image et inviter les élèves à prononcer le nom du vêtement.	Prononcer le nom du vêtement montré par le maître.
3	Cliquer sur l'image pour vérifier la réponse donnée.	Ecouter attentivement le nom de l'animal.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour tous les vêtements.	Prononcer le nom du vêtement montré par le maître.

1

2

3

4

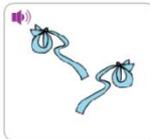
5

6



Prononcez le nom de chaque vêtement puis cliquez sur les images pour vérifier.

Les vêtements



Ecran 1



Prononcez le nom de chaque vêtement puis cliquez sur les images pour vérifier.

Les vêtements

Une jupe

Un chemisier

Des rubans

Un short

Une chemise

Une ceinture

Des chaussures

Correction écran 1