



Thème 2 : Les personnes et les choses de son environnement.

Cours 4 : Identifier les lieux de vie et les personnes associées.

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

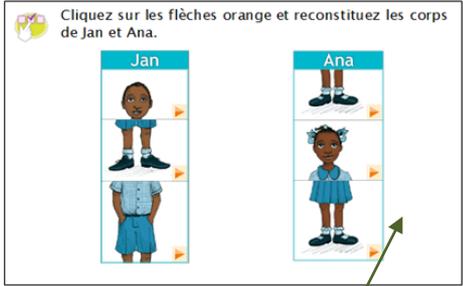
Présentation du Guide du Maître

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.						

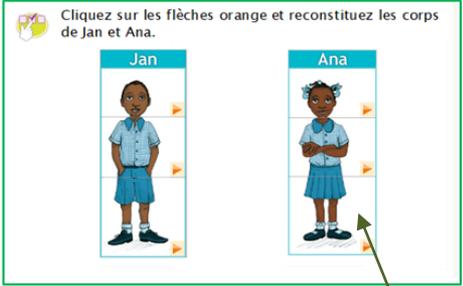
Etapes de l'activité pour guider le maître.

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.



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

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

Correction de l'activité lorsque c'est utile.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

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

2. Les personnes et les choses de son environnement
 1. Identifier les personnes et les objets de l'école
 2. Identifier les membres de la famille
 3. Identifier les pièces et les objets de la maison partie 1
 - 3 Bis. Identifier les pièces et les objets de la maison partie 2
 - 4. Identifier les lieux de vie et les personnes associées**
 5. Bilan : l'identification
 6. Jeux et communication

Sommaire des activités du cours :

Je découvre

Écoutez ce que disent Ana et Jan.

Comment s'appelle la ville où tu habites ?

La ville où j'habite s'appelle Paris en France.

Activité 1 : Découvrir des structures de phrases se rapportant à l'identification.

Parcourez l'album photos d'Ana et découvrez les différents lieux d'une ville.

Activité 2 : Découvrir les principaux lieux d'une ville.

Je m'entraîne

Répondez à la question posée par Ana.

Comment s'appelle l'endroit où tu habites ?

Activité 3 : Connaître le nom des principaux lieux et personnages de sa ville.

Je me souviens

Nommez le lieu où se trouve Ana.

Activité 4 : Se souvenir de la façon dont on nomme l'endroit où se trouve quelqu'un.

Je m'entraîne

Nommez ce lieu et déplacez le bon personnage.

Activité 5 : Identifier un lieu et associer le bon personnage.

Je découvre

Parcourez l'album photos de Jan et découvrez les différents lieux d'une campagne.

Activité 6 : Découvrir les principaux lieux d'une campagne.

Je me souviens

Nommez le lieu où se trouve Jan.

Activité 7 : Se souvenir de la façon dont on nomme l'endroit où se trouve quelqu'un.

Je retiens

Déplacez chaque personnage au bon endroit.

Activité 8 : Retenir des lieux et des personnages qu'on trouve dans une ville et à la campagne.

Nommez les différents lieux d'une ville.

Les différents lieux d'une ville.

Activité 9 : Retenir le nom des lieux qu'on trouve en ville et à la campagne.

À qui appartiennent ces objets ?

Activité 10 : Retenir le nom des objets représentant des personnages.

Je joue

Memory : Associez les lieux aux personnages.

Jouons ensemble.

Activité 11 : Connaître des lieux et des personnages de la ville.

Frise et marqueurs de la progression pédagogique.

Rubriques	Chevron en cours	Chevrons déjà vus
Je me souviens		
Je découvre		
J'observe		
J'expérimente		
Je m'entraîne		
Je retiens		
Je joue		
Je me fais évaluer		

Pour reprendre la bonne couleur, utiliser le pinceau [Reproduire la mise en forme](#) .

Copier – coller la frise dans le GDM et ôter les chevrons inutiles.
Conserver la taille des chevrons.
Les chevrons des pages pas encore vues sont en noir et blanc.
Lors de la conception, éviter de faire plus de 13 activités.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13

Horloges à copier pour estimer le temps.

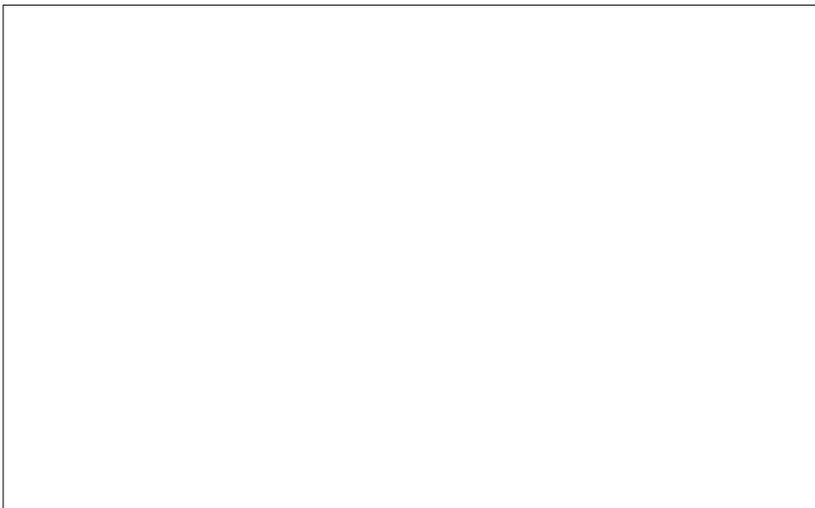


Tableau des étapes de l'activité, horloges et cadres pour captures.

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1		
2		
3		
4		

Copier – coller le tableau dans le GDM. Au besoin, supprimer ou rajouter des lignes.
Ne pas déplacer le tableau.

Exemple de cadres pour captures d'écran.
Lorsque le manque de place ne permet pas d'avoir des captures de grandes tailles, privilégier la taille de l'écran corrigé.



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Demander aux élèves de rappeler comment on demande à quelqu'un comment il ou elle s'appelle. <i>Réponse attendue : « Comment t'appelles-tu ? »</i>	Rappeler comment on demande à quelqu'un comment il ou elle s'appelle.
2	Lire la consigne : « Ecoutez ce que disent Ana et Jan ». Expliquer aux élèves qu'ils vont écouter un court dialogue entre Ana et Jan. NB : cliquer sur l'image pour lancer le dialogue.	Écouter la consigne et les explications. Écouter attentivement le court dialogue.
3	Demander aux élèves d'expliquer ce qu'ils ont entendu. Demander aux élèves les ressemblances avec la question « Comment t'appelles-tu? ».	Expliquer ce qui a été entendu.
4	Prendre la question en la posant à un élève et inviter l'élève à répondre.	Écouter la question du maître et y répondre.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

 Écoutez ce que disent Ana et Jan.



Comment s'appelle la ville où tu habites ?



La ville où j'habite s'appelle Port-au-Prince.

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Parcourez l'album photos d'Ana et découvrez les différents lieux d'une ville ». Expliquer aux élèves qu'ils vont découvrir l'album photos de la ville d'Ana.	Écouter attentivement la consigne et les explications.
2	Cliquer sur la couverture et inviter les élèves à écouter ce qui est dit. Expliquer aux élèves qu'Ana habite en ville et qu'il vont donc découvrir différents lieux qu'ils peuvent rencontrer en ville.	Ecouter attentivement ce qui est dit lorsqu'on clique sur la couverture et les explications du maître.
3	Cliquer sur la flèche pour passer à la page suivante de l'album.	
4	Demander aux élèves de décrire la photo du lieu sur la page de gauche et de le nommer. Cliquer sur la photo pour entendre la présentation du lieu par Ana.	Décrire la photo de la page de gauche et nommer le lieu.
5	Inviter les élèves à écouter le nom du lieu présenté pour vérifier la réponse donnée précédemment. NB : cliquer sur la photo pour lancer le son.	Ecouter le nom du lieu présenté pour vérifier la réponse donnée précédemment.
6	Inviter les élèves à nommer les objets / les personnes qui sont sur la page de droite.	Nommer les objets / les personnes qui sont sur la page de droite.
7	Cliquer de nouveau sur la flèche puis renouveler les étapes 4, 5 et 6 pour les autres lieux.	Décrire les photos, nommer les différents lieux présentés puis les objets / les personnes qu'on trouve dans chacun d'eux.

1

2

3

4

5

6

7

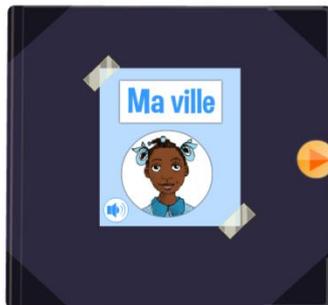
8

9

10

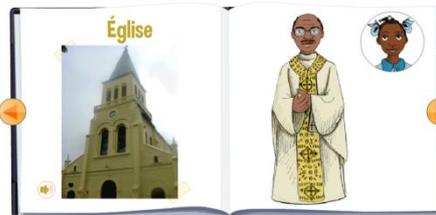
11

 Parcourez l'album photos d'Ana et découvrez les différents lieux d'une ville.



Ecran 1

 Parcourez l'album photos d'Ana et découvrez les différents lieux d'une ville.



Exemple d'écran

Exemple d'écran

 Parcourez l'album photos d'Ana et découvrez les différents lieux d'une ville.



Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	En classe	Collectif	4

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Répondez à la question d'Ana. »	Écouter le maître.
2	Inviter les élèves à écouter attentivement la question posée par Ana. NB : cliquer sur Ana pour lancer la question.	Écouter la question posée par Ana.
3	Inviter un élève à répondre à la question posée par Ana. NB : en cas de difficultés, cliquer de nouveau sur Ana pour lancer la question et donner un exemple. NB : corriger les erreurs de structure et/ou de prononciation.	Répondre à la question posée par Ana.
4	Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
5	Répéter les étapes 2, 3 et 4 pour les trois écrans suivants.	Répondre à la question posée par Ana.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11

☰ Répondez à la question posée par Ana.



Comment s'appelle l'endroit où tu habites ?

Ecran 1

☰ Répondez à la question posée par Ana.



Comment s'appelle ta maîtresse ou ton maître ?

☰ Répondez à la question posée par Ana.



Comment s'appelle ton école ?

Ecran 2

Ecran 3

☰ Répondez à la question posée par Ana.



Comment s'appelle le magistrat de ta ville ?

Ecran 4

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez le lieu où se trouve Ana. »	Écouter la consigne.
2	<p>Cliquer sur la carte et inviter un élève à dire où se trouve Ana. Inviter les élèves à réinvestir leurs connaissances sur la façon dont on nomme l'endroit où se trouve quelqu'un.</p> <p>NB : réponses attendues :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Ana est devant l'église ». - « Ana est au marché ».... 	Dire l'endroit où se trouve Ana.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour les deux autres cartes.	Dire l'endroit où se trouve Ana.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

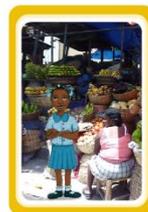
10

11

 Nommez le lieu où se trouve Ana.



 Nommez le lieu où se trouve Ana.



 Nommez le lieu où se trouve Ana.



Exemples d'écrans

 Nommez le lieu où se trouve Ana.



 Nommez le lieu où se trouve Ana.



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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez ce lieu et déplacez le bon personnage. »	Ecouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour nommer le lieu puis glisser le bon personnage sur la photo.	Venir au tableau pour nommer le lieu puis glisser le bon personnage sur la photo.
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 pour les deux écrans suivants.	Venir au tableau pour nommer le lieu puis glisser le bon personnage sur la photo.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11

Nommez ce lieu et déplacez le bon personnage.



Ecran 1

Nommez ce lieu et déplacez le bon personnage.



Ecran1

Nommez ce lieu et déplacez le bon personnage.



Ecran 2

Nommez ce lieu et déplacez le bon personnage.



Ecran 3

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
  	TNI + Stylet	En classe	collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Parcourez l'album photos de Jan et découvrez les différents lieux d'une campagne. » Expliquer aux élèves qu'ils vont découvrir l'album photos du village de Jan.	Écouter attentivement la consigne et les explications.
2	Cliquer sur la couverture et inviter les élèves à écouter ce qui est dit. Expliquer aux élèves que Jan habite à la campagne et qu'il vont donc découvrir différents lieux qu'ils peuvent rencontrer en campagne.	Ecouter attentivement ce qui est dit lorsqu'on clique sur la couverture et les explications du maître.
3	Cliquer sur la flèche pour passer à la page suivante de l'album.	
4	Demander aux élèves de décrire la photo du lieu sur la page de gauche et de le nommer. Cliquer sur la photo pour entendre la présentation du lieu par Jan.	Décrire la photo de la page de gauche et nommer le lieu.
5	Inviter les élèves à écouter le nom du lieu présenté pour vérifier la réponse donnée précédemment. NB : cliquer sur la photo pour lancer le son.	Ecouter le nom du lieu présenté pour vérifier la réponse donnée précédemment.
6	Inviter les élèves à nommer les objets / les personnes qui sont sur la page de droite.	Nommer les objets / les personnes qui sont sur la page de droite.
7	Cliquer de nouveau sur la flèche puis renouveler les étapes 4, 5 et 6 pour les autres lieux.	Décrire les photos, nommer les différents lieux présentés puis les objets / les personnes qu'on trouve dans chacun d'eux.

1

2

3

4

5

6

7

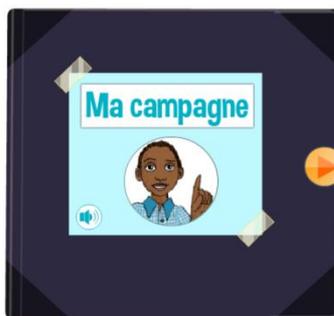
8

9

10

11

 Parcourez l'album photos de Jan et découvrez les différents lieux d'une campagne.

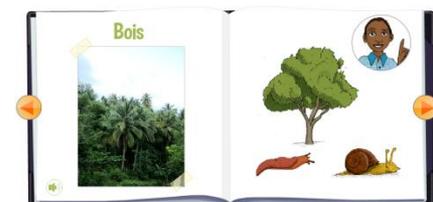


 Parcourez l'album photos de Jan et découvrez les différents lieux d'une campagne.



Exemples d'écrans

 Parcourez l'album photos de Jan et découvrez les différents lieux d'une campagne.



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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez le lieu où est Jan. »	Écouter la consigne.
2	<p>Cliquer sur la carte et inviter un élève à dire où se trouve Jan. Inviter les élèves à réinvestir leurs connaissances sur la façon dont on nomme l'endroit où se trouve quelqu'un.</p> <p>NB : réponses attendues :</p> <ul style="list-style-type: none"> - « Jan est dans le champs ». - « Jan est à la plage ». - « Jan est à la rivière ». - « Jan est dans les bois ». 	Dire l'endroit où se trouve Jan.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Répéter les étapes 2 et 3 pour les deux autres cartes.	Dire l'endroit où se trouve Jan.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11

Nommez le lieu où se trouve Jan.

Ecran 1

Nommez le lieu où se trouve Jan.

Nommez le lieu où se trouve Jan.

Exemples d'écrans

Nommez le lieu où se trouve Jan.

Nommez le lieu où se trouve Jan.

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	En classe	collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Déplacez chaque personnage au bon endroit. »	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour glisser un personnage sur la photo du lieu où il est possible de le rencontrer.	Glisser le personnage sur le bon lieu.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Inviter un nouvel élève au tableau et renouveler les étapes 2 et 3 pour les autres personnages.	Glisser le personnage sur le bon lieu.
5	Passer à l'écran suivant puis renouveler les étapes 1, 2 et 3 avec les objets.	Glisser l'objet sur le bon lieu.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11

Déplacez chaque personnage au bon endroit.

Correction écran 1

Déplacez chaque personnage au bon endroit.

Ecran 1

Déplacez les objets et les animaux au bon endroit.

Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	En classe	collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez les différents lieux d'une ville. »	Écouter la consigne.
2	Montrer une image et inviter un élève à nommer le lieu.	Nommer le lieu représenté sur la photo montré par le maître.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Cliquer sur l'image pour vérifier la réponse donnée.	Ecouter le nom du lieu représenté sur la photo.
5	Répéter les étapes 2, 3 et 4 pour tous les lieux.	Nommer le lieu représenté sur la photo montré par le maître.
6	Répéter les étapes 1, 2, 3 et 4 pour tous les lieux.	Nommer le lieu représenté sur la photo montré par le maître.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11

Nommez les différents lieux d'une ville.

Les principaux lieux d'une ville

Ecran 1

Nommez les différents lieux d'une ville.

Les principaux lieux d'une ville

- La maison
- L'école
- L'église
- La mairie
- Le marché
- L'hôpital

Correction écran 1

Nommez les différents lieux d'une campagne.

Les principaux lieux d'une campagne

- Le terrain de foot
- Les mornes
- La rizière
- La rivière
- Les bois
- La maison

Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	En classe	collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « A qui appartiennent ces objets ? »	Écouter la consigne.
2	Montrer une image et inviter un élève à nommer l'objet.	Nommer le lieu représenté sur la photo montré par le maître.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Demander à l'élève de nommer le personnage qui se sert de cet objet et/où on peut le trouver.	Nommer le personnage qui se sert de cet objet et/où on peut le trouver.
5	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
6	Répéter les étapes 1, 2, 3 et 4 pour tous les objets.	Nommer l'objet montré par le maître puis nommer le personnage qui utilise cet objet et/où on peut le trouver.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

 A qui appartiennent ces objets ?



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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	But de l'activité : tenter de mémoriser l'emplacement des différentes cartes afin de retourner successivement le personnage et le lieu auquel il est associé.	Ecouter les explications.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour cliquer sur une carte. Inviter l'élève à nommer le lieu ou le personnage. Si c'est un lieu, inviter l'élève à cliquer sur une seconde carte pour trouver le personnage qu'on peut trouver dans le lieu. Si c'est un personnage, inviter l'élève à cliquer sur une seconde carte pour trouver le lieu dans lequel on peut trouver le personnage. NB : si les cartes ne vont pas ensemble, inviter l'élève qui est au tableau à cliquer de nouveau sur les deux cartes pour les retourner.	Venir au tableau pour cliquer sur deux cartes afin d'associer un lieu et un personnage.
3	Répéter l'étape 2 pour toutes les cartes de cet écran et de l'écran suivant.	

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

 **Mémory** : Associez les lieux aux personnages.



Jouons ensemble



Ecran 1

 **Mémory** : Associez les lieux aux personnages.



Jouons ensemble



Ecran 1 corrigé