

Jean Pierre Robert - Maria Kosvoyanni



Méthode de français
pour enfants
Guide pédagogique

Niveau
1

• Six tests à photocopier

ne Editions
nouvel
esprit

A. KOSVOYANNIS



A. KOSVOYANNIS

Athènes, 2010

*Droits réservés pour tous pays. Reproduction, même partielle, strictement interdite, sauf autorisation expresse de l'éditeur,
A. KOSVOYANNIS - nouvel esprit.*

Publié et distribué par : **éditions nouvel esprit - A. Kosvoyannis**

135, rue Veikou Athènes, 117 41, T: 210 - 92 11 925, F: 210 - 92 11 926,
e-mail: info@kosvoyannis.gr • www.kosvoyannis.gr

ISBN: 978-960-8246-67-6 guide pédagogique



Sommaire

	page	
Unité 0	Premiers jours	8
Unité 1	L'arrivée	9
Unité 2	Le champion	12
Unité 3	Au parc Astérix	15
Projet 1		18
Auto-évaluation 1		19
Culture info		20
Unité 4	À la boutique du camping	22
Unité 5	Le barbecue	25
Unité 6	La fête au camping	28
Projet 2		31
Auto-évaluation 2		32
Culture info		32
Jeux		33
Six Tests à photocopier		34
Transcriptions		46



Méthode communicative actionnelle

Génial 1 est une méthode qui a pour objectif d'apprendre aux élèves à **écouter, parler, lire et écrire**. Elle a l'ambition de les rendre *autonomes* en leur faisant acquérir les compétences nécessaires, à l'oral comme à l'écrit, pour communiquer seuls dans des situations de la vie quotidienne (se présenter, présenter quelqu'un, parler de sa famille, de ses goûts, des sports, etc.).

Génial 1 repose sur l'approche actionnelle sur laquelle se fonde le *Cadre européen commun de référence pour les langues* (CECR).

L'approche actionnelle reprend tous les concepts de l'approche communicative, considère l'apprenant comme un acteur social, et ajoute, pour l'essentiel, les idées d'*interaction* et de *tâche*.

La notion d'interaction est très vaste puisqu'il y a interaction chaque fois que deux personnes entrent en contact oralement ou par écrit, la conduite de chaque interlocuteur agissant sur celle de l'autre lors de l'échange, notamment dans la réalisation d'*une tâche commune*.

Cette tâche est soit personnelle soit collective. Lire, écouter, préparer un e-mail, réaliser un projet sont des tâches au même titre que remplir son portfolio. Autrement dit, il y a «tâche» chaque fois qu'on agit pour parvenir à un résultat déterminé.



Présentation de la méthode

Le module

Le manuel est composé d'une unité de départ – l'unité 0 – suivie de deux modules de trois unités.

Module 1

L'identité de l'apprenant (prénom, âge, nationalité, famille, animaux familiers, sports)

Module 2

Les activités de groupe des apprenants (achats dans une boutique, participation à un barbecue, préparation d'une fête).

L'unité

Une *unité* est une partie du module qui forme un tout et propose à l'étude une ou plusieurs notion(s) spécifique(s) relevant de la notion générale. L'unité 1 par exemple fait travailler la notion

générale de l'identité et plus particulièrement les notions spécifiques de nom et d'âge à travers les actes de parole « se présenter, demander à quelqu'un son âge », etc.

Toutes les unités de **Génial 1** débutent par un dessin qui illustre un dialogue enregistré et favorise sa compréhension. Suivent quatre rubriques : *communication, labo, mes mots* et *action*. La rubrique « communication » permet à l'élève d'acquérir d'entrée les premiers rudiments de la communication orale. Avec le « labo », il découvre et pratique les actes de parole tout en s'initiant aux phénomènes grammaticaux. Avec « mes mots », il se constitue un bagage lexical de base nécessaire à la composition de ses actes de parole. Enfin, la rubrique « action », la plus importante, lui permet de réemployer toutes ses connaissances acquises précédemment et le conduit à l'autonomie, objectif final de tout apprentissage.

L'auto-évaluation

Une *auto-évaluation* permet à chaque apprenant de mesurer ses acquis et ses savoir-faire afin de faire le point sur son apprentissage.

Comme l'indique le mot, l'apprenant, quand il procède à cette activité, travaille *seul*, le rôle de l'enseignant se bornant, en début de séance, à expliquer le cas échéant les consignes des exercices et, en fin de séance, à contrôler le jugement que l'apprenant porte sur son travail à la lumière du corrigé proposé.

Une fois l'auto-évaluation terminée, l'enseignant demande aux apprenants de remplir leur *portfolio*, instrument qui a, entre autres avantages, celui de leur faire prendre conscience de leurs progrès mais aussi de leurs insuffisances.

Chaque module formant un tout, **Génial 1** comporte donc deux auto-évaluations à faire à l'issue de chaque module.

Le projet

L'approche actionnelle voyant dans l'apprenant un *acteur social*, il est donc logique que les manuels, qui se recommandent de cette approche, favorisent une pédagogie sur projets.

La réalisation d'un projet permet en effet :

- de favoriser le travail en groupes et d'initier ainsi les apprenants à la société du travail,
- de réviser les contenus de chaque module en termes d'actes de parole, de lexique, de grammaire,
- d'initier à un travail de recherche les apprenants qui doivent, pour réaliser le projet, s'informer auprès des médias mis à leur disposition (journaux, revues, livres, radio, télévision, Internet).

C'est dans cet esprit que **Génial 1** propose à la fin de chaque module deux projets :

Module 1 À la recherche d'un(e) correspondant(e) français(e)

Module 2 Bienvenue sur le blog de la classe !

La culture

Le CECR accorde une importance particulière à la notion d'*interculturalité*. Il préconise chez les apprenants «une prise de conscience interculturelle», par l'étude de la vie quotidienne des locuteurs natifs de la langue étrangère enseignée, de leurs conditions de vie, de leurs croyances, de leurs comportements ... espérant ainsi rapprocher les populations et éliminer les stéréotypes liés à chaque pays et à chaque langue, comme celui du Français qui porte un béret et sort de la boulangerie, une baguette à la main.

C'est la raison pour laquelle chaque module de **Génial 1** comprend une page *culture* :

Module 1 Noël

Module 2 Les classes découvertes

Les options méthodologiques et pédagogiques de la méthode *génial 1*

La réalisation d'un ensemble méthodologique impose des choix. Ainsi, **Génial 1** privilégie, compte tenu de l'âge des apprenants :

- des thèmes et des contenus adaptés à leur environnement et à leurs centres d'intérêt (les copains, la fête, le téléphone portable, Internet),
- de nombreuses activités ludiques : jeux de rôles, messages secrets, puzzles, chansons, mimes,
- la participation de l'apprenant à son propre apprentissage puisqu'il doit observer, réfléchir avant toute activité,
- l'apprentissage de l'oral (même si celui de l'écrit est très présent),
- la grammaire implicite sur la grammaire explicite,
- les activités de groupes,
- la progression en spirale.

Module 1

Unité 0 Premiers jours

Unité 1 L'arrivée

Unité 2 Le champion

Unité 3 Au parc Astérix



Unité 0 Premiers jours

p. 8

Avec l'unité 0 les apprenants entrent pour la première fois en contact avec les Français et la France.

- Le premier jour, vous saluez les élèves, vous leur dites *Bonjour* et vous leur demandez de répéter.
- Vous demandez aux élèves de trouver la capitale de la France.

Activité 1

- Vous faites écouter **la chanson de l'alphabet** en indiquant les lettres sur la grande affiche de l'alphabet. Vous repassez à nouveau l'enregistrement en demandant aux élèves de chanter en rythme en même temps que l'enregistrement. N'hésitez pas à passer l'enregistrement autant de fois qu'il sera nécessaire.

Activité 2

- Vous écrivez des lettres au tableau et vous demandez aux élèves de les prononcer. Vous distribuez des cartes sur lesquelles sont inscrites les lettres de l'alphabet. Quand vous prononcez une lettre, chaque élève doit présenter la carte sur laquelle est inscrite la lettre prononcée.

Activité 3

- Vous faites chercher les villes françaises.

Activité 4

- Vous passez l'enregistrement en indiquant les noms des couleurs sur l'illustration. Les élèves répètent.

Activité 5

- Vous demandez aux élèves ce qu'ils reconnaissent sur les photos.

Activité 6

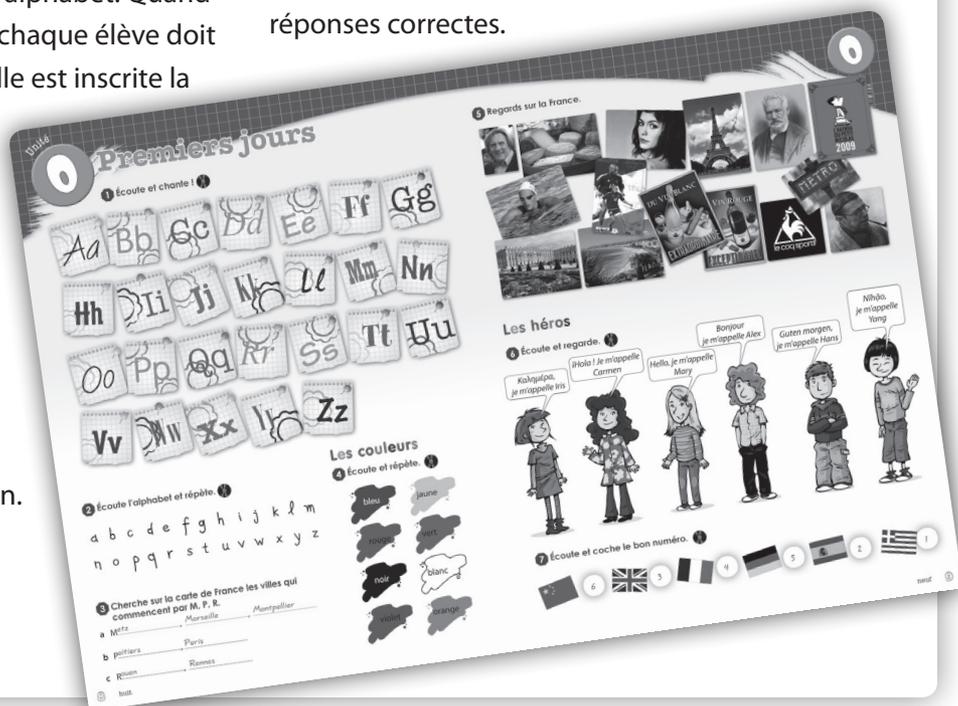
- Vous passez l'enregistrement. Vous présentez les héros de l'histoire et vous faites cocher les bons numéros.

Activité 7

- Vous passez l'enregistrement à nouveau et vous demandez aux élèves d'imaginer la nationalité de chaque héros et de cocher les bons numéros.

Jeu

Vous divisez la classe en groupes de 5 ou 6 élèves. Puis vous distribuez les cartes qui portent les lettres. Vous demandez aux élèves, chacun à son tour, d'indiquer la lettre de la carte qu'il a reçue. Chaque fois que l'élève d'un groupe indique correctement la lettre, le groupe gagne un point. Le groupe qui gagne est celui qui a le plus de réponses correctes.





Avant de commencer l'unité, vous faites écouter aux élèves la chanson du CD page 11 : ALEX, je m'appelle Alex ... Vous passez l'enregistrement plusieurs fois jusqu'à ce que les élèves puissent commencer à chanter, même s'ils ne comprennent pas le vocabulaire. Ainsi, on les incite à s'exprimer dans la bonne humeur et à acquérir des connaissances sans qu'ils s'en aperçoivent.

Découverte de la situation

p. 10

- Vous faites découvrir la situation. Vous demandez aux élèves d'ouvrir le livre à la page 10, de cacher les dialogues avec une demi-feuille de papier et d'observer les dessins. Vous expliquez en langue maternelle que les héros déjà vus dans

l'unité 0 arrivent pour la première fois dans une école internationale.

- Vous faites écouter l'enregistrement en entier deux fois.
- Vous faites écouter, plusieurs fois si nécessaire, l'enregistrement du 1^{er} dialogue. Vous faites l'appel. Chaque élève doit répondre « présent » ou « présente ». Sans parler de masculin ni de féminin vous indiquez au préalable que chaque garçon doit répondre « présent », chaque fille « présente ». Vous insistez sur la prononciation du son « je ». Vous faites lire à haute voix et jouer le dialogue.
- Vous passez l'enregistrement du deuxième dialogue, plusieurs fois si nécessaire. Vous dites votre nom, votre âge. Vous écrivez au tableau votre nom et votre âge. Vous posez des questions à chaque élève : *Comment tu t'appelles ? Tu as quel âge ?*
- Vous faites lire à haute voix et jouer le dialogue.

Communication p. 11

Activité 1

- Vous passez l'enregistrement. Vous dites aux élèves d'observer les dessins et d'imiter les personnages.

Activité 2

- Vous faites l'activité d'abord oralement. Vous faites l'appel. Les élèves répondent présent ou présente. Vous écrivez les deux mots au tableau puis les élèves complètent.

Activité 3

- À toi Chaque élève se présente chacun à son tour (nom, âge).

Activité 4

- Vous demandez aux élèves d'observer le dessin et, par groupes de deux, de jouer le dialogue.

Activité 5

La chanson

- Vous faites écouter la chanson à nouveau. Les élèves chantent en rythme en même temps que l'enregistrement.

Labo p. 12

Activité 6

- Vous passez l'enregistrement et vous demandez aux élèves d'observer les dessins de façon à ce qu'ils comprennent la différence entre les trois premières personnes du singulier. Vous attirez leur attention sur la conjugaison des verbes *s'appeler* et *avoir*.

- **Cahier d'activités p. 5 activité 7**

Activité 7

- Vous demandez aux élèves d'observer le dessin et d'écrire le dialogue. Un volontaire écrit au tableau les phrases correctes. Vous faites écouter aux élèves la chanson plusieurs fois (activité 10 : page 13) et vous les faites chanter avant de passer à l'activité 8.
- **Cahier d'activités p. 4 activité 3**

Mes mots p. 13-14

Activité 8

- Avant de faire cette activité vous faites écouter d'abord la chanson (activité 10) et après vous passez l'enregistrement tout en indiquant les dessins du livre. Puis vous repassez l'enregistrement en demandant aux élèves de lire en même temps à haute voix. Vous insistez sur la prononciation.

Activité 9

- Avant de demander aux élèves de faire cette activité, vous faites l'exercice oralement. Vous posez la question *Qu'est-ce que c'est ?* tout en indiquant l'objet mentionné. Les élèves passent ensuite à l'écrit. Les professeurs intéressés pourront proposer une dictée de mots. Ils demandent aux élèves de lire attentivement les mots deux par deux puis, livre fermé, les font écrire.

- **cahier d'activités p. 6 activité 10**

Activité 11

- Avant de faire cette activité vous faites écouter la chanson.
- Vous passez l'enregistrement. Les élèves écoutent et répètent.

Activité 12

- Vous passez l'enregistrement deux fois et vous laissez le temps aux élèves de colorier les nombres qu'ils viennent d'entendre. Vous demandez à des volontaires de donner les bonnes réponses.
- **cahier d'activités p. 4 activité 2**
- **cahier d'activités p. 5 activité 4**

Activité 13

- Les élèves peuvent travailler par groupes de deux. Un volontaire écrit les bonnes réponses au tableau.
- **cahier d'activités p. 6 activité 9**

Activité 14

- Écoute et chante.

Action p. 15

Activité 15

- Avant de faire compléter la fiche, vous expliquez la différence entre nom et prénom. Vous expliquez le mot « adresse » mais vous ne faites pas remplir cette partie du document. Vous passez ensuite dans les rangs pour vérifier les réponses.

Activité 16

- Vous faites observer le dessin. Vous demandez aux élèves d'imaginer oralement le dialogue. Vous faites jouer le dialogue avant de demander de l'écrire. Un volontaire écrit le bon dialogue au tableau.
- **cahier d'activités p. 5 activités 5, 6**

Sons p. 15

- Vous passez l'enregistrement. Vous vous arrêtez après chaque phrase et vous la faites répéter par toute la classe. Vous passez l'enregistrement une deuxième fois et vous faites répéter chaque élève à son tour. N'oubliez pas d'insister sur le son [ʒ].
- Ensuite vous faites faire les autres activités dans le cahier d'activités. Ces propositions sont données à titre indicatif. Chaque

enseignant choisira les activités qui lui semblent les plus appropriées en fonction de sa classe.

Activités ludiques complémentaires

Les nombres en silence

- Vous préparez deux jeux de cartes avec des nombres écrits en toutes lettres de « un » à « douze ».
- Vous demandez aux élèves de former 2 groupes. Vous distribuez à chaque groupe un jeu de cartes mélangées. Vous demandez aux élèves des deux groupes de se lever en silence et de se placer dans l'ordre des numéros (de 1 à 12) l'un à côté de l'autre. Vous expliquez le but du jeu : l'équipe gagnante est celle dont les joueurs arrivent à se placer dans le bon ordre le plus vite possible.
- Vous distribuez aux élèves des cartes avec un prénom ou un âge.
- Vous demandez à un élève : *Comment tu t'appelles ? Tu as quel âge ?* L'élève répond selon la carte qu'il a reçue, puis il demande à son tour à son voisin : *Comment tu t'appelles ? Tu as quel âge ?* Le voisin répond et ainsi de suite.



Avant de commencer l'unité 2 vous révisez les contenus de l'unité 1. Vous distribuez aux élèves des cartes avec un prénom, un âge. Vous demandez à un élève : **Comment tu t'appelles ? Tu as quel âge ?** L'élève répond selon la carte qu'il a reçue : **Je m'appelle... ou J'ai...ans.** Vous faites ensuite des groupes de deux et les élèves se posent mutuellement les mêmes questions.

Découverte de la situation

p. 16

- Vous faites écouter aux élèves l'enregistrement de la chanson (p.17 **activité 3**). Vous passez l'enregistrement une deuxième fois, les élèves chantent en rythme en même temps que l'enregistrement. Les élèves sont déjà familiarisés avec l'objectif de l'unité.

- Vous faites découvrir la situation. Vous demandez aux élèves d'ouvrir le livre à la page 16, de cacher les dialogues avec une demi-feuille de papier et d'observer les dessins.
- Vous faites écouter l'enregistrement en entier deux fois.
- Vous faites écouter, plusieurs fois si nécessaire, l'enregistrement du 1^{er} dialogue. Vous posez des questions : *Qui parle ? Comment s'appelle le champion de ping-pong ? Il a quel âge ?* Vous faites lire à haute voix et jouer le dialogue.
- Vous procédez de la même façon avec le dialogue 2 : *Qui joue au ping-pong avec Yang ? C'est Iris ? C'est Carmen ?* Vous faites lire à haute voix et jouer le dialogue.

Communication p. 17

Activité 1

- Vous demandez aux élèves de cocher les bonnes cases. Vous faites faire la correction par des volontaires.

Activité 2 À toi.

- Vous demandez aux élèves par groupes de deux d'observer le dessin et d'imaginer le dialogue. Vous faites jouer le dialogue devant la classe.

Labo p. 18

Activité 4

- Avec cette activité les élèves découvrent la grammaire. Vous allez dire que devant les noms on met de petits mots qu'on appelle

articles. Vous pouvez dire que **un, le** c'est pour le masculin, **une, la** pour le féminin.

Activité 5

- Vous faites faire l'activité d'abord oralement puis vous demandez aux élèves de compléter.

verbe jouer

- Vous attirez l'attention des élèves sur la conjugaison du verbe *jouer*, en la faisant répéter à quelques élèves.

Activité 6

- Après avoir fait faire l'exercice oralement, vous demandez aux élèves de compléter les phrases.

Activité 7

- Vous faites découvrir l'auxiliaire *être*, puis vous attirez leur attention sur la conjugaison de l'auxiliaire. Vous écrivez au tableau les conjugaisons des verbes *être* et *avoir* pour les faire distinguer.
- **cahier d'activités p. 9 activité 4**

Mes mots p. 19-20

Activité 8

- Vous passez l'enregistrement une première fois et vous indiquez les mots du vocabulaire sur l'illustration. Vous passez l'enregistrement une deuxième fois et vous demandez aux élèves de lire les phrases. Vous posez des questions :
Yang est grec ?
Non, il est chinois.
Li-Ho est chinoise ? etc ...

- On n'explique pas la notion de féminin (dans les adjectifs qualificatifs). L'objectif est uniquement de faire parler les élèves en utilisant des mots nouveaux.

Activité 9

- Vous passez l'enregistrement plusieurs fois. Les élèves écoutent et répètent.

Activité 10

- Vous passez l'enregistrement et laissez le temps aux élèves de colorier les nombres qu'ils viennent d'entendre.

Activité 11

- Vous indiquez le nom des sports (foot, etc.) Vous donnez ensuite oralement un exemple :
À quoi il joue ? Il joue au foot. Vous posez ensuite la question *À quoi elle joue ?* et vous laissez les élèves répondre. Vous procédez ensuite de la même façon pour les deux dernières vignettes. Puis les élèves lisent les phrases.
- **cahier d'activités p. 9 activité 5**

Activité 12

- Vous passez l'enregistrement. Les élèves écoutent, regardent les dessins et écrivent le numéro correspondant. Des volontaires donnent les bonnes réponses.
- **cahier d'activités p. 8 activités 1, 2**
- **cahier d'activités p. 9 activité 3**

Action p. 21

Activité 13

- Vous faites lire la fiche et expliquez le mot « nationalité ». Vous demandez aux

élèves de la compléter. Vous procédez à la correction.

Activité 14

- Vous faite faire l'activité oralement dans un premier temps et par écrit dans un deuxième. Vous passez dans les rangs pour vérifier les réponses.
- **cahier d'activités p. 9 activité 4**
- **cahier d'activités p. 11 activités 8, 9**

Activité 15

- Par groupes de deux, les élèves observent le dessin et jouent le dialogue devant la classe.

Sons



- Vous passez l'enregistrement deux fois. Vous vous arrêtez après chaque phrase et vous la faites répéter par toute la classe. Vous passez ensuite l'enregistrement une dernière fois pour que les élèves mémorisent définitivement les phrases. Vous insistez sur les liaisons.



Avant de commencer l'unité 3, vous reprenez les contenus de l'unité 2.

Vous distribuez aux élèves des cartes sur lesquelles sont écrits des noms de sports. Les élèves par groupes de deux ou trois se posent mutuellement des questions : **À quoi tu joues ? Tu es un champion de (foot) ?**

Découverte de la situation

p. 22

- Vous faites écouter l'enregistrement de la chanson (p.23 **activité 3**). Vous passez l'enregistrement une deuxième fois, les élèves chantent en rythme en même temps que l'enregistrement.
- Vous faites découvrir la situation. Vous demandez aux élèves d'ouvrir le livre à la page 22, de cacher les dialogues avec une

demi-feuille de papier et d'observer les dessins.

- Vous faites écouter l'enregistrement en entier deux fois.
- Vous faites écouter à nouveau, plusieurs fois si nécessaire, l'enregistrement du 1^{er} dialogue. Vous demandez aux élèves d'enlever la feuille de papier et de lire silencieusement le dialogue 1. Puis vous posez des questions : *Qui joue avec Idéfix ? Où est l'appareil de Yang ?* Vous faites lire à haute voix et jouer le dialogue.
- Vous procédez de la même façon avec le dialogue 2. Vous expliquez aux élèves ce que c'est le grand Splatsh. Vous faites lire à haute voix et jouer le dialogue.

Communication p. 23

Activité 1

- Vous demandez aux élèves de répondre aux questions. Vous faites la correction.

Activité 2 À toi

- Les élèves, par groupes de deux, regardent le dessin et jouent le dialogue devant la classe.

Activité 3

- Vous faites écouter à nouveau la chanson. Les élèves chantent.

Sons

- Vous passez l'enregistrement. Vous vous arrêtez après chaque phrase. Vous répétez chaque phrase en insistant sur les sons « on » et « an ». Vous faites répéter par toute la classe. Vous passez l'enregistrement une

deuxième fois et vous faites répéter chaque élève à son tour.

Labo p.24

Activité 4

- Avant de passer l'enregistrement, vous pouvez introduire les possessifs « mon, ma, ton, ta » en vous servant des objets de la classe. Ex : Vous montrez un stylo, un livre, etc. et vous dites *C'est mon stylo* en vous montrant vous-même. *C'est ton livre* en s'adressant à un élève. Puis, vous posez des questions aux élèves : *C'est ton stylo ? Oui, c'est mon stylo*, etc. Vous passez l'enregistrement. Les élèves écoutent et observent les dessins. Vous précisez que pour un objet masculin, on dit toujours « mon, ton » pour un objet féminin « ma, ta ».

Activité 5

- Vous faites compléter le dialogue et vous écrivez les réponses au tableau. Ensuite, vous faites jouer le dialogue.

- **cahier d'activités p. 15 activité 6**

Activité 6

- Vous demandez aux élèves d'observer les dessins. À l'aide des objets de la classe, vous faites découvrir ce que signifie chaque préposition. Par exemple, vous placez un stylo sur un livre et dites : *Le stylo est sur le livre*. Vous lisez les phrases sous les vignettes et posez pour chaque vignette en montrant le personnage la même question *Où est Bloup ?*
- **cahier d'activités p. 13 activités 1, 2, p. 15 activité 7**

Mes mots p. 25, 26



Activité 7

- Vous passez l'enregistrement et les élèves répètent en même temps.

Activité 8

- Vous faites l'activité oralement. Les élèves écrivent ensuite les phrases correspondant au dessin. Des volontaires écrivent leur production au tableau.

- **cahier d'activités p. 14 activité 3**

Activité 9

- Vous faites observer les dessins aux élèves pour leur faire découvrir et apprendre les mots nouveaux : « petit(e), grand(e) » sans vous référer explicitement à la grammaire (formation du féminin). En montrant les dessins, vous leur faites comprendre qu'on emploie « petit » et « grand » pour les garçons et « petite » et « grande » pour les filles en insistant sur le « e ».

- **cahier d'activités p. 14 activité 4**

Activité 10

- Vous passez l'enregistrement. Vous demandez aux élèves d'observer le dessin de la famille et vous faites apprendre le vocabulaire.