



Bon appétit, Monsieur Lapin !

NIVEAU : de A1.1 à A2 (CP/CE1, cycle 3 non lecteurs)

OBJECTIFS/COMPETENCES

COMMUNICATION (=acte de parole*, comportement langagier, objectif pragmatique) :

- Demander à quelqu'un ce qu'il mange
- Dire ce qu'on mange
- Présenter un plat, de la nourriture, un aliment

(Pour aller plus loin :

- Exprimer ses goûts (culinaires))
- Formuler une demande (jeu de cartes)

LINGUISTIQUE :

LEXIQUE :

- les animaux : le lapin, la grenouille, l'oiseau, le cochon, le singe, le renard, le poisson, la baleine
- La nourriture : la carotte, le ver, la banane, le plancton, la mouche, la larve
- Onomatopées : pouah, beurk

MORPHO- SYNTAXIQUES :

- Les déterminants (comme toujours!)
- La forme interrogative.
- Que manges-tu ? Qu'est-ce que tu manges ? Qu'est-ce que c'est que ça ?
- La forme déclarative : Sujet- mange – Objet
- Le présentatif : C'est +Déterminant + Nom
- L'utilisation du présent

PHONETIQUE :

- La tonalité ascendante de la forme interrogative
- Les phonèmes inconnus dans la langue première (en shimaoré : le/r/ non roulé, le /y/ très complexe, à •
- différencier du /u/, en shibushi et malgache, les distinctions entre les chuintantes et sifflantes : [z]/ [s]/ [ʃ]/ [ʃ̃] et les voyelles nasales : [ã]/ [õ]/ [ɔ̃] /)

CULTUREL :

- L'album comme référent culturel
- Jouer pour apprendre
- Les repas, la nourriture

TRANSVERSAUX :

- Écouter autrui, demander des informations et accepter les orientations de l'échange.
- Respecter les règles du jeu.
- Dans le domaine du vivant : la chaîne alimentaire

DURÉE DE LA SÉANCE : plusieurs séances de 30/40'

SUPPORT ET MATÉRIEL : Album – Jeu de cartes – vidéo

* Un acte de parole ou acte de langage est un moyen mis en œuvre par un locuteur pour agir sur son environnement par ses mots : il cherche à informer, inciter, demander, convaincre, promettre, etc. son ou ses interlocuteurs par ce moyen. Ainsi, *affirmer, interroger, ordonner, supplier, etc.* sont des actes de parole. Cette théorie, liée à la philosophie du langage ordinaire, a été développée par John L. Austin dans *Quand dire c'est faire* (1962)

Activités	Déroulement	Modalités de travail	Supports	Duré
Interaction orale (IO)	<p>DECOUVERTE-COMPRÉHENSION laisser l'élève se saisir du livre. (images très parlantes) lire le livre. Premières réactions spontanées</p>	Groupe classe		
Compréhension orale (CO)		Sous-groupe		
Compréhension écrite (CE)	<p>MANIPULATION/SYSTÉMATISATION (MEMORISATION) (pour mémoriser, il faut agir) Jeux avec les structures grammaticales : Et toi le matin, que manges-tu ? Je mange.... Qu'est ce que c'est que ça ? (en montrant des photos d'aliments ou de plats) C'est un/une</p>	Individuel		
Production orale (PO)				
Production écrite (PE)				
Activité ludique	<p>TRANSFERT / PRODUCTION (CONCEPTUALISATION) Jeux de rôles (saynète très facile) Jeux de cartes Jeu de memory, Loto avec les personnages de l'histoire</p>			
Évaluation				
	<p>EVALUATION <u>Oral</u> : associer les images animal/nourriture et faire une phrase du type : <i>le singe mange la banane.</i></p>			

Les activités, le déroulement des séances et les modalités de travail se font en fonction :

- du nombre d'élèves allophones
- de leurs besoins (quel niveau de langue française)
- de la classe (niveau, nombre d'élèves en grande difficulté orale, disposition...)
- de l'enseignant (fonctionnement particulier, sensibilité,...)

° alterner les moments de travail de groupe/individuel/classe

Pour aller plus loin :

- Jeu du « Qui mange quoi ? »
- Vidéo pour écouter seul en autonomie
- Travail sur la chaîne alimentaire (lien avec les sciences)
- Jeu du j'aime/j'aime pas, j'adore/je déteste (présenter des photos/dessin de plats, (faire) demander : est-ce que tu aimes ?

Jeu de "qui mange quoi" en relation avec l'album "bon appétit monsieur lapin"

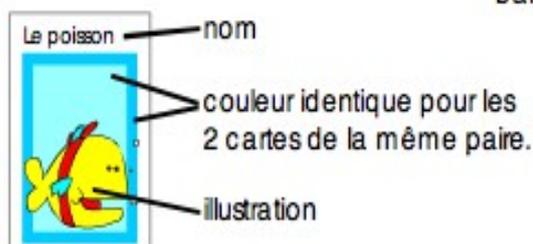
Claude Boujot
Bon appétit!
Monsieur Lapin



Flack de l'ère

Objectif: énoncer une demande
connaître l'alimentation de certains animaux

Matériel: 24 cartes regroupées par paires : souris/gruyère, vache/herbe, poisson/larve, lapin/carotte
oiseau/ver de terre, escargot/salade, abeille/pollen,
Description d'une carte: renard/poule et lapin, grenouille/mouche, singe/banane
baleine/plancton, éléphant/cacahuète



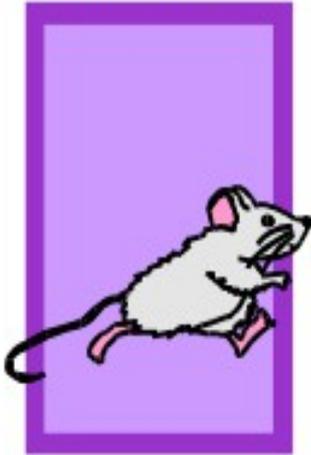
Nombre de joueurs: 3 à 5

But du jeu: regrouper le maximum de paires

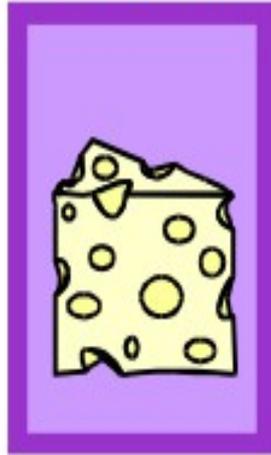
Déroulement: Toutes les cartes sont distribuées aux joueurs. Chaque joueur vérifie qu'il n'a pas déjà de paire dans son jeu. Si il en a , il les pose sur la table. Puis le premier joueur demande à un joueur B de son choix une carte qui l'intéresse. Si le joueur B a la carte en question, il la donne au premier joueur qui, en échange, lui donne une autre carte de son jeu. Si le joueur B n'a pas la carte demandée, c'est au deuxième joueur de faire sa demande. Le jeu se termine quand toutes les paires ont été reconstituées. Le gagnant est celui qui aura réussi à avoir le plus de paires.

Activités préparatoires: -à partir des illustrations seules, essayer de reconstituer les paires.
-jeu de memory
-description d'une carte par un des élèves, les autres devant la retrouver .
-

La souris



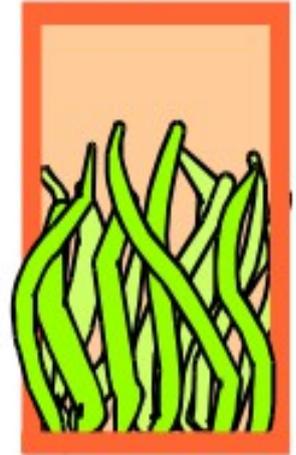
Du gruyère



La vache



L'herbe



Le poisson



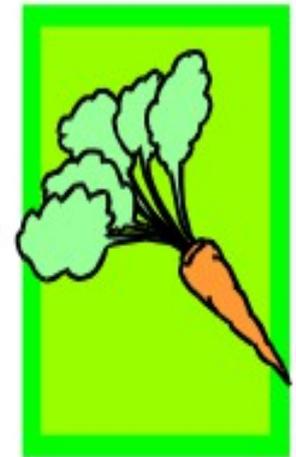
Les larves



Le lapin



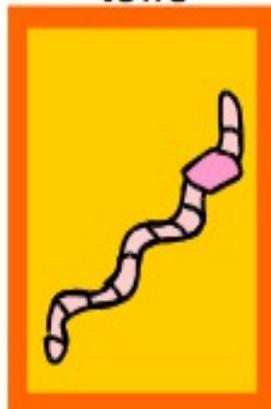
Les carottes



L'oiseau



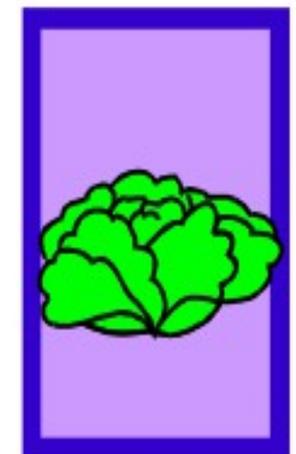
Les vers de terre

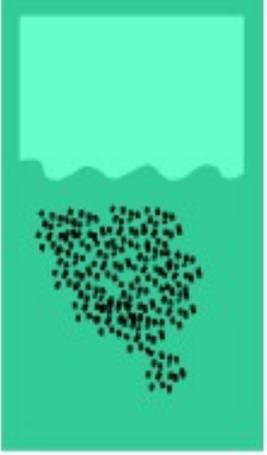


L'escargot



La salade



<p>L'abeille</p> 	<p>Le pollen</p> 	<p>Le renard</p> 	<p>La poule et le lapin</p> 
<p>La grenouille</p> 	<p>Les mouches</p> 	<p>Le singe</p> 	<p>Les bananes</p> 
<p>La baleine</p> 	<p>Le plancton</p> 	<p>L'éléphant</p> 	<p>Les cacahuètes</p> 