

MARIANA POPA
MARINA FRÂNCULESCU
BIANCA POPA
DIANA ZOGRAFI



COMUNICARE
ÎN LIMBA MODERNĂ 1
LIMBA FRANCEZĂ

CLASA I
SEMESTRUL I

Acest manual este proprietatea Ministerului Educației și Cercetării Științifice.

Comunicare în limba modernă 1

Limba franceză

Clasa I

Semestrul I

Siguranța copiilor pe Internet



031.80.80.000
www.helpline.sigur.info

Echipa editorială:

Coordonatorul proiectului: Alina-Nicoleta Ioan • DTP: Vasile Ardeleanu • Ilustrații: Veronica Neacșu, Amandine Bănescu, Adriana Gheorghe, Ioana Mladin, Dragoș Grama • Coperta: Alexandru Daș • Ilustrația copertei: Veronica Neacșu

Realizarea CD-ului:

Soft și realizare digitală: SC Infomedia Pro SRL • Lectura textelor: Fanny Chartres, Sylvain Audet • Solistă: Florentina Barbu • Orchestrație: Zoltán András • Prelucrare sunet: Emil Viciu • Animații: Alexandru Daș • Studio: SC ML Consulting SRL

Sursele textelor și ale melodiilor de pe CD:

Bonjour, bonjour, p. 15, versuri: Mariana Popa; *Le Hérisson*, p. 19, adaptare după cântecul popular pentru copii: *Qu'est-ce qui pique, pique*; *Il était un petit chat*, p. 23, cântec popular pentru copii; *Pomme de reinette*, p. 27, cântec popular pentru copii; *Mon chat Orange*, p. 33, adaptare după poezia *Mon petit chat* de Maurice Carême (1899 – 1978); *Bonjour, papa*, p. 37, adaptare după poezia populară pentru copii *Bonjour papa*; *Ron-Ron, le chaton* p. 41, versuri: Mariana Popa; *Dans mon beau château*, p. 45, adaptare după *Ah, mon beau château*, autor necunoscut; *À droite, à gauche*, p. 51, cântec popular francez, autor necunoscut; *La clé de la maison*, p. 55, adaptare după poezia populară engleză *This Is the Key to the Kingdom*; *Il était un petit homme*, p. 59, cântec popular francez; *Ouvre la porte*, p. 63, versuri: Mariana Popa; *Petit Papa Noël*, p. 70, refrenul cântecului *Petit Papa Noël*, versuri: Raymond Vincy (1904 – 1968); muzica: Henri Martinet (1909 – 1985)

Ilustrații:

Veronica Neacșu: pp. 12 – 13, 14, 15 sus, 16 – 17, 19 sus, 20 – 21, 24 – 25, 26, 30 – 31, 34 – 35, 36, 37 sus, 38 – 39, 42 – 43, 47, 48 – 49, 52 – 53, 56 – 57, 60 – 61, 62 jos, 63 sus, 64, 65, 66, 67 jos, 68 – 71; Adriana Oprea-Gheorghe: 15 jos, 19 jos, 37 jos, 41 sus, 44, 51 sus, 55 jos, 58, 67 sus, 70; Amandine Bănescu: 23 jos, 27 jos, 33 jos, 41 jos, 45 jos, 51 jos, 59 jos, 63 jos; Ioana Mladin: pp. 29, 40 jos, 29; Dragoș Grama: 54, 55 sus, 59 sus, 62 sus

ISBN general: 978-606-710-246-8

ISBN vol. I: 978-606-710-244-4

Grup Editorial ART

C.P. 4, O.P. 83, cod 062650, sector 6, București

tel.: (021) 224 01 30, 0744 300 870, 0721 213 576; fax: (021) 224 17.65

Comenzi online: www.editura-art.ro

MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII ȘTIINȚIFICE

Mariana Popa • Marina Frânculescu
Bianca Popa • Diana Zografi

Comunicare în limba modernă 1

Limba franceză

Clasa I

Semestrul I

Conform programei școlare pentru disciplina
Comunicare în limba modernă 1,
clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a,
aprobată de MEN prin Ordinul nr. 3418 din 19.03.2013
Numărul de telefon european de asistență pentru copii: 116 111



TABLE DES MATIÈRES

Unité/Leçon	Contenus/Compétences spécifiques
Introducere	
Unité 1. Bonjour !	
Leçon 1 Bonjour, Nino !	<ul style="list-style-type: none"> • Saluer, répondre aux salutations • Se présenter
Leçon 2 Appelle-moi Robinson !	<ul style="list-style-type: none"> • Saluer, se présenter ; demander à quelqu'un de se présenter • Identifier et nommer des objets
Leçon 3 Moi, c'est Mira	<ul style="list-style-type: none"> • Les objets de l'écolier • Identifier et nommer des objets de l'environnement immédiat
Leçon 4 Il était une fois...	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les éléments caractéristiques d'un conte
Je sais faire. Unité 1	
Blanche-Neige. Jouons !	
Unité 2. Nino et ses amis	
Leçon 1 C'est à toi ?	<ul style="list-style-type: none"> • L'amitié • Saluer, répondre aux salutations, se présenter, présenter quelqu'un
Leçon 2 Nino et sa famille	<ul style="list-style-type: none"> • La famille • Présenter sa famille
Leçon 3 Lance et attrape !	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de ballon • Donner une consigne de jeu
Leçon 4 Il était une fois...	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les éléments caractéristiques d'un conte
Je sais faire. Unité 2	
Sauve la princesse ! Jouons !	
Unité 3. Chez Mira	
Leçon 1 Sa maison	<ul style="list-style-type: none"> • La maison • Localiser
Leçon 2 Sa chambre	<ul style="list-style-type: none"> • La chambre • Présenter sa chambre
Leçon 3 Ses jouets !	<ul style="list-style-type: none"> • Les couleurs, les jouets • Demander des informations • Décrire un objet (les couleurs)
Leçon 4 Il était une fois...	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les éléments caractéristiques d'un conte
Je sais faire. Unité 3	
Révision. U1 – U3	<ul style="list-style-type: none"> • Les objets de l'écolier, la famille, la maison, la chambre, les jouets, les couleurs • Identifier, nommer, localiser, décrire des objets de l'environnement immédiat ; identifier les éléments caractéristiques d'un conte
TEST	
Le Roi Grenouille. Jouons !	
Noël	<ul style="list-style-type: none"> • La fête de Noël
Dico en images	
Instrucțiuni pentru jocuri	
Jocuri didactice	
Transcriptions	

Vocabulaire (mots et structures linguistiques)	Comptines/Chansons	Pages
		6 – 11
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Bonjour ! Je m'appelle...</i> • <i>(Et toi ?) Comment t'appelles-tu ? • (Moi,) Je m'appelle...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Comptine <i>Bonjour, bonjour</i> 	12 – 15
<ul style="list-style-type: none"> • <i>la grenouille, le hérisson, le sac à dos, le marron</i> • <i>C'est mon sac à dos.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Comptine <i>Le hérisson</i> 	16 – 19
<ul style="list-style-type: none"> • <i>le crayon, le stylo, le livre, le chat, la souris</i> • <i>C'est un crayon.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson <i>Il était un petit chat</i> 	20 – 23
<ul style="list-style-type: none"> • <i>le miroir, la pomme, la maison, Blanche-Neige • Qu'est-ce que c'est ? • C'est un miroir. • Tu habites ici ? • Oui, j'habite ici.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson <i>Pomme de reinette</i> 	24 – 27
<ul style="list-style-type: none"> • Réactivation, consolidation, évaluation des acquis 		28
<ul style="list-style-type: none"> • Consolidation (activité ludique et interactive) 		29
<ul style="list-style-type: none"> • <i>l'ami, le cahier, l'orange, la banane</i> • <i>C'est à toi ? • Oui, merci.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson <i>Mon chat Orange</i> 	30 – 33
<ul style="list-style-type: none"> • <i>la famille, la mère/maman, le père/papa, le frère, la sœur</i> • <i>Voici ma famille. • Voici mes amis.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Comptine <i>Bonjour, papa</i> 	34 – 37
<ul style="list-style-type: none"> • <i>le ballon, le chapeau • Assieds-toi ! • Lève-toi !</i> • <i>Lance ! • Attrape !</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Comptine <i>Ron-Ron, le chaton</i> 	38 – 41
<ul style="list-style-type: none"> • <i>les bottes, le château, la princesse, Le chat botté</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson <i>Dans mon beau château</i> 	42 – 45
<ul style="list-style-type: none"> • Réactivation, consolidation, évaluation des acquis 		46
<ul style="list-style-type: none"> • Consolidation (activité ludique et interactive) 		47
<ul style="list-style-type: none"> • <i>*petit, *grand, à gauche, à droite, ici, là-bas</i> • <i>Allons ! • C'est la maison à gauche.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson <i>À droite, à gauche</i> 	48 – 51
<ul style="list-style-type: none"> • <i>le lit, la table, la chambre, les jouets, jaune</i> • <i>Entre !</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Comptine <i>La clé de la maison</i> 	52 – 55
<ul style="list-style-type: none"> • <i>la voiture, bleu, vert, rouge</i> • <i>C'est bleu ? • Non.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson <i>Il était un petit homme</i> 	56 – 59
<ul style="list-style-type: none"> • <i>la porte, la balle d'or, Le Roi Grenouille</i> • <i>Ouvre la porte ! • Laisse-moi entrer !</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Comptine <i>Ouvre la porte</i> 	60 – 63
<ul style="list-style-type: none"> • Réactivation, consolidation, évaluation des acquis 		64
<ul style="list-style-type: none"> • Consolidation des acquis (vocabulaire et compétences langagières) 		65 – 67
<ul style="list-style-type: none"> • (Auto) Évaluation 		68
<ul style="list-style-type: none"> • Consolidation (activité ludique et interactive) 		69
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Le Père Noël, le cadeau, les décorations, le sapin de Noël</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson <i>Petit Papa Noël</i> 	70 – 71
		72 – 75
		76
		77
		78 – 80

* Conținuturile marcate cu asterisc reprezintă extinderi ale programei școlare.

I. Prezentare generală

Comunicare în limba franceză. Limba modernă 1, clasa I este un manual conceput în conformitate cu sugestiile metodologice și de conținut ale programei școlare pentru disciplina *Comunicare în limba modernă 1, clasa pregătitoare, clasa I și clasa a II-a* (O.M. nr. 3418/19.03.2013) privind formarea unor competențe de comunicare elementare în limba străină studiată.

Manualul oferă suportul necesar pentru formarea achizițiilor de comunicare elementare (nivel A1 parțial, din Portofoliul European), a atitudinilor asociate cu deprinderile de comunicare, pentru dezvoltarea de noi aptitudini, în raport cu nevoile și ritmul propriu de dezvoltare ale copilului.

Conform noilor cerințe pentru procesul educațional, manualul de față oferă ca suport de învățare manualul clasic, în formă *tipărită*, însoțit de componenta *digitală* (CD multimedia).

II. Structura manualului

A. Manualul tipărit

Conținuturile lexico-tematice și de comunicare ale manualului sunt repartizate în două volume, corespunzătoare celor două semestre școlare.

Fiecare volum are 80 de pagini și cuprinde: trei unități tematice • fișe-test de autoevaluare (*Je sais faire*) la sfârșitul fiecărei unități • o recapitulare sumativă, semestrială • un test de evaluare semestrială • jocuri lexicale (*Jouons !*) și proiecte (*Projet*), care reprezintă modalități complementare de fixare și consolidare a cunoștințelor • lecții *opționale*, consacrate prezentării și însușirii unor elemente culturale reprezentative (*Noël, Pâques*) • vocabularul tematic (*Dico en images*), ilustrat și cu suport audio • instrucțiuni pentru jocuri • sugestii de jocuri didactice și instrucțiuni de joc • transcrierea conținuturilor audio (*Transcriptions*). Al doilea volum (semestrul al II-lea) conține în plus o recapitulare finală, sub forma unor ateliere (*Ateliers*) la dispoziția profesorului.

În tabla de materii a fiecărui volum se regăsesc conținuturile fiecărei secțiuni (titluri, tematica abordată, competențele, vocabularul și cântecele/poeziile propuse).

B. Manualul digital

CD-ul multimedia include conținuturile din manualul tipărit și activități multimedia.

III. Structura unei unități

Fiecare dintre cele șase unități este alcătuită din patru lecții, organizate pe teme din universul familiar, imediat (la școală, acasă, camera mea, familia, jucăriile etc.).

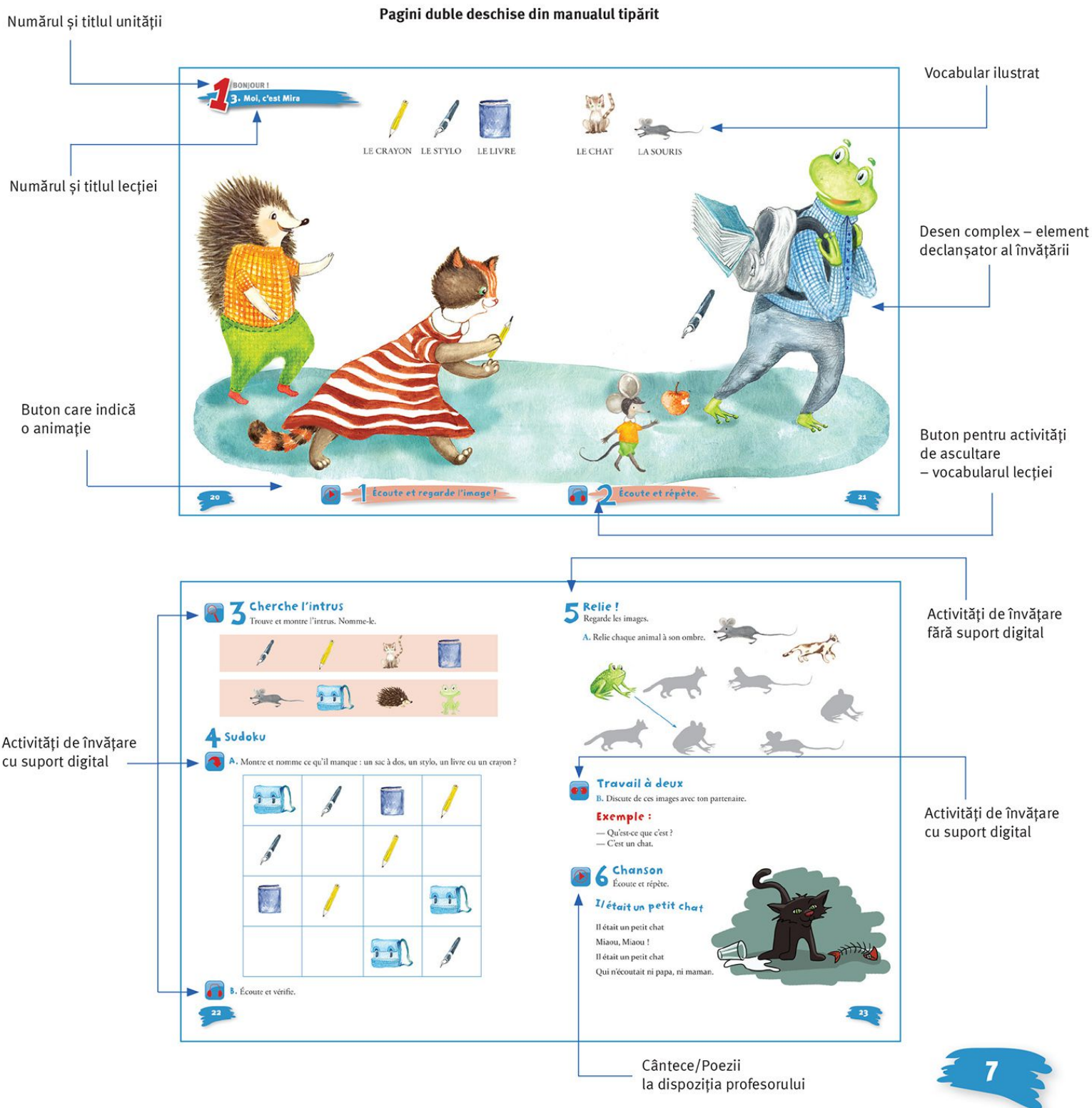
Ultima lecție din unitate, lecția a patra, este destinată lumii magice a basmelor și este întotdeauna o secvență conturată în jurul unui basm/al unei povești (*Il était une fois*). De-a lungul primelor lecții din fiecare unitate este strecurat un element grafic care constituie legătura cu basmul din finalul unității. Acesta nu este doar un element de conexiune, ci o parte componentă a întregului, reprezentat de unitatea respectivă, rolul său fiind acela de a stimula și de a menține viu interesul elevilor pe tot parcursul unității.

IV. Structura unei lecții

Fiecare lecție începe cu un desen complex – pe o pagină dublă – cu caracter situațional, ca element declanșator al învățării. Acest desen ilustrează conținutul dialogului central, prezent și în format digital audiovizual (animație). Pe pagină se află și un set de trei-șase mici desene care ilustrează *vocabularul activ* (lexicul pe care elevii și-l vor însuși și îl vor utiliza independent). Desenele sunt însoțite de *etichete* – scrise

cu litere de tipar – cu denumirea obiectului sau situației ilustrate. Aceste etichete *nu vor face obiectul unei abordări directe, explicite, de citit-scris*. Ele constituie o modalitate de vizualizare *globală* a formei scrise a unui cuvânt, asociat cu imaginea, cu scopul de a-i familiariza pe copii cu elemente grafice specifice. Elevii pot recepta etichetele ca mesaje vizuale, simple, asociate cu imaginile.

Lecțiile 4 ale fiecărei unități sunt construite în jurul unui basm pe care copiii ar trebui să-l recunoască pornind de la reperele vizuale și de la textul audio. Din acest motiv, numele personajelor de basm care apar în secțiunea de vocabular sunt scrise invers, ca la ghicitori.



V. Ghid de utilizare a resurselor multimedia din manualul digital Meniul de navigare



Butoane pentru activitățile multimedia



Vizionează animația.



Ascultă.



Lucrează cu colegii tăi.



Bifează.



Observă.



Lucrează cu un coleg.



Scrive numărul potrivit.



Încercuiește.



Colorează.


















Desenează sau trage linii.




Așază imaginile la locul potrivit.

Fereastră deschisă în manualul digital Exemplu de activitate interactivă – explicarea butoanelor

4 Montre et nomme ce qu'il manque : un sac à dos, un stylo, un livre ou un crayon ?
Fais glisser les images au bon endroit.

Revino la pagina din manual. Ajutor contextual – indicații pentru rezolvarea activităților Reia exercițiul. Verifică rezolvarea. Închide fereastra.



Așază bucățile de puzzle la locul potrivit.



Scrie, bifează, încercuiește sau colorează. AMII complex – Autoevaluare



Scrie, bifează, încercuiește sau colorează! AMII complex – Evaluare

VI. Concepția manualului

Demers didactic

În proiectarea manualului, autorii au ținut seama de sugestiile și recomandările programei școlare, favorizând:

- *învățarea în context*, cu scopul de a evita memorarea și recitarea de cuvinte/propoziții simple și de a facilita transferarea și reutilizarea acestora în situații noi de comunicare;
- *diversitatea contextelor de învățare*;
- *folosirea nonverbalului pentru înțuirea conceptelor*, prin experiență directă;
- *combinarea verbalului (receptat sau exprimat) cu limbajul corporal, vizual sau muzical*;
- *abordarea ludică*, prin activități atrăgătoare.

Exerciții și activități

Exercițiile și activitățile propuse – ca modalități de exersare și antrenament – ilustrează contexte/tematici sugerate de programă și acte de vorbire asociate (cuvinte și structuri prioritare din universul familiar, imediat) și constituie baza de pornire pentru acumularea unui lexic minimal, care să permită dezvoltarea de deprinderi și cunoștințe elementare în limba străină studiată.

Ținta acestora este de a stimula *dezvoltarea cognitivă, dezvoltarea limbajului și a comunicării, a premiselor de citit – scris*, fără a neglija dezvoltarea socio-emoțională, curiozitatea, inițiativa și *creativitatea*.

Pentru stimularea *dezvoltării cognitive și a limbajului*, dar și pentru formarea și dezvoltarea unor competențe și capacități elementare, recomandate de programă, manualul propune diverse exerciții și activități, de dificultate progresivă, care urmăresc:

– *stimularea comunicării receptive*: să asculte, să observe, să recunoască și să înțeleagă sunete, cuvinte uzuale, propoziții simple, mesajul global al unor cântece/poezii pentru copii etc.;

– *formarea primelor deprinderi de vorbire* în limba studiată: să pronunțe după model, să recunoască și să numească obiecte cunoscute/personaje/acțiuni simple, demonstrând înțelegerea unui desen/unei imagini/unei comenzi, să formuleze mesaje scurte de prezentare personală, să exprime cereri simple, să răspundă la întrebări simple, să participe la jocuri de comunicare (*Joue le dialogue avec ton partenaire*) etc.

Pentru a facilita învățarea și a consolida achiziția de *comunicare*, exercițiile proiectate sunt realizate în spirit ludic (labirint, puzzle, sudoku, șiruri logice, jocul intrusului etc.). În acest context, un loc aparte îl ocupă *jocul* – forma cea mai naturală și mai atrăgătoare de învățare, concepută să încurajeze explorarea și experimentarea. Prin caracterul lor dinamic și atrăgător, jocurile îi motivează pe copii și îi stimulează din punct de vedere cognitiv, afectiv și motrice. Prin practicarea jocurilor (dramatizare, joc de rol etc.), copiii sunt puși să interacționeze. Interacțiunea ca metodă de învățare este esențială pentru dezvoltarea comportamentelor pozitive ale elevilor.

Dezvoltarea premiselor de citit – scris se rezumă la lucrul cu cartea, la recunoașterea globală a etichetelor cu litere majuscule, care însoțesc desenele care explicitează lexicul.

Majoritatea exercițiilor și activităților propuse în manualul tipărit au un corespondent digital, identic sau ușor modificat. Acestea sunt însoțite de butoane – asociate cerinței – care indică activitatea principală de efectuat (*Écoute, Coche* etc.). Exercițiile care nu au corespondent digital nu sunt însoțite de butoane.

Manualul are un caracter *interdisciplinar*: conținutul îmbină cunoștințe primare din diferite domenii ale cunoașterii și favorizează intersectarea mai multor discipline: discipline artistice (trasare, colorare, desen), matematică (cifre), cunoașterea mediului (plante, animale), geografie minimală, literatură pentru copii (poezii, basme), muzică (cântece – majoritatea fiind cântece din folclorul copiilor).

Evaluare, autoevaluare, consolidare

În manualul tipărit și în cel digital sunt prevăzute mai multe secvențe de evaluare:

- autoevaluare (*Je sais faire*) la sfârșitul fiecărei unități;
- activități de consolidare prin jocuri lingvistice (*Jouons !*) sau proiecte de grup la finalul fiecărei unități;
- evaluări sumative parțiale (*Test*, semestrial);
- activități de consolidare și evaluare sumativă parțială (*Révision* U1–U3 și *Révision* U4–U6);
- evaluare sumativă finală (*Révision finale: Ateliers*).

În secvențele de autoevaluare (*Je sais faire*) și în testul semestrial, exercițiile sunt punctate de la 1 la 10. Elevii sunt încurajați să obțină performanțe cât mai bune prin oferirea unor broșuțe de punctaj, în funcție de rezultatul obținut. Elevul își poate aprecia singur nivelul achiziției (Foarte bine, Bine, Suficient), reperând totodată elementele asupra cărora trebuie să insiste, pentru a și le însuși.

VII. Concluzii

Prin ilustrațiile de calitate, diversitatea tematică, varietatea și caracterul *ludic* al tehnicilor de exersare-învățare și prin numeroasele activități suplimentare la alegere (*Noël, Pâques, Ateliers*), manualul oferă o abordare atrăgătoare și eficientă, o modalitate *creativă* de învățare în context a unei limbi străine – ceea ce corespunde întru totul recomandărilor Programei școlare pentru disciplina opțională *Comunicare în limba modernă*, 2013 – care permite o abordare didactică flexibilă, personalizată, adaptată grupului de copii și opțiunilor metodologice ale profesorului.

1 BONJOUR !

1. Bonjour, Nino !





2

Écoute et répète.



3 Écoute !

Aide Nino à trouver le bon chemin.
Écoute, puis écris le bon numéro dans la case.



Arthur



Chantal



Isabelle



François



4 Travail à deux

Écoute l'exemple. Joue le dialogue avec ton partenaire.

COMMENT T'APPELLES-TU ?

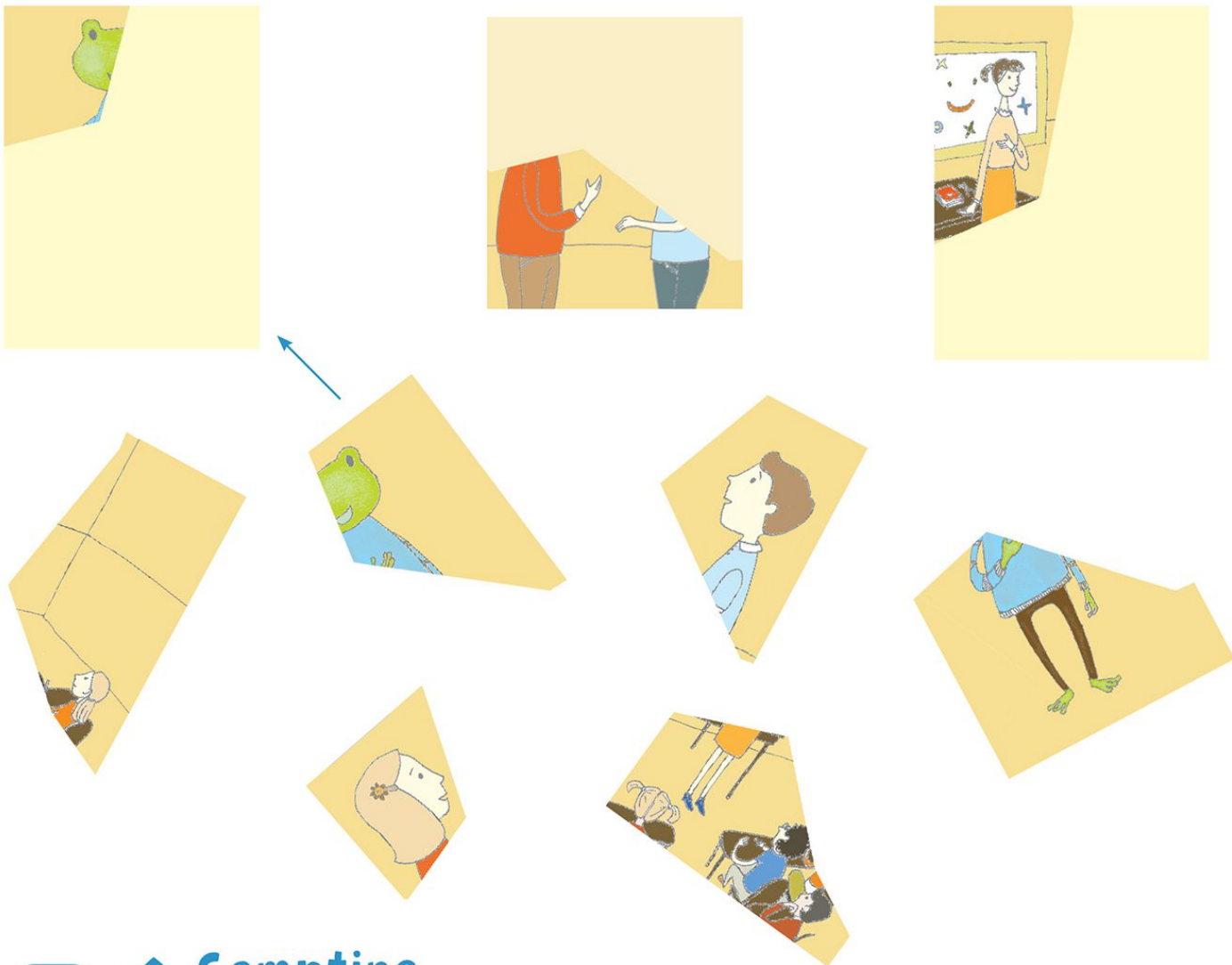
JE M'APPELLE FRANÇOIS.





5 Puzzle !

Reconstitue l'image du puzzle.



6 Comptine

Écoute et répète.

Bonjour, bonjour

- Bonjour, bonjour. Je m'appelle Arthur.
- Comment t'appelles-tu ?
- Je m'appelle Lulu.
- Et toi? Comment tu t'appelles ?
- Je m'appelle Isabelle.



1

BONJOUR !

2. Appelle-moi Robinson !



LA GRENOUILLE



LE HÉRISSON



LE SAC À DOS



LE MARRON



1

Écoute et regarde l'image !



2

Écoute et répète.



3 OUI ou NON ?

Écoute et réponds: OUI ou NON ?



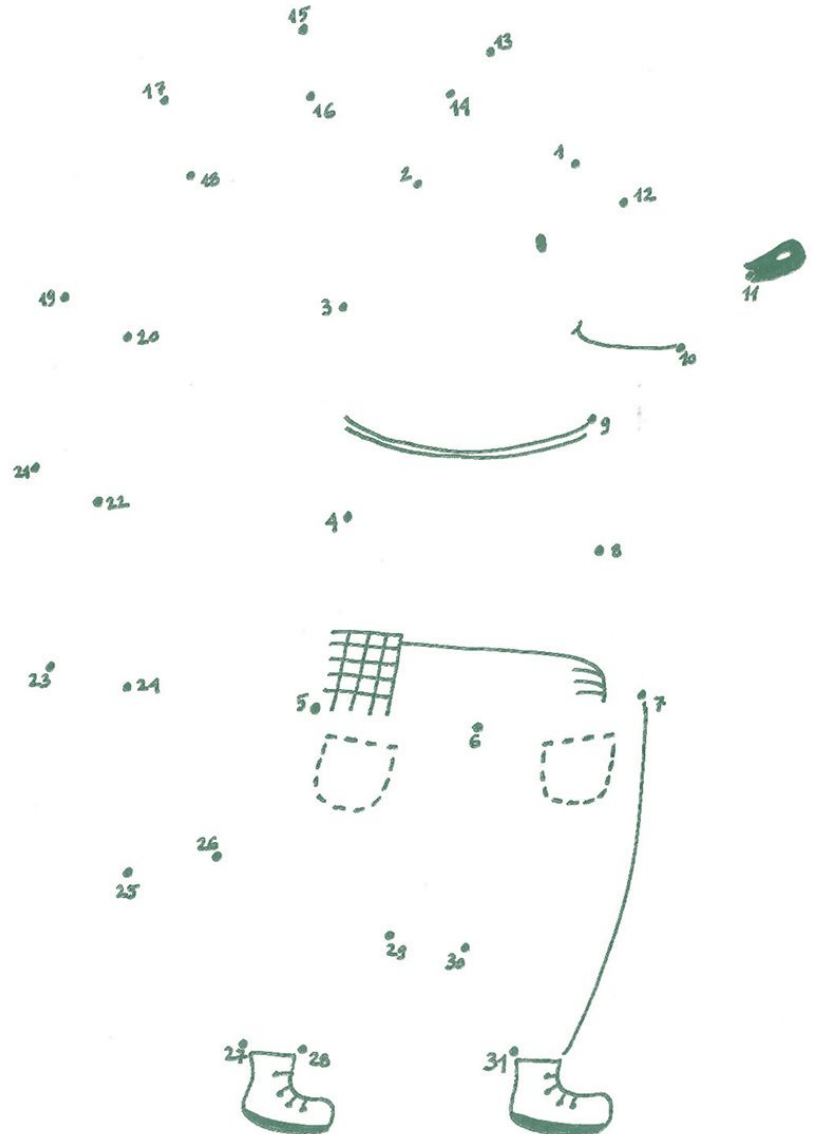
OUI NON

OUI NON

OUI NON

4 Dessine

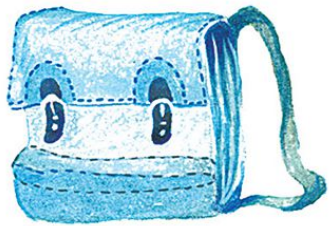
Relie les points.
Qu'est-ce que c'est ?





5 Écoute et coche

Écoute et coche le bon dessin.



6 Chanson

Écoute et chante.

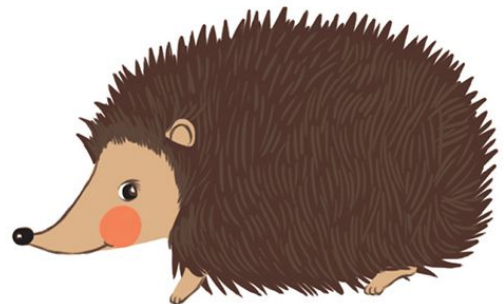
Le hérisson

Qu'est-ce qui pique, pique, pique ?

Qu'est-ce qui tique, tique, tique ?

C'est mon hérisson mesdames,

c'est mon hérisson !



1

BONJOUR !

3. Moi, c'est Mira



LE CRAYON



LE STYLO



LE LIVRE



1

Écoute et regarde l'image !



LE CHAT



LA SOURIS



2 Écoute et répète.



3 Cherche l'intrus

Trouve et montre l'intrus. Nomme-le.



4 Sudoku



A. Montre et nomme ce qu'il manque : un sac à dos, un stylo, un livre ou un crayon ?

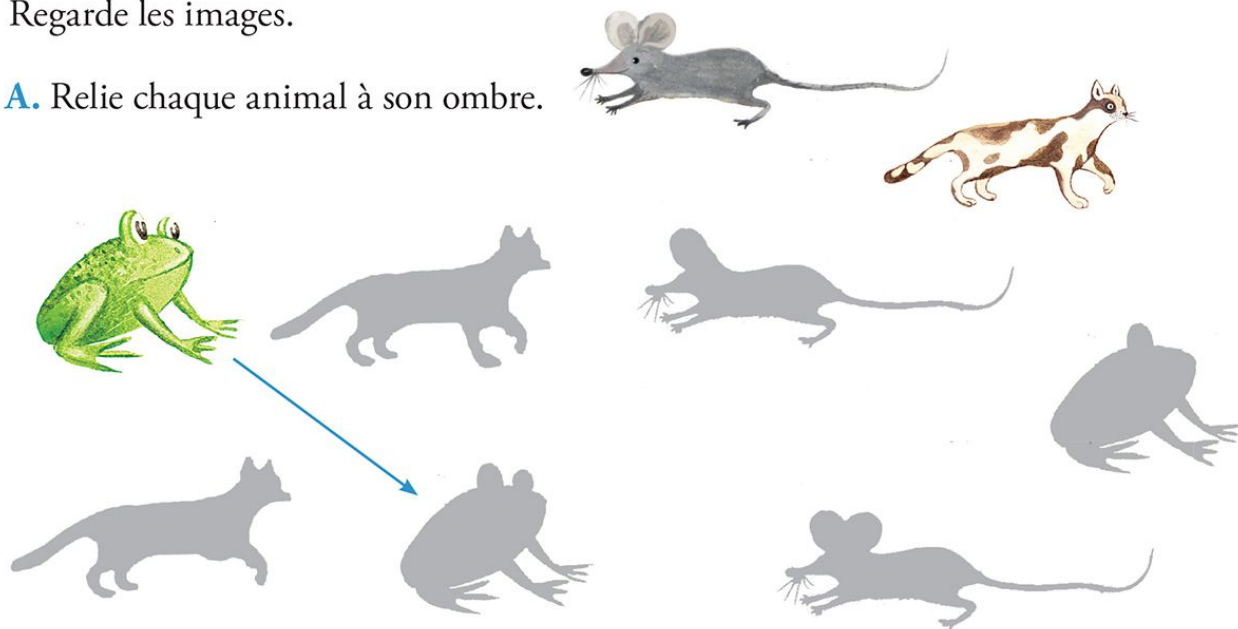


B. Écoute et vérifie.

5 Relie

Regarde les images.

A. Relie chaque animal à son ombre.



Travail à deux

B. Discute de ces images avec ton partenaire.

Exemple :

- Qu'est-ce que c'est ?
- C'est un chat.



6 Chanson

Écoute et chante.

Il était un petit chat

Il était un petit chat
Miaou, Miaou !
Il était un petit chat
Qui n'écoutait ni papa, ni maman.



1

BONJOUR !

4. Il était une fois...



1

Écoute et regarde l'image !



LE MIROIR



LA POMME



LA MAISON



BLANCHE-NEIGE



2

Écoute et répète.



3 Recherche et coche

Coche le miroir de *Blanche-Neige*.



4 Travail à deux

Écoute l'exemple. Joue le dialogue avec ton partenaire.

TU HABITES ICI ?

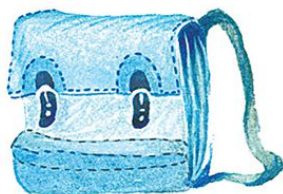


OUI, J'HABITE ICI.



5 Écoute et montre

Écoute et montre le bon dessin.



6 Chanson

Écoute et chante.

Pomme de reinette

Pomme de reinette
Et pomme d'api,
Tapis, tapis rouge.
Pomme de reinette
Et pomme d'api,
Tapis, tapis gris.



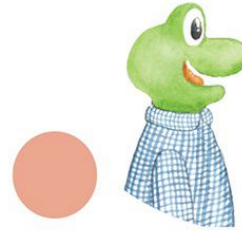
Je sais faire



Unité 1

1

Écoute et coche la bonne image.

















2

Écoute et entoure.



3

Sudoku. Qu'est-ce qu'il manque : un chat, une souris, une grenouille ou un hérisson ?

An arrow points from the empty cell in the top-right of the grid to the frog illustration on the right.

Total: 10 

F.B.: 8-10 

B.: 6-7 

S.: 4-5 





L'AMI



LE CAHIER



L'ORANGE



LA BANANE



2 Écoute et répète.



3 Montre

Montre et nomme les objets qui appartiennent à Nino.



4 Complète !

Continue les séries de dessins. Dis ce qu'il manque.





5 Travail de groupe

Écoute l'exemple. Joue le dialogue avec tes partenaires.

Exemple :

FRANÇOIS : — Bonjour, Isabelle. Voici mon amie, Karine.

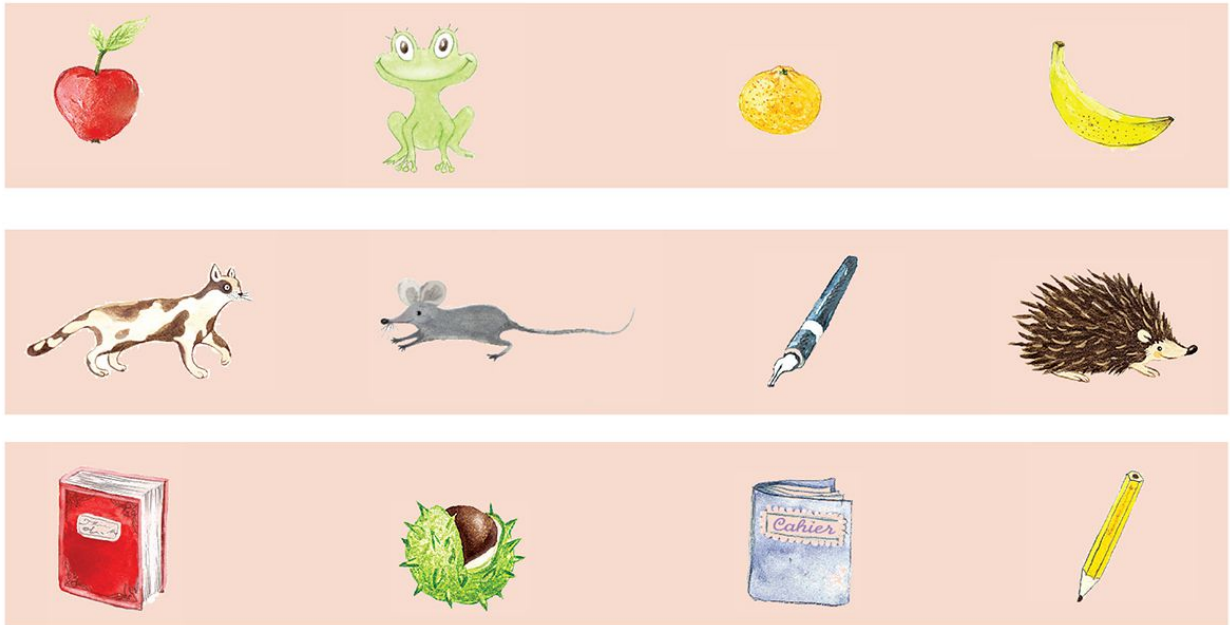
ISABELLE : — Bonjour, Karine.

KARINE : — Bonjour, Isabelle.



6 Cherche l'intrus

Trouve et entoure l'intrus. Nomme-le.



7 Chanson

Écoute et chante.

Mon chat Orange

J'ai un petit, petit chat

Que j'appelle Orange.

Jamais il ne mange

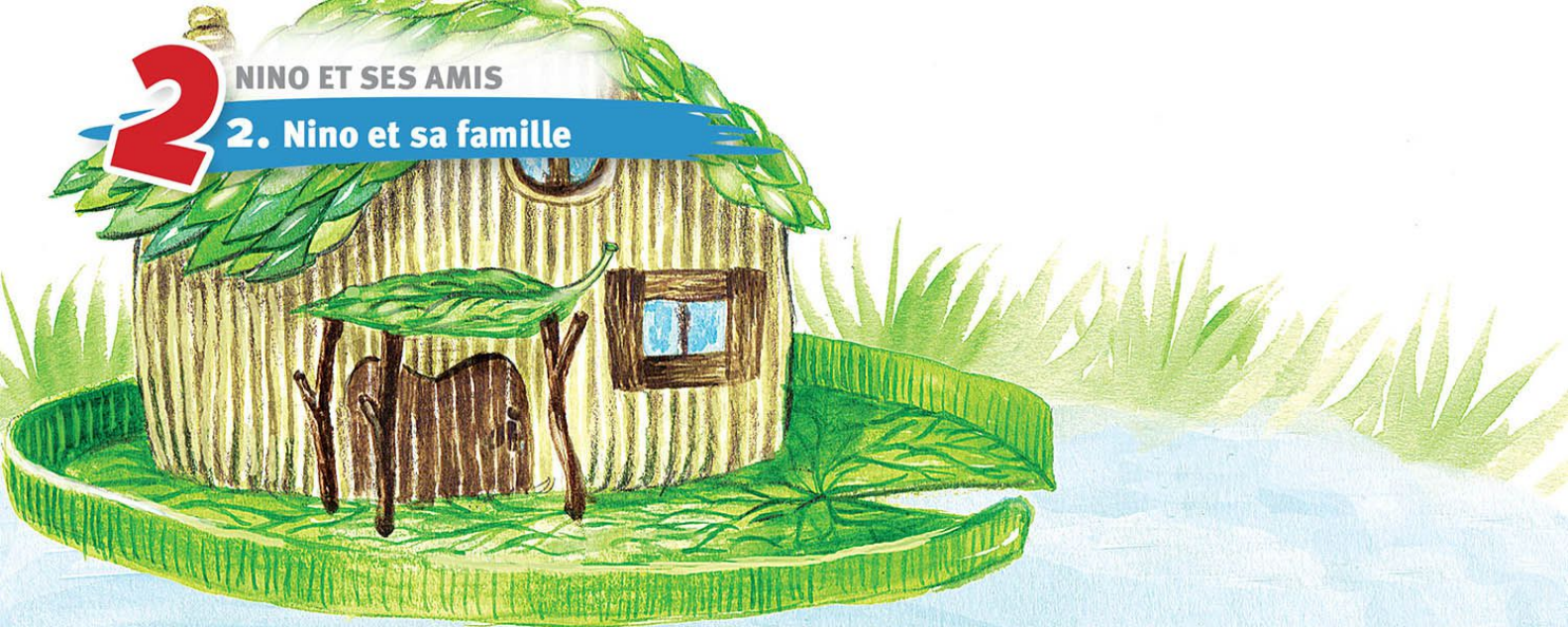
Que du chocolat.



2

NINO ET SES AMIS

2. Nino et sa famille



1

Écoute et regarde l'image !



LA FAMILLE



LA MÈRE
(MAMAN)



LE PÈRE
(PAPA)



LE FRÈRE



LA SCEUR



2 Écoute et répète.



3 OUI ou NON ?

Qui est-ce ? Écoute et entoure OUI ou NON.



OUI

NON



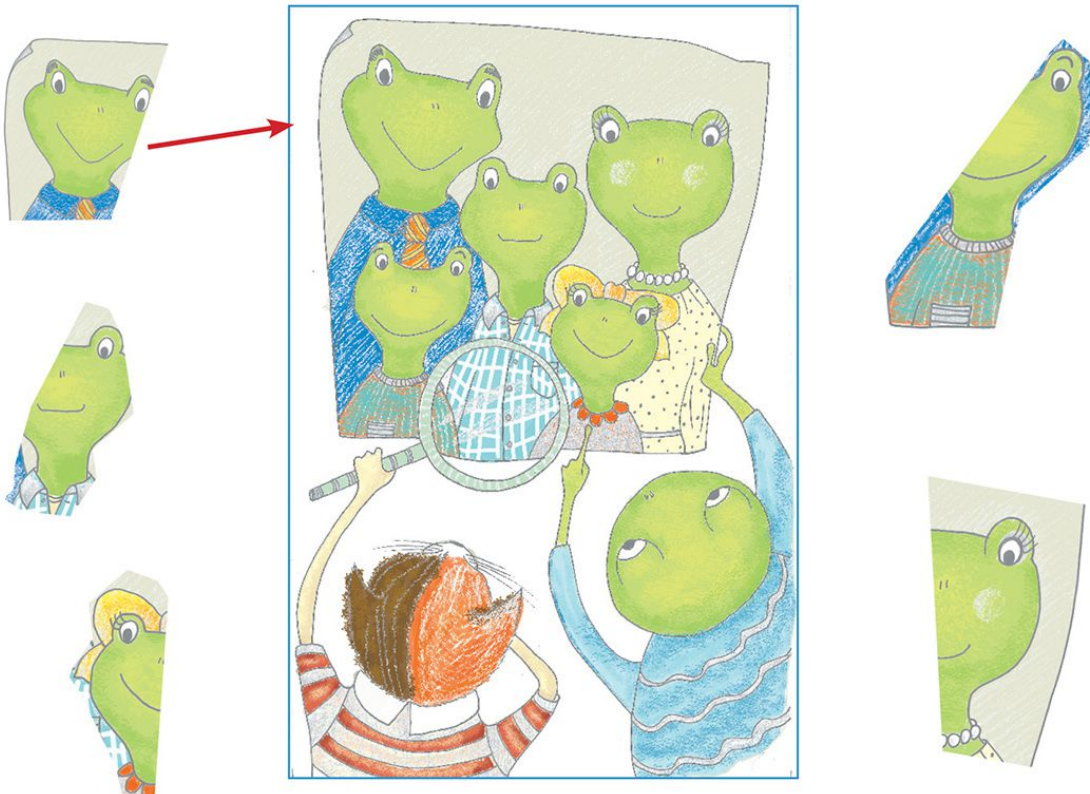
OUI

NON

4 Relie

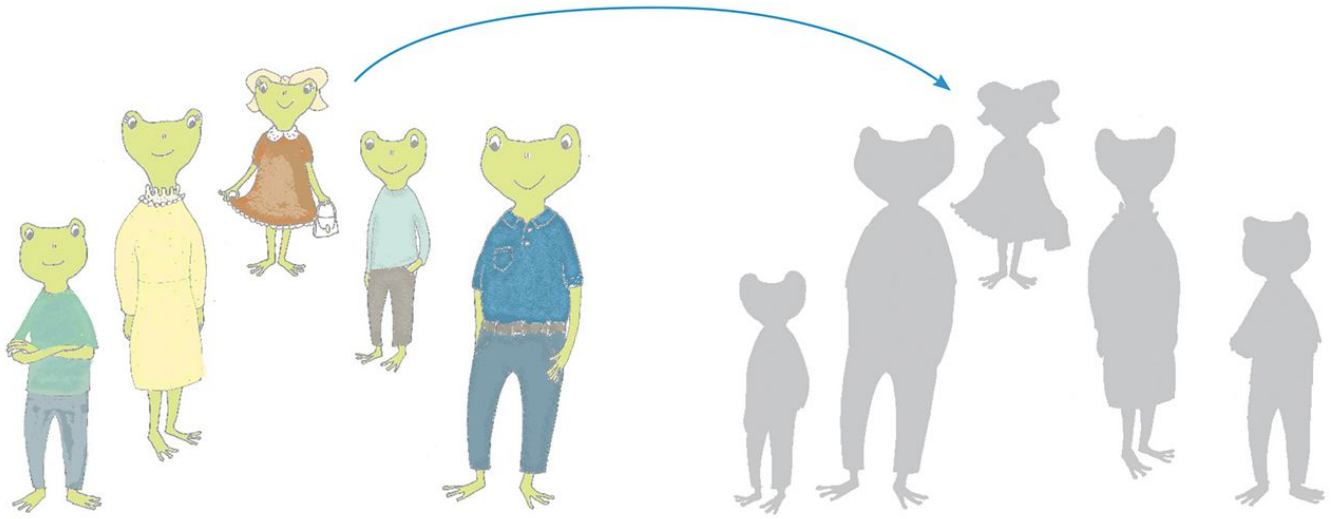
La famille de Nino. Relie chaque personnage à l'image qui lui correspond.

Exemple : Le père.



5 Relie

Relie chaque personnage à son ombre.



6 Travail de groupe

Écoute l'exemple. Puis imagine et joue le dialogue avec ton partenaire. Utilise aussi *mon ami(e)*, *ma sœur*.

Exemple :

FRANÇOIS : Bonjour, Chantal.

CHANTAL : Bonjour, François. Voici Jacques, mon frère.

FRANÇOIS : Bonjour, Jacques.

JACQUES : Bonjour. Enchanté.



7 Comptine

Écoute, récite et joue.

Bonjour, papa

Bonjour, papa Pouce,
Bonjour, maman Index, si douce,
Bonjour, grand frère Majeur,
Bonjour, petite sœur Annulaire,
Bonjour, petit frère Auriculaire,
Bonjour à tous !





LE BALLON



LE CHAPEAU



1

Écoute et regarde l'image !



ASSIEDS-TOI !



LÈVE-TOI !



LANCE !



ATTRAPE !



2 Écoute et répète.

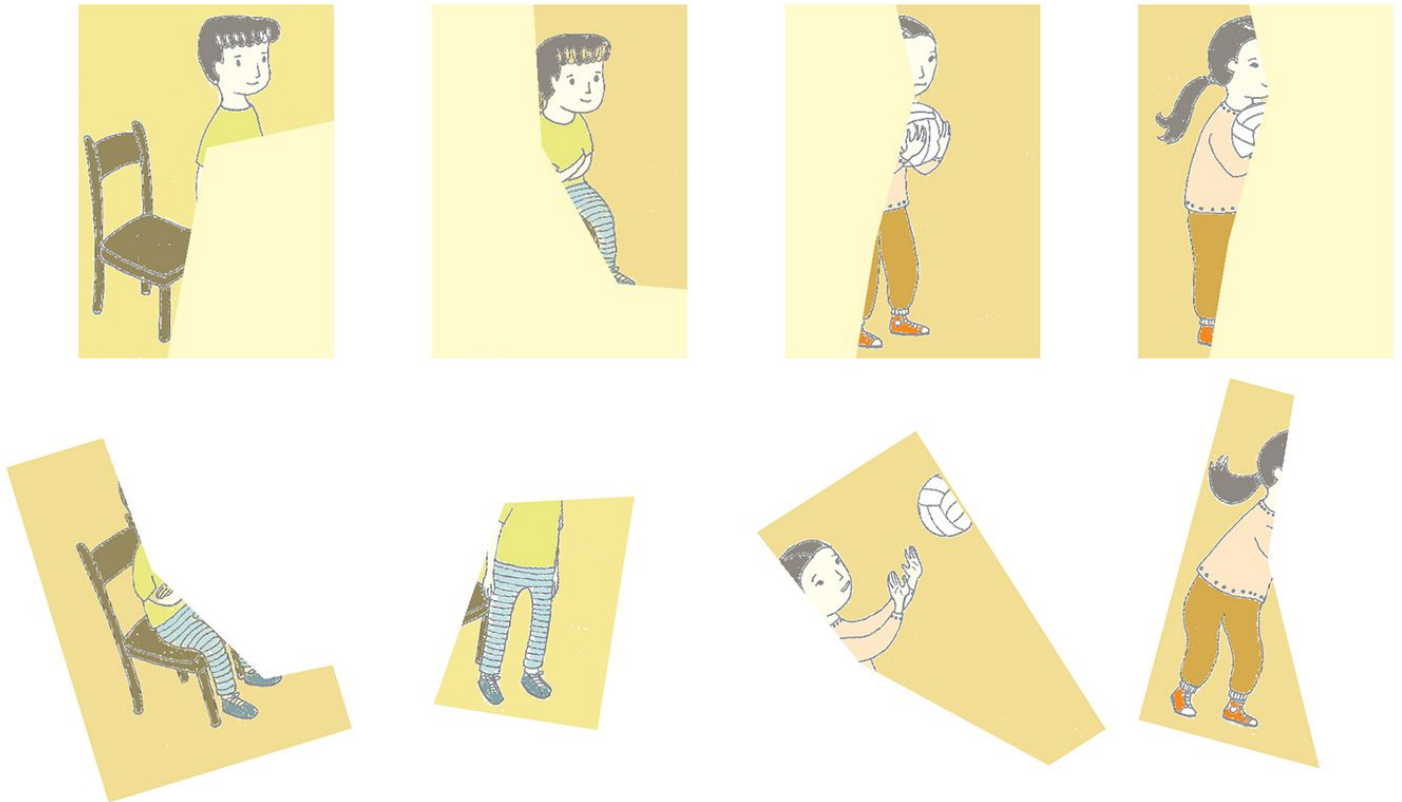
3 Recherche et trouve

Trouve et entoure les deux chapeaux et les deux ballons identiques.



4 A. Puzzle

Reconstitue l'image du puzzle.



B. Écoute et mime

Écoute et mime l'action.



5 Écoute et joue

Regarde, écoute et joue.



6 Comptine

Écoute et répète.

Ron-Ron, le chaton

Dans sa maison,
Ron-Ron, le chaton
joue au ballon
avec Robinson
le hérisson.





LES BOTTES



LE CHÂTEAU



LA PRINCESSE



LE CHAT BOTTE





2 Écoute et répète.



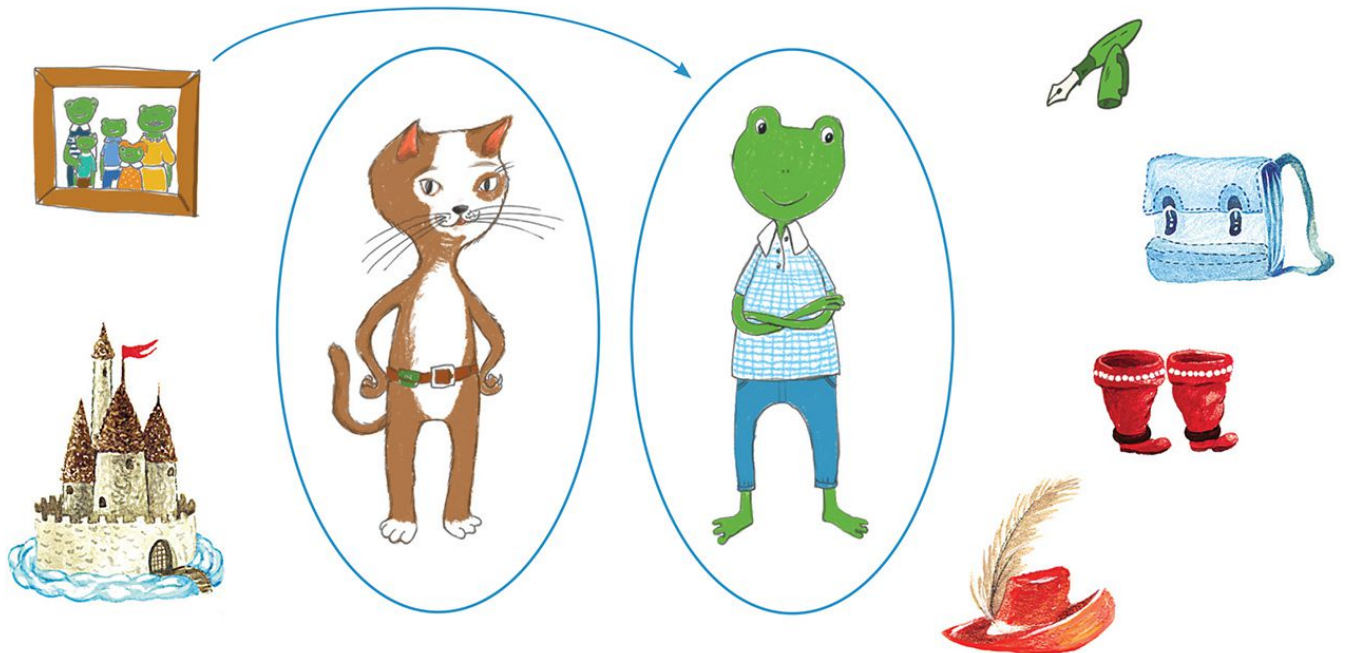
3 Écoute et entoure

Écoute et entoure le bon dessin.



4 Relie

Relie les objets au personnage qui convient. Nomme-les.





5 Recherche et trouve

Trouve et prononce les mots à rime.



6 Chanson

Écoute et chante.

Dans mon beau château

Dans mon beau château
 Ma tant'tire lire lo
 Il y a une princesse
 Ma tant'tire lire laisse
 Dans mon beau château
 Ma tant'tire lire lo
 Il y a un chat botté
 Ma tant'tire lire lé
 Dans mon beau château
 Ma tant'tire lire lo
 Le chat porte un chapeau
 Ma tant'tire lire lo.



Je sais faire



Unité 2

1

Écoute et coche la bonne image.



2

Écoute et entoure.



3

Écoute et coche la bonne image.



4

Trouve l'intrus. Entoure-le, puis nomme-le.



Total: 10



F.B.: 8-10



B.: 6-7



S.: 4-5



Sauve la princesse!

JOUONS!

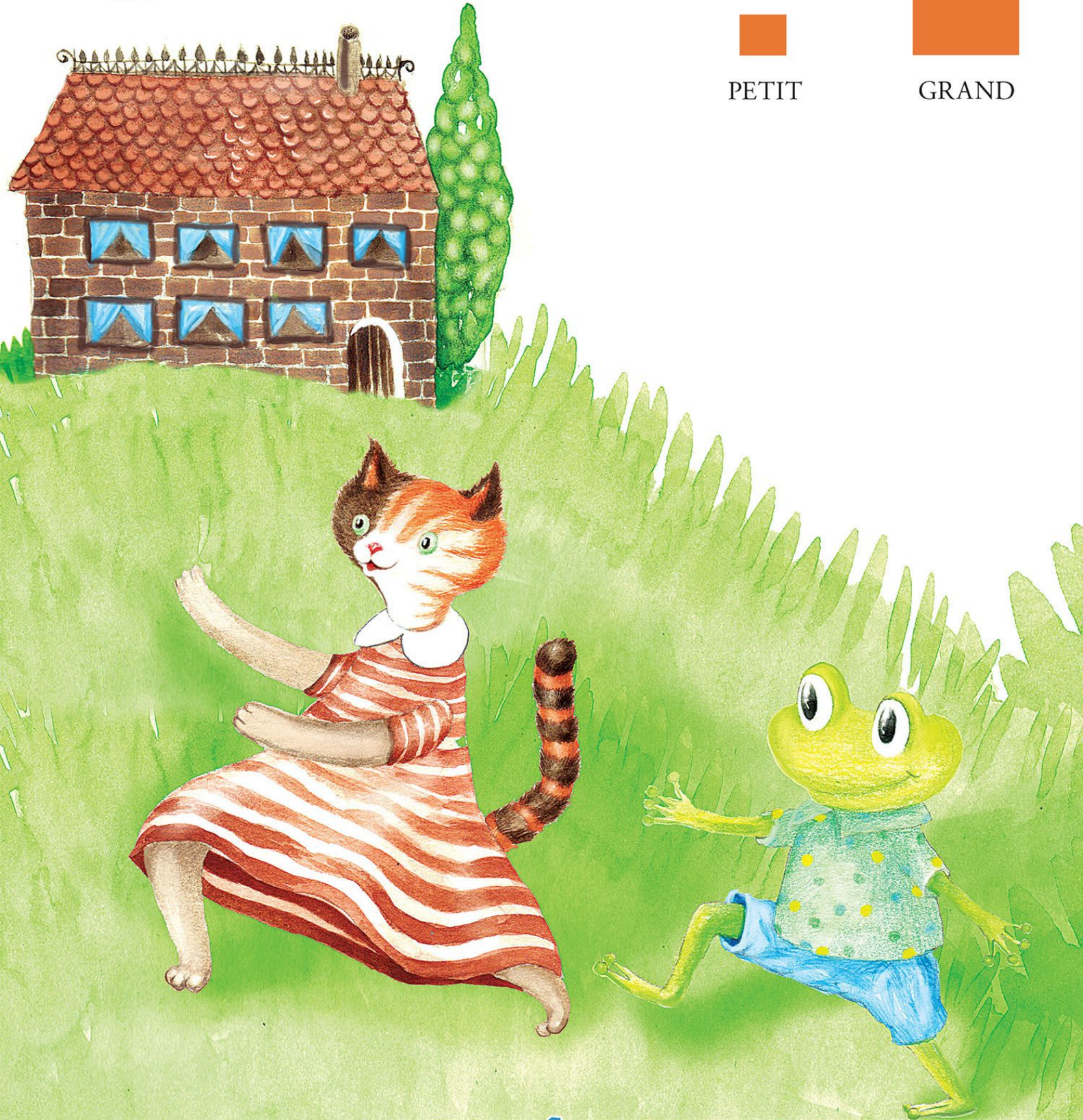




PETIT



GRAND





À GAUCHE



À DROITE



ICI



LÀ-BAS



2 Écoute et répète.



*3 Écoute et entoure

Petit ou grand? Écoute et entoure le bon dessin.



4 Coche

À droite ou à gauche ? Écoute et coche.



5 Regarde et réponds



A. Ici ou là-bas ? Regarde et dis où ils se trouvent.

Exemple :

Le chat est ... ici.



B. Écoute et vérifie.



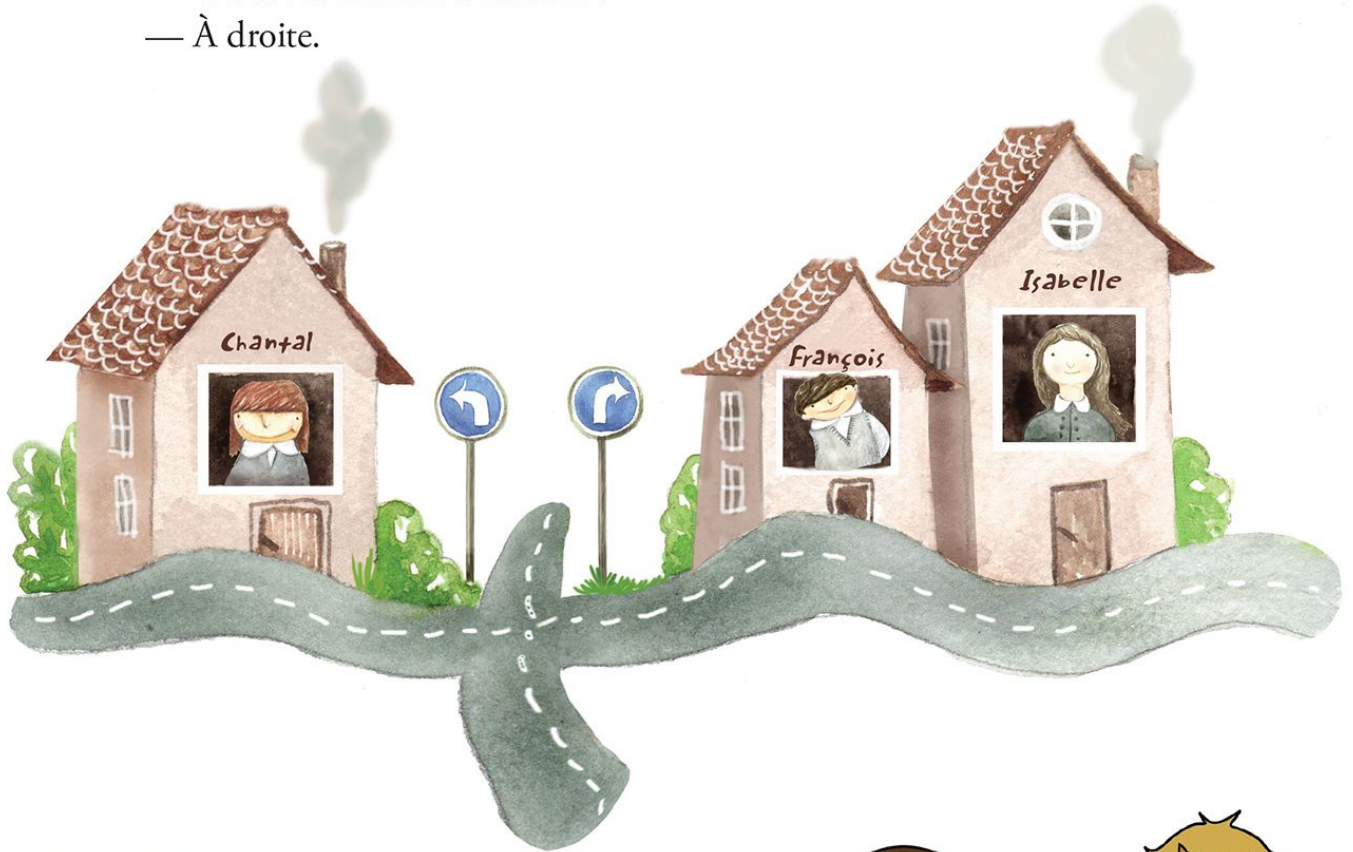


6 Travail à deux

Regarde l'image et écoute l'exemple. Discute de cette image avec ton partenaire.

Exemple :

- Où est la maison d'Isabelle ?
- À droite.



7 Chanson

Écoute et chante.

À droite, à gauche

À droite, à gauche, regarde de ci,
regarde de là
À droite, à gauche, encore de ci, encore de là
Prends ma main et viens danser, et tourne en
rond d'un pied léger
L'autre main et puis changez, et nous dansons
heureux et gais.







LE LIT



LA TABLE



LA CHAMBRE



LES JOUETS



JAUNE

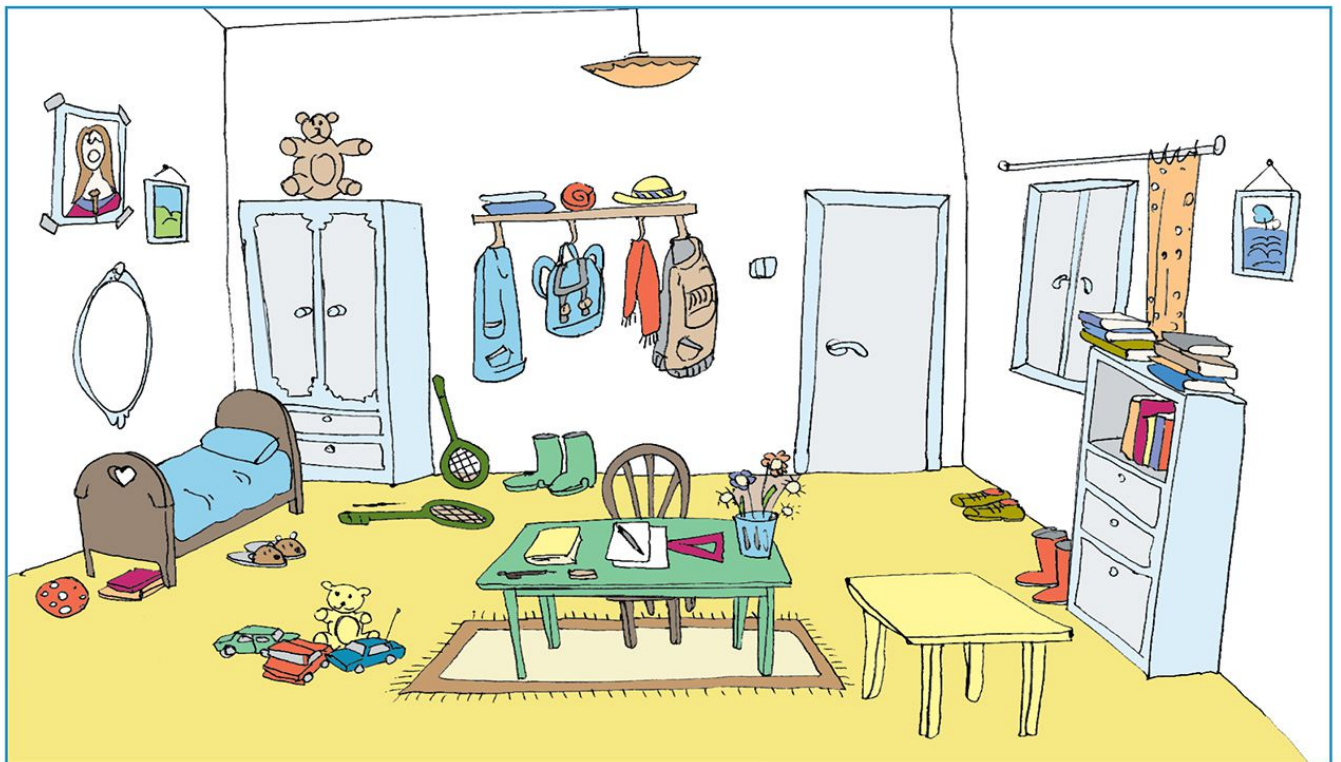
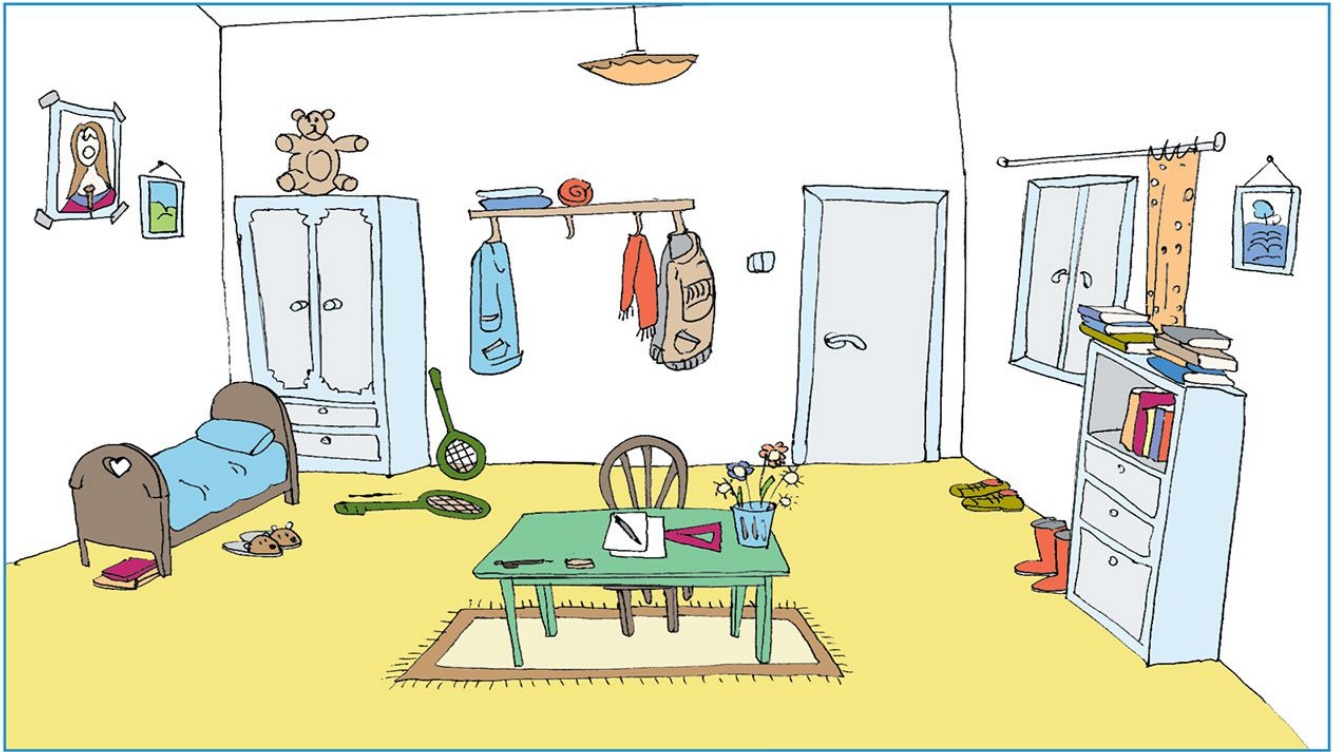


2 Écoute et répète.



3 Recherche et trouve

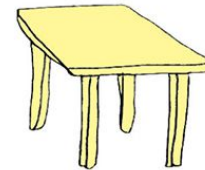
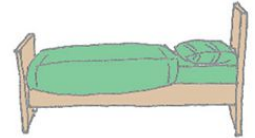
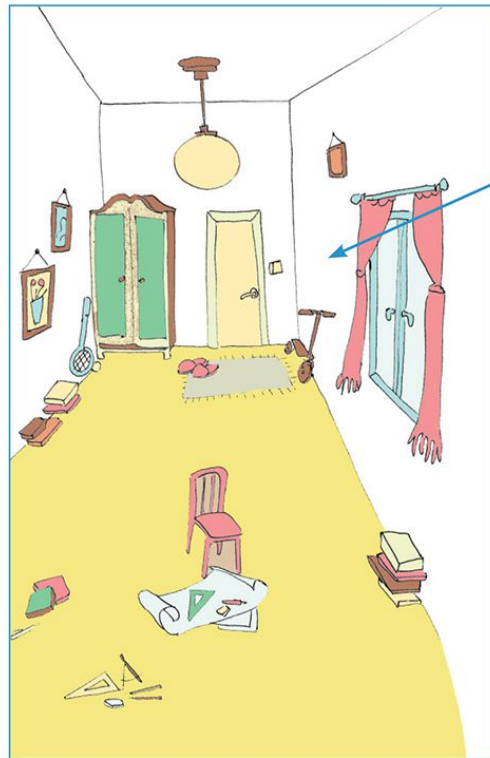
Trouve les huit différences.





4 Place ces objets au bon endroit

Aménage la chambre. Écoute et trace des lignes.



5 Travail à deux

Discute de la chambre de Mira avec ton partenaire.
Demande-lui où sont *la table, le lit et la porte*.

Exemple :

- Où est la table ?
- La table est à droite.



6 Comptine

Écoute et répète.

La clé de la maison

Voici la clé de la maison.
 Dans la maison, il y a une chambre.
 Dans la chambre, il y a un lit.
 Sur le lit, il y a un jouet.



Un jouet sur le lit,
 Un lit dans la chambre,
 Une chambre dans la maison,
 Et la clé, la voici.



1

Écoute et regarde l'image !



LA VOITURE



BLEU



VERT



ROUGE



2 Écoute et répète.





3 Regarde et réponds

De quelle couleur sont-ils ?

Exemple :

La voiture est rouge.



















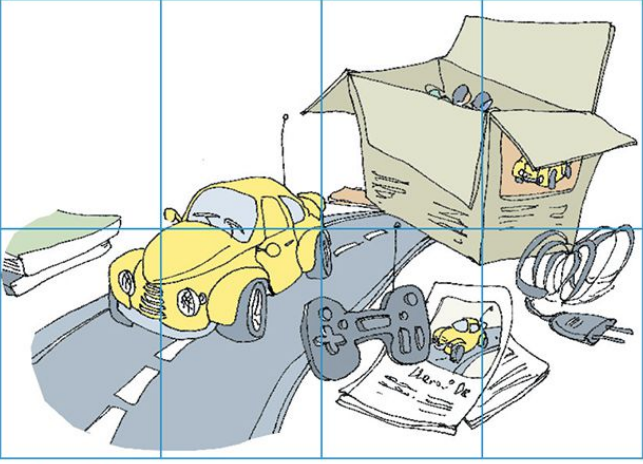
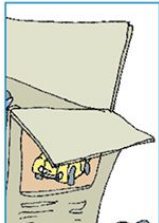


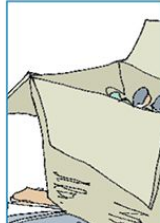
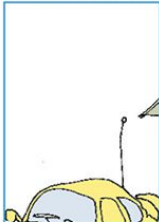
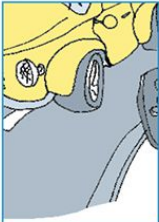
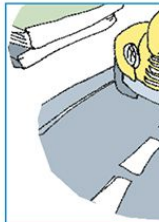

















4 Écoute et coche

Écoute et coche le bon dessin.



5 Colorie

Regarde et colorie les petits ronds. Puis nomme leur couleur.



6 Chanson

Écoute et chante.

Il était un petit homme

Il était un petit homme,
 Pirouette, cacahuète.
 Il était un petit homme,
 Qui avait une drôle de maison. (bis)







LA PORTE



LA BALLE D'OR



OUVRE LA PORTE !



LE ROI GRENOUILLE

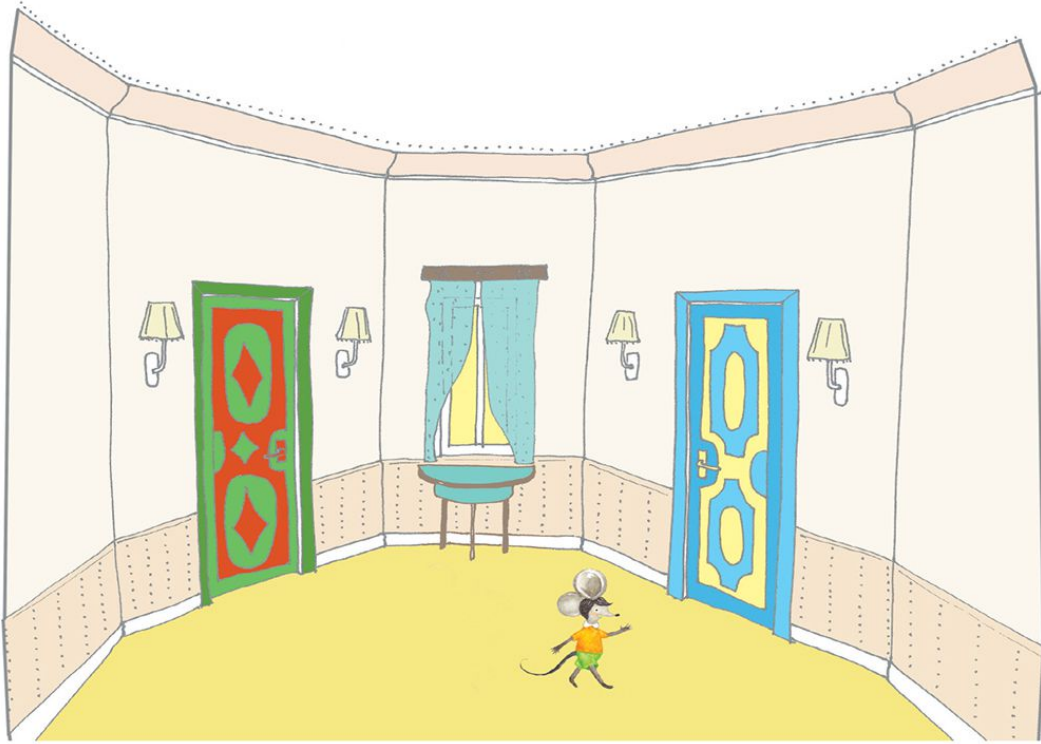


2 Écoute et répète.



3 Regarde et réponds

De quelle couleur est la porte de gauche ? Et la porte de droite ?



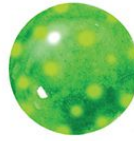
4 Cherche et trouve

Montre et nomme les dessins du conte *Le Roi Grenouille*.



5 Relie

Aide Nina et Nino à trouver leurs affaires.



6 Comptine

Écoute et répète.

Ouvre la porte

Ouvre la porte !

Laisse-moi entrer !

Il fait trop froid dans le palais.

Ouvre la porte ! Laisse-moi entrer !

Je t'apporte la balle dorée.



Je sais faire



Unité 3

1

Écoute et coche la bonne image.



2

Écoute et coche : OUI ou NON ?

À GAUCHE



À DROITE



OUI



NON



OUI



NON



OUI



NON



OUI

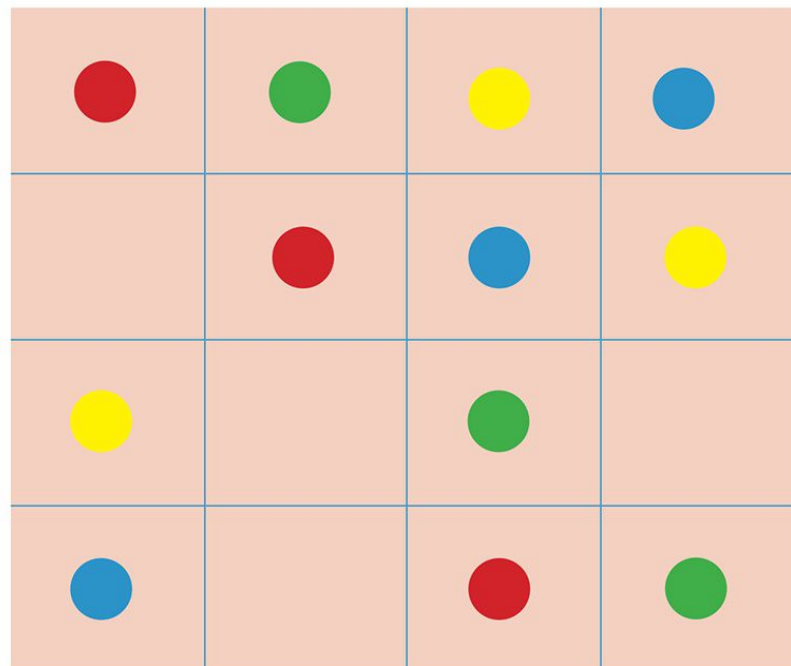


NON



3

Sudoku. Complète avec la couleur qui manque : rouge, vert, jaune ou bleu.



Total: 10

F.B.: 8-10

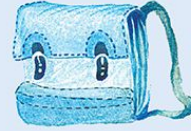
B.: 6-7

S.: 4-5

RÉVISION U1 – U3

1 Relie

Relie les objets qui vont ensemble. Nomme-les.



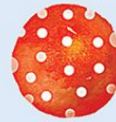
2 Écoute et mime

Écoute et mime l'action.



3 Écoute et entoure

Écoute et entoure le bon dessin.



4



A. Écoute et nomme les contraires.

Exemple :

Lance le ballon ! – Attrape le ballon !

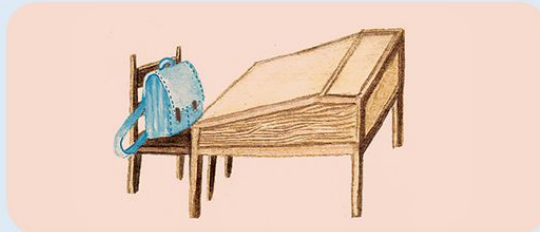


B. Écoute et vérifie.



5 Relie

Mets les petites images au bon endroit.



6 Regarde et réponds

Où sont Nino, Nina, Nono, Mira et Robinson ? À gauche ou à droite ?
Regarde et dis où ils se trouvent.



Exemple :

Nino est à gauche.



7 Travail à deux

Regarde l'image et écoute l'exemple.
Discute de cette image avec ton partenaire.

Exemple :

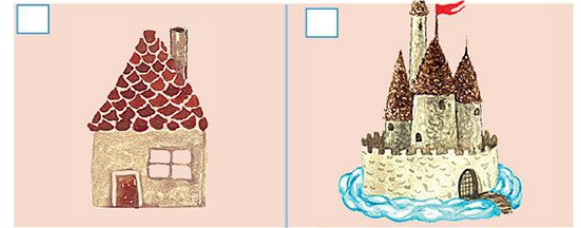
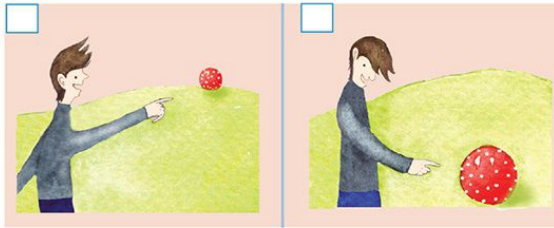
- Qu'est-ce que c'est ?
- C'est un chapeau.
- Il est grand ou petit ?
- Il est grand.
- De quelle couleur est le chapeau ?
- Il est vert.



Test



1 Écoute et coche la bonne case.



2 Trouve l'intrus. Regarde, entoure et nomme l'intrus.



3 Mets les images au bon endroit.



Total: 10

F.B.: 8-10

B.: 6-7

S.: 4-5

Le Roi Grenouille





1 Écoute et répète.



2 **Chanson**
Écoute et chante.

Petit Papa Noël

Petit Papa Noël,
Quand tu descendras du ciel,
Avec des jouets par milliers,
N'oublie pas mon petit soulier.

Carte de Noël

Choisis les décorations que tu aimes. Coupe et colle ces décorations sur ta carte de Noël. Colorie, puis écris un vœu. Tu peux donner la carte ou l'envoyer à une personne de ton choix.



Projet de classe

Vous pouvez réunir toutes vos Cartes de Noël et en faire une exposition. Choisissez la carte la plus jolie et l'artiste le plus doué.





Dico en images



NINO



ROBINSON



MIRA



NINA



NONO



LA GRENOUILLE



LE HÉRISSON



LE CHAT



LA SOURIS



LE SAC À DOS



LE CRAYON



LE STYLO



LE LIVRE



LE CAHIER



LE MARRON



LA POMME



Dico en images



L'ORANGE



LA BANANE



JAUNE



BLEU



VERT



ROUGE



LA FAMILLE



LA MÈRE



LE PÈRE



LE FRÈRE



LA SCEUR



LE CHAPEAU



LES BOTTES



LES JOUETS



LE BALLON



LA VOITURE



Dico en images



ASSIEDS-TOI !



LÈVE-TOI !



LANCE !



ATTRAPE !



OUVRE LA PORTE !



PETIT -GRAND



À GAUCHE



À DROITE



ICI



LÀ-BAS



LA MAISON



LA CHAMBRE



LA PORTE



LE LIT



LA TABLE



LE PÈRE NOËL



LE SAPIN DE NOËL



LES DÉCORATIONS



LE CADEAU



LE CHÂTEAU



LA PRINCESSE



LE MIROIR



LA BALLE D'OR



BLANCHE-NEIGE



LE CHAT BOTTÉ



LE ROI GRENOUILLE

Instrucțiuni pentru jocuri

Blanche-Neige. Unité 1, pagina 29

Joc cu obstacole, pe grupe

Materiale necesare: un zar, pionii

Reguli de joc

- Fiecare jucător aruncă pe rând zarul o singură dată. Începe jocul cel care a dat cel mai mare număr. Acesta înaintează cu pionul tot atâtea căsuțe cât arată numărul ieșit la zar.
- După ce așază pionul pe căsuța respectivă, jucătorul trebuie să răspundă la întrebarea *Qu'est-ce que c'est ?* numind obiectul/personajul din desen. Pentru un răspuns corect, jucătorul avansează o căsuță; în caz contrar, merge înapoi o căsuță.
- Dacă pionul este așezat pe o căsuță cu mărul otrăvit, merge înapoi o căsuță.
- Dacă pionul este așezat pe o căsuță în care se află un pitic (doi pitici), înaintează o căsuță.
- Dacă nimeresc în căsuțele fără desen, copiii nu trebuie să spună nimic.
- Apoi, pe rând, și ceilalți jucători aruncă zarul și își mută la fel pionii, avansând către ținta finală.

Scopul jocului este de a parcurge cu pionii planșa de joc, pentru a ajunge, în final, la Albă-ca-Zăpada.

Sauve la princesse! Unité 2, pagina 47

Joc cu obstacole, pe grupe

Materiale necesare: un zar, pionii

Reguli de joc

- Fiecare jucător aruncă pe rând zarul o singură dată. Începe jocul cel care a dat cel mai mare număr. Acesta înaintează cu pionul tot atâtea căsuțe cât arată numărul ieșit la zar.
- După ce așază pionul pe căsuța respectivă, jucătorul trebuie să răspundă la întrebarea *Qu'est-ce que c'est ?* numind obiectul/personajul din desen. Pentru un răspuns corect, jucătorul avansează o căsuță; în caz contrar, merge înapoi o căsuță.
- Dacă pionul este așezat pe o căsuță în care apare o pisică, merge înapoi o căsuță.
- Dacă pionul este așezat pe o căsuță în care se află un șoricel, înaintează o căsuță.
- Dacă nimeresc în căsuțele fără desen, copiii nu trebuie să spună nimic.
- Apoi, pe rând, și ceilalți jucători aruncă zarul și își mută la fel pionii, avansând către ținta finală.

Scopul jocului este de a parcurge cu pionii planșa de joc, pentru a ajunge, în final, la prințesă.

Le Roi Grenouille. Unité 3, pagina 69

Joc cu obstacole, pe grupe

Materiale necesare: un zar, pionii

Reguli de joc

- Fiecare jucător aruncă pe rând zarul o singură dată. Începe jocul cel care a dat cel mai mare număr. Acesta înaintează cu pionul tot atâtea căsuțe cât arată numărul ieșit la zar.
- După ce așază pionul pe căsuța respectivă, jucătorul trebuie să răspundă la întrebarea *Qu'est-ce que c'est ?* numind obiectul/personajul din desen. Pentru un răspuns corect, jucătorul avansează două căsuțe; în caz contrar, merge înapoi două căsuțe.
- Dacă pionul este așezat pe o căsuță în care apare o fântână, merge înapoi două căsuțe.
- Dacă pionul este așezat pe o căsuță în care se află o prințesă, înaintează două căsuțe.
- Dacă nimeresc în căsuțele fără desen, copiii nu trebuie să spună nimic.
- Apoi, pe rând, și ceilalți jucători aruncă zarul și își mută la fel pionii, avansând către ținta finală.

Scopul jocului este de a-l ajuta pe micul broscoi să se transforme în prinț.

1. Ascultă și arată

- A.** Cartonașele sunt așezate/fixate pe pereți, în diferite locuri din clasă.
Profesorul pronunță un cuvânt/o structură și le cere copiilor să indice cartonașul corespunzător.
- B.** Cartonașele sunt așezate la tablă. Copiii sunt împărțiți în două grupe, lângă tablă. Profesorul pronunță un cuvânt/o structură. Primul elev, din fiecare grupă, atinge cartonașul respectiv. Cel care atinge primul cartonașul primește un punct.
- C.** Fiecare copil/grup de copii are un număr de cartonașe.
- Profesorul pronunță un cuvânt, iar copilul care are cartonașul respectiv îl arată.
 - Profesorul pronunță câteva cuvinte, iar copiii pun pe masă cartonașele, în ordinea rostită de profesor.

2. Adevărat/Fals

Se pronunță un cuvânt și se arată un cartonaș. Copiii ridică un deget, pentru Adevărat sau arată cu degetul în jos, pentru Fals.

3. Turul imaginilor

- A.** Copiii sunt împărțiți în două grupe. Se așază pe tablă două seturi diferite de câte 4-5 cartonașe. Profesorul numește un obiect, din unul dintre cele două seturi. Copiii din echipa care are cartonașul ridică mâna și câștigă un punct. Cei care au ridicat greșit mâna pierd un punct.
- B.** Echipe, pe două șiruri, dar același set de cartonașe. Primul care arată/atinge cartonașul corespunzător cuvântului auzit/rostit de profesor marchează un punct și trece la coada echipei sale. Câștigă echipa care a făcut, prima, un tur complet.
- C.** Se formează două echipe, cu aceleași cartonașe. Profesorul pronunță numele a trei cartonașe, la rând. Liderii celor două echipe se grăbesc să așeze cartonașele în ordinea auzită. Câștigă un punct echipa care a reușit prima.

4. Jocuri de memorare

- A.** Se arată, pe rând, cartonașele (numindu-le), apoi se întorc cu fața în jos. Profesorul întreabă: *Unde e...? (Où est... ?)* Copiii trebuie să indice unde este cartonașul respectiv. Se verifică prin întoarcerea cartonașului cu fața în sus.
- B.** Se arată 4-6 imagini/cartonașe. Se pun cu fața în jos. Copilul care numește, în ordine, toate obiectele reprezentate prin cartonașe câștigă.
- C.** Copiii privesc un minut 3-6 cartonașe, alese de profesor. Apoi închid ochii. Profesorul ascunde un cartonaș. Copiii trebuie să spună ce cartonaș lipsește.
- D.** Se arată, pe rând, 3-6 cartonașe, care apoi se pun cu fața în jos. Copiii trebuie să le numească, din memorie (de preferat, în ordine).

5. Bingo

Joc pe grupe (eventual, prin rotație). Fiecare copil alege/primește trei-patru cartonașe. Profesorul rostește un cuvânt. Copilul care are cartonașul respectiv îl scoate din joc. Primul care reușește să depună toate cele 3-4 cartonașe câștigă.

6. Jacques a dit

Profesorul dă instrucțiuni de felul: *Assieds-toi ! Lève-toi! Ouvre le livre !* etc. Copiii trebuie să execute instrucțiunea numai dacă este precedată de sintagma *Jacques a dit*, iar cei care o execută și când nu aud *Jacques a dit* sau care nu execută corect instrucțiunea sunt eliminați.

7. Jocul cuvintelor

Profesorul începe jocul cu un cuvânt, de exemplu *princesse*. Copiii trebuie să vină, după cum le e rândul, cu un cuvânt asociat logic cu cel propus anterior – de exemplu, *princesse* poate fi asociat cu *chateau*. În funcție de noul cuvânt rostit, poate urma *miroir/Blanche-Neige*.

Profesorul și copiii vor fi atenți să nu se repete cuvintele și să existe o legătură logică între ele. Dacă un copil nu găsește niciun cuvânt, el iese din joc. Cu cât se avansează mai mult, cu atât jocul devine mai palpitant și profesorul poate accelera ritmul, impunând o limită de timp (de exemplu, până numără până la 10 sau până la 5).

Transcriptions

Unité 1 Bonjour !

U1.L1. Bonjour, Nino !

1. Écoute et regarde l'image !

- Bonjour ! Je suis Madame Morel. Comment t'appelles-tu ?
— Je m'appelle Chantal.
— Je m'appelle François.
— Je suis Arthur.
— Moi, c'est Isabelle.
— Et moi, c'est Nino.

2. Écoute et répète.

- Bonjour. Je m'appelle Chantal. Et toi, comment t'appelles-tu ?
— Je m'appelle Nino.

3. Aide Nino à trouver le bon chemin. Écoute, puis écris le bon numéro dans la case.

- Comment t'appelles-tu ?
— Je m'appelle Chantal.
— Comment t'appelles-tu ?
— Je m'appelle Arthur.
— Comment tu t'appelles ?
— Je m'appelle Isabelle.
— Et toi, comment t'appelles-tu ?
— Je m'appelle François.

4. Écoute l'exemple. Joue le dialogue avec ton partenaire.

- CHANTAL : Comment t'appelles-tu ?
FRANÇOIS : Je m'appelle François.

5. Reconstitue l'image du puzzle. Écoute et joue.

1. Bonjour, je suis Nino.
2. — Comment t'appelles-tu ?
— Je m'appelle Louis.
3. Bonjour, je suis Alice Morel.
— Bonjour, madame Morel.

6. Écoute et répète.

- Bonjour, bonjour. Je m'appelle Arthur. Comment t'appelles-tu ?
— Je m'appelle Lulu.
Et toi ? Comment tu t'appelles ?
— Je m'appelle Isabelle.

U1.L2. Appelle-moi Robinson !

1. Écoute et regarde l'image !

- NINO : — Bonjour ! Je suis Nino, la grenouille. Et toi ?
ROBINSON : — Je suis un hérisson. Je m'appelle Robinson. Qu'est-ce que c'est ?
NINO : — C'est mon sac à dos. Et ça, qu'est-ce que c'est ? Un autre hérisson ?
ROBINSON : — Non, c'est un marron.

2. Écoute et répète.

- la grenouille • le hérisson • le sac à dos
• le marron

3. Écoute et réponds: OUI ou NON ?

- une grenouille • un marron • un hérisson

4. Relie les points. Qu'est-ce que c'est ?

- Je suis un hérisson. Salut !

5. Écoute et coche le bon dessin.

- un hérisson • un sac à dos

6. Écoute et chante.

- Qu'est-ce qui pique, pique, pique ?
Qu'est-ce qui tique, tique, tique ?
C'est mon hérisson mesdames,
c'est mon hérisson !

U1.L3. Moi, c'est Mira

1. Écoute et regarde l'image !

- Qu'est-ce que c'est ?
— C'est un crayon.
— Et ça ?
— C'est un stylo.
— Ça, c'est un livre...
— ... et ça, c'est une souris ! ...
— Salut. Moi, c'est Mira, le chat. Miaou !...

2. Écoute et répète.

- le crayon • le stylo • le livre • le chat
• la souris

3. Trouve et montre l'intrus. Nomme-le.

4. A. Sudoku.

Montre et nomme ce qu'il manque : un sac à dos, un stylo, un livre ou un crayon ?
Fais glisser les images au bon endroit.

B. Écoute et vérifie.

- un sac à dos, un stylo, un livre, un crayon
• un stylo, un sac à dos, un crayon, un livre • un livre, un crayon, un stylo, un sac à dos • un crayon, un livre, un sac à dos, un stylo.

5. B. Discute de ces images avec ton partenaire.

- Exemple :
— Qu'est-ce que c'est ?
— C'est un chat.

6. Écoute et chante.

- Il était un petit chat / Miaou, Miaou ! / Il était un petit chat / Qui n'écoutait ni papa, ni maman.

U1.L4. Il était une fois...

1. Écoute et regarde l'image !

- LE CONTEUR : *Il était une fois ... un miroir ... une pomme ...*
NINO : — Bonjour.
PROF : — Bonjour. Je suis Prof. Comment t'appelles-tu ?
NINO : — Je m'appelle Nino. Oooh!... Quelle jolie maison ! Tu habites ici ?
PROF : — Oui, j'habite ici.
LE CONTEUR : *Reconnais-tu ce conte ?*

2. Écoute et répète.

- le miroir • la pomme • la maison
• Blanche-Neige

3. Coche le miroir de Blanche-Neige.

4. Écoute l'exemple. Joue le dialogue avec ton partenaire.

- Tu habites ici ?
— Oui, j'habite ici.

5. Écoute et montre le bon dessin.

- une maison • une pomme • un miroir

6. Écoute et chante.

- Pomme de reinette / Et pomme d'api,
Tapis tapis rouge. / Pomme de reinette
Et pomme d'api, / Tapis tapis gris.

Je sais faire. Unité 1

1. Écoute et coche la bonne image.

- Comment t'appelles-tu ?
— Je m'appelle Chantal.

2. Écoute et entoure.

- un stylo • un sac à dos • un livre • un crayon

3. Sudoku. Qu'est-ce qu'il manque : un chat, une souris, une grenouille ou un hérisson ?

U2. Nino et ses amis

U2.L1. C'est à toi ?

1. Écoute et regarde l'image !

- ROBINSON: Bonjour, Nino !
NINO: Bonjour !
ROBINSON: Voici Mira... Mira, voici Nino, mon ami.
NINO: Bonjour, Mira.
MIRA: Salut. C'est ton cahier ?
NINO: Oui.
MIRA: L'orange et la banane, c'est à toi aussi ?
NINO: Oh, oui. Merci.

2. Écoute et répète.

l'ami • le cahier • l'orange • la banane

3. Montre et nomme les objets qui appartiennent à Nino.

4. Continue les séries de dessins. Dis ce qu'il manque ? Fais glisser les images au bon endroit.

5. Écoute l'exemple. Joue le dialogue avec tes partenaires.

FRANÇOIS: — Bonjour, Isabelle. Voici mon amie, Karine.

ISABELLE: — Bonjour, Karine.

KARINE: — Bonjour, Isabelle.

6. Trouve et entoure l'intrus. Nomme-le.

7. Écoute et chante.

J'ai un petit, petit chat / Que j'appelle Orange. / Jamais il ne mange / Que du chocolat.

U2.L2. Nino et sa famille

1. Écoute et regarde l'image !

NINO: Voici ma famille: maman, papa, mon frère Nono et ma petite sœur, Nina. Maman, papa, voici mes amis, Mira et Robinson.

PAPA, MAMAN: Bonjour, Mira. Bonjour, Robinson.

MIRA, ROBINSON: Bonjour, madame. Bonjour, monsieur.

2. Écoute et répète.

la famille • la mère (maman) • le père (papa) • le frère • la sœur

3. Qui est-ce ? Écoute et entoure OUI ou NON.

C'est papa. • C'est ma sœur.

6. Écoute l'exemple. Puis imagine et joue le dialogue avec ton partenaire. Utilise aussi *mon ami(e), ma sœur*.

FRANÇOIS: Bonjour, Chantal.

CHANTAL: Bonjour, François. Voici Jacques, mon frère.

FRANÇOIS: Bonjour, Jacques.

JACQUES: Bonjour. Enchanté.

7. Écoute, récite et joue.

Bonjour, papa Pouce, / Bonjour, maman Index, si douce, / Bonjour, grand frère Majeur, / Bonjour, petite sœur Annulaire, / Bonjour, petit frère Auriculaire, / Bonjour à tous !

U2.L3. Lance et attrape !

1. Écoute et regarde l'image !

NINO: Lève-toi, Mira! Joue !

MIRA: Bon. Lance le ballon, Nino !

NINO: Attrape !

MIRA: Bien.

NINO: Assieds-toi, Nina !

NINA: Oooh, un chapeau ! Un chapeau !

2. Écoute et répète.

le ballon • le chapeau • Assieds-toi!

Lève-toi! • Lance ! • Attrape!

4. B. Écoute et mime l'action.

Lève-toi ! • Assieds-toi !

Lance le ballon ! • Attrape le ballon !

5. Regarde, écoute et joue.

NINO: Lève-toi, Nina.

NINA: Oh, oui... excusez-moi.

NINO: Asseyez-vous, s'il vous plaît, monsieur.

LE VIELLARD: Merci beaucoup.

6. Écoute et répète.

Dans sa maison, / Ron-Ron, le chaton / joue au ballon / avec Robinson / le hérisson.

U2.L4. Il était une fois...

1. Écoute et regarde l'image !

LE CONTEUR: *Il était une fois....*

LE CHAT: — Miaou!... Regarde: un chapeau, un château et une princesse ! Et mes bottes !

LE CONTEUR: *Reconnais-tu ce conte ?*

2. Écoute et répète.

les bottes • le château • la princesse

Le Chat botté

3. Écoute et entoure le bon dessin.

les bottes • le chapeau • la princesse

4. Relie les objets au personnage qui convient. Nomme-les.

5. Trouve et prononce les mots à rime.

6. Écoute et chante.

Dans mon beau château / Ma tant'tire lire lo / Il y a une princesse / Ma tant'tire lire laisse / Dans mon beau château / Ma tant'tire lire lo / Il y a un chat botté / Ma tant'tire lire lé / Dans mon beau château / Ma tant'tire lire lo / Le chat porte un chapeau / Ma tant'tire lire lo.

Je sais faire ! Unité 2

1. Écoute et coche la bonne image.

un chapeau • un cahier

2. Écoute et entoure.

C'est ma mère. • C'est mon frère.

3. Écoute et coche la bonne image.

— Attrape le ballon !

— Lève-toi !

4. Trouve l'intrus. Entoure-le, puis nomme-le.

Unit 3. Chez Mira

U3.L1. Sa maison

1. Écoute et regarde l'image.

NINO: Allons chez Mira, voir sa maison.

ROBINSON: Ta maison, c'est la maison à droite. C'est une petite maison.

MIRA: Non, non... J'habite une grande maison. C'est la maison à gauche.

NINO: Allons-y, mes amis.

Gauche, gauche...

Gauche, droite, gauche...

2. Écoute et répète.

petit • grand • à gauche • à droite • ici • là-bas

*3. Petit ou grand ? Écoute et entoure le bon dessin.

un grand ballon • un grand sac à dos • un petit chapeau • une grande maison • une petite pomme

4. À droite ou à gauche ? Écoute et coche.

• une princesse, à gauche

• un hérisson, à gauche

• une grenouille, à droite

5. A. Ici ou là-bas ? Regarde et dis où ils se trouvent.

Le chat est ... *ici*. • La princesse est ...

La maison est ... • Le château est ...

B. Écoute et vérifie.

La princesse est ... là-bas. • La maison est ... *ici*. • Le château est ... là-bas.

6. Regarde l'image et écoute l'exemple. Discute de cette image avec ton partenaire.

Exemple :

Où est la maison d'Isabelle ? À droite.

7. Écoute et chante.

À droite, à gauche, regarde de ci, regarde de là / À droite, à gauche, encore de ci,

Transcriptions

encore de là / Prends ma main et viens danser, et tourne en rond d'un pied léger / L'autre main et puis changez, et nous dansons heureux et gais.

U3.L2. Sa chambre

1. Écoute et regarde l'image !

MIRA: Entre! C'est ma chambre.

NINO: Elle est belle !

MIRA: Mon lit, mes jouets.

NINO: Oh ! Une table jaune !

2. Écoute et répète.

le lit • la table • la chambre • les jouets
• jaune

3. Trouve les huit différences.

4. Aménage la chambre. Écoute et trace des lignes.

un miroir	– à droite
un lit	– à droite
une table	– à gauche
des jouets	– à gauche
un sac à dos	– à droite

5. Discute de la chambre de Mira avec ton partenaire. Demande-lui où sont la table, le lit et la porte.

Exemple :

Où est la table ?

La table est à droite.

6. Écoute et répète.

Voici la clé de la maison. / Dans la maison, il y a une chambre. / Dans la chambre, il y a un lit. / Sur le lit, il y a un jouet. / Un jouet sur le lit, / Un lit dans la chambre, / Une chambre dans la maison, / Et la clé, la voici.

U3.L3. Ses jouets !

1. Écoute et regarde l'image !

MIRA: – C'est grand ?

NINA: – Non.

MIRA: – C'est bleu ?

NINA: – Non.

MIRA: – C'est vert ?

NINA: – Non.

MIRA: – C'est rouge ?

NINA: – Oui. Qu'est-ce que c'est ?

MIRA: – C'est une voiture.

NINA: – Oui, c'est ça. Très bien !

2. Écoute et répète.

la voiture • bleu • vert • rouge

3. De quelle couleur sont-ils ?

Exemple :

La voiture est rouge.

4. Écoute et coche le bon dessin.

un cahier bleu • une voiture rouge • un crayon vert • un livre rouge • une pomme jaune

6. Écoute et chante.

Il était un petit homme, pirouette, cacahuète. / Il était un petit homme, / Qui avait une drôle de maison. / Sa maison est en carton, pirouette, cacahuète. / Sa maison est en carton, / Ses escaliers sont en papier. / Oh, quelle drôle de maison, pirouette, cacahuète. / Oh, quelle drôle de maison / Faite de papier et de carton.

U3.L4. Il était une fois...

1. Écoute et regarde l'image !

LE CONTEUR: *Il était une fois...*

LA GRENOUILLE: Toc! Toc!...

– Ouvre la porte, princesse! Tu as la balle d'or. Laisse-moi entrer!

LE CONTEUR: *Reconnais-tu ce conte?*

2. Écoute et répète.

la porte • la balle d'or • Ouvre la porte !
• Le Roi Grenouille

3. De quelle couleur est la porte de gauche ? Et la porte de droite ?

4. Montre et nomme les dessins du conte *Le Roi Grenouille*.

6. Écoute et répète.

Ouvre la porte ! / Laisse-moi entrer ! / Il fait trop froid dans le palais. / Ouvre la porte ! Laisse-moi entrer ! / Je t'apporte la balle dorée.

Je sais faire ! Unité 3

1. Écoute et coche la bonne image.

La maison est ici. • Le château est là-bas.

2. Écoute et coche : OUI ou NON ?

La voiture est à gauche. • La porte est à droite. • La balle d'or est à droite. • La table est à gauche.

3. Sudoku. Complète avec la couleur qui manque : *rouge, vert, jaune ou bleu*.

RÉVISION U1 – U3

2. Écoute et mime l'action.

Lève-toi ! • Assieds-toi ! • Lance le ballon !
Attrape le ballon ! • Ouvre le livre !

3. Écoute et entoure le bon dessin.

un marron • une grenouille • un stylo •
une orange • un miroir • un chapeau

4. A. Écoute et nomme les contraires.

Exemple :

Lance le ballon ! • Attrape le ballon !
Lève-toi ! • petit • là-bas • à droite • non

B. Écoute et vérifie.

Lève-toi ! - Assieds-toi ! • petit – grand •
là-bas – ici • à droite - à gauche • non – oui

5. Mets les petites images au bon endroit.

6. Où sont Nino, Nina, Nono, Mira et Robinson ? À gauche ou à droite ? Regarde et dis où ils se trouvent.

Exemple : Nino est à gauche.

7. Regarde l'image et écoute l'exemple. Discute de cette image avec ton partenaire.

Exemple :

Qu'est-ce que c'est ? • C'est un chapeau.
• Il est grand ou petit ? Il est grand. • De
quelle couleur est le chapeau ? • Il est vert.

TEST

1. Écoute et coche la bonne case.

Le ballon est ici. • La maison est à gauche.

2. Trouve l'intrus. Regarde, entoure et nomme l'intrus.

3. Mets les images au bon endroit.

Noël

1. Écoute et répète.

le cadeau • le Père Noël • les décorations
• le sapin de Noël

2. Écoute et chante.

Petit Papa Noël, / Quand tu descendras
du ciel, / Avec des jouets par milliers, /
N'oublie pas mon petit soulier.

ISBN 978-606-710-244-4



9 786067 102444