

M.A. Apicella
H. Challier

Mariana Vișan
Raisa Elena Vlad

Ministerul Educației și Cercetării Științifice

Comunicare în limba modernă 1
Limba Franceză
Clasa I

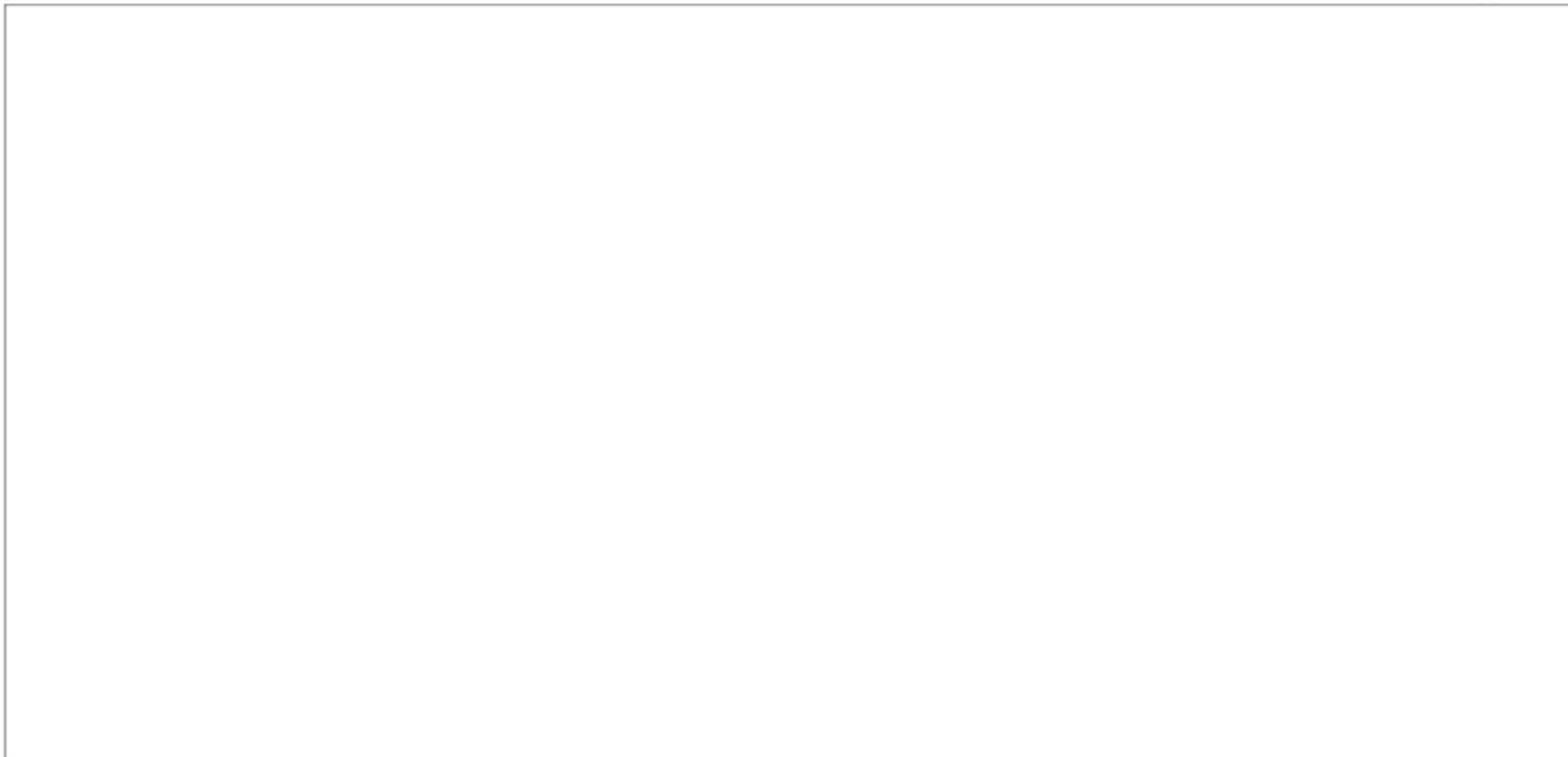


© 2015- ELI S.R.L. & S.C. CENTRUL DE CARTE STRĂINĂ SITKA S.R.L.

ELI S.R.L.
B. P. 6 - Recanati - Italie
Tél. 0039 071 750701 - Télécopie 0039 071 977851
Rédaction ELI: Letizia Pigni, M. Cristina Izzo
Consultant linguistique: Dominique Guillemant
Conception graphique: Studio Oplà
Illustrations: Giovanni Giorgi Pierfranceschi
Coloration digitale: Bluedit
Références photographiques: ELI Photos Archives
et Studio Maceratesi.

S.C. CENTRUL DE CARTE STRĂINĂ SITKA S.R.L.
Bd. Dacia 23 - Bucarest - Roumaine
Tél. 021/2103030 - Télécopie 021/2104010
Web: www.cartestraina.ro
Email: office@cartestraina.ro
Conception Livre Actif: Infomedia Pro S.R.L.
ISBN: 978-606-94033-0-3
ISBN Vol. I : 978-606-94033-1-0

Toute reproduction de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, photocopie, photographie ou autre, est formellement interdite.



Acest manual este proprietatea Ministerului Educației Naționale.

Manualul școlar a fost aprobat prin Ordinul Ministrului Educației Naționale Nr.: 5038 din 25 august 2015, în urma evaluării, și este realizat în conformitate cu programa școlară aprobată prin Ordinul Ministrului Educației Naționale Nr.: 3418 din 19 martie 2013.

Manualul este distribuit elevilor în mod gratuit, atât în format tipărit, cât și în format digital și este netransmisibil.

Inspectoratul școlar

Școala/Colegiul/Liceul

Comunicare în limba modernă 1
Limba Franceză
Clasa I
Partea I

Jojo



Méthode
de français

M.A. Apicella Mariana Vișan
H. Challier Raisa Elena Vlad

48 pagini

Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba modernă 1 - clasa I
aprobată prin Ordinul Ministrului Nr. 3418/19.03.2013



Siguranța copiilor pe internet



031.80.80.000
www.helpline.sigur.info



ECOUTE



OBSERVE



DECOUPE

REPETE
REPONDS
PARLEASSOCIE
RELIEDESSINE
COLORIE

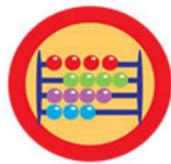
LIS



CHANTE

ECRIS
COMPLETE
COCHE

JOUE

COMPTE
REMETS
DANS L'ORDRE

COLLE



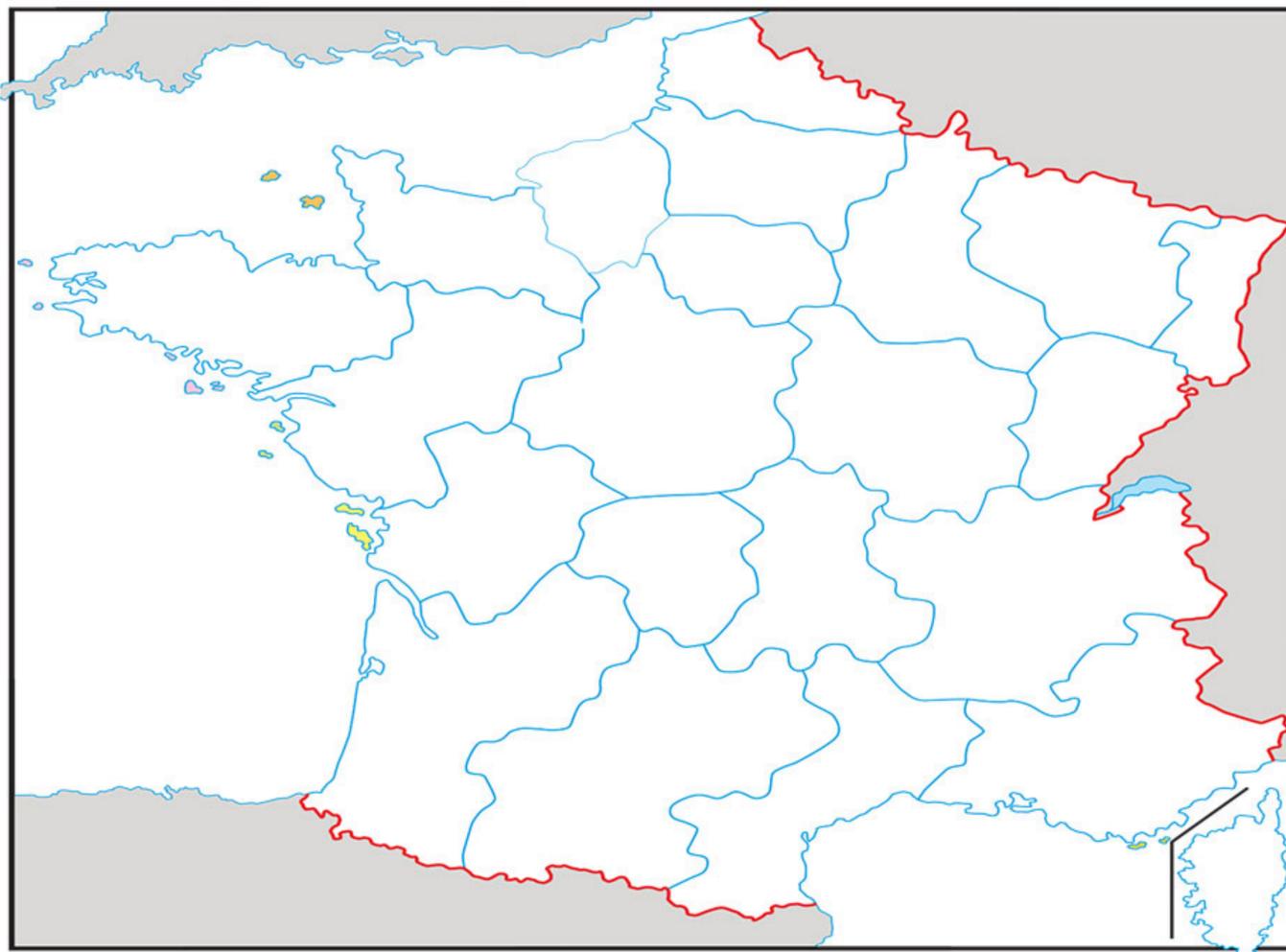
LA FRANCE ... JE CONNAIS !

Unité

0



COLORIE.



TROIS

3



JE M'APPELLE JOJO !





SALUT !
MOI C'EST
MAGALI !

BONJOUR !
JE M'APPELLE
NICOLAS !



JOUE AVEC
NOUS EN
FRANÇAIS !

C'EST
CHOUETTE !

J'ADORE
JOUER !



1



VOICI DES PRENOMS FRANÇAIS.



ANTOINE



JEANNE



CHRISTOPHE



MARIE



JACQUES



GUILLAUME



YVES



CLAIRE



SYLVIE

2  QUI EST-CE ?



3    COMMENT T'APPELLES-TU ?

COMMENT
T'APPELLES-TU ?

JE M'APPELLE
JULIE.



COMMENT
T'APPELLES-TU ?

JE M'APPELLE
DIDIER.



COMMENT
T'APPELLES-TU ?

JE M'APPELLE
JOJO.



ET TOI,
COMMENT
T'APPELLES-TU ?



JE M' APPELLE



CHANSON.

LA CHANSON DE JOJO

J-O-J-O JOJO
 JE M'APPELLE JOJO
 J-O-J-O JOJO
 C'EST MOI ! JE SUIS JOJO !

C'EST MON PRENOM
 JE SUIS JOJO
 TOI, COMMENT T'APPELLES-TU ?

J-O-J-O JOJO
 JE M'APPELLE JOJO
 J-O-J-O JOJO
 C'EST MOI ! JE SUIS JOJO !

C'EST MON PRENOM
 JE M'APPELLE GEORGES
 POUR LES AMIS JOJO !



JE JOUE A COLIN-MAILLARD!

COLIN-MAILLARD

POUR JOUER A
COLIN-MAILLARD
TU AS BESOIN DE:
UNE ECHARPE / UN FOULARD

VIENS JOUER
AVEC NOUS !



QUI
EST-CE ?

C'EST
NICOLAS.

NON, C'EST
PASCAL.

QUI
EST-CE ?

C'EST
SOPHIE.

BRAVO !

BONJOUR, LES AMIS !

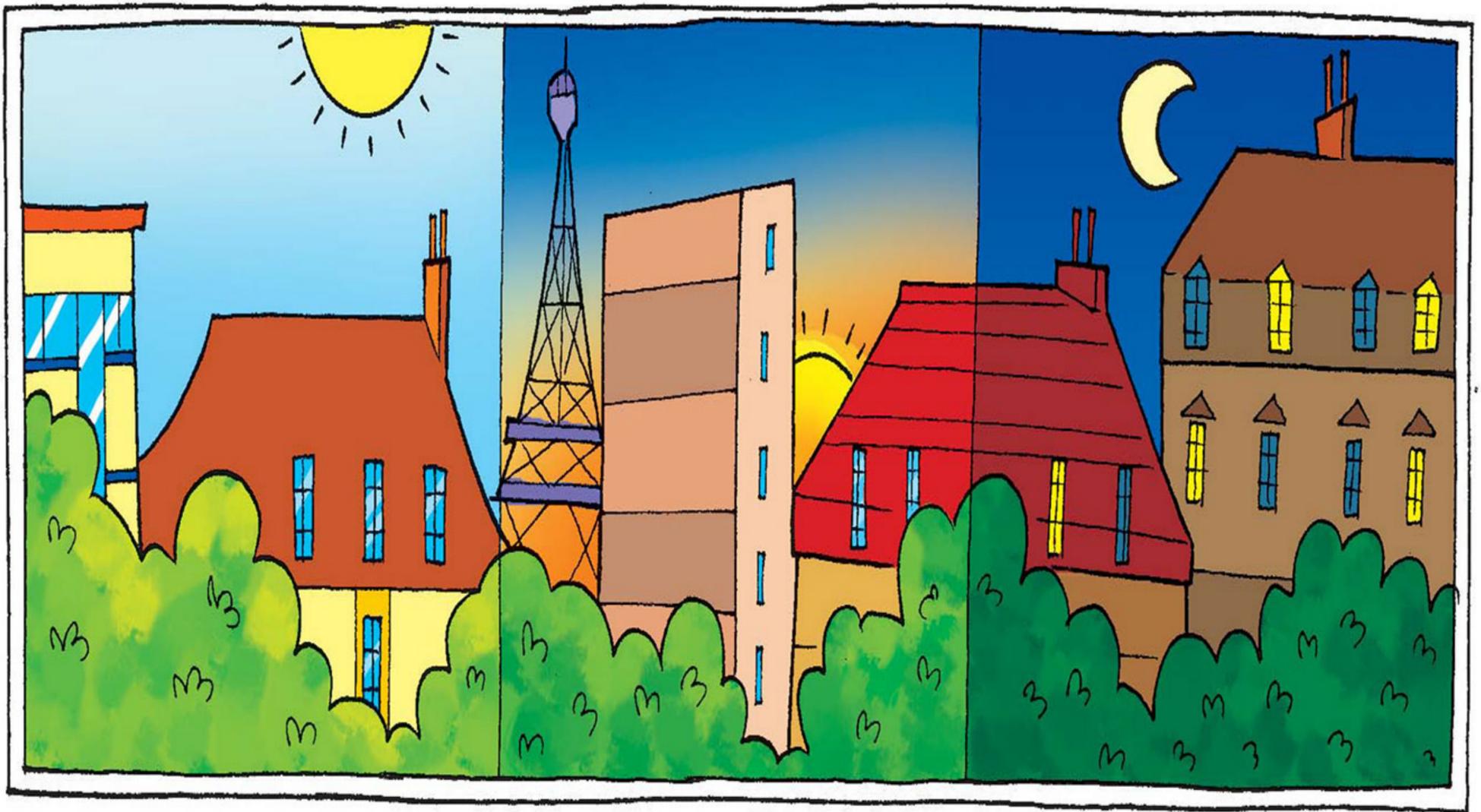
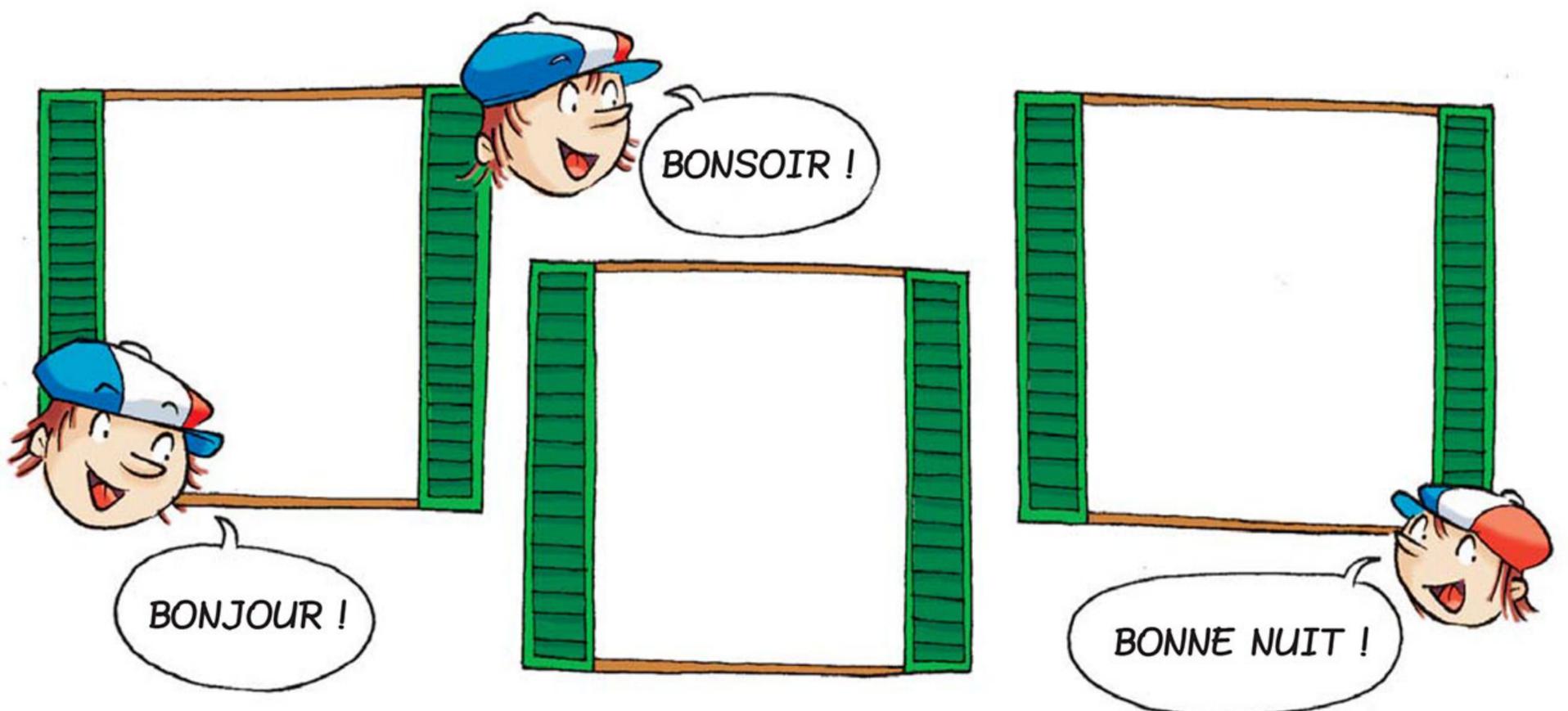




1



OBSERVE ET DESSINE.

*LE JOUR**LE SOIR**LA NUIT*

BONJOUR !

BONSOIR !

BONNE NUIT !

2



JE DIS ... J'ECRIS.



B O N J O U R

B O N S O I R

S A L U T

A U R E V O I R

3



ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



SALUT

BONJOUR

BONSOIR

AU REVOIR





BONJOUR



AU REVOIR



SALUT



BONSOIR



CHANSON.

BONJOUR !

BONJOUR, MADAME !
 BONJOUR, MONSIEUR !
 BONSOIR, MADEMOISELLE !
 AU REVOIR LES AMIS ...
 NICOLAS ET MAGALI.



JE JOUE A DEVINE QUI JE SUIS !

DEVINE QUI JE SUIS

ATTENTION!
TU DOIS BIEN ECOUTER
LA VOIX DE TON COLLEGE!

VIENS JOUER
AVEC NOUS !



C'EST ...

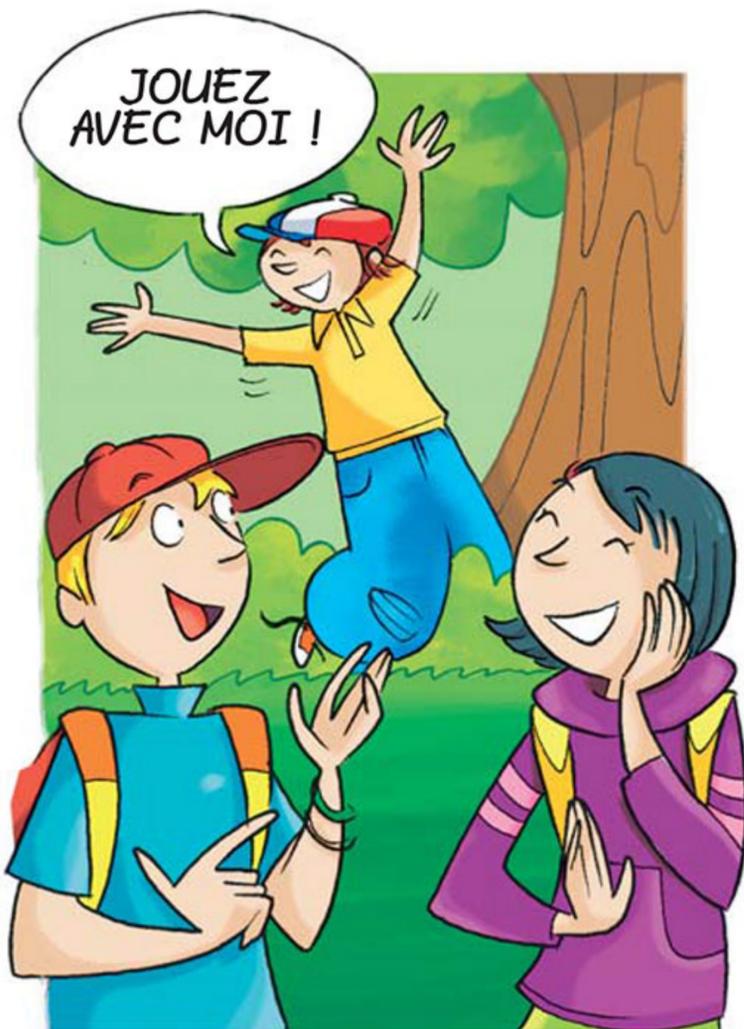
BONJOUR JOJO !





1, 2, 3 ... JOUE AVEC MOI !





1



OBSERVE ET LIS.

UN

1

DEUX

2

TROIS

3

QUATRE

4

CINQ

5

SIX

6



2



ASSOCIE.

TROIS

1

UN

2

CINQ

3

QUATRE

4

SIX

5

DEUX

6



3   JE DIS ... J'ECRIS.



UN TROIS
DEUX QUATRE
CINQ SIX

4   ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



UN	
DEUX	
TROIS	
QUATRE	
CINQ	
SIX	

5



JE LIS ... JE JOUE.



NU

DU EX

TSIOR

TREQUA

NICQ

IXS

6



OBSERVE ET ENTOURE !



UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX 5

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX 6

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX 3

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX 4

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX 2

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX 1

7



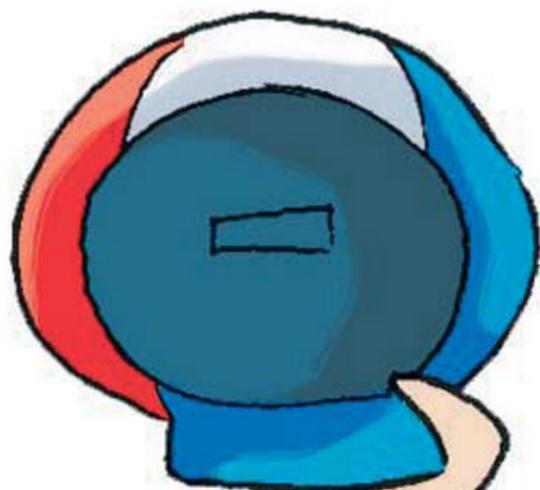
JE DIS ... JE COLORIE.

QUATRE

3

SIX

1



DEUX

UN

4

5

CINQ

2

6

TROIS



RELIE ... ET COLORIE.



1

2

4

5

3

6

1 ET 2 ...

1 ET 2
C'EST TON JEU
3 ET 4
TU T'ECLATES
5 ET 6
FAIS DES BISES !

JE JOUE ... AU BALLON !



AU BALLON !

POUR CE JEU TU AS
BESOIN DE: UN BALLON.
ATTENTION !
ATTRAPPE LE BALLON ET
PRONONCE LE CHIFFRE
CORRECT !

VIENS JOUER
AVEC NOUS !



1



2





DE TOUTES LES COULEURS ...



SALUT,
LES AMIS !



J'ADORE
LE PARC
D'ATTRACTIONS !
LA
MONTAGNE-RUSSE
EST SUPER !

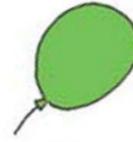
POUR VOUS ...
PAS POUR
MOI ...



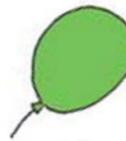




OBSERVE ET LIS.

ROUGE**BLEU****JAUNE****VERT****BLANC****NOIR**

ASSOCIE.

JAUNE**VERT****BLEU****ROUGE****NOIR****BLANC**

3



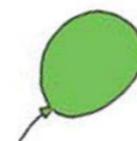
JE DIS ... J'ECRIS.



ROUGE



VERT



BLEU



BLANC



JAUNE



NOIR



4



ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



ROUGE

BLEU

JAUNE

VERT

BLANC

NOIR

5



JE LIS ... JE JOUE.



OUEGR

ULEB

NEJAU

ETRV

NABLC

RION

6



OBSERVE ET ENTOURE !



ROUGE BLEU JAUNE VERT BLANC NOIR



7

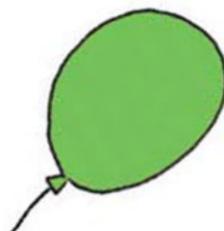
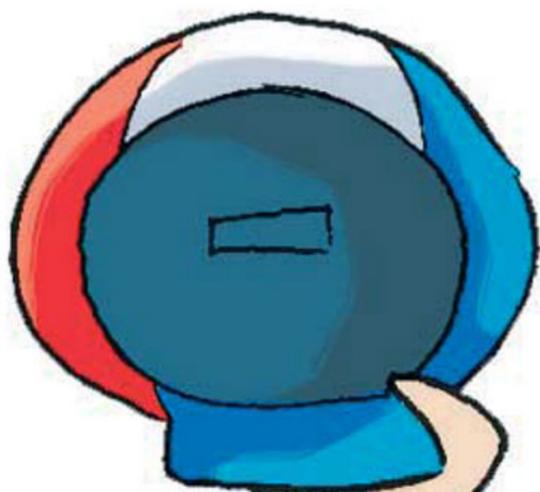
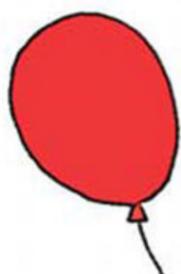


JE DIS ... JE COLORIE.

ROUGE

VERT

NOIR

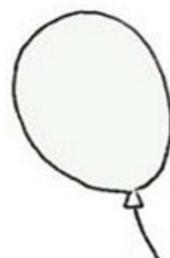
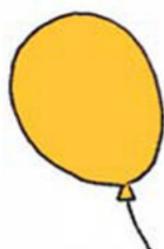


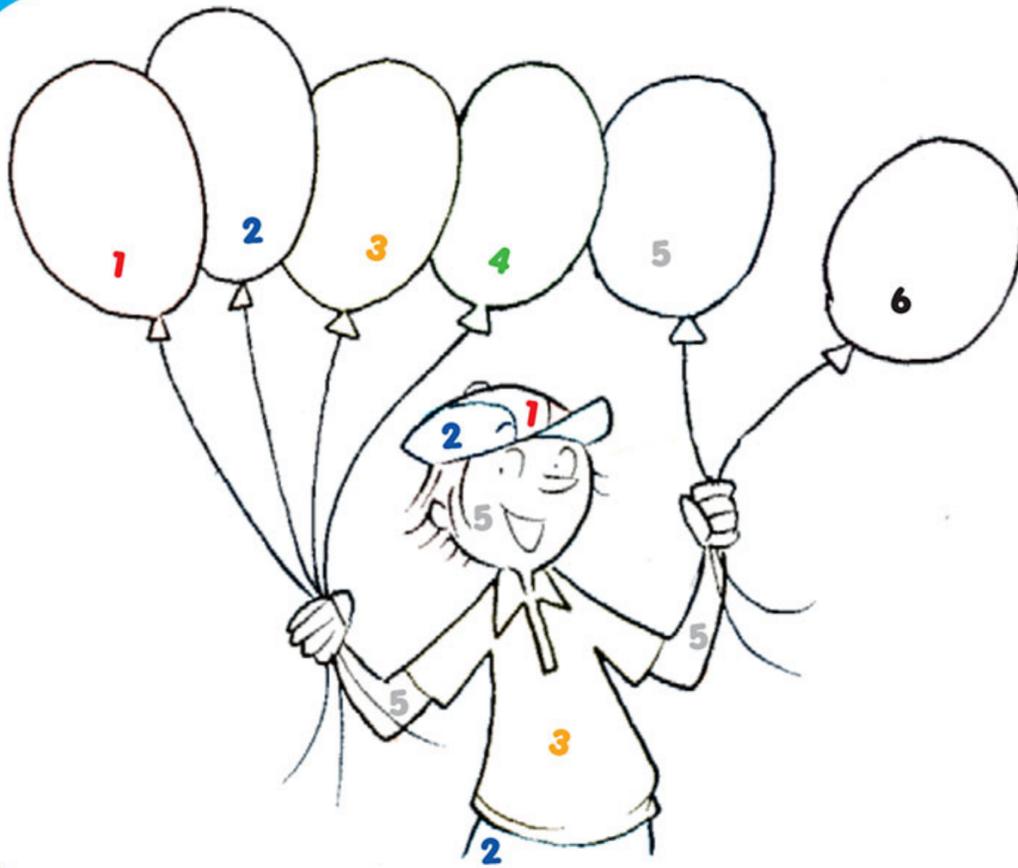
BLEU



JAUNE

BLANC





1 = ROUGE
 2 = BLEU
 3 = JAUNE
 4 = VERT
 5 = BLANC
 6 = NOIR



LES COULEURS, TU CONNAIS ?

LES COULEURS, TU CONNAIS ?
 JOUE AVEC MOI SI TU LES SAIS !

QUAND JE DIS "ROUGE"

TOI, TU BOUGES !

ROUGE – BOUGE !

ROUGE – BOUGE !

QUAND JE DIS "VERT"

LES MAINS EN L'AIR !

VERT – EN L'AIR !

VERT – EN L'AIR !

QUAND JE DIS "JAUNE"

T'AS UN MICROPHONE !

JAUNE – MICROPHONE !

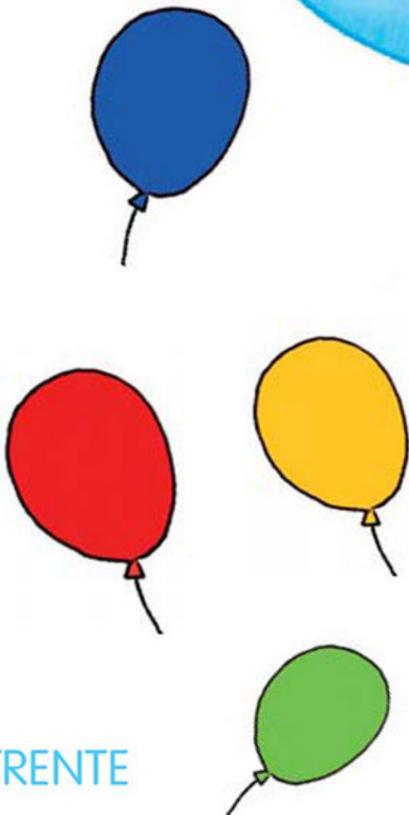
JAUNE – MICROPHONE !

ET POUR LE "BLEU"

TU ES HEUREUX !

BLEU – HEUREUX !

BLEU – HEUREUX !



JE JOUE AU JEU DU BERET

Unité

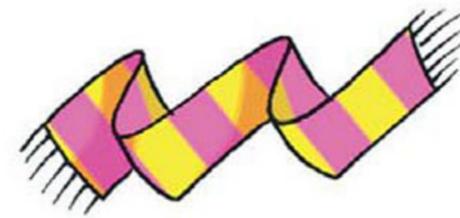
4



JEU DU BERET

POUR CE JEU TU AS
BESOIN DE : UNE ECHARPE
ATTENTION !
PRENDS "LE BERET" MAIS FAIS
ATTENTION A LA COULEUR
APPELEE !

VIENS JOUER
AVEC NOUS !



J'APPELLE
ROUGE !





DANS MON SAC ...



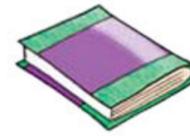


1



OBSERVE ET LIS.

LIVRE



CAHIER



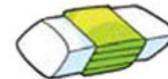
STYLO



CRAYON



GOMME



FEUTRE



2



ASSOCIE.

STYLO



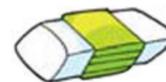
CRAYON



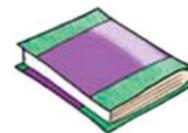
CAHIER



LIVRE



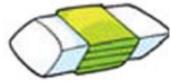
FEUTRE



GOMME



3   JE DIS ... J'ECRIS.



L I V R E

C R A Y O N

C A H I E R G O M M E

S T Y L O F E U T R E

4   ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



LIVRE

CAHIER

STYLO

CRAYON

GOMME

FEUTRE

5



JE LIS ... JE JOUE.



REVIL

HICAER

YSOLT

NORCYA

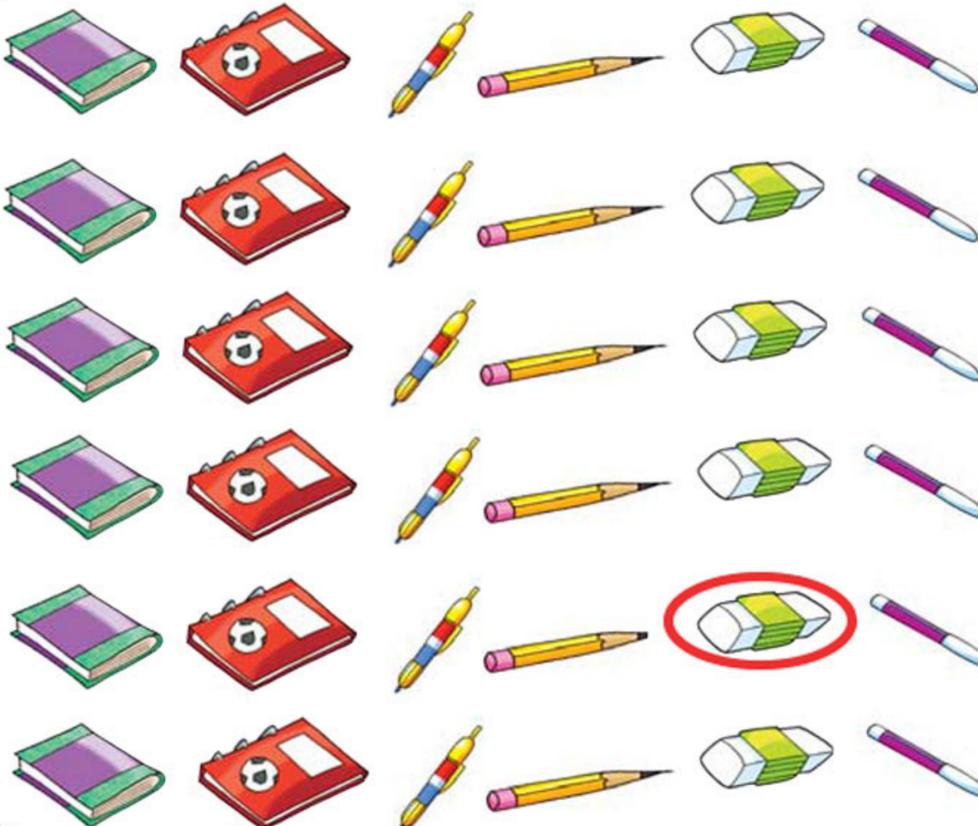
EMMOG

TUREEF

6



OBSERVE ET ENTOURE !



STYLO

CRAYON

CAHIER

LIVRE

GOMME

FEUTRE

7

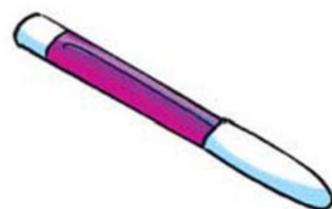


JE DIS ... JE COLORIE.

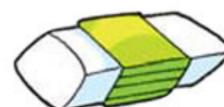
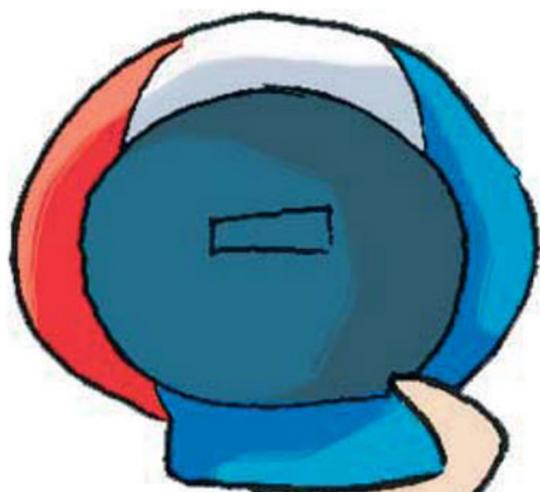
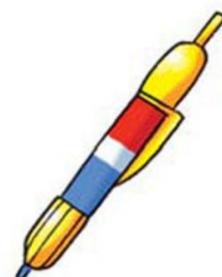


GOMME

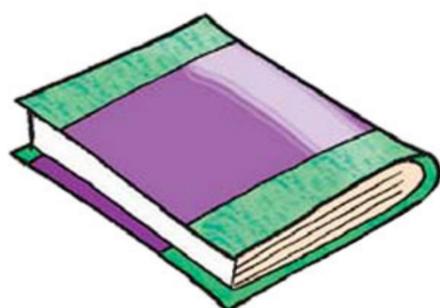
CAHIER



STYLO



LIVRE



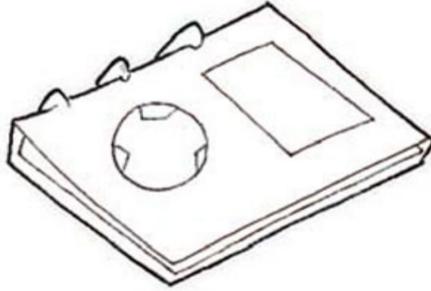
CRAYON

FEUTRE

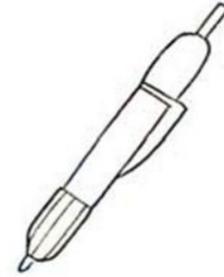




UN CAHIER VERT



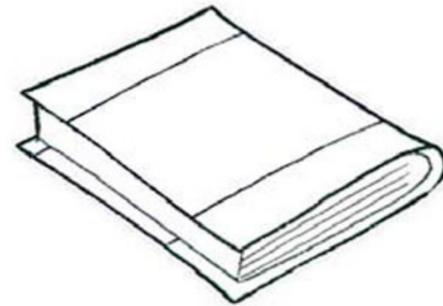
UN STYLO BLEU



UN CRAYON JAUNE

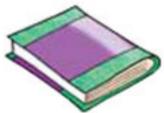


UN LIVRE ROUGE



DANS MON SAC

A L'ECOLE, JE SUIS HEUREUX
 DANS MON SAC J'AI TOUT CE QU'IL FAUT
 UNE TROUSSE
 UN CRAYON
 UN STYLO
 UN TAILLE-CRAYON
 UNE GOMME ET UN CAHIER
 UNE REGLE ET ...
 CA Y EST !



JE JOUE ...

... AU MIME !



LE MIME

**ATTENTION !
TU NE DOIS PAS PARLER
QUAND TU MIMES !
UTILISE SEULEMENT LE
FRANCAIS POUR REpondRE !**

VIENS JOUER
AVEC NOUS !



C'EST UNE REGLE ?

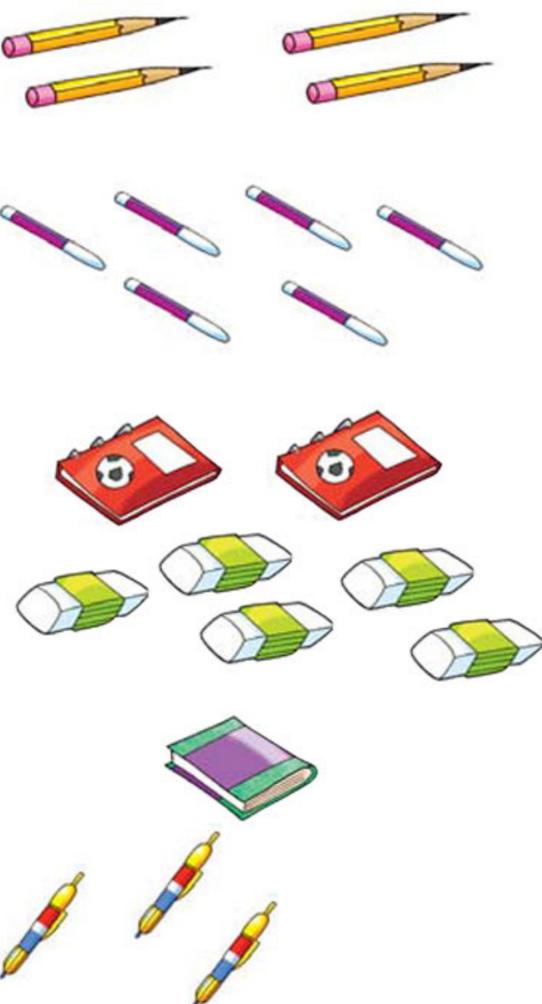




REGARDE LES PERSONNAGES.
QU'EST-CE QU'ILS DISENT ?



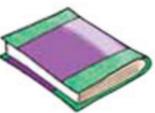
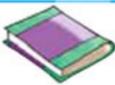
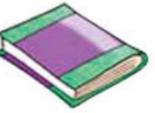
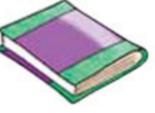
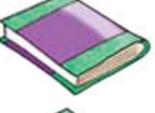
2   **COMPTE ET ECRIS !**



DEUX

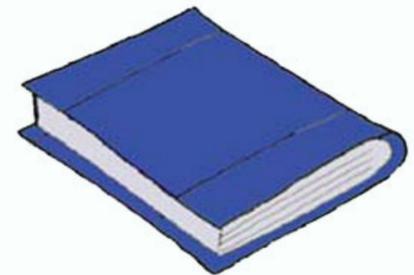
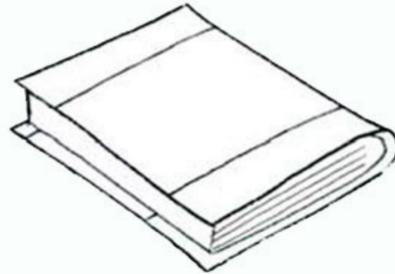


3   **LIS ET DESSINE !**

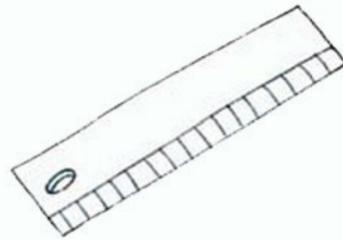
	TROIS	  
	UN	
	CINQ	
	QUATRE	
	SIX	
	DEUX	

5   LIS ET COLORIE.

UN LIVRE BLEU



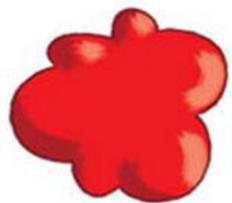
UNE REGLE JAUNE



UN BALLON ROUGE



UN CAHIER VERT



NOEL

1    ECOUTE ET CHANTE.

NOEL

NOEL, NOEL
C'EST BIENTOT NOEL
LA NEIGE QUI DESCEND DU CIEL
NOEL, NOEL
C'EST BIENTOT NOEL
LA FETE LA PLUS BELLE DE L'ANNEE !

DANS MON SAPIN
LUMIERES ET COULEURS
ET TOUT EN HAUT
UNE ETOILE D'OR

NOEL, NOEL
C'EST BIENTOT NOEL
LA NEIGE QUI DESCEND DU CIEL
NOEL, NOEL
C'EST BIENTOT NOEL
LA FETE LA PLUS BELLE DE L'ANNEE !



LE PERE NOEL

*PERE NOEL
QUI DESCENDS DES
NUAGES,
QU'APPORTES-TU
AUX ENFANTS SAGES ?*

*DES BONBONS ...
DES CADEAUX ...
DES CHOCOLATS ...
DES LIVRES ...
DES JOUETS ...*



JEUX !

Unité 1 - COLIN-MAILLARD - p.9

Pour jouer à Collin-Maillard vous avez besoin d'une écharpe/ un foulard.

Le jeu peut être joué avec toute la classe. Un élève a les yeux couverts. Il est Colin-Maillard. La classe, disposée autour de lui en cercle, fait la ronde en chantant ou en comptant (en fonction des acquis de la classe).

A la fin de la chanson/ de la comptine/ la ronde s'arrête et Colin-Maillard se dirige droit devant lui. Il touche la personne qu'il a devant et il doit dire son nom : « C'est... ». La classe valide la réponse par un « Bravo ! » si elle est correcte, ou par un « Non » si elle n'est pas bonne. Dans ce deuxième cas, Colin-Maillard a encore droit à deux essais (trois en tout). Celui dont on a deviné le nom doit dire « Je suis/ Je m'appelle... » et devient Colin-Maillard.

Le jeu reprend avec les mêmes règles.

Ce jeu est utile pour travailler les présentations, pour détendre la classe après un travail de concentration.

Unité 2 - DEVINE QUI JE SUIS - p.15

Ce jeu n'exige pas de matériel.

Le jeu peut être joué avec toute la classe ou en petit groupe.

Un élève sort devant la classe et tourne le dos à ses collègues. Ceux-ci doivent rester en silence. Un seul (nommé par l'enseignant ou décidé par le groupe) doit prononcer à haute voix une salutation parmi celles apprises (Bonjour, Salut, Bonsoir, Au revoir). L'élève qui a le dos tourné à la classe doit deviner la personne dont on a entendu la voix. Il doit dire, « Ah, (Daniel, par exemple), ...Salut ! ». Il ne doit pas seulement prononcer le nom de la personne, mais il faut également répondre à la salutation de manière convenable. Si la réponse offerte est correcte (nom et salutation adéquate), alors la personne dont on a deviné l'identité passe devant la classe et le jeu continue de la même manière.

Ce jeu est utile pour travailler les salutations.



Unité 3 - AU BALLON - p.23

Pour ce jeu on a besoin d'un ballon (ou tout autre objet qui peut être utilisé à sa place – un papier froissé, par exemple).

Le jeu peut être joué avec toute la classe, en petit groupe ou même en binôme.

Les élèves passent le ballon de l'un à l'autre en comptant. Celui qui lance le ballon prononce un chiffre (trois par exemple) et celui qui l'attrape doit prononcer le chiffre suivant (quatre).

S'il a prononcé le chiffre correct et s'il n'a pas laissé tomber le ballon le jeu continue. C'est à lui de choisir un chiffre de 1 à 6 et de le prononcer en lançant le ballon vers un autre collègue et ainsi de suite. Les élèves qui se trompent ou laissent tomber le ballon sont éliminés.

Ce jeu est utile pour répéter/ apprendre les chiffres. Il est également utile pour exercer l'attention des enfants, tout en jouant à un jeu qui leur permette de bouger (répondant ainsi à leurs besoins de motricité).

Unité 4 - LE BÉRET - p.31

Pour ce jeu on a besoin d'une écharpe/ un foulard ou tout autre objet qui peut être utilisé à leur place (un papier froissé, un ballon etc.). Le jeu peut être joué avec toute la classe.

Le professeur divise la classe en équipes de maximum 6 joueurs (un joueur pour chacune des couleurs apprises – rouge, bleu, jaune, vert, noir, blanc). Les joueurs reçoivent chacun une couleur. Dans chaque équipe il y aura un nombre de couleurs différentes égal au nombre de membres du groupe. Le professeur peut préparer des badges avec les couleurs qu'il va distribuer aux apprenants ou bien les enfants doivent mémoriser la couleur qui leur a été distribuée. Chaque équipe doit avoir un siège.

Le professeur – ou un élève qui va mener le jeu à sa place – doit prononcer le nom d'une couleur. Tous les élèves qui portent un badge/ auxquels on a distribué la couleur prononcée doivent venir et essayer de récupérer « le beret » (l'écharpe/ le ballon utilisé pour ce jeu). Attention ! On ne peut se servir que d'une seule main. L'autre doit être constamment derrière son dos. Celui qui saisit « le beret » doit l'apporter au siège de son équipe pour remporter le point. S'il perd l'objet, si ce n'est pas la couleur appelée par le meneur du jeu, le point est perdu. Si un joueur de la même couleur mais d'une autre équipe touche celui qui tient « le beret » dans son chemin vers le siège de son équipe, le point est également perdu.

C'est un jeu qui fait travailler l'attention, les couleurs mais aussi l'esprit d'équipe et l'agilité des joueurs.

Unité 5 - LE MIME - p.39

Pour ce jeu on n'a pas besoin de matériel. Le professeur peut pourtant préparer des cartes-images avec les fournitures scolaires apprises.

Ce jeu peut être joué avec toute la classe.

C'est un jeu de mime classique. Un élève sort devant la classe et mime une activité scolaire/ une fourniture scolaire. Les autres doivent deviner de quel objet il s'agit.

L'objet à mimer peut être décidé librement par celui qui mime, ou il peut être tiré au sort parmi les cartes-images proposées par l'enseignant.



TABLE DES MATIÈRES

Unité 0 - LA FRANCE ... JE CONNAIS !	p.3
Unité 1 - JE M'APPELLE JOJO !	p.4
Unité 2 - BONJOUR, LES AMIS !	p.10
Unité 3 - 1, 2, 3 ... JOUE AVEC MOI !	p.16
Unité 4 - DE TOUTES LES COULEURS ...	p.24
Unité 5 - DANS MON SAC ...	p.32
BILAN ET APPROFONDISSEMENT I	p.40
COIN CIVILISATION	p.44
JEUX !	p.46







SITKA

CENTRUL DE CARTE STRĂINĂ



978-606-94033-1-0