

M.A. Apicella
H. Challier

Mariana Vișan
Raisa Elena Vlad

Ministerul Educației și Cercetării Științifice

Comunicare în limba modernă 1
Limba Franceză
Clasa I

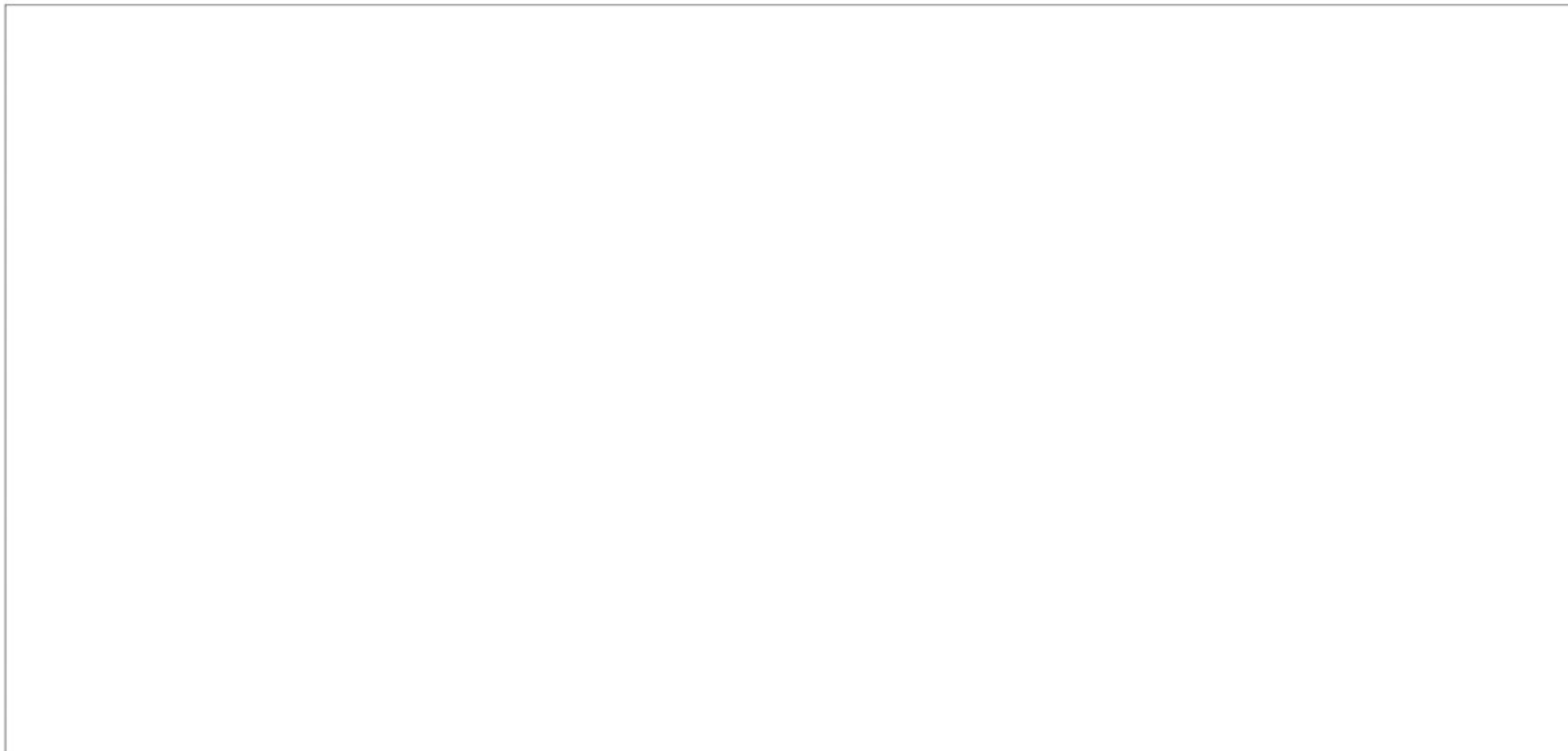


© 2015- ELI S.R.L. & S.C. CENTRUL DE CARTE STRĂINĂ SITKA S.R.L.

ELI S.R.L.
B. P. 6 - Recanati - Italie
Tél. 0039 071 750701 - Télécopie 0039 071 977851
Rédaction ELI: Letizia Pignini, 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. II : 978-606-94033-2-7

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 a II-a

Jojo



**Méthode
de français**

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

54 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

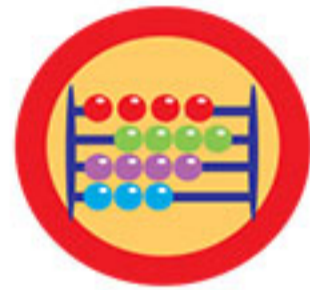
LIS



CHANTE

ECRIS
COMPLETE
COCHE

JOUÉ

COMPTE
REMETS
DANS L'ORDRE

COLLE



JE ME RAPPELLE ...

Unité

0

- 1  DESSINE-TOI ET ECRIS TON PRENOM.

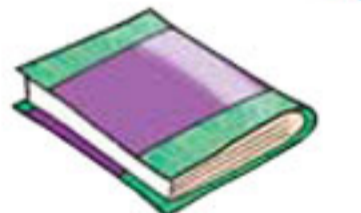
JE ME PRESENTE !



JE M'APPELLE



OBSERVE, ECOUTE ET LIS.

UN**1****DEUX****2****TROIS****3****QUATRE****4****CINQ****5****SIX****6****ROUGE****BLEU****JAUNE****VERT****BLANC****NOIR****LIVRE****CAHIER****STYLO****CRAYON****GOMME****FEUTRE**

3



JE DIS ... JE COLORIE.

GOMME

CAHIER

BONJOUR

SIX

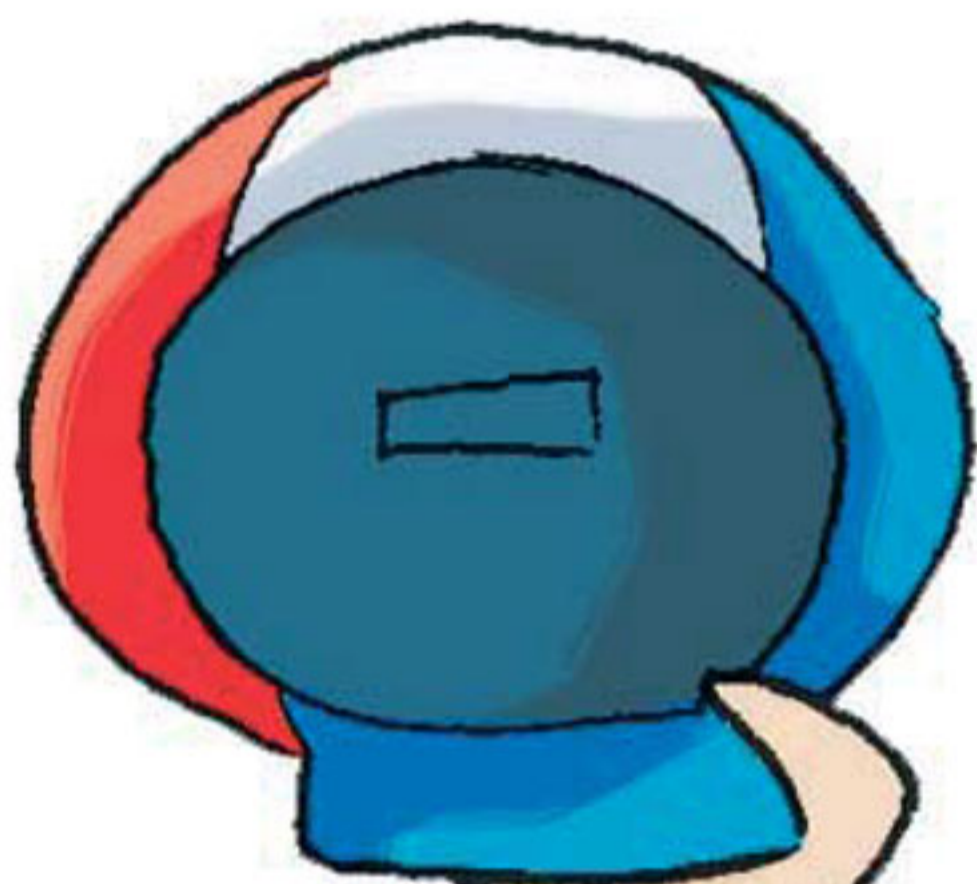
VERT

QUATRE

AU REVOIR

NOIR

ROUGE



BLEU

LIVRE
UN

STYLO

SALUT

DEUX

BLANC

JAUNE

BONSOIR

CINQ

FEUTRE

TROIS

CRAYON



1, 2, 3... TROUVE-MOI !!!





1



OBSERVE ET LIS.

UN	1
DEUX	2
TROIS	3
QUATRE	4
CINQ	5
SIX	6
SEPT	7
HUIT	8
NEUF	9
DIX	10



2



ASSOCIE.

NEUF	6
QUATRE	3
HUIT	9
DEUX	10
SIX	4
UN	1
CINQ	2
TROIS	5
DIX	7
SEPT	8



3



JE DIS ... J'ECRIS.



UN

TROIS

DEUX

QUATRE

CINQ

SIX

NEUF

SEPT

HUIT

DIX

4



ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



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

5



JE LIS ... JE JOUE.



NU

EUXD

SOIRT

TREQUA

QINC

XSI

TEPS

HITU

FUEN

IXD

6



OBSERVE ET ENTOURE !



UN	DEUX	TROIS	QUATRE	CINQ	SIX	SEPT	HUIT	NEUF	DIX	7
UN	DEUX	TROIS	QUATRE	CINQ	SIX	SEPT	HUIT	NEUF	DIX	4
UN	DEUX	TROIS	QUATRE	CINQ	SIX	SEPT	HUIT	NEUF	DIX	9
UN	DEUX	TROIS	QUATRE	CINQ	SIX	SEPT	HUIT	NEUF	DIX	3
UN	DEUX	TROIS	QUATRE	CINQ	SIX	SEPT	HUIT	NEUF	DIX	5
UN	DEUX	TROIS	QUATRE	CINQ	SIX	SEPT	HUIT	NEUF	DIX	1
UN	DEUX	TROIS	QUATRE	CINQ	SIX	SEPT	HUIT	NEUF	DIX	8
UN	DEUX	TROIS	QUATRE	CINQ	SIX	SEPT	HUIT	NEUF	DIX	10
UN	DEUX	TROIS	QUATRE	CINQ	SIX	SEPT	HUIT	NEUF	DIX	2
UN	DEUX	TROIS	QUATRE	CINQ	SIX	SEPT	HUIT	NEUF	DIX	6

10 SEPT
 QUATRE 9 SIX
 3 DEUX
 1 UN DIX
 7 5
 4
 C/INQ 2 6 TROIS
 HUIT 8 NEUF



OBSERVE ET LIS.



A GAUCHE ICI

A DROITE

LA



1

2

4

3

5

6

7

8

9

10

1, 2, 3 ...

1, 2, 3
TROUVE-MOI
JE SUIS LA
A GAUCHE DE TOI !

4, 5, 6
A TA DROITE
IL Y A PAUL
QUI FAIT DES PATES.

7 ET 8
VIENS PLUS VITE
9 ET 10
PRENDS TES VALISES !

JE JOUE ...

... A CACHE-CACHE



A CACHE - CACHE

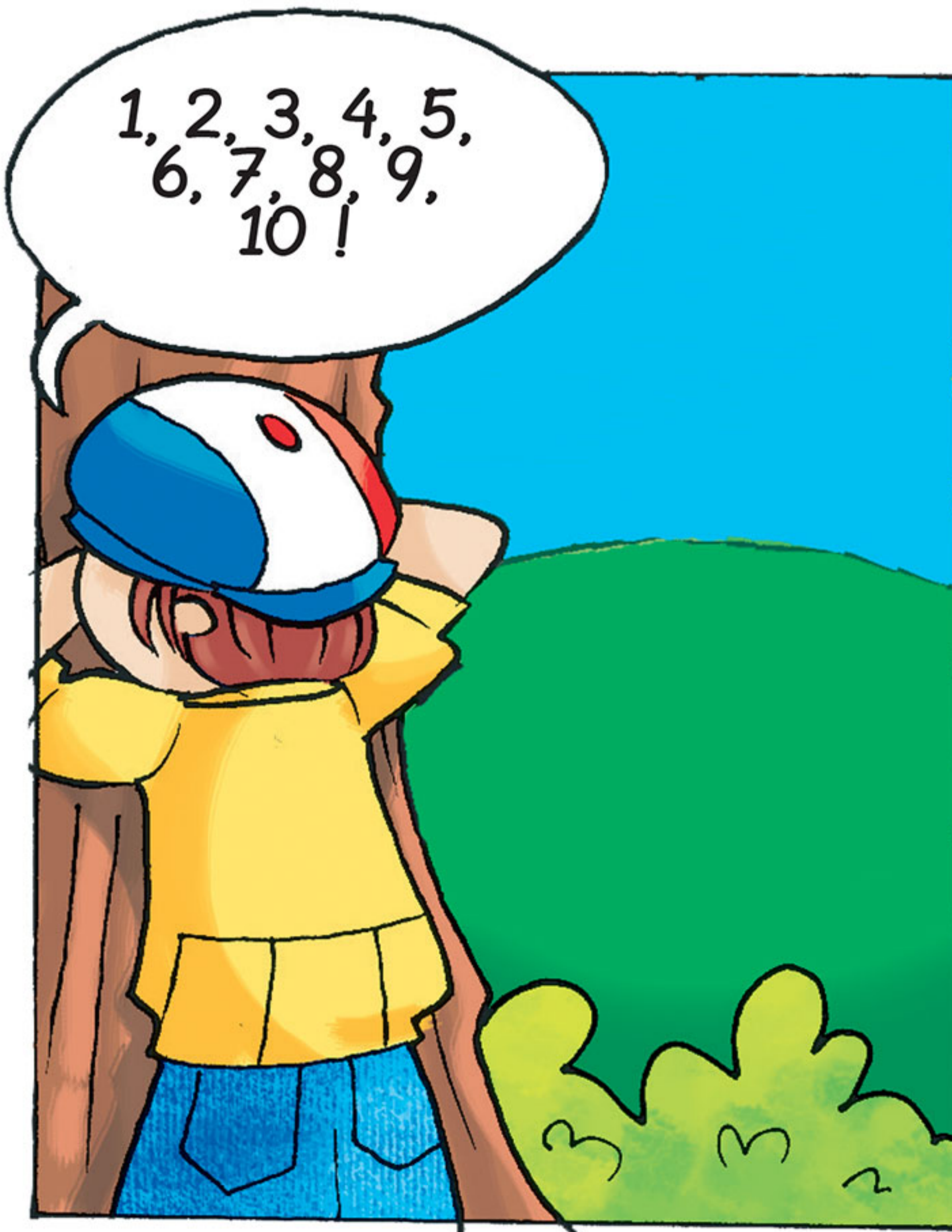
VIENS JOUER
AVEC NOUS !



COMPTE JUSQU'A DIX ET
TROUVE TON COPAIN!



1, 2, 3, 4, 5,
6, 7, 8, 9,
10 !





TOUS MES AMIS ...





VOICI MARC !
IL EST MON
AMI.

SALUT, JOJO !
SALUT, LES
AMIS !
JE SUIS MARC.



ET VOICI DANIEL !
IL A DES CHEVEUX
BRUNS !
IL EST GENTIL !

ELLE C'EST EMILIE.
ELLE EST PETITE.
ELLE A LES YEUX
MARRON.

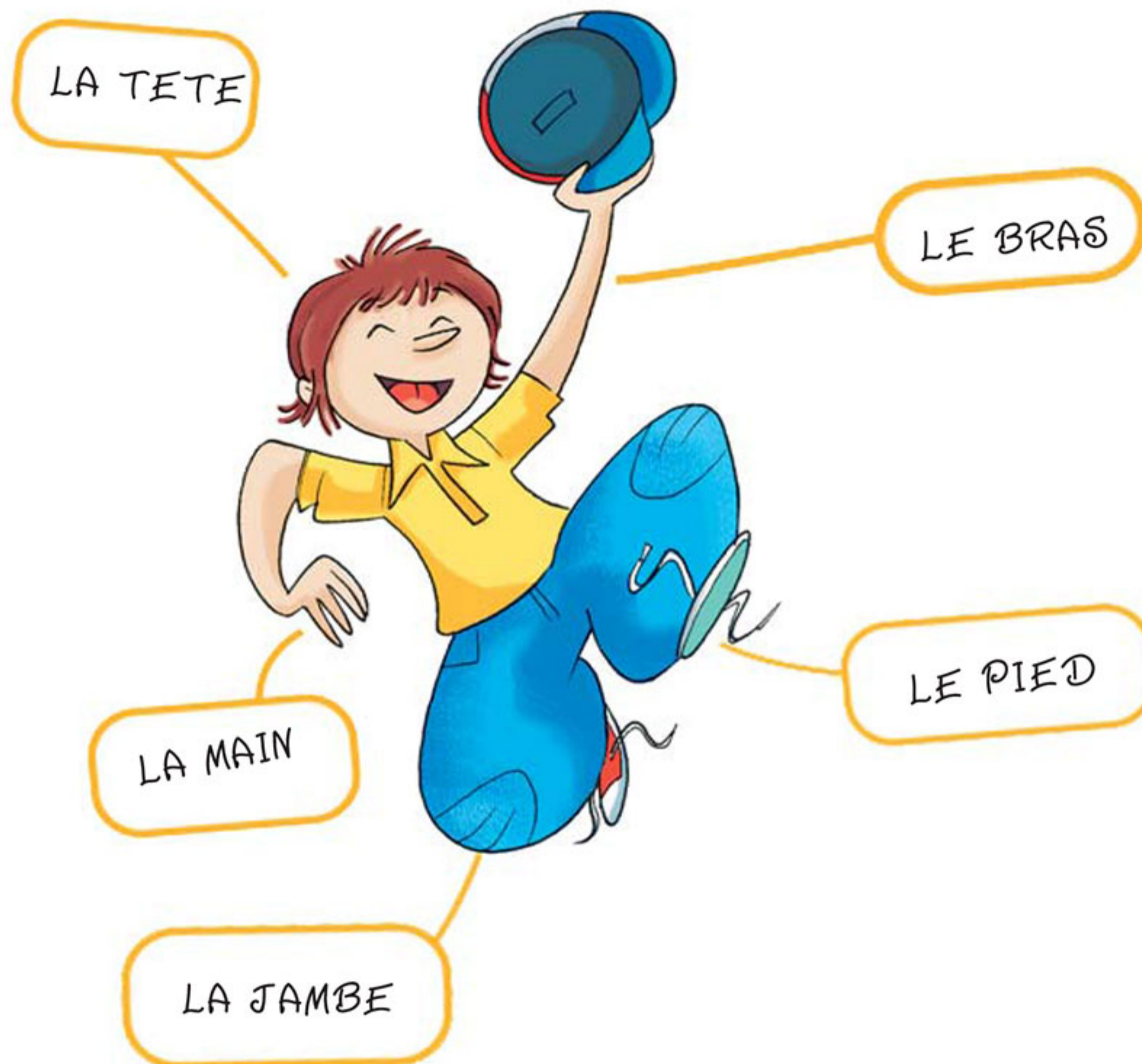


1

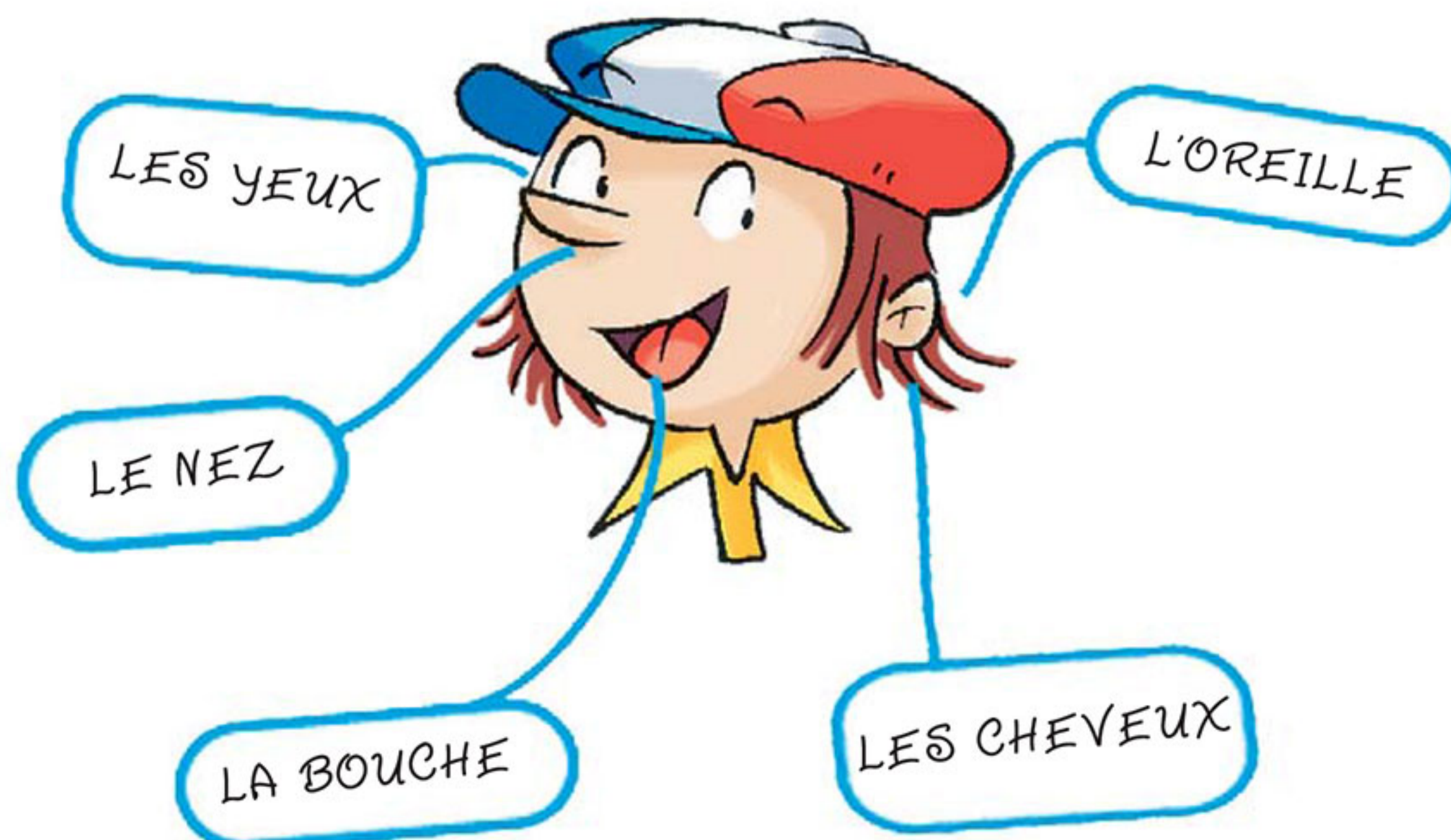


J'OBSERVE ... J'APPRENDS.

LE CORPS



LA TETE



2



JE DIS ... J'ECRIS.



LES CHEVEUX

LA BOUCHE

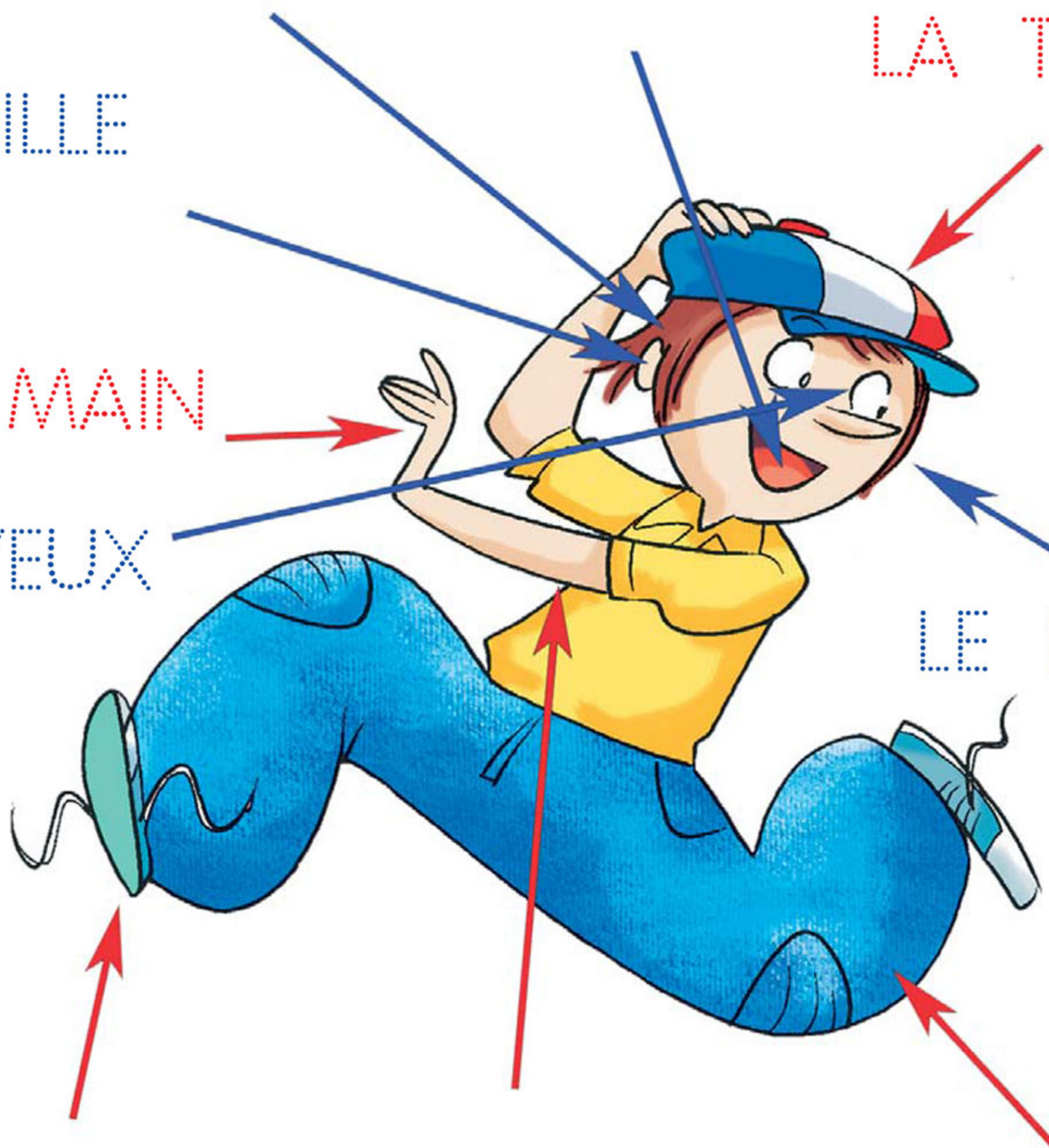
LA TÊTE

L'OREILLE

LA MAIN

LES YEUX

LE NEZ



LE PIED

LE BRAS

LA JAMBE

3



ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



TETE

BRAS

MAIN

JAMBE

PIED

BOUCHE

YEUX

OREILLE

NEZ

CHEVEUX

4



JE LIS ... JE JOUE.



EETT

SABR

AINM

BEJAM

EIDP

HCEUOB

XUYE

REOLILE

ZNE

XUEVEHC



LES CHEVEUX

LE NEZ

LA BOUCHE

LA MAIN DROITE

LA JAMBE DROITE

LE PIED GAUCHE





BOOGIE-WOOGIE A GAUCHE ET A DROITE

JE METS MA MAIN DROITE EN AVANT
 JE METS MA MAIN DROITE EN ARRIERE
 JE METS MA MAIN DROITE EN AVANT
 ET PUIS JE TOURNE, TOURNE, TOURNE
 JE TOURNE SUR MOI-MEME
 JE FAIS LE BOOGIE-WOOGIE
 PAM PAM PARAM PAM PAM

JE METS MA MAIN GAUCHE EN AVANT
 JE METS MA MAIN GAUCHE EN ARRIERE
 JE METS MA MAIN GAUCHE EN AVANT
 ET PUIS JE TOURNE, TOURNE, TOURNE
 JE TOURNE SUR MOI-MEME
 JE FAIS LE BOOGIE-WOOGIE
 PAM PAM PARAM PAM PAM.



JE JOUE ... AU PUZZLE

PUZZLE

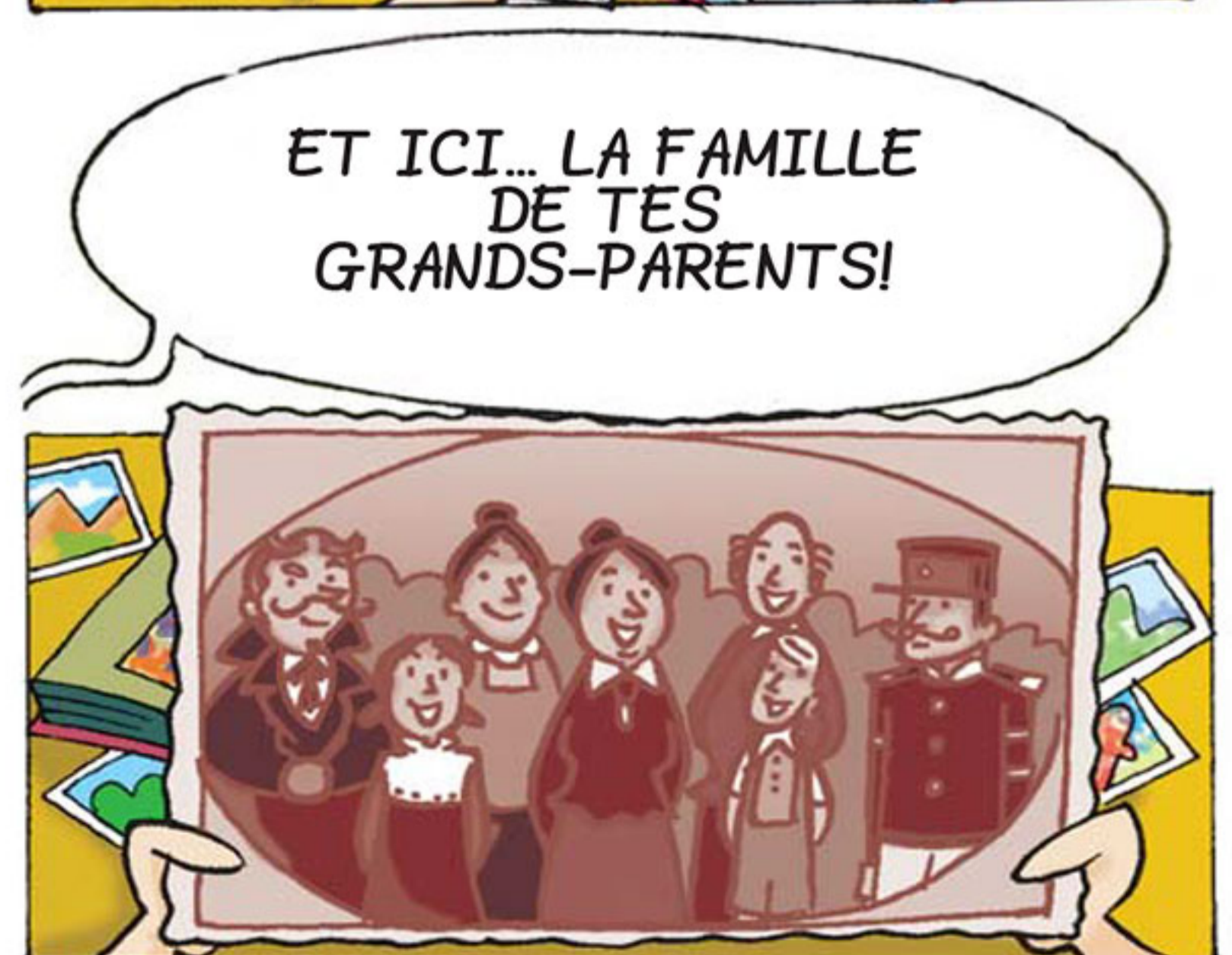
POUR CE JEU TU AS
BESOIN DE: UNE PLANCHE
DE PUZZLE
ATTENTION ! TU DOIS
JOUER EN EQUIPE !

VIENS JOUER
AVEC NOUS !





VOICI MA FAMILLE !





ET VOICI MA
FAMILLE:
MA MÈRE,
MON PÈRE,
MA SOEUR ET
MON PETIT
FRÈRE.



1



OBSERVE ET LIS.

MERE**PERE****SOEUR****FRERE**

2



ASSOCIE.

SOEUR**PERE****MERE****FRERE**

3



JE DIS ... J'ECRIS.



M E R E

P E R E



S O E U R

F R E R E



4



ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



MERE

PERE

SOEUR

FRERE

5



JE LIS ... JE JOUE.



R E E M

E R E P

E U O S R

E F E R R

6



OBSERVE ET ENTOURE !



MERE PERE SOEUR FRERE

MERE **PERE** SOEUR FRERE

MERE PERE SOEUR FRERE

MERE PERE SOEUR FRERE





MÈRE PÈRE



SOEUR FRÈRE



MA FAMILLE

J'AIME MA MERE
 J'AIME MON PERE
 J'AIME MA SOEUR
 ET J'AIME MON FRERE
 MA FAMILLE JE L'AIME BIEN
 COMME ELLE JE NE TROUVE RIEN !



JE JOUE ... AU JEU DES SEPT FAMILLES !

LE JEU DES SEPT FAMILLES

POUR CE JEU TU AS BESOIN DE: UN JEU DE CARTES. ATTENTION AUX REGLES DU JEU ! FORME AUTANT DE FAMILLES QUE POSSIBLE !

VIENS JOUER AVEC NOUS !



TU AS UNE MERE BLEUE ?

OUI. VOILA !



TU AS UN FRERE ROUGE ?

NON.





BOBO MON CHIEN RIGOLO





**CHIEN****CHAT****POISSON****OISEAU****POISSON****CHAT****CHIEN****OISEAU**

3



JE DIS ... J'ECRIS.



CH I E N

C H A T



P O I S S O N

O I S E A U



4



ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



CH I E N

C H A T

P O I S S O N

O I S E A U

4

5



JE LIS ... JE JOUE.



E I N H C



H T C A



N S S O O I P



U A E S I O



6



OBSERVE ET ENTOURE !



CHIEN CHAT POISSON OISEAU



CHIEN **CHAT** POISSON OISEAU



CHIEN CHAT POISSON OISEAU

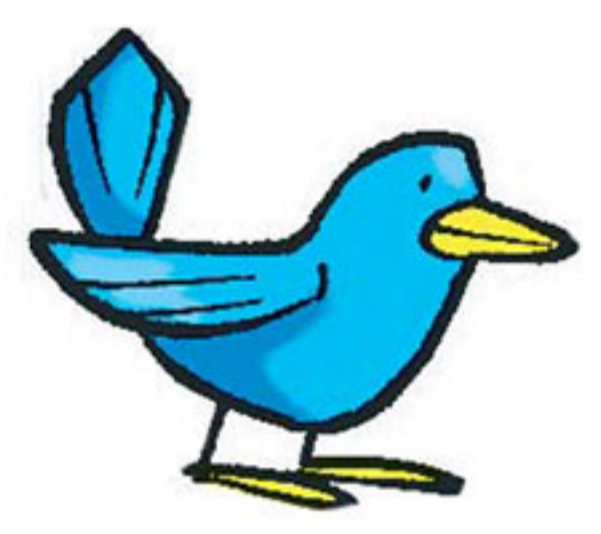


CHIEN CHAT POISSON OISEAU

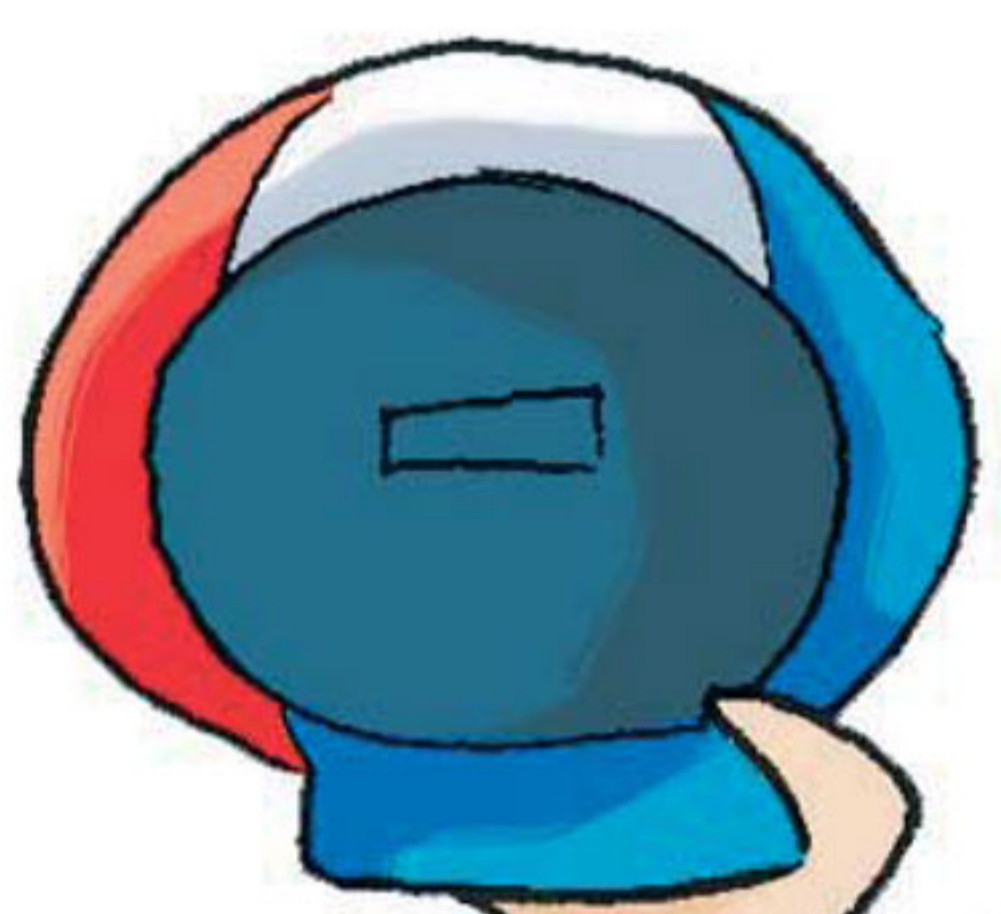




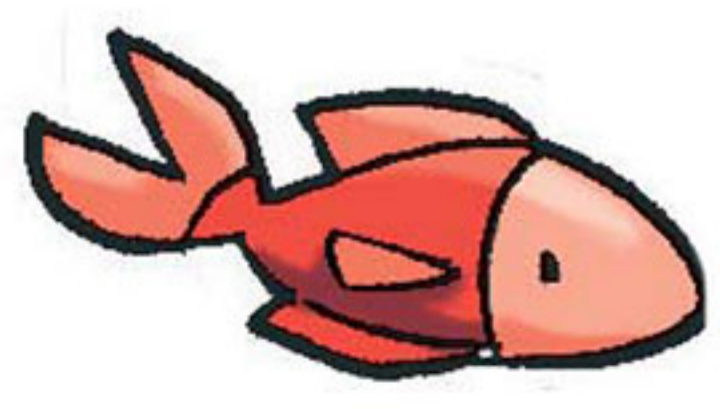
CHIEN



OISEAU



POISSON



CHAT



LES ANIMAUX

DANS MA MAISON, LES ANIMAUX
 SONT DES AMIS TRES RIGOLOS
 BOBO MON CHIEN QUI MANGE BIEN
 TITOU MON CHAT QUI AIME LES RATS
 LOLO L'OISEAU QUI CHANTE FAUX
 ET MON POISSON
 QUI N'A PAS DE NOM.



JE JOUE AU MIME !

Unité

4



LE MIME

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

VIENS JOUER
AVEC NOUS !



TU ES UN
POISSON ?



JE SUIS
UN CHIEN.
J'ARRIVE !!!



LA SEMAINE DE JOJO ...

LUNDI



MARDI



MERCREDI





JEUDI

VENDREDI



SAMEDI

DIMANCHE





LUNDI
MARDI
MERCREDI
JEUDI
VENDREDI
SAMEDI
DIMANCHE

**MERCREDI****JEUDI****MARDI****SAMEDI****LUNDI****VENDREDI****DIMANCHE**

3



JE DIS ... J'ECRIS.



LUNDI

MARDI

MERCREDI JEUDI

VENDREDI SAMEDI

DIMANCHE

4



ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



LUNDI

MARDI

MERCREDI

JEUDI

VENDREDI

SAMEDI

DIMANCHE

5

5



JE LIS ... JE JOUE.



DIULN

ARMID

EENRCRDI

EIDUJ

DDEEVRIIN

MEDISA

EHCNAMID

6



JE DIS ... J'ECRIS.



J'AI



JE JOUE

JE CHANTE



JE DANSE

JE SUIS



JE PORTE



JE MANGE





JE CHANTE

JE DANSE

JE JOUE

JE PORTE

J'AI

JE SUIS

JE MANGE



J'AI

— ' — — —

JE JOUE

— — — — — — — — — —

JE CHANTE

— — — — — — — — — —

JE DANSE

— — — — — — — — — —

JE SUIS

— — — — — — — — — —

JE PORTE

— — — — — — — — — —

JE MANGE

— — — — — — — — — —



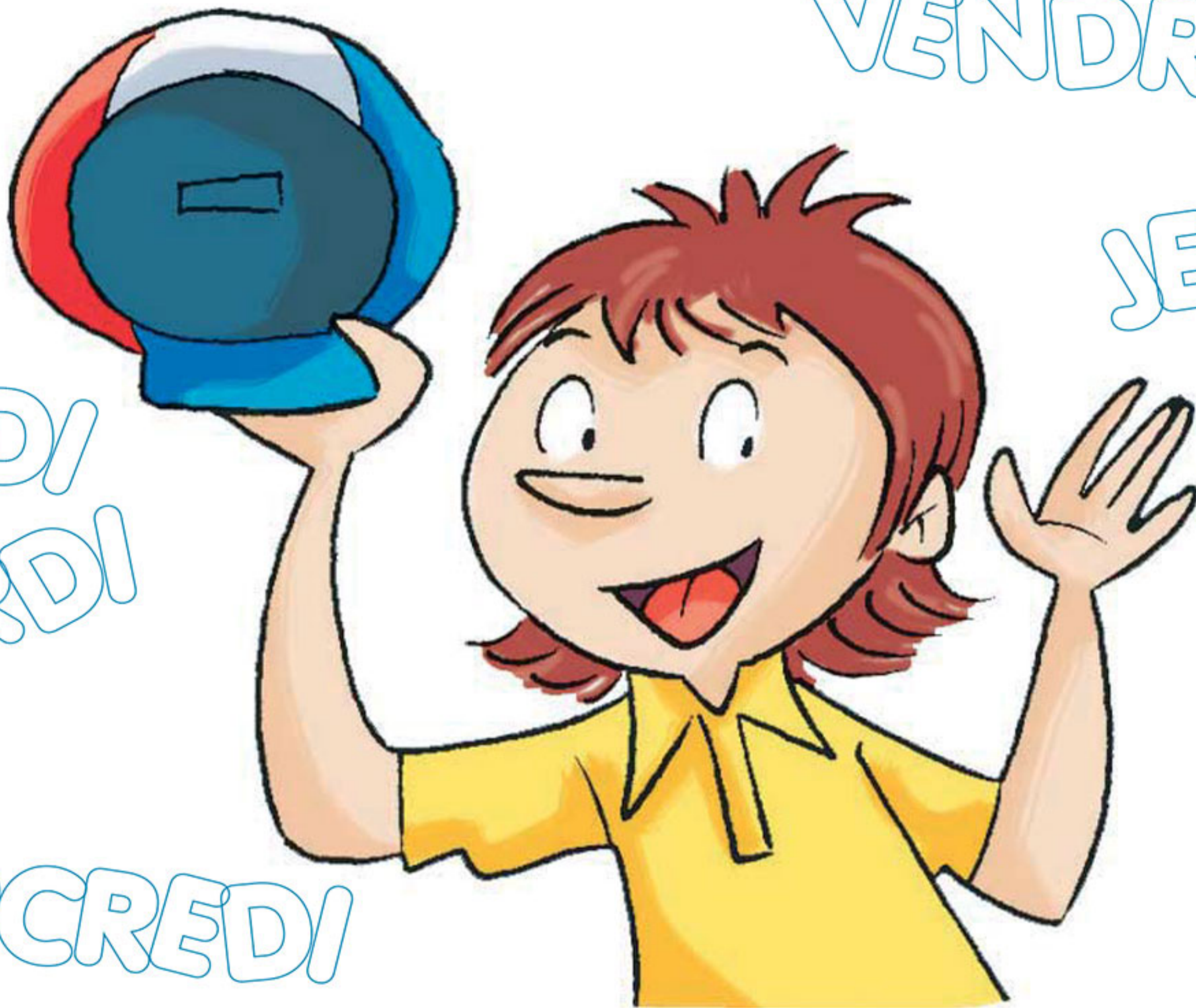
VENDREDI

JEUDI

LUNDI
MARDI

MERCREDI

SAMEDI DIMANCHE



LA SEMAINE

BONJOUR, LUNDI !
OU EST MARDI ?
AVEC MERCREDI
CHEZ JEUDI
POUR PREPARER VENDREDI
UNE FETE A SAMEDI
POUR SON ANNIVERSAIRE DE
DIMANCHE.

JE JOUE A JACQUES A DIT !

Unité

5

JACQUES A DIT

ATTENTION !
ECOUTE BIEN !
TU ENTENDS LE MOT
"JACQUES" ?

VIENS JOUER
AVEC NOUS !



JACQUES A DIT:
JE DANSE !

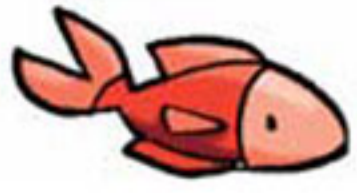


JE JOUE AU
BALLON !

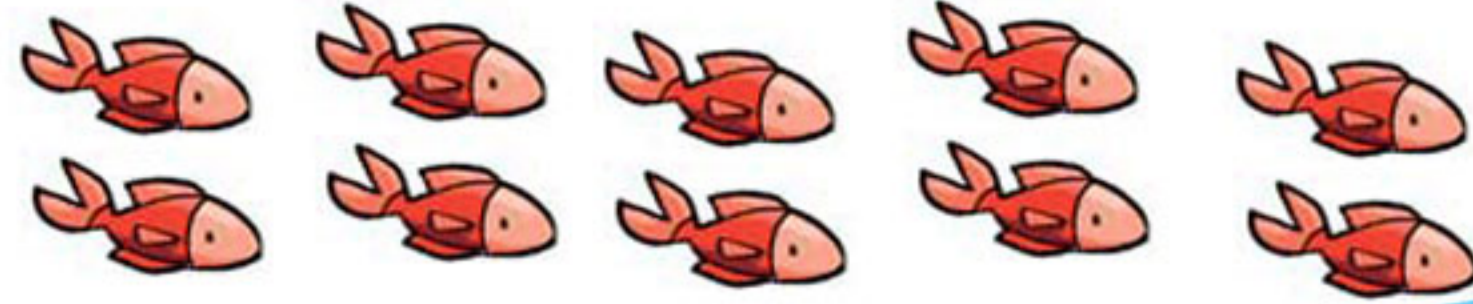




LIS ET DESSINE LES ANIMAUX.



DIX



NEUF



HUIT



SEPT



LES ACTIVITES DE LA SEMAINE.

LUNDI

+



=

LUNDI, JE JOUE AU BALLON.

MARDI

+



=



MERCREDI

+



=



JEUDI

+



=



3 COMPLETE.

2 →

	L			
	E			I

1 ↓



4 →

		N						V
D			A			H		

3 ↓



5 →

	A					I
--	---	--	--	--	--	---

6 →

		R				D	
--	--	---	--	--	--	---	--

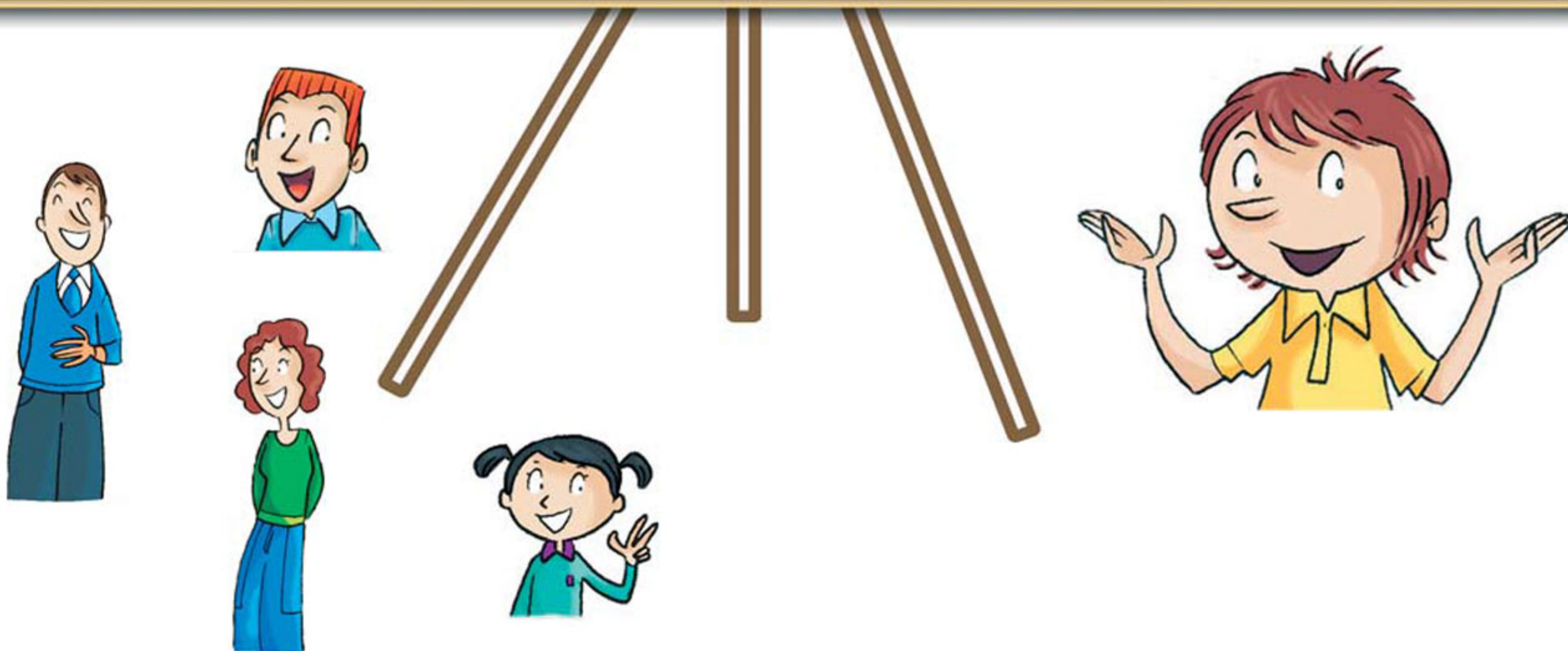
7 →

	A		D	
--	---	--	---	--

1. LUNDI 7. MARDI 6. MERCREDI 2. JEUDI
3. VENDREDI 5. SAMEDI 4. DIMANCHE



DESSINE ET PRESENTE TA FAMILLE.



5



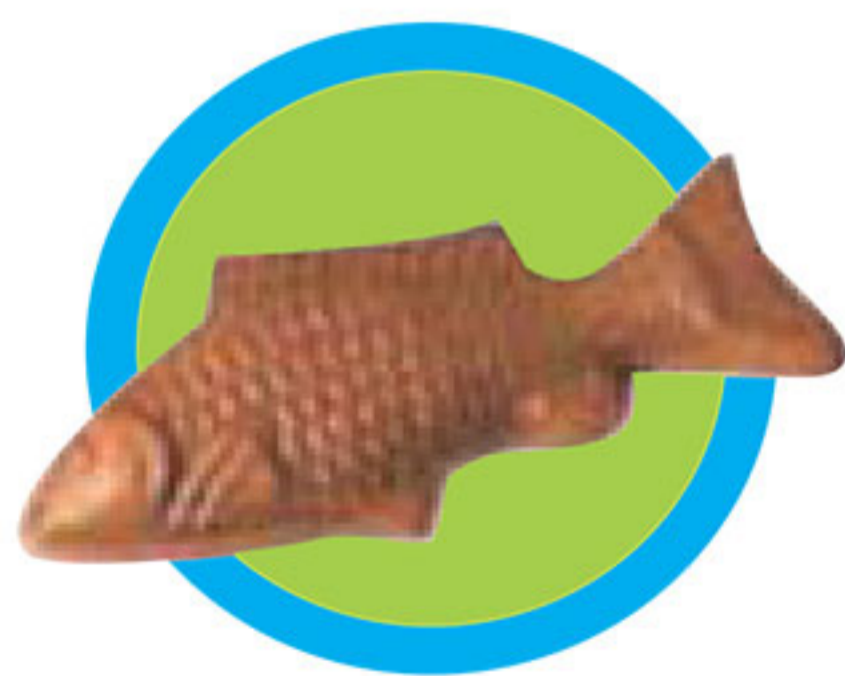
DESSINE TON PERSONNAGE PREFERE DU LIVRE.
PRESENTE-LE DEVANT LA CLASSE.



JOYEUSES PAQUES !



1   OBSERVE ET ASSOCIE.

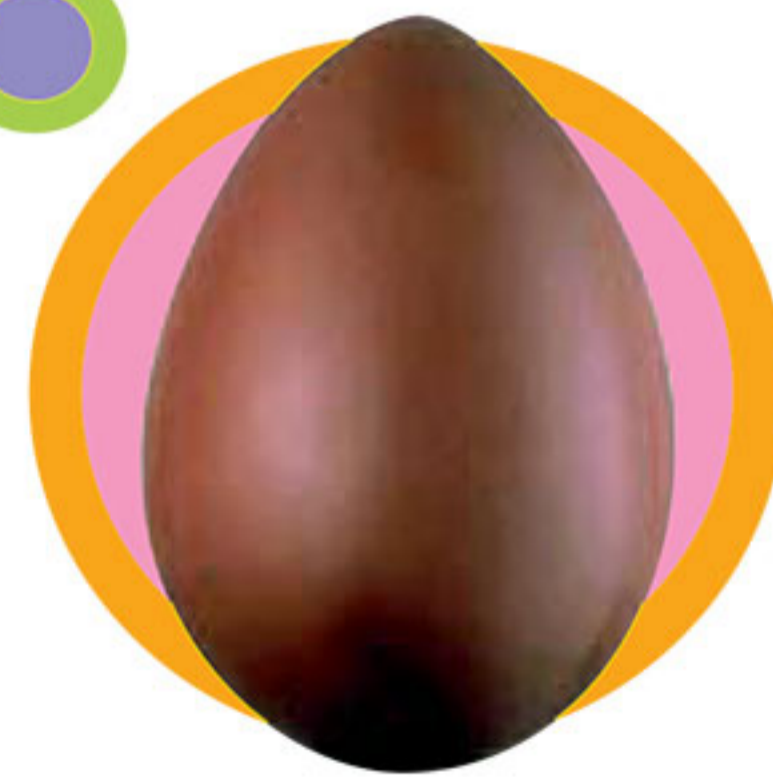


LA CLOCHE

LE LAPIN

L'ŒUF

LE POISSON



2  COLORIE.



JEUX !

Unité 1 - CACHE-CACHE - p.13

Ce jeu est adapté à partir du jeu de cache-cache classique.

Le jeu peut être joué dans le grand groupe/ avec toute la classe.

Un élève tourne le dos à la classe et compte jusqu'à 10. Un autre élève (désigné par le professeur ou qui se propose lui-même) se cache dans la classe. Ses collègues sont ses témoins. Après avoir fini de compter, le premier élève part à la recherche du deuxième, tandis que les autres enfants ne peuvent l'aider qu'en disant « chaud » ou « froid » - en fonction de la distance qui existe entre celui qui cherche et celui qui est caché.

Ce jeu peut être joué dans sa version classique, à l'extérieur, dans un espace assez large et il peut devenir une récompense appréciée par les élèves.

Unité 2 - PUZZLE - p.21

Le puzzle se trouvant à la fin de l'Unité 2 n'est qu'un exemple.

Le puzzle en classe de FLE doit être fait en équipe – binôme – pour encourager les échanges verbaux. Dans le cas de l'Unité 2, le puzzle peut être choisi pour travailler les parties du corps ou la localisation (à gauche/ à droite).

Le professeur doit distribuer à chaque élève des pièces du puzzle. Il doit veiller ensuite à ce que les enfants utilisent le français pour la mise en commun des pièces et pour former l'image donnée.

Attention. Le professeur est celui qui, décidant sur l'enjeu du puzzle, doit choisir une image et la découper pour obtenir les pièces à distribuer aux enfants.



Unité 3 - JEU DES SEPT FAMILLES - p.29

Le jeu des sept familles est l'un des jeux les plus connus parmi les enfants français. C'est un jeu de cartes qui est composé de 42 cartes formant 7 familles (6 cartes par famille, une pour chaque membre - le grand-père, la grand-mère, le père, la mère, le fils, la fille). C'est un jeu d'association, dont le principe est de former autant de familles que possible pour gagner la partie.

Pour cette tranche d'âge, le professeur doit simplifier le jeu, s'arrêtant à quatre membres pour chaque famille – la mère, le père, la sœur et le frère.

Pour commencer, on distribue 7 cartes à chaque joueur et on laisse les cartes restantes au milieu de la table de jeu. Le premier joueur demande à un autre s'il possède une carte dont il a besoin pour former une famille. Si on ne peut pas lui offrir la carte demandée, il va en prendre une dans la pioche. Le deuxième joueur va continuer de la même manière et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur reste sans cartes pour avoir formé des familles avec toutes celles qu'il possédait. Lorsqu'un joueur forme une famille, il doit la poser devant lui. Celui qui a formé le plus de familles gagne.

Pour la classe de français, ce jeu a été adapté pour répondre à de nombreux besoins linguistiques. Il existe des jeux avec les métiers, les transports, les couleurs etc. C'est au professeur de choisir le jeu qui lui convient le mieux, mais c'est aussi à lui de créer les cartes pour les emmener en classe. Le nombre de familles peut être réduit pour rendre le jeu plus simple.

Pour le cas précis de l'Unité 3, les familles sont associées aux couleurs. On pourra proposer aux élèves une famille bleue, une autre rouge, jaune, verte, blanche, noire etc.

Unité 4 - LE MIME - p.37

Le jeu classique de mime est une ressource très riche pour les professeurs de langues étrangères.

Devant la classe un élève mime un animal – parmi ceux appris. Si un autre élève devine de quel animal il s'agit, c'est à lui de devenir le mime. Si aucun des autres élèves ne devine la réponse correcte, celui qui a mimé doit prononcer la réponse et partir à la poursuite de ses collègues. Celui touché le premier va devenir le nouveau mime.

Cette variante, mettant en œuvre autant les besoins de motricité, que ceux langagiers des enfants, ne peut être jouée que dans un espace assez large. Au cas contraire on va choisir la forme classique du jeu.

Unité 5 - JACQUES A DIT - p.45

Un jeu classique dans les classes de langue étrangère.

Un élève est « Jacques ». Il sort devant la classe et il dit donner des ordres à ses camarades. Il a deux possibilités : soit il utilise l'expression « Jacques a dit... » - cas où ses collègues sont obligés à respecter la tâche proposée, soit il dit directement la tâche, sans l'expression « Jacques a dit » - cas où ses collègues ne doivent absolument pas respecter la consigne donnée.

Dans le cas précis de l'Unité 5, à la place d'employer un impératif, les élèves – « Jacques » - vont choisir parmi les phrases à la première personne proposées par le texte de la leçon. Le professeur peut même préparer des cartes-images – support pour les activités à transformer en consignes.



TABLE DES MATIÈRES

Unité 0 - JE ME RAPPELLE ...	p.3
Unité 1 - 1, 2, 3... TROUVE-MOI !!!	p.6
Unité 2 - TOUS MES AMIS ...	p.14
Unité 3 - VOICI MA FAMILLE !	p.22
Unité 4 - BOBO ... MON CHIEN RIGOLO	p.30
Unité 5 - LA SEMAINE DE JOJO ...	p.38
BILAN ET APPROFONDISSEMENT 2	p.46
COIN CIVILISATION	p.50
JEUX !	p.52







SITKA

CENTRUL DE CARTE STRĂINĂ



978-606-94033-2-7