

M.A. Apicella  
H. Challier

Mariana Vișan  
Raisa Elena Vlad

Ministerul Educației și Cercetării Științifice

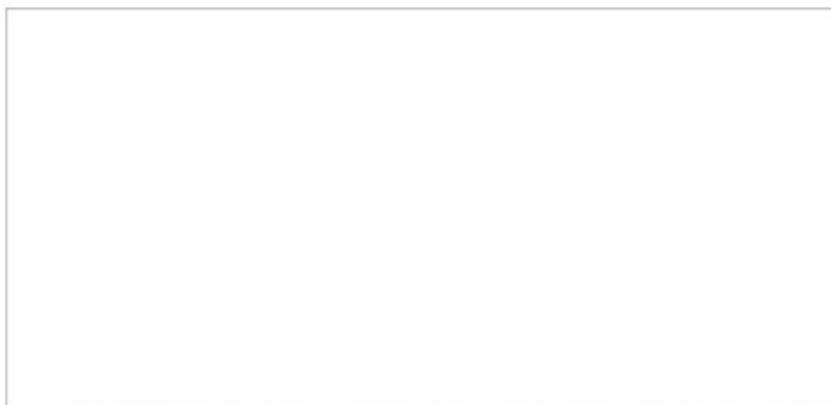
Comunicare în limba modernă 1  
Limba Franceză  
Clasa a II-a



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: 978-606-94033-3-4  
ISBN Vol. I : 978-606-94033-4-1

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.: 5040 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 transmisibil timp de 4 ani școlari, începând cu anul școlar 2015-2016.

Inspectoratul școlar .....

Școala/Colegiul/Liceul .....

ACEST MANUAL A FOST FOLOSIT:

Anul	Numele elevului	Clasa	Anul școlar	Aspectul manualului *			
				format tipărit		format digital	
				la primire	la predare	la primire	la predare
1							
2							
3							
4							

\* Pentru precizarea aspectului manualului se va folosi unul dintre următorii termeni: nou, îngrijit, neîngrijit, deteriorat.

- Cadrele didactice vor verifica dacă informațiile înscrise în tabelul de mai sus sunt corecte.
- Elevii nu vor face niciun fel de însemnări pe manual.

Comunicare în limba modernă 1  
Limba Franceză  
Clasa a II-a  
Partea I

Jojo

2.1

Méthode  
de français

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

70 pagini

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



Siguranța copiilor pe internet



031.80.80.000  
[www.helpline.sigur.info](http://www.helpline.sigur.info)



écoute



observe



découpe

répète  
réponds  
parleassocie  
reliedessine  
colorie

indique



chante

écris  
complète  
coche

joue

compte  
remets dans l'ordre

colle

1



Que fais-tu à l'école?



écoute

observe

parle

répète

lève-toi

assieds-toi

ouvre le livre

ouvre le cahier

ferme le livre

ferme le cahier

écris

lis

# Jeux !

 **La Marelle**



# Tu parles déjà français !

2



3



Observe et relie.



le taxi

la boutique

le biberon

le menu

le souvenir

la crêpe

le croissant

l'hôtel





# Salut, les amis !



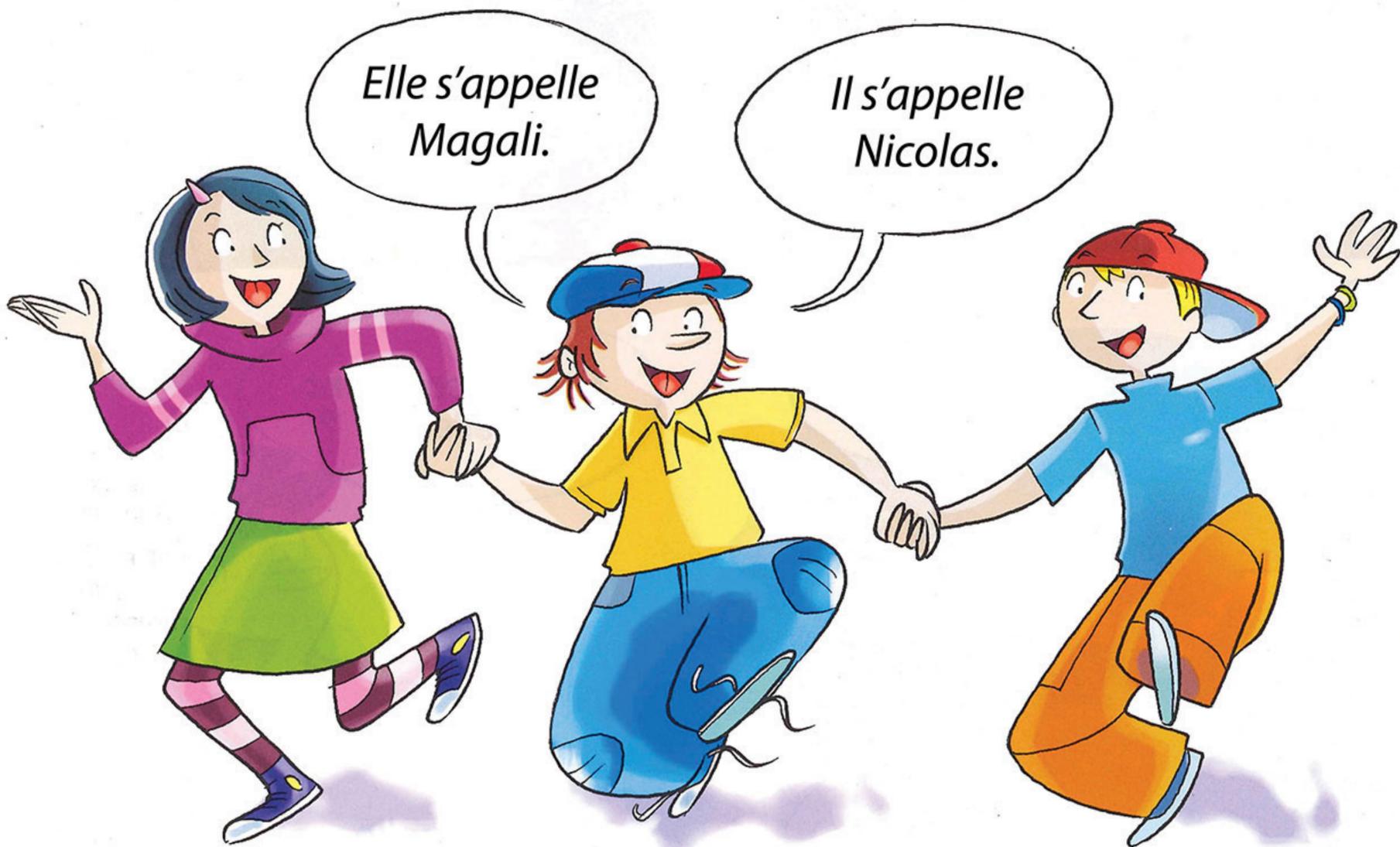


1

**Dessine-toi !**

C'est moi.  
Je m'appelle  
Jojo!

**C'est moi !****Je** .....



1

2



Qui est-ce ? Complète.



C'est .....



C'est .....



C'est .....

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.



Comment t'appelles-tu ?



Je m'appelle .....



**JE M'APPELLE**  
**TU T'APPELLES**  
**IL S'APPELLE**  
**ELLE S'APPELLE**

*Je m'appelle  
Jojo!*



*Tu t'appelles  
Didier?*



*Elle s'appelle  
Magali!*



*Il s'appelle  
Nicolas!*



4  Associe.

JE  
TU  
IL  
ELLE

S'APPELLE  
M'APPELLE  
T'APPELLES  
S'APPELLE

5  Complète.

... M'APPELLE  
... S'APPELLE  
... T'APPELLES  
... S'APPELLE

6   Présente tes amis.



C'est .....

C'est .....

A large, empty rectangular box with a green, hand-drawn style border, intended for drawing a friend.A large, empty rectangular box with a green, hand-drawn style border, intended for drawing a friend.

..... s'appelle .....

..... s'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 prénom  
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 prénom  
Je m'appelle Georges  
Pour les amis Jojo !



**Colin - Maillard**



Viens jouer  
avec nous !



Qui  
est-ce ?

C'est  
Nicolas.

Qui  
est-ce ?

C'est  
Sophie.

Non, c'est  
Pascal.

Bravo !

# Je découvre ...

Unité

1

7   Qui parle français ?



Il/elle parle anglais



il/elle parle anglais  
il/elle parle français

il/elle parle espagnol  
il/elle parle allemand

il/elle parle italien  
il/elle parle grec

quinze

15



# Bonne journée!





1



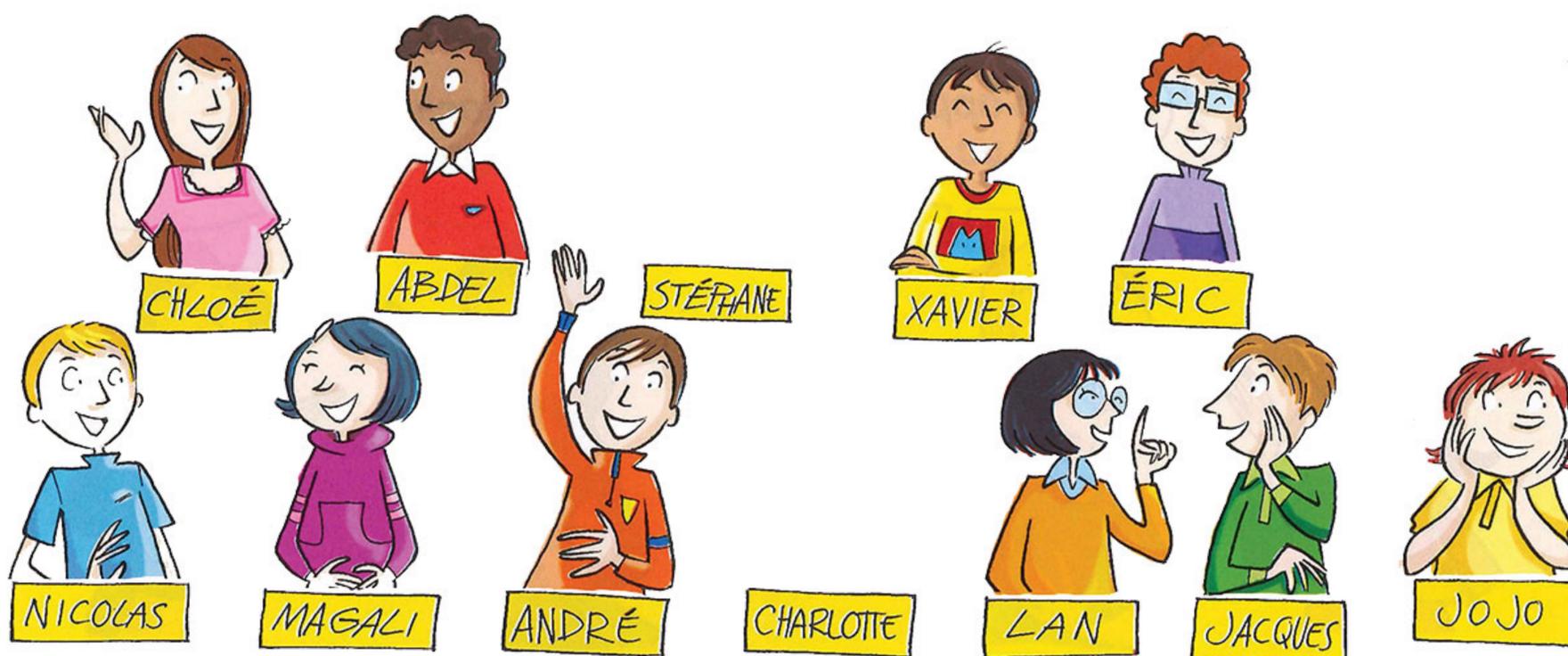
Présent(e) ou absent(e) ?

présent(e)	absent(e)	présent(e)	absent(e)
Magali		Chloé	
André		Éric	
Jojo		Abdel	
Charlotte		Stéphane	
Lan		Nicolas	
Jacques		Xavier	

2



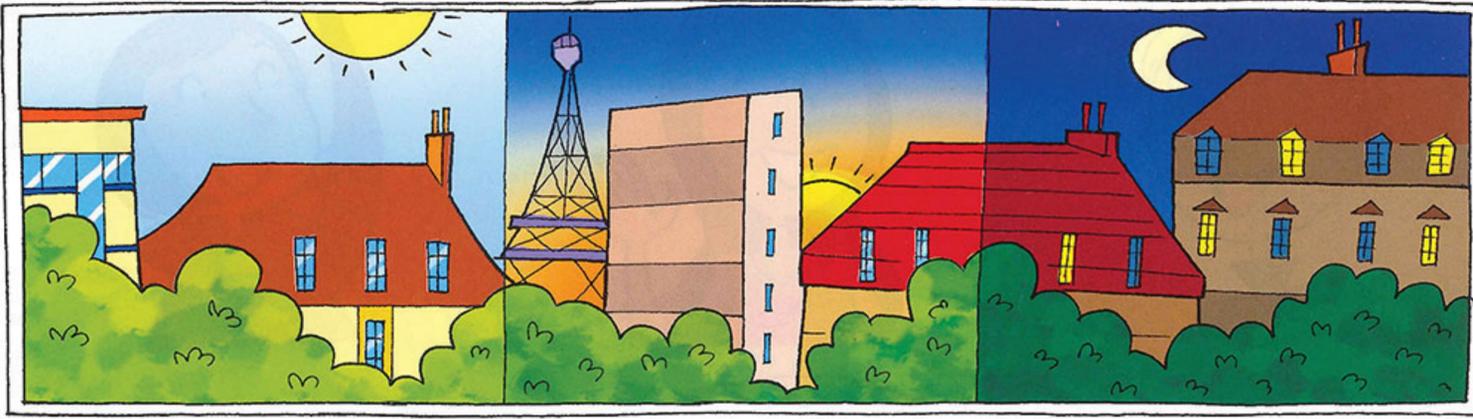
Réponds à l'appel.



3



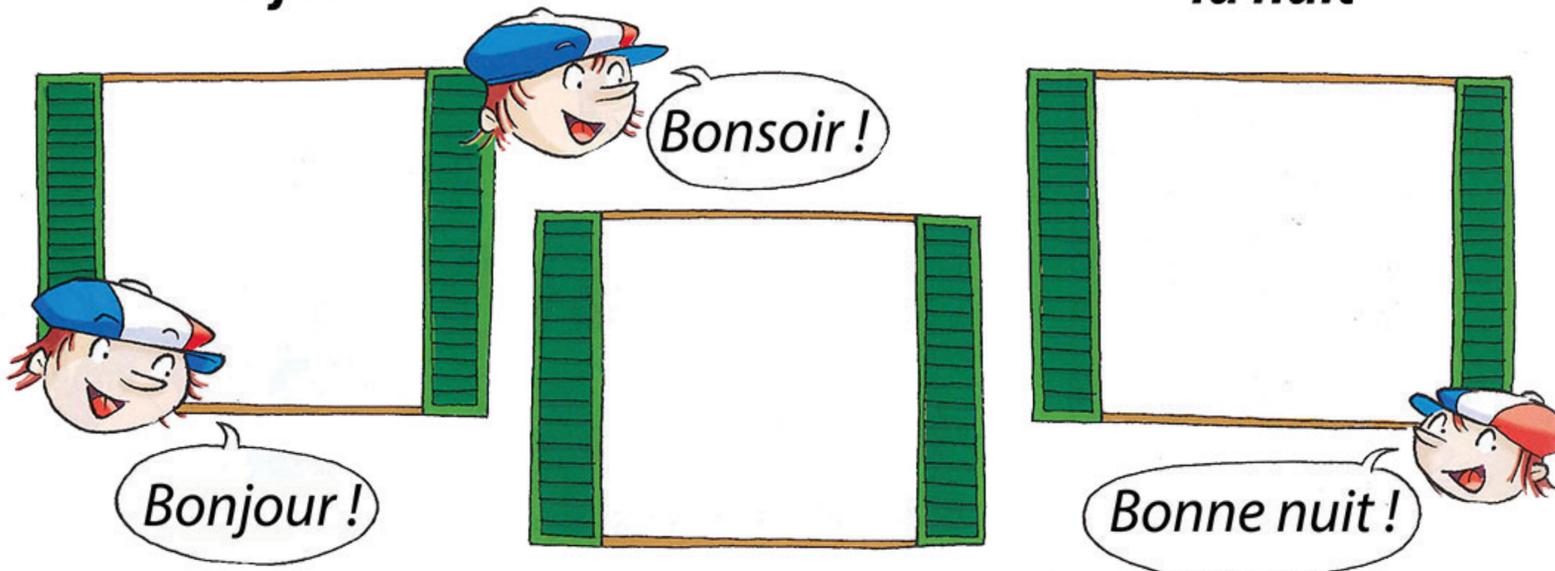
Par la fenêtre...



le jour

le soir

la nuit



4



Écris le bon numéro dans les bulles.



1. Salut, Magali !

2. Bonjour, Madame !

3. Bonjour, Xavier !

4. Au revoir, Monsieur !

5. Bonjour, Monsieur !

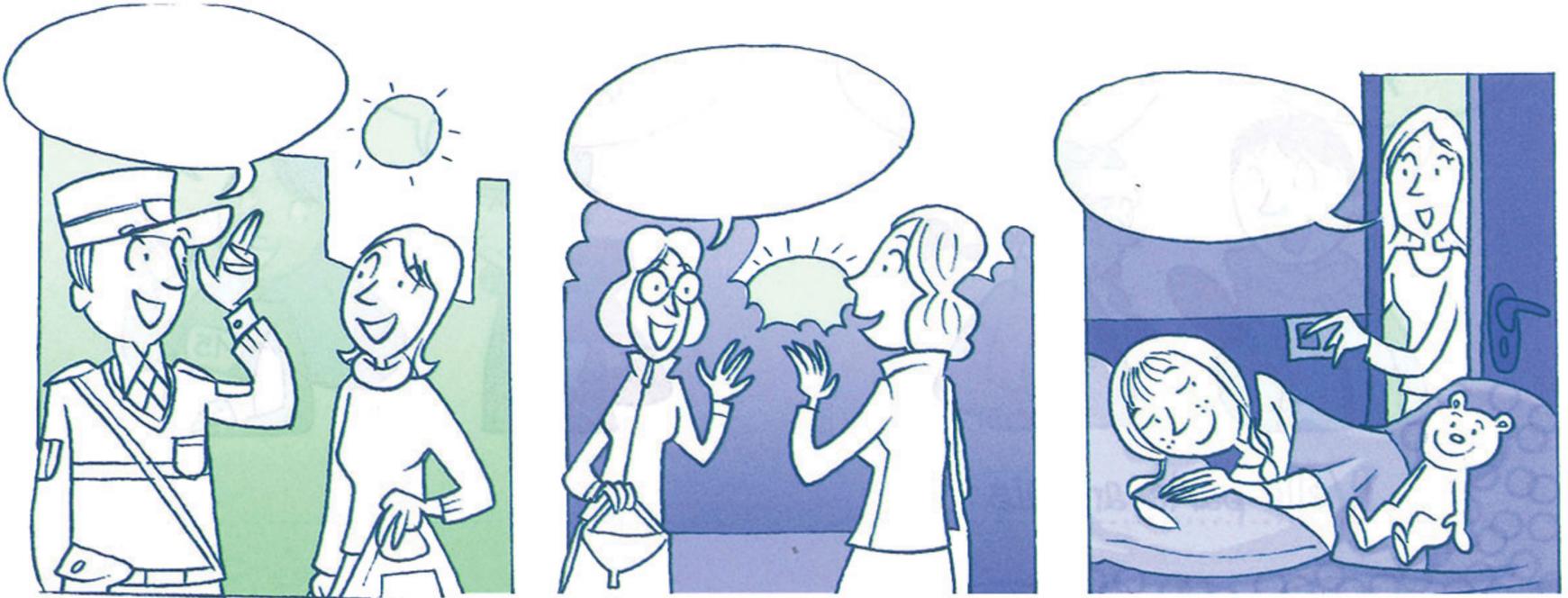
6. Bonjour, Mademoiselle !

7. Salut, Éric !

8. Au revoir, Madame !



Écris le bon numéro dans les bulles:



1. Bonjour, Madame !
2. Bonjour, Mademoiselle !
3. Bonne nuit, Sophie !
4. Bonsoir !
5. Bonsoir !

6. Bonjour !
7. Bonjour !
8. Au revoir !
9. Au revoir !
10. Bonne nuit !



6



Complète les dialogues avec les expressions ci-dessous.



Absent ! Au revoir !

Comment  
t'appelles tu ?Ça va bien  
merci !Bonjour,  
Monsieur.Bonsoir,  
Madame.



## Mots Cachés



Retrouve dans la grille  
les mots ci-dessous :

- □ Madame
- □ bonjour
- ↑ □ Mademoiselle
- ↓ □ bonne nuit
- □ Monsieur
- ↓ □ bonsoir
- □ Magali
- ↓ □ bonne journée
- ↓ □ Nicolas
- ↑ □ Abdel
- ↓ □ Jojo
- □ Lan
- ↑ □ Au revoir
- ↓ □ Salut

Avec les lettres restantes, recompose  
le message.

..... !



## Chanson.



# Jeux !

 Jeu de rôle



# Je découvre ...

7   Que disent-ils ?





# À la fête foraine

Unité

3



Que de monde!



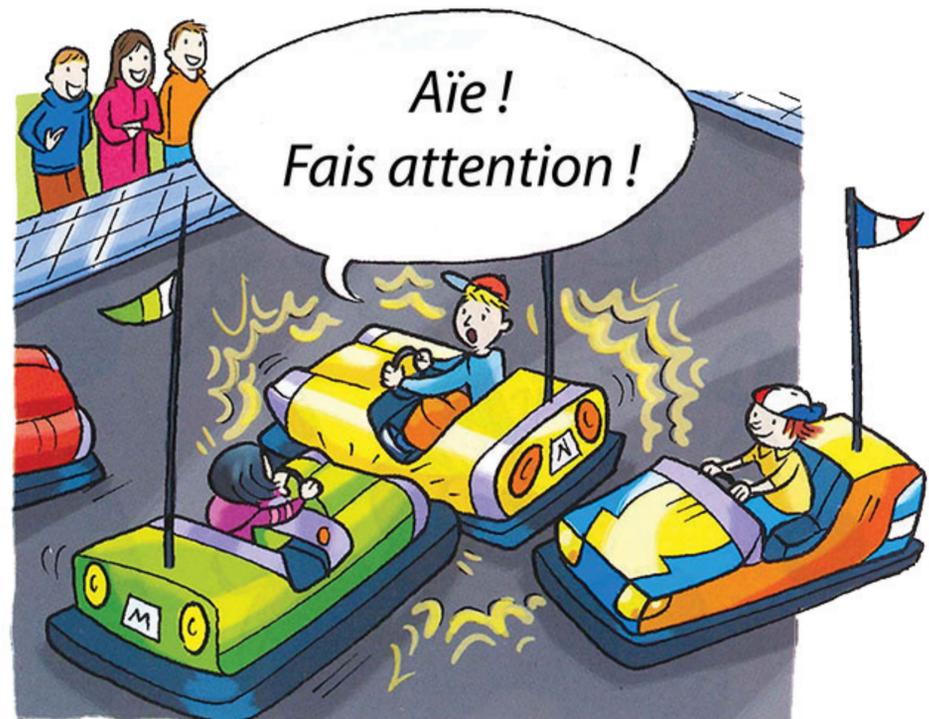
Les montagnes russes! On y va?

Oh, non! J'ai peur!

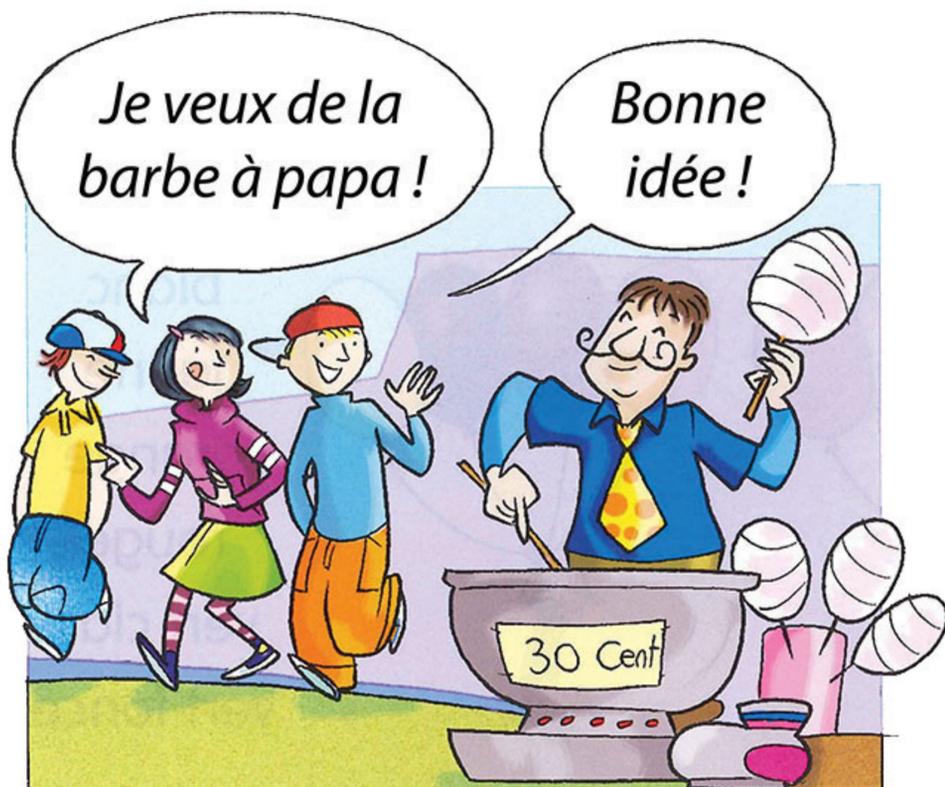


Les autos-tamponneuses!

Chic! Allons-y!



Aïe! Fais attention!

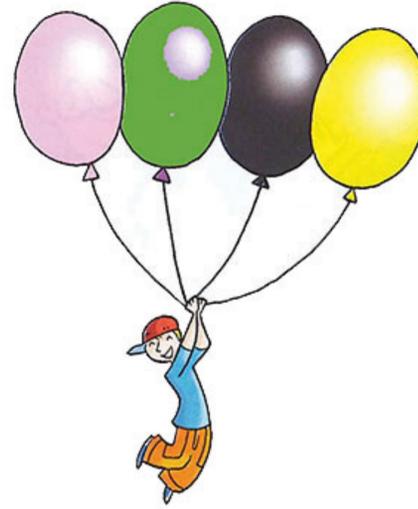


1



Quelle est la couleur ?

rose  
bleu  
gris  
noir

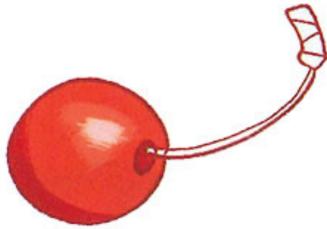


blanc  
jaune  
rouge  
vert

2

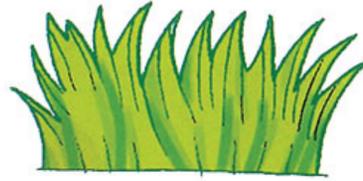


Comme quoi ?



Rouge

comme une cerise



Vert

comme une herbe



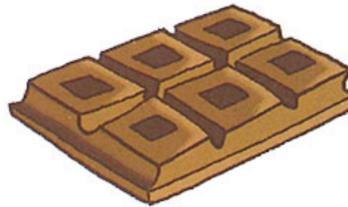
Rose

comme une rose



Blanc

comme un nuage



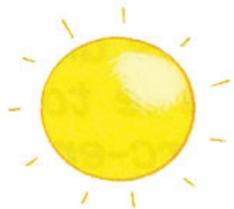
Marron

comme un chocolat



Orange

comme une orange



Jaune

comme un soleil



Violet

comme une violette



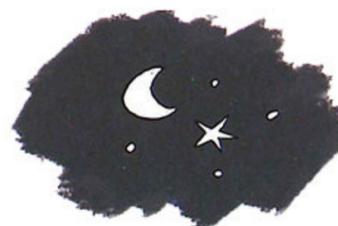
Bleu

comme un ciel



Gris

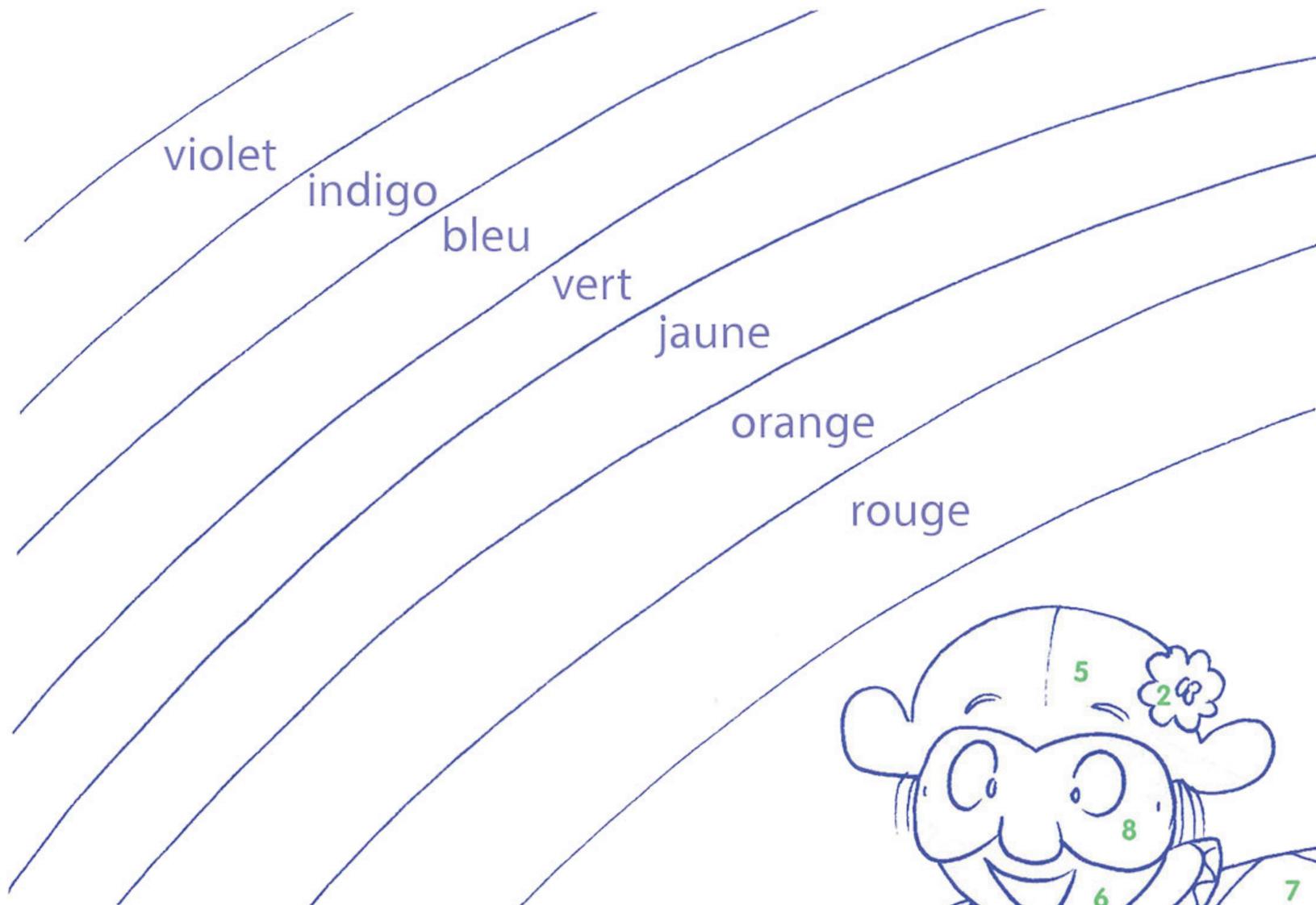
comme une fumée



Noir

comme une nuit

### 3 Voici un superbe arc-en-ciel !



Colorie :

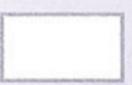
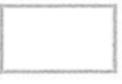
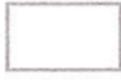
- |          |           |
|----------|-----------|
| 1 jaune  | 7 violet  |
| 2 orange | 8 noir    |
| 3 rouge  | 9 marron  |
| 4 vert   | 10 gris   |
| 5 bleu   | 11 indigo |
| 6 rose   |           |



### 4 Colorie et trouve la couleur.

- |  |   |
|--|---|
|  jaune +  bleu =  ..... |  rouge +  blanc =  ..... |
|  bleu +  rouge =  ..... |  rouge +  jaune =  ..... |
|  rouge +  vert =  ..... |  noir +  blanc =  .....  |

5     Écoute, observe et complète.

 rond	 carré	 rectangle	 triangle	 ovale	 étoile	 sans forme
						
						
						

6    Écoute, répète, complète et associe.



Et toi, quelle est ta couleur préférée ? .....

7 Trouve les couleurs.

○ B \_ \_ \_ C

● R \_ U \_ \_

● \_ \_ \_ T

● B \_ \_ \_

● J \_ \_ N \_

● O \_ \_ \_ \_ E

● \_ O \_ R

● R \_ S \_

● \_ \_ R \_ \_ N

● \_ \_ \_ S

● V \_ \_ L \_ T

● I \_ D \_ \_ \_

Chanson.



L'arc-en-ciel

Rouge, orange, jaune et vert  
Bleu ciel, indigo et violet...  
Les couleurs de l'arc-en-ciel  
Voilà! Je les ai trouvées...  
Les couleurs de l'arc-en-ciel  
Je les ai trouvées...

Dans le ciel  
Après la pluie  
Sept couleurs  
Qui nous sourient...  
Tout est plus joli!

Rouge, orange, jaune et vert  
Bleu ciel, indigo et violet...  
Les couleurs de l'arc-en-ciel  
Voilà! Je les ai trouvées...  
Les couleurs de l'arc-en-ciel  
Je les ai trouvées...

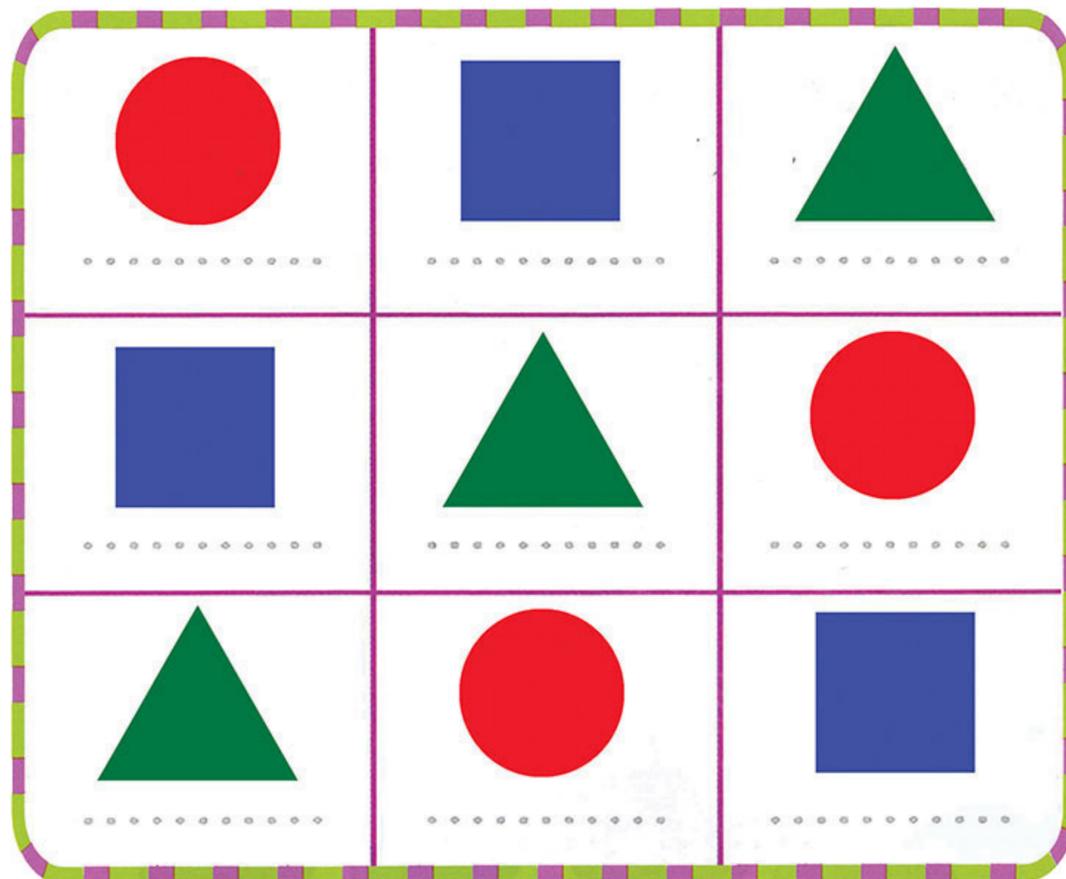
# Jeux !

Unité

3



## Le bingo des couleurs.



## Domino des couleurs.

Jaune.

Je n'ai pas  
la carte !



Voilà la  
carte... bleu !

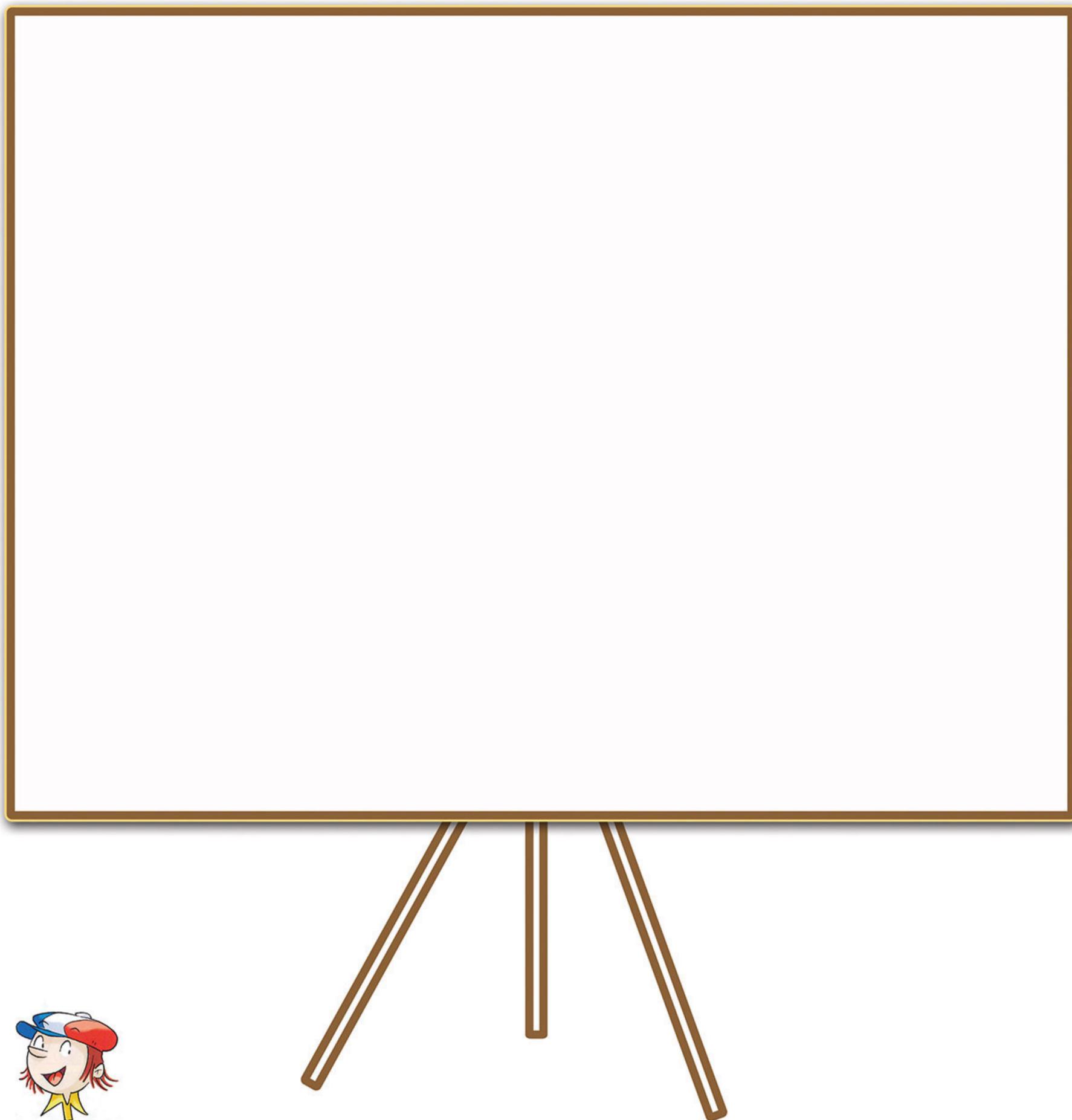


# Je découvre ...

8



Mon jouet préféré.



Dessine ton jouet préféré ! Utilise les formes et les couleurs indiquées par le professeur. Tu peux utiliser aussi d'autres formes ou couleurs.

# Pas de pain...

Unité

4

# aujourd'hui !



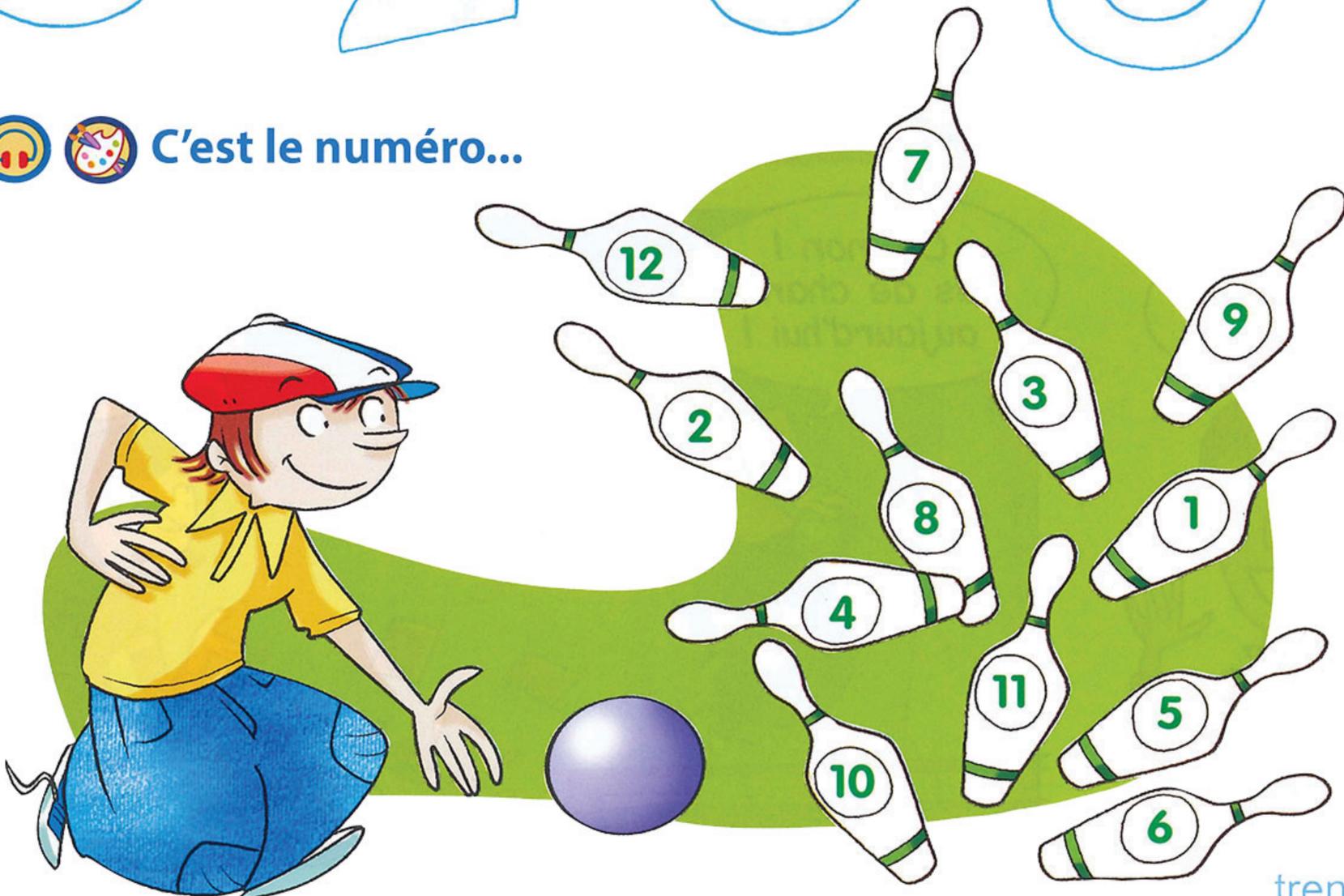


1    À chaque chiffre son nom !



zéro  
un  
deux  
trois  
quatre  
cinq  
six  
sept  
huit  
neuf  
dix  
onze  
douze

2   C'est le numéro...



3

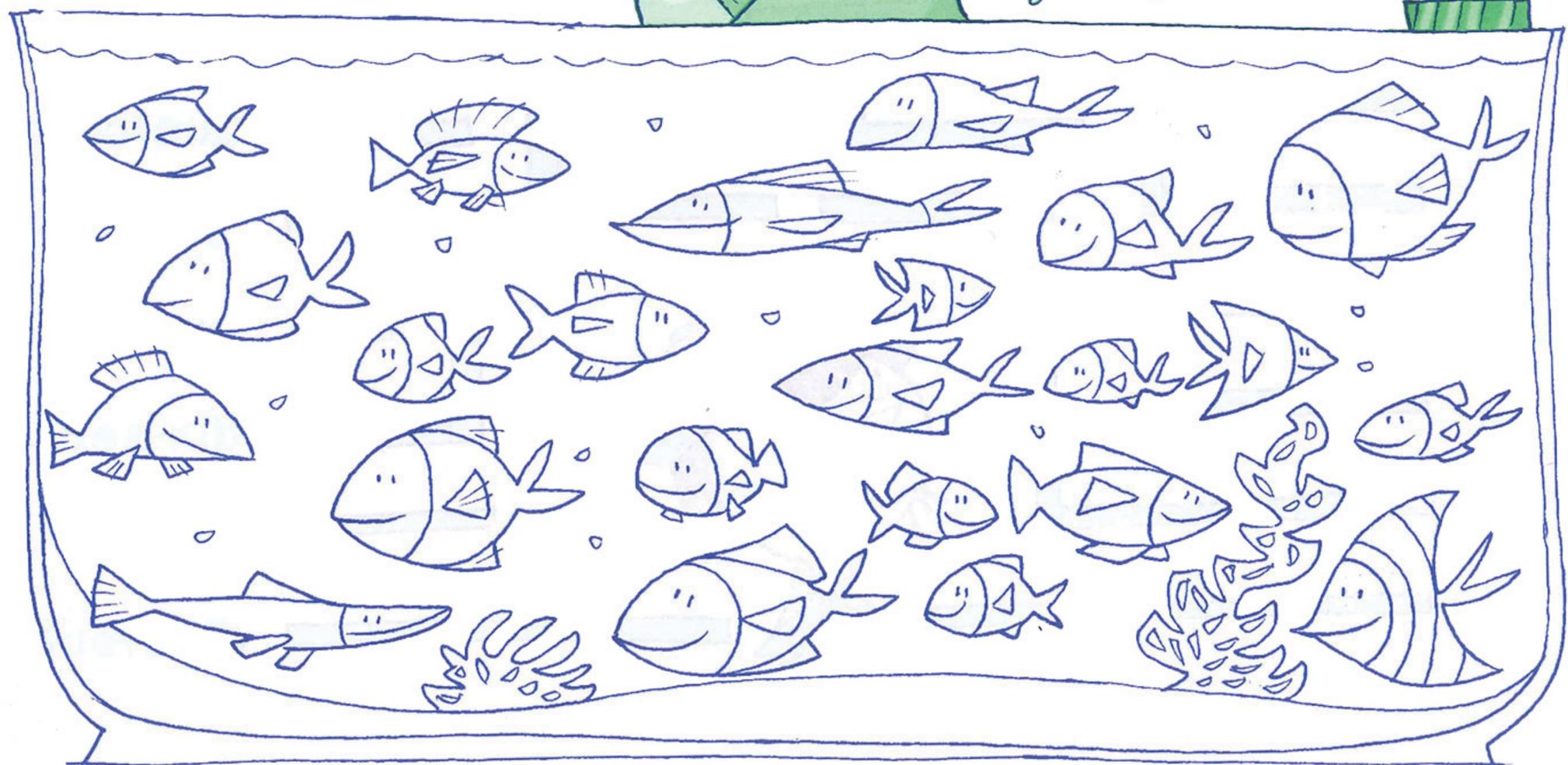


L'aquarium arc-en-ciel.



Dans l'aquarium, il y a :

- trois poissons rouges
- deux poissons noirs
- quatre poissons jaunes
- un poisson violet
- cinq poissons verts
- six poissons orange
- deux poissons roses



4



Compte et colorie !

● = 1

● = 2

● = 7

● = 8

● = 3

● = 4

● = 9

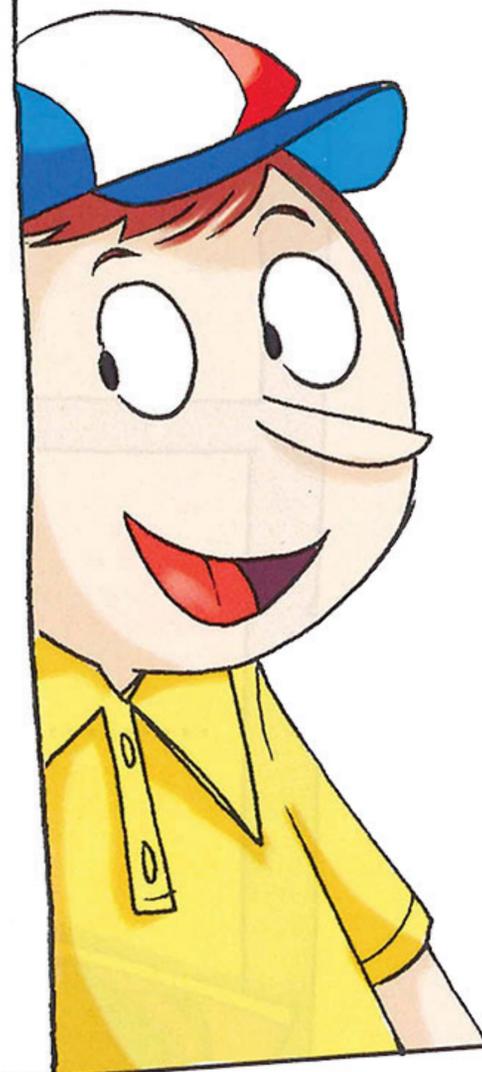
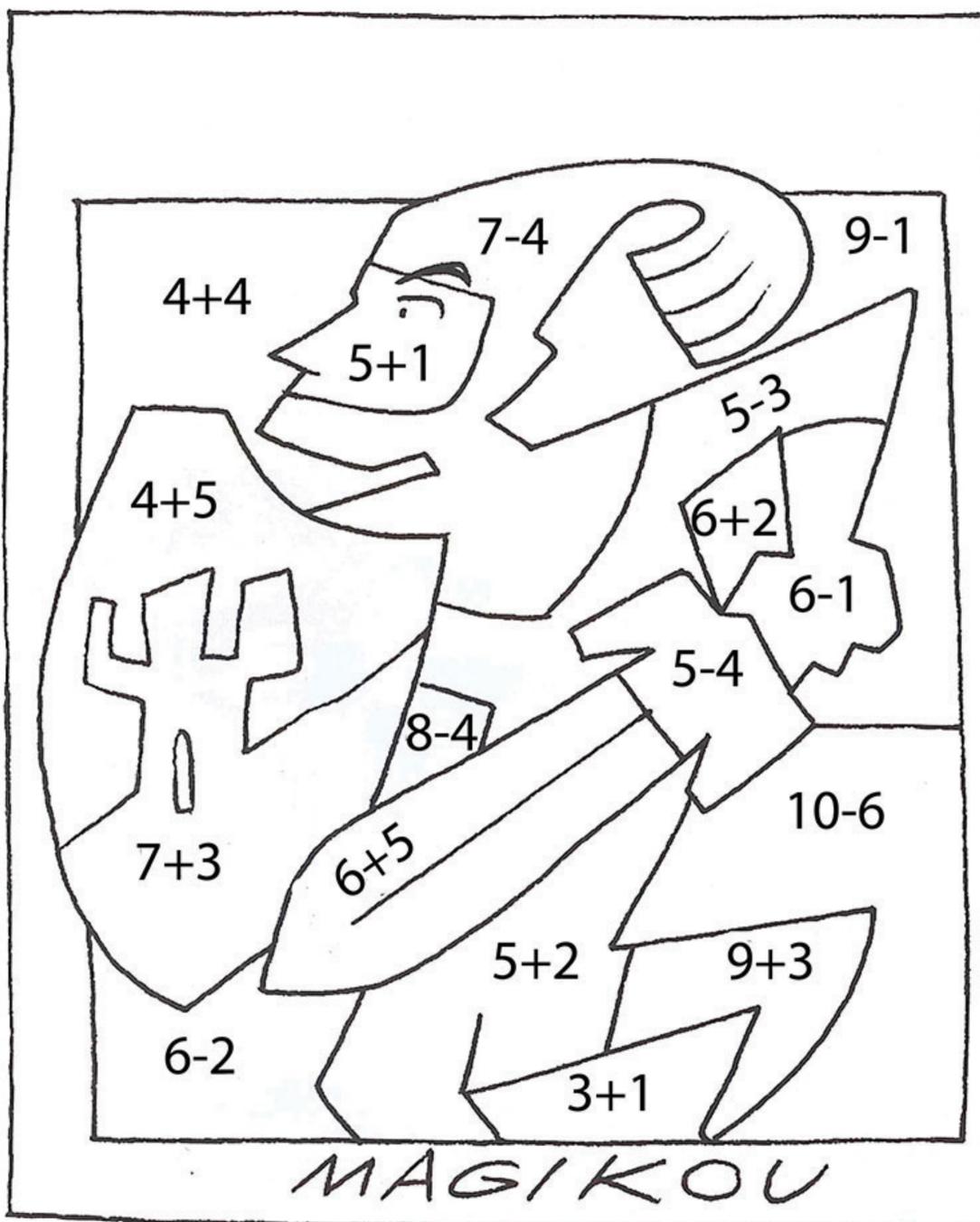
● = 10

● = 5

● = 6

● = 11

● = 12

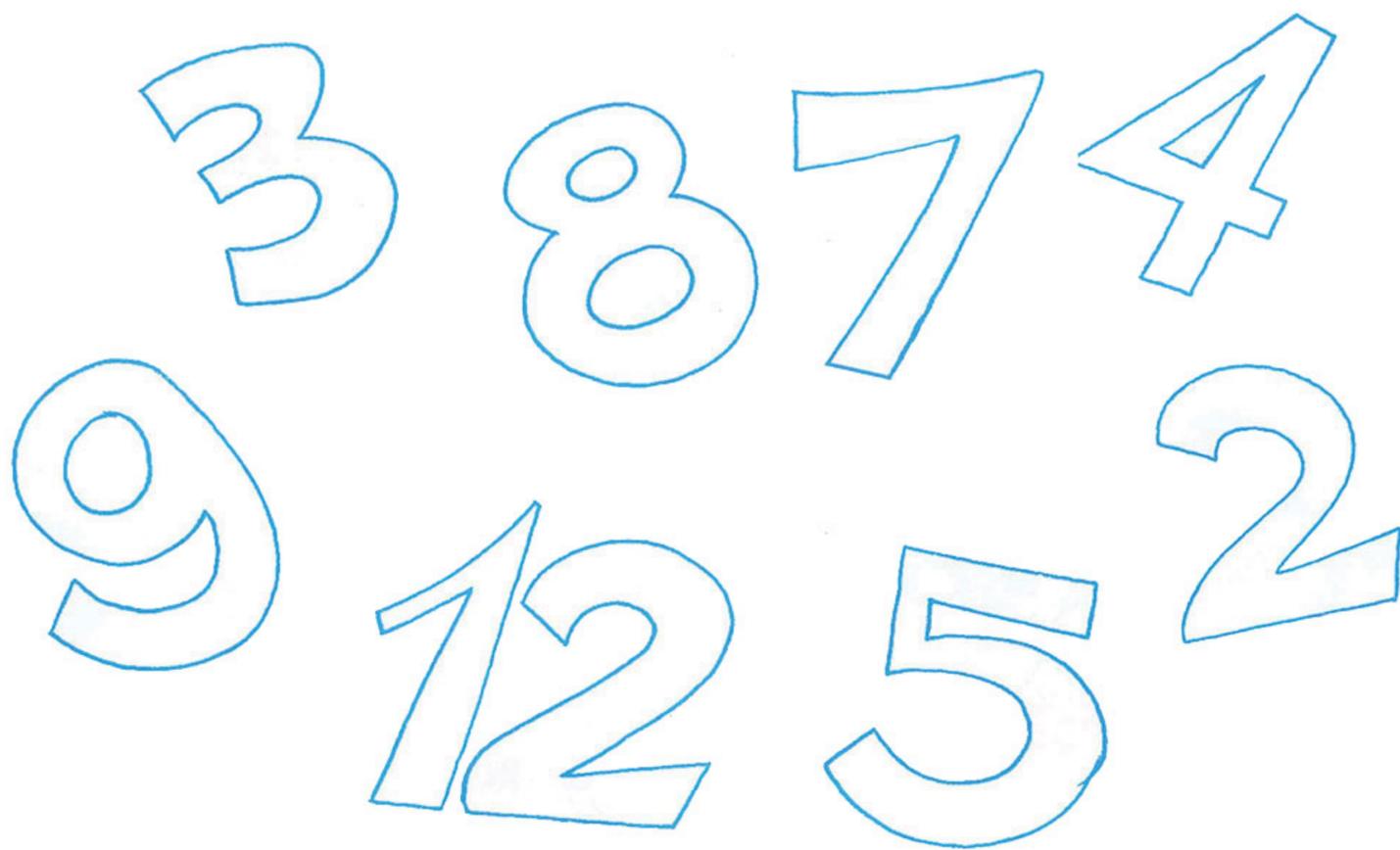


5



Écris les lettres qui manquent et relie.

D \_ U X  
 QUA \_ \_ E  
 N \_ U F  
 S \_ \_ T  
 CIN \_  
 D \_ \_ Z E  
 T \_ O \_ S  
 \_ U I \_



6



Pairs ou impairs? Écris.

PAIRS

Handwriting practice area for 'PAIRS' with four sets of dotted lines for writing.

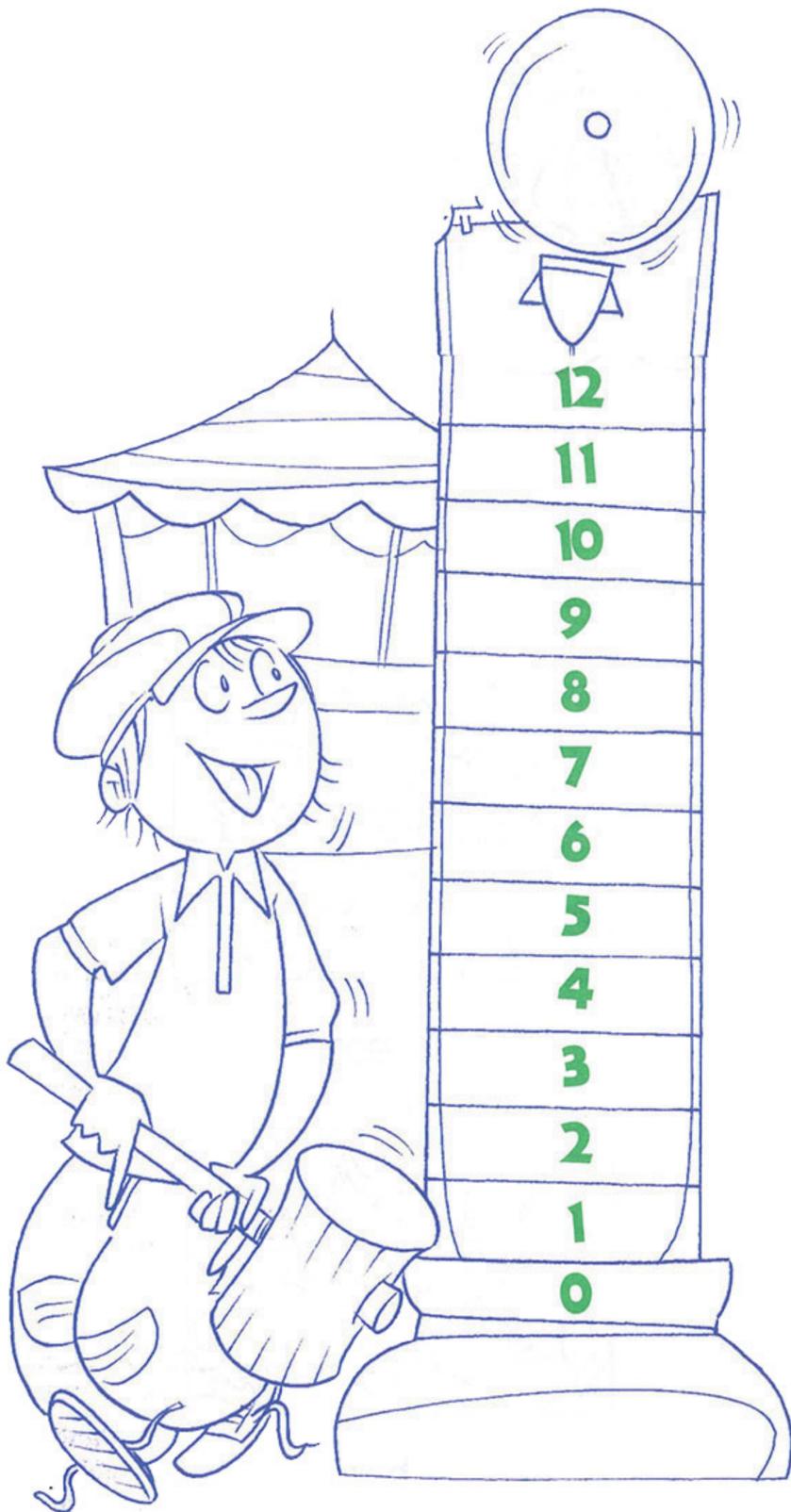
IMPAIRS

Handwriting practice area for 'IMPAIRS' with four sets of dotted lines for writing.

deux • quatre • sept • cinq • huit • un • trois • six • dix • neuf • onze • douze



7   Écris les nombres à leur place et compte à rebours !



.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

deux  
quatre  
sept  
cinq  
huit  
un  
trois  
six  
dix  
neuf  
onze  
douze  
zéro



J'appelle  
les numéros...  
4 !!!



  **Comptine.**



**1, 2, 3 Nicolas !**

1, 2, 3 Nicolas...

4, 5, 6 Quel pastis !

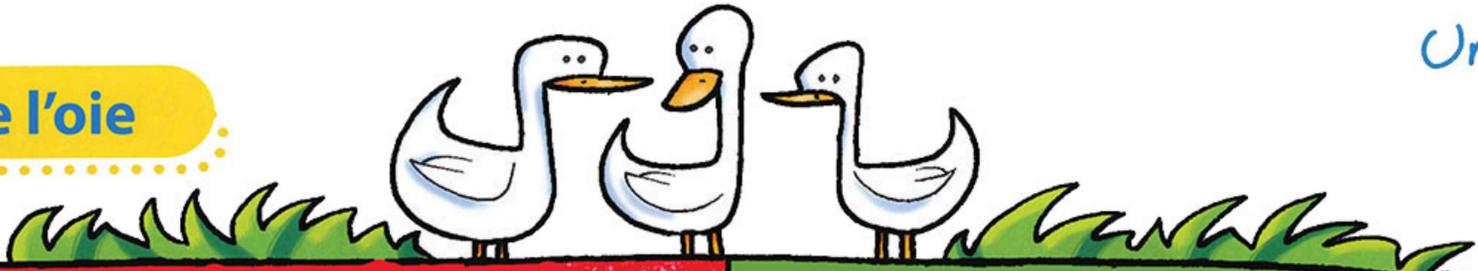
7, 8, 9 Casse un œuf

10, 11, 12 Sur sa blouse !!

Aïe aïe aïe, Nicolas !  
En cuisine ça ne va pas !



## Jeu de l'oie



DÉPART

1

2

7



8

3

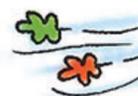
Bravo!



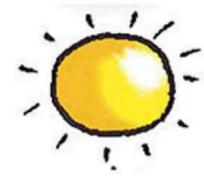
Fais :

 1 pas en arrière

 1 pas en avant

 attends un tour

9

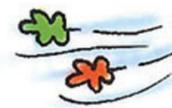


6

12

11

10



4

5

# Devoir de français





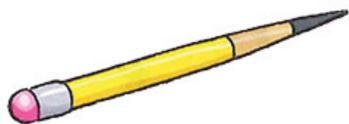
## 1 Associe.



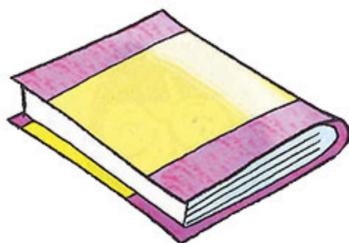
un crayon



un cahier



un livre



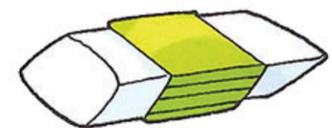
un stylo



une gomme

une trousse

une règle



2



Le bon chemin.



C \_ \_ \_ N

T \_ \_ \_ S \_

\_ \_ M M \_

F \_ \_ T \_ \_

\_ \_ Y \_ O

\_ \_ G L \_

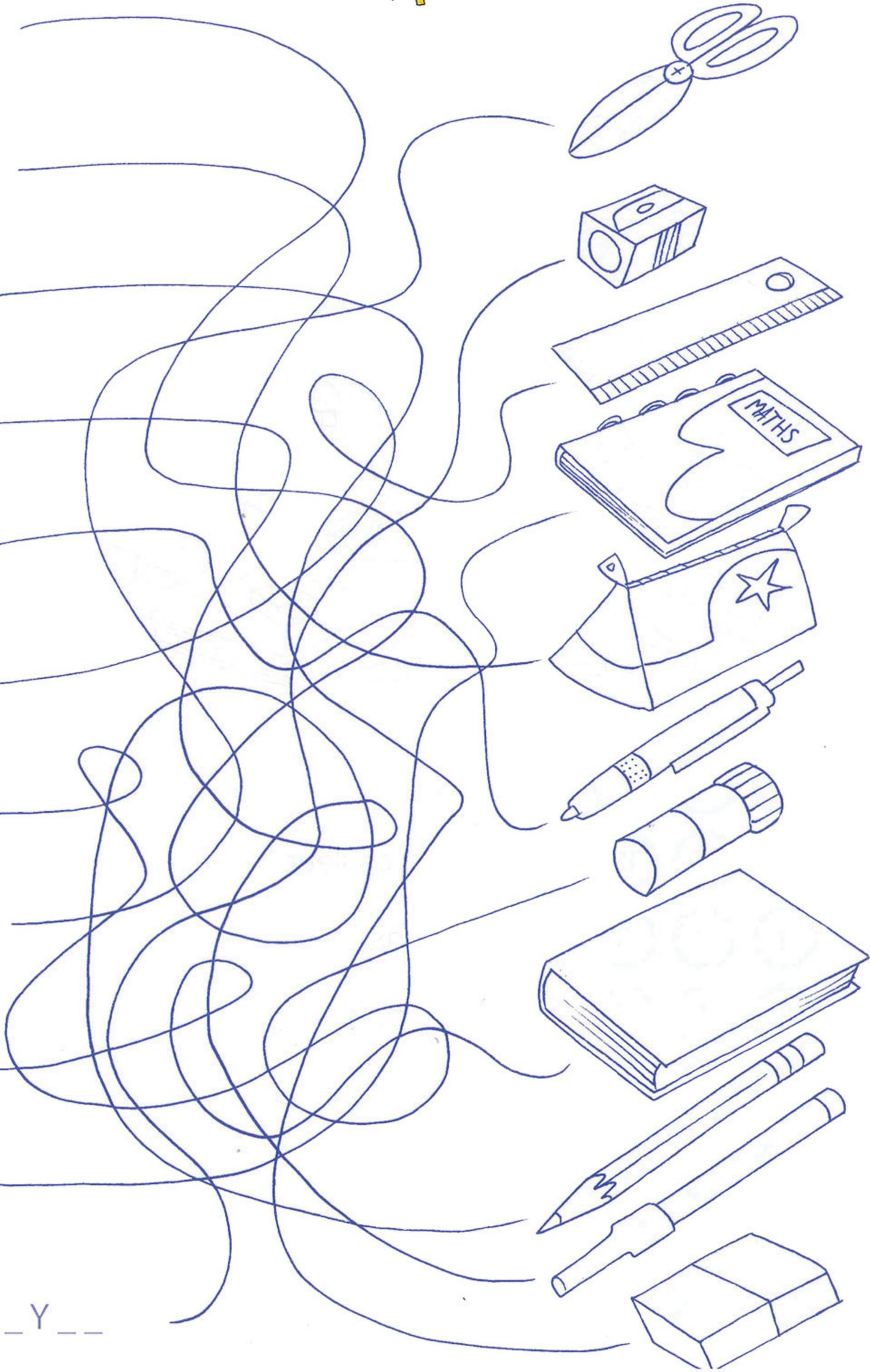
C \_ \_ E

\_ \_ S \_ \_ X

\_ \_ V \_ \_

\_ \_ H \_ \_ R

T \_ \_ \_ \_ - C \_ \_ Y \_ \_



  C'est...

Qu'est-ce  
que c'est ?

C'est une...  
gomme ?

Non, c'est un  
taille-crayon !

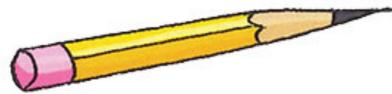


3



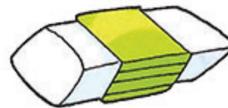
Qu'est-ce que c'est ? Complète comme dans l'exemple.

C'est un *sac à dos*



C'est une .....

C'est un .....



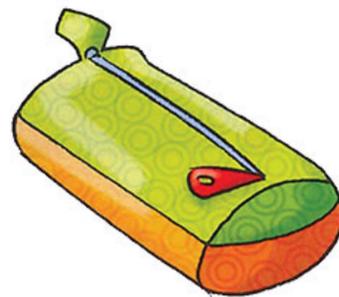
C'est une .....

C'est un .....

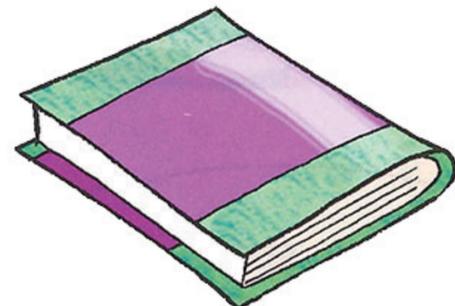


C'est une .....

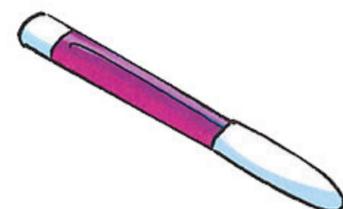
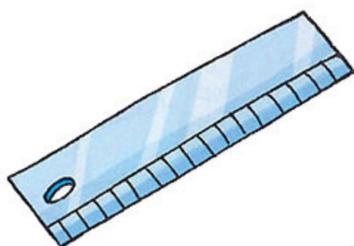
C'est un .....



C'est un .....



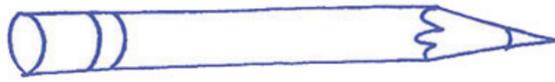
C'est un .....



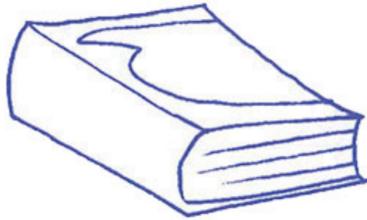
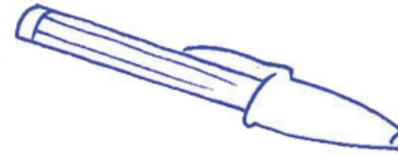
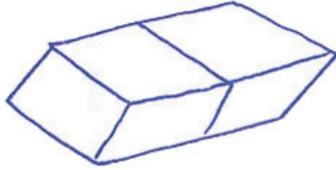
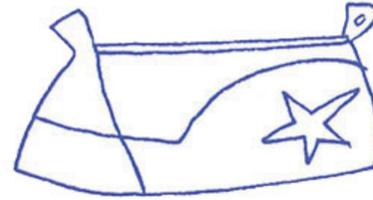
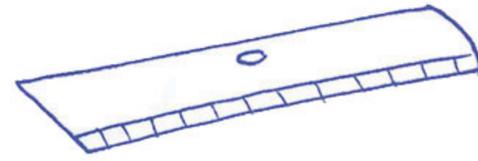
## 4



C'est quoi ?



C'est un crayon.

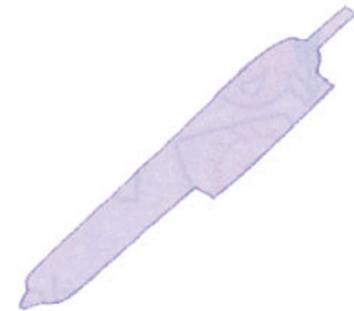
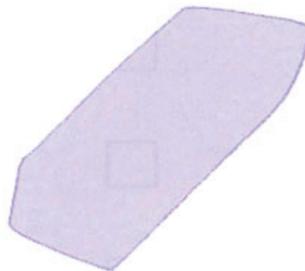


cahier - livre - gomme - règle - stylo - trousse

## 5

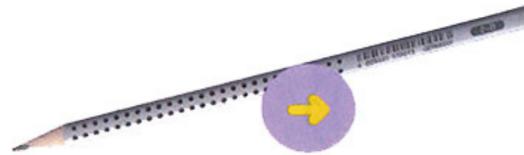
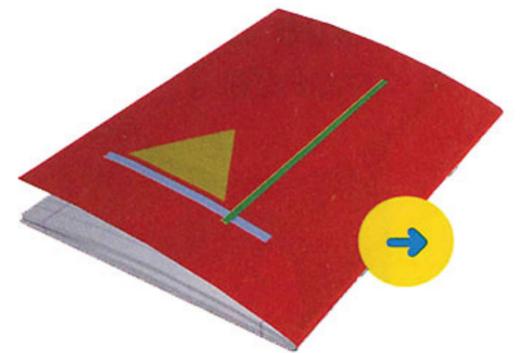
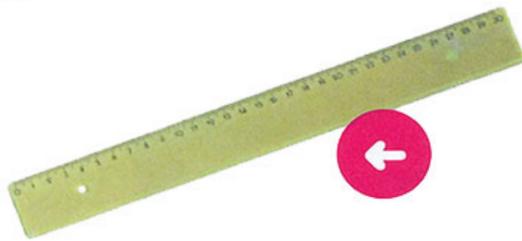


Identifie les objets.



## Mots Cachés

Retrouve dans la grille les noms des objets



Avec les lettres restantes, écris le nom de l'objet secret. ....

6



Recompose les noms des objets et écris-les.



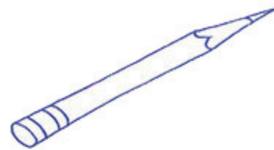
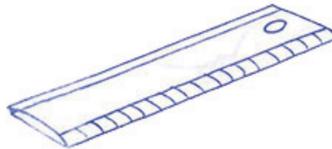
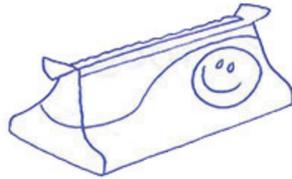
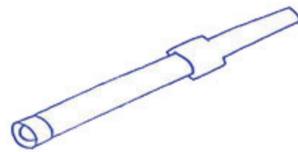
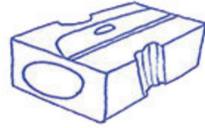
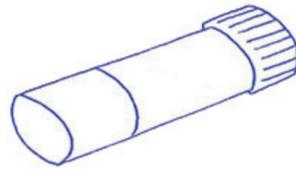
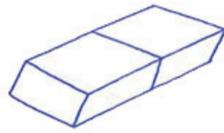
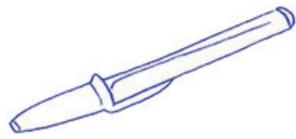
.....

.....

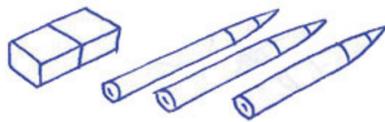
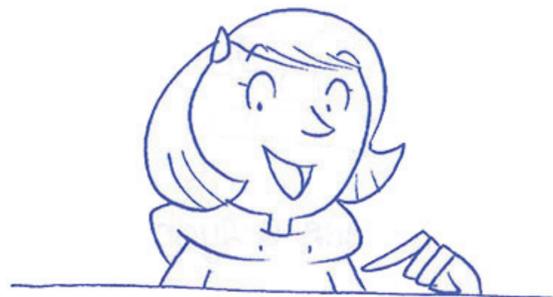
.....

.....

.....

7    De quelle couleur ?

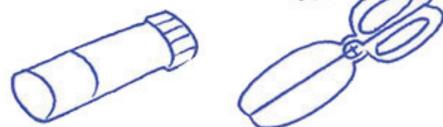
la gomme est verte  
 la règle est grise  
 le crayon est blanc  
 le taille-crayon est gris  
 la colle est blanche  
 la règle est violette  
 le feutre est violet  
 le stylo est vert

8   Qu'est-ce qu'ils ont ?

Magali a une gomme  
 et des crayons.

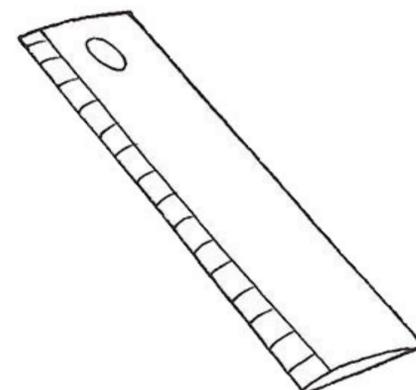
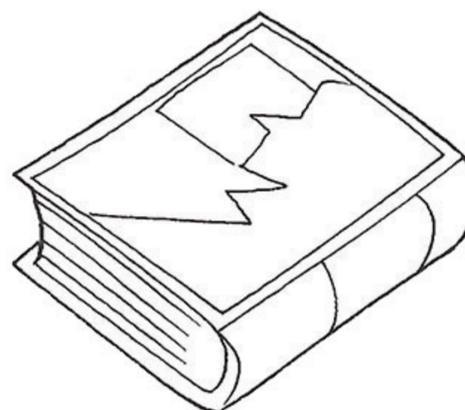
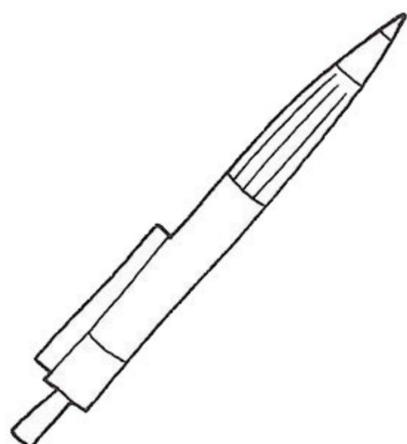
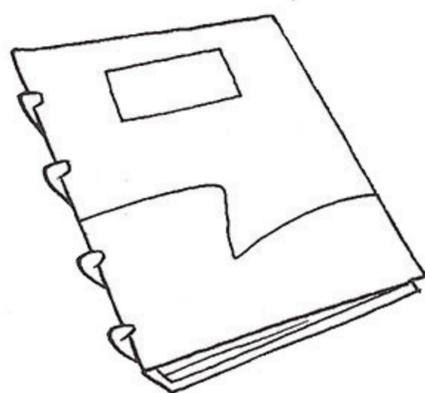
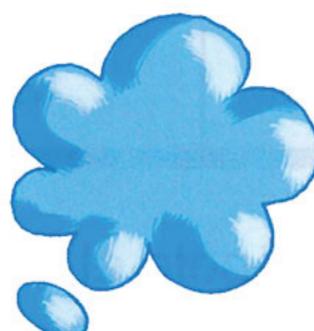
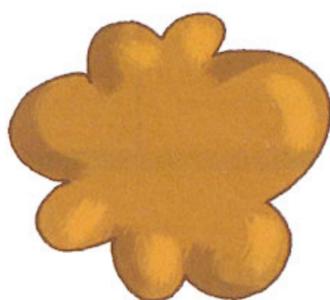
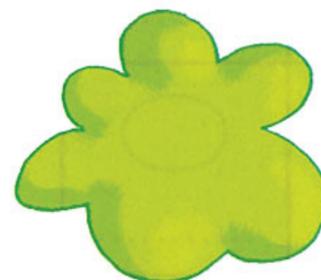
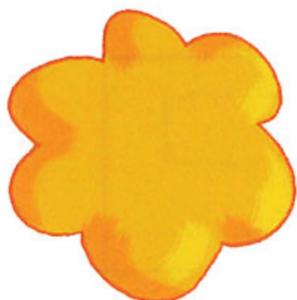
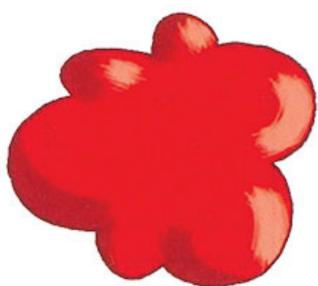
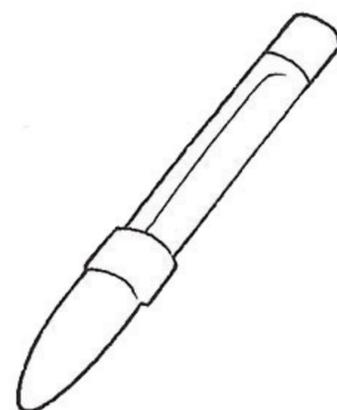
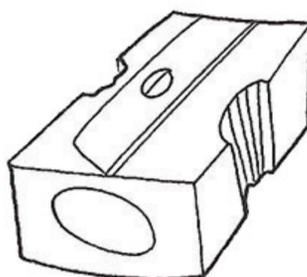
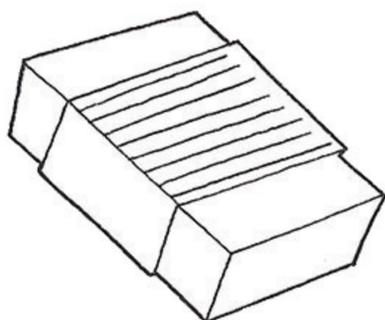
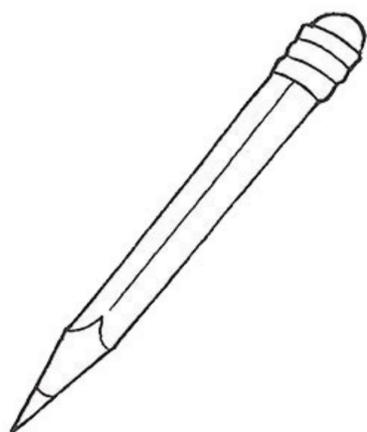


Nicolas  
 Lan  
 un cahier  
 un livre  
 une gomme  
 Jojo  
 des ciseaux  
 un bâton  
 de colle





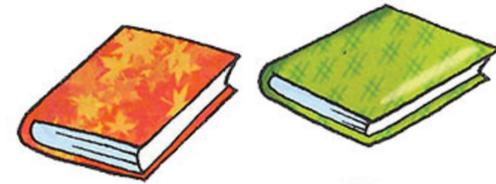
Écoute, associe et colorie.



10    Vrai ou faux ?

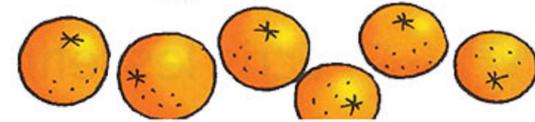
Ce sont deux livres

V F



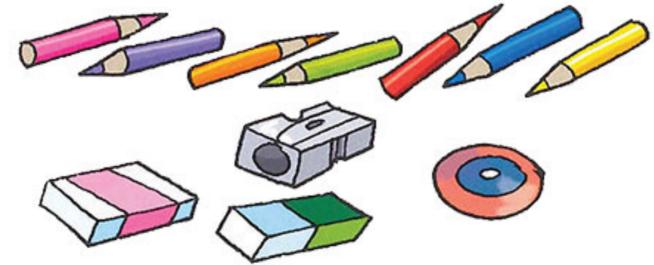
Ce sont six oranges

V F



Ce sont huit crayons de couleur

V F



Ce sont douze cartes

V F

C'est un taille-crayon

V F

Ce sont sept stylos

V F

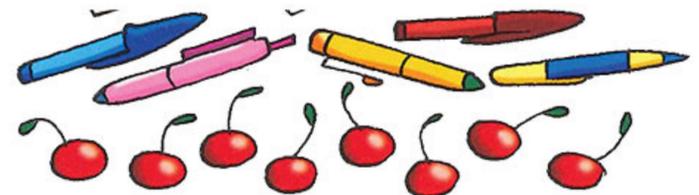


Ce sont cinq gommes

V F

Ce sont quatre bananes

V F



Ce sont dix cerises

V F

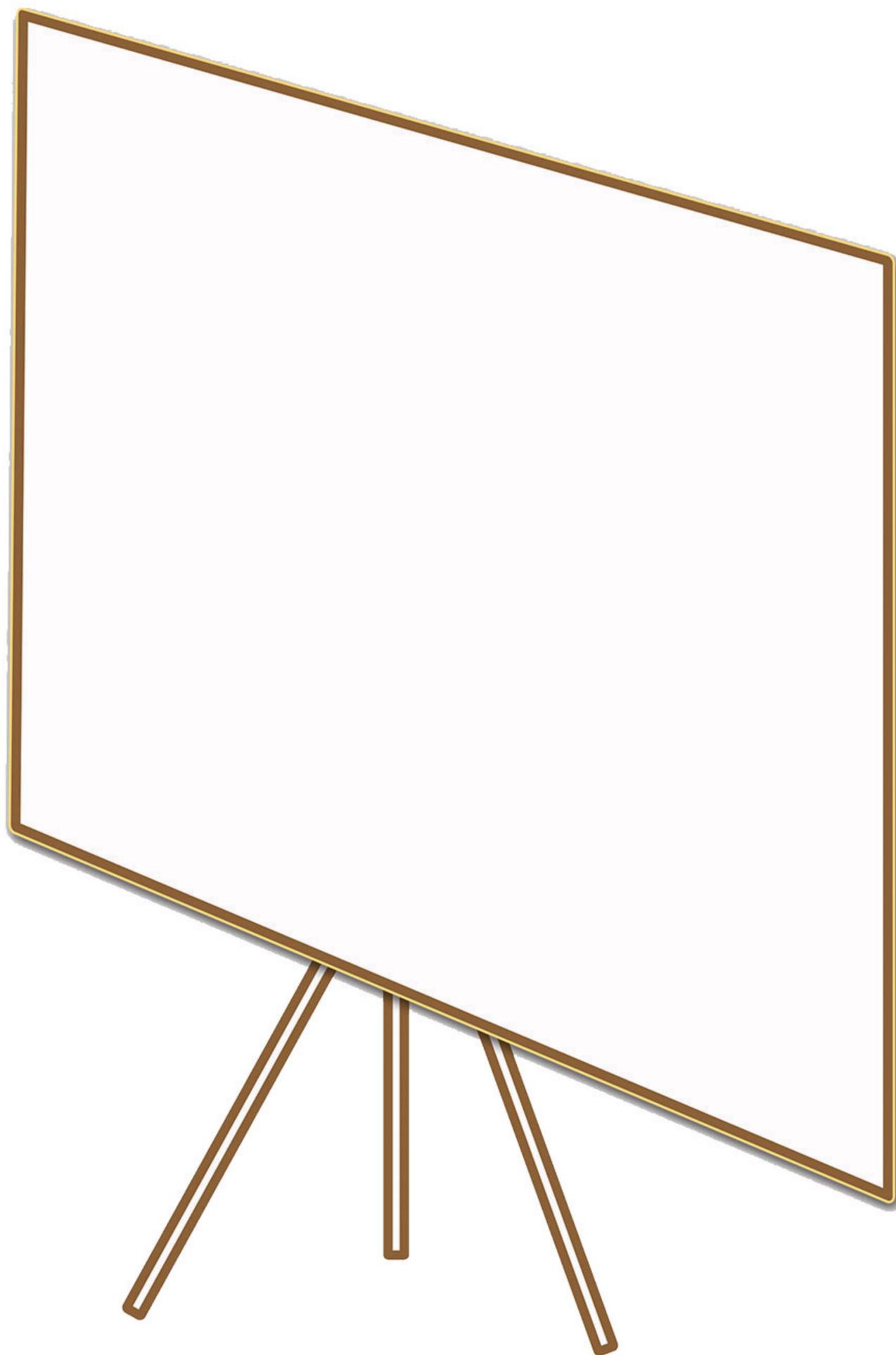
# Jeux !



Dessine la trousse de Jojo.

**Il y a ...**

un crayon noir  
un crayon bleu  
un stylo vert  
un stylo gris  
une colle jaune  
des ciseaux marron  
un feutre rouge  
un feutre violet  
un feutre orange  
un feutre rose



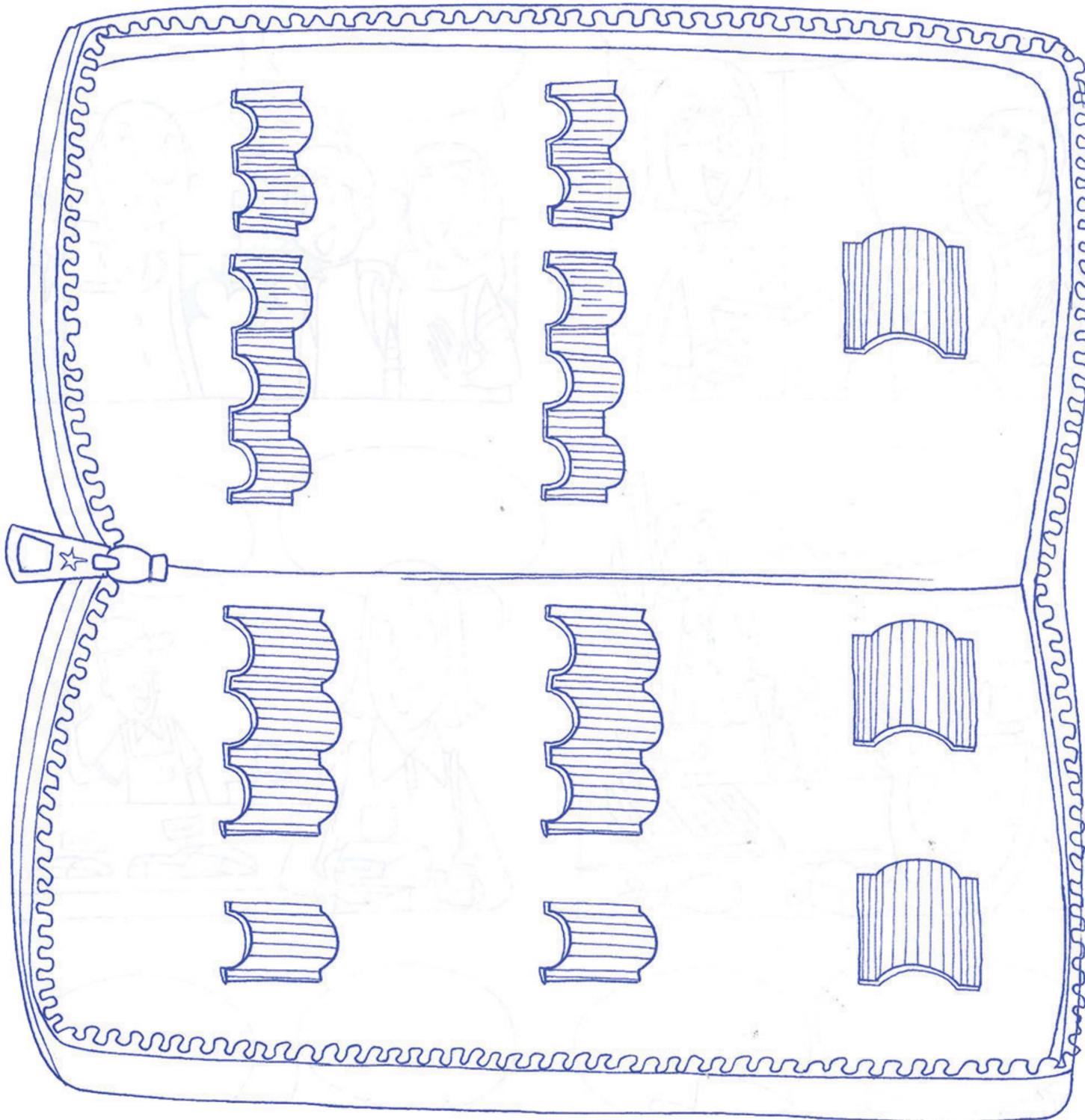
# Je découvre ...



11



Qu'est-ce qu'il y a dans ma trousse ?



Dans ma trousse, il y a .....

.....

.....

.....

1   Complète les dialogues.2  Vrai ou faux ?

Salut, Abdel !

V F



Au revoir, Mademoiselle !

V F



Bonsoir, Monsieur !

V F



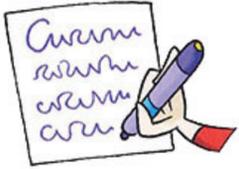
Bonne nuit, les amis !

V F

3   Avec quoi ? Relie.



Dessiner



Écrire



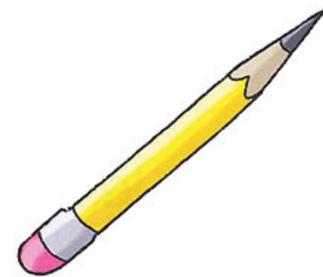
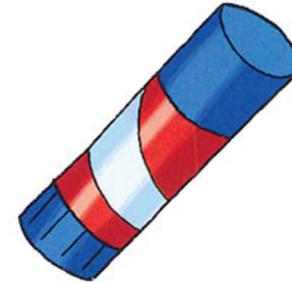
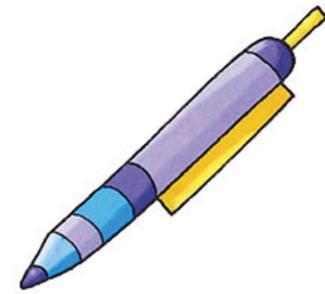
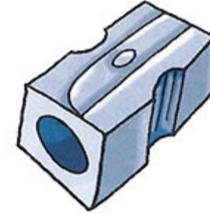
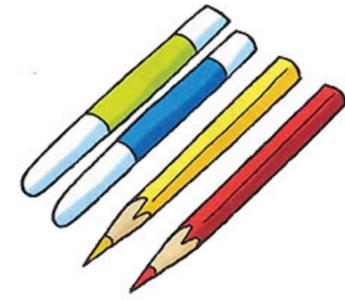
Coller



Colorier



Tailler

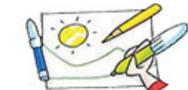


4  Complète.

Pour  ..... j'utilise .....

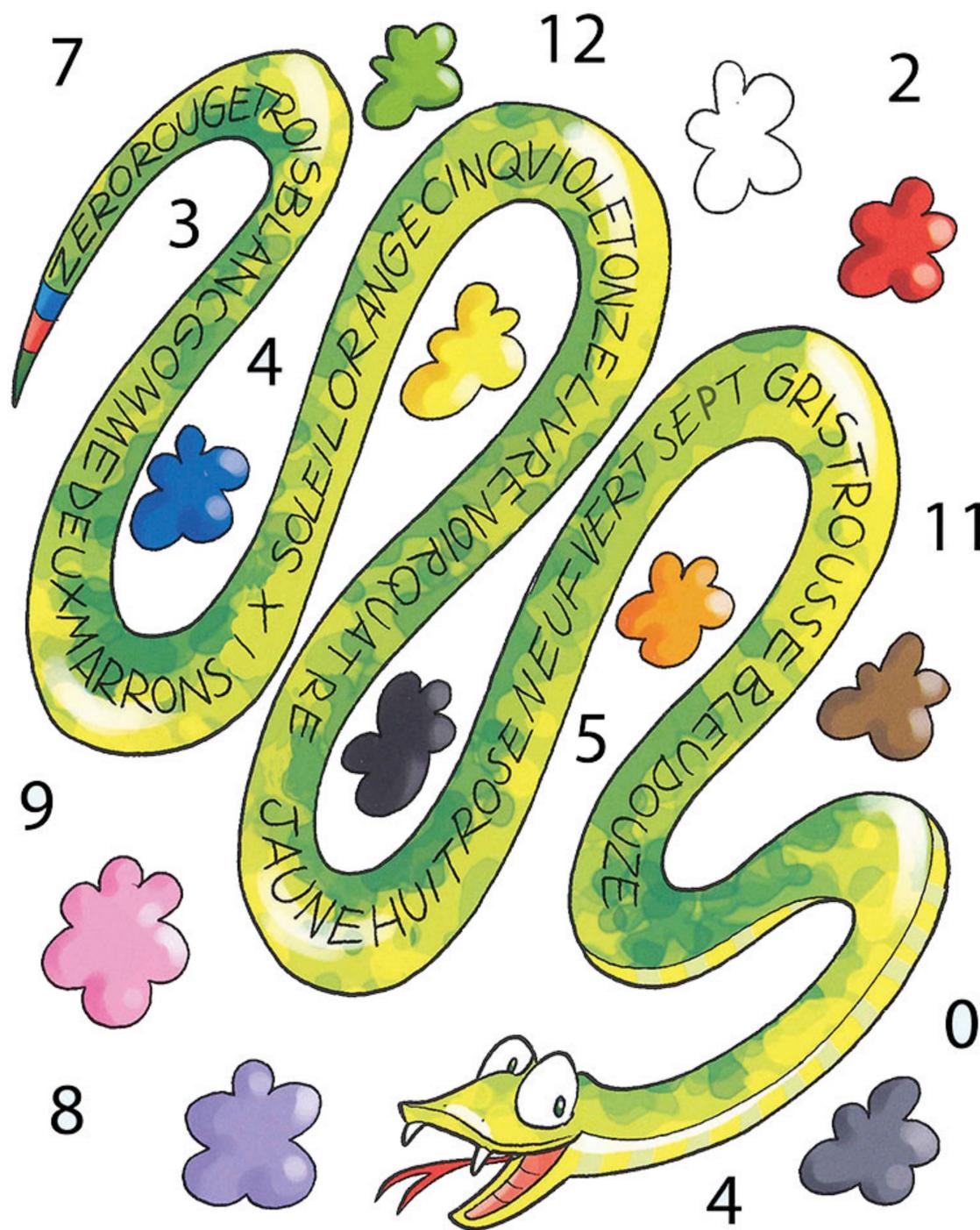
Pour  ..... j'utilise .....

Pour  ..... j'utilise .....

Pour  ..... j'utilise .....

Pour  ..... j'utilise .....

5 Cherche les couleurs et les nombres.



Nombres

.....

.....

.....

.....

.....

Couleurs

.....

.....

.....

.....

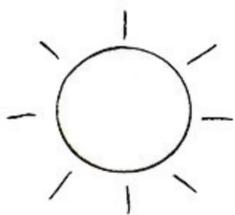
.....

.....

Retrouve les quatre mots piège !

G \_ \_ \_ E    S \_ \_ \_ \_ L    L \_ \_ \_ \_ E    T \_ \_ \_ \_ \_ E

6 Associe et colorie.

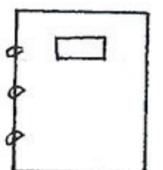


C'est un triangle, rouge et blanc.

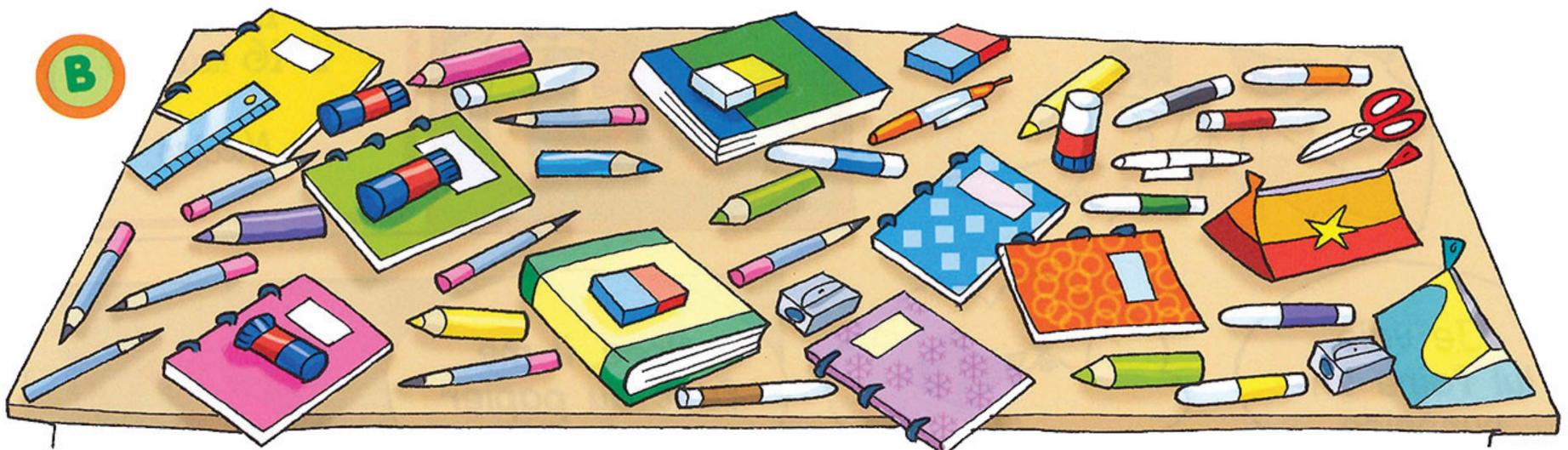
C'est un carré, de toutes les couleurs.

C'est un rond, grand et jaune.

C'est un rectangle vert.



7 Trouve les différences !



A

B

trois

huit

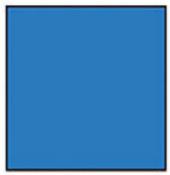
- crayons
- sac à dos
- livres
- cahiers
- stylos
- crayons de couleur
- feutres
- gommés
- trousses
- règles
- taille-crayons
- bâtons de colle
- ciseaux

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

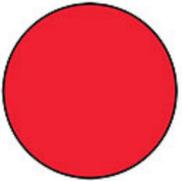
8



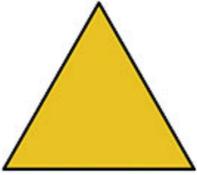
## Coloriage magique !



carré



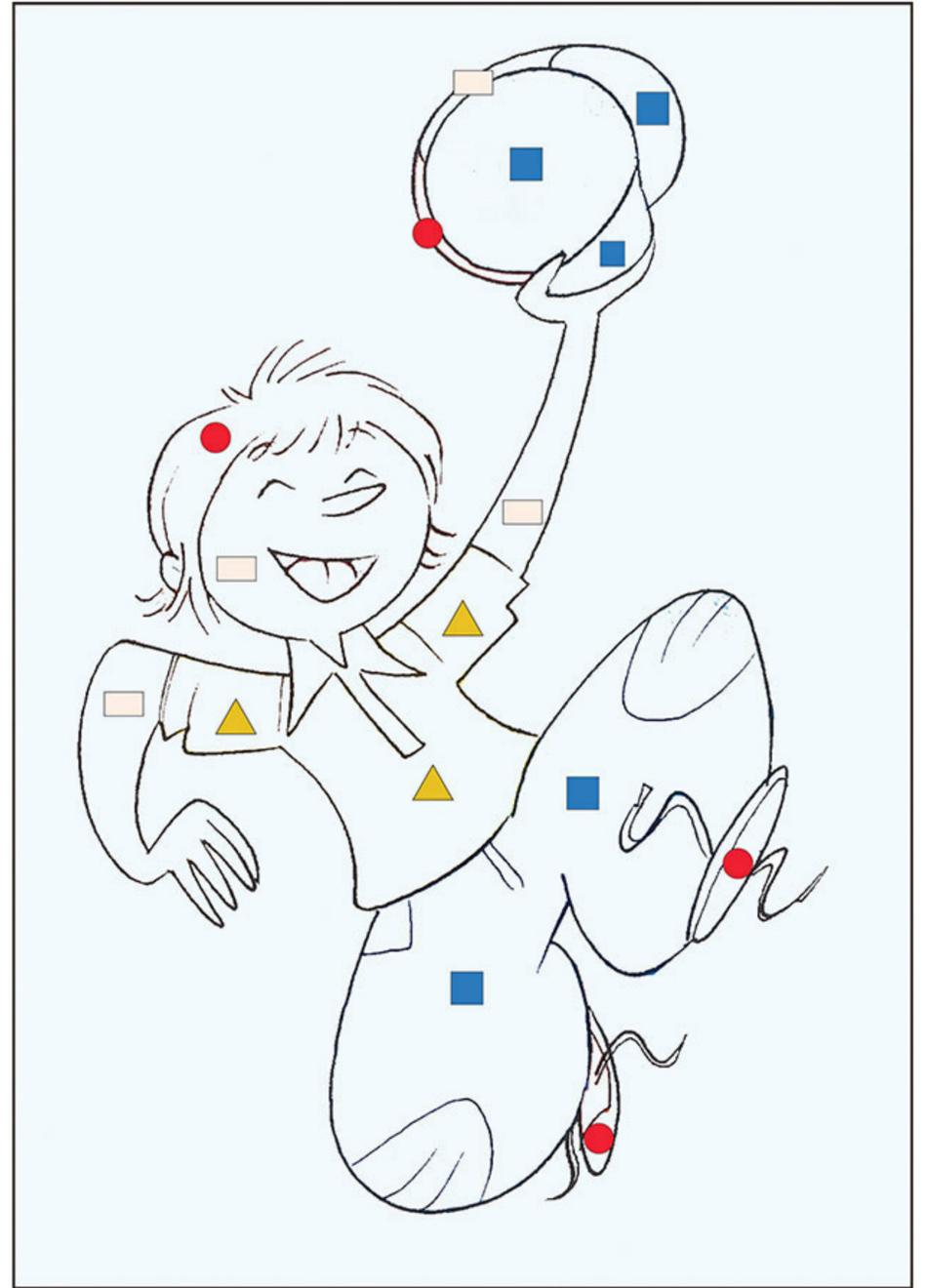
rond



triangle

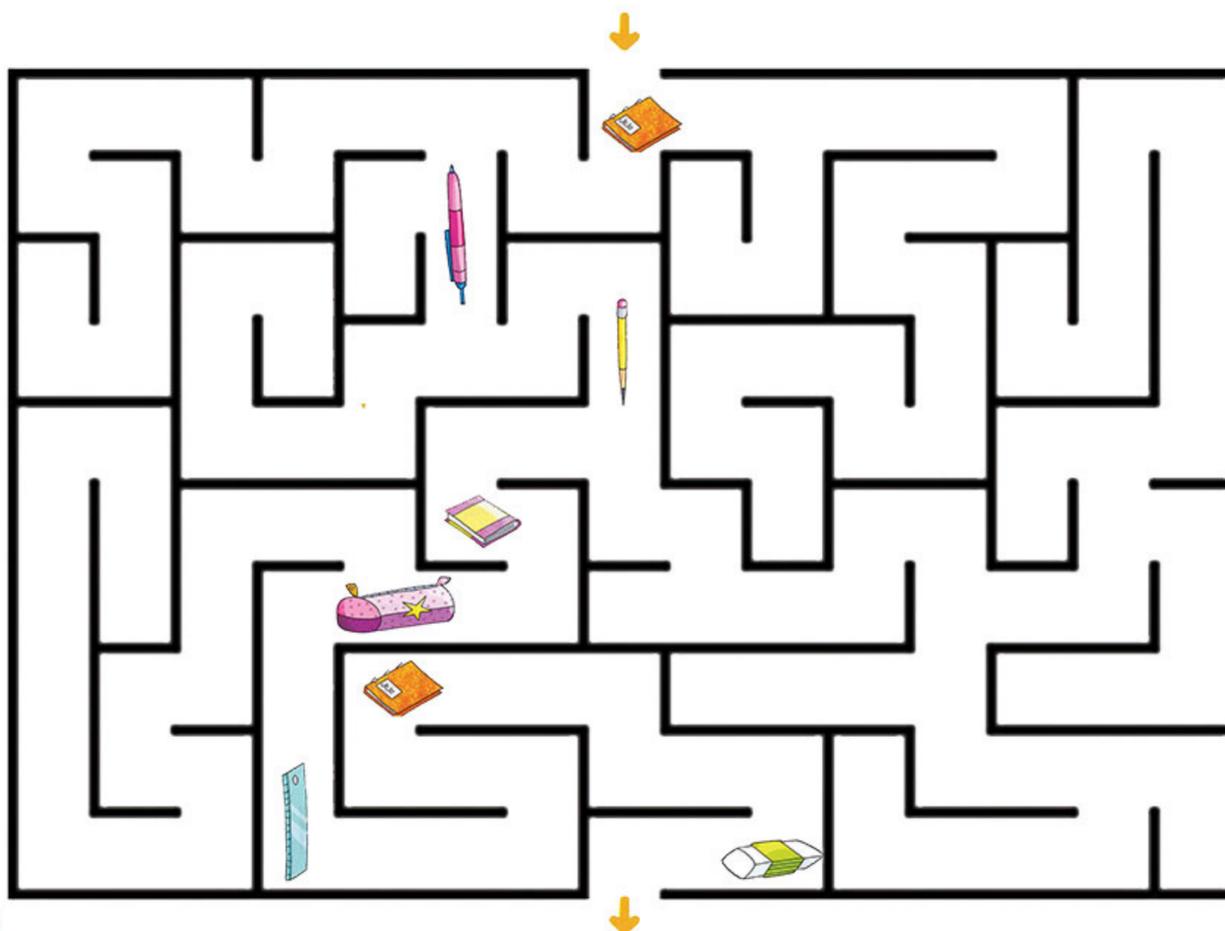


rectangle

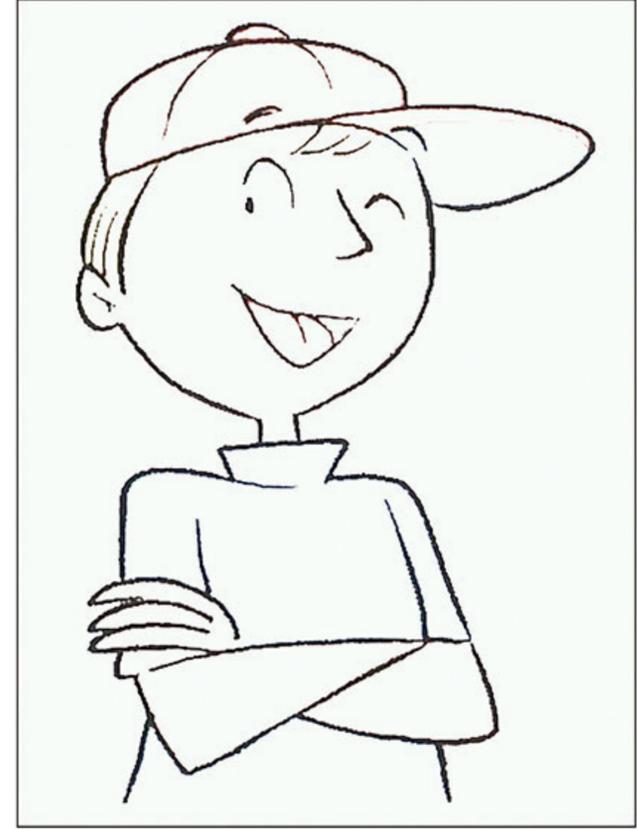
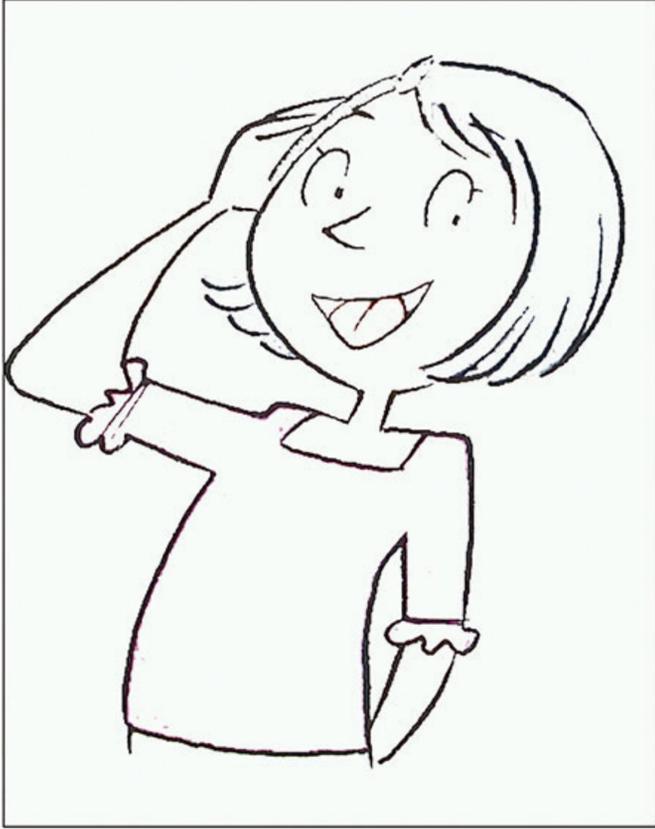


## Labyrinthe

Cherche tous les objets que tu peux utiliser à l'école:



Colorie.



# Noël

1    Écoute et chante.

## Noël

Noël, Noël  
C'est bientôt Noël  
La neige qui descend du ciel  
Noël, Noël  
C'est bientôt Noël  
La fête la plus belle de l'année !

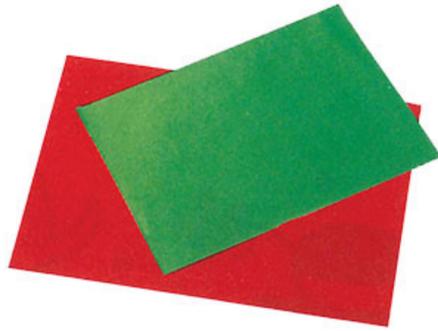
Dans mon sapin  
Lumières et couleurs  
Et tout en haut  
Une étoile d'or

Noël, Noël  
C'est bientôt Noël  
La neige qui descend du ciel  
Noël, Noël  
C'est bientôt Noël  
La fête la plus belle de l'année !



 **La carte de vœux**

Il te faut :



de la colle



des ciseaux



des feutres

Une feuille cartonnée rouge et une verte



 **Le Père Noël**

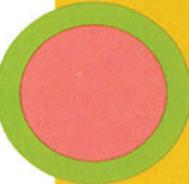
Père Noël  
qui descends des nuages,  
qu'apportes-tu  
aux enfants sages ?

- des bonbons...
- des cadeaux...
- des chocolats...
- des livres...
- des jouets...

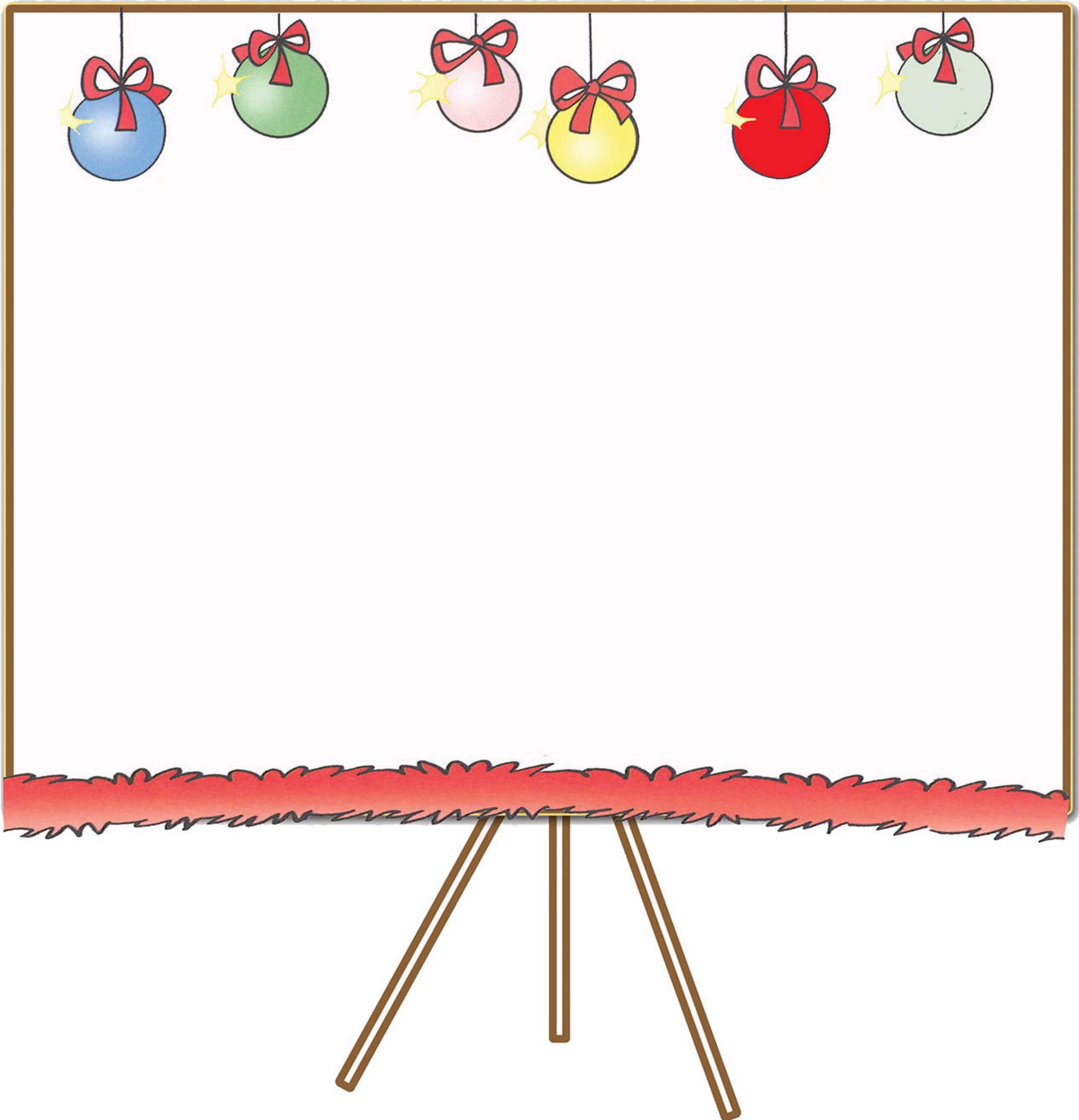


2  Je colorie un sapin de Noël.





3  Dessine ton cadeau...



# Evaluation 1

1   Regarde les images. Associe les bulles aux images.



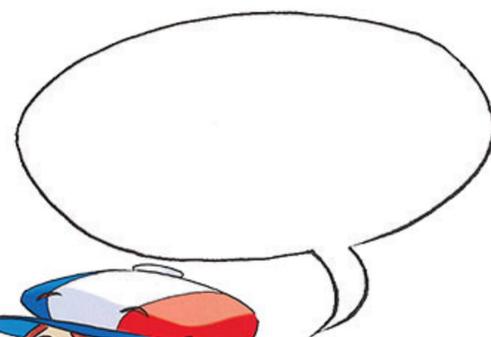
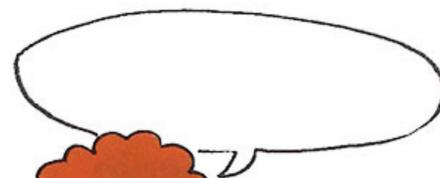
Le stylo est rouge.

Je m'appelle Jojo.

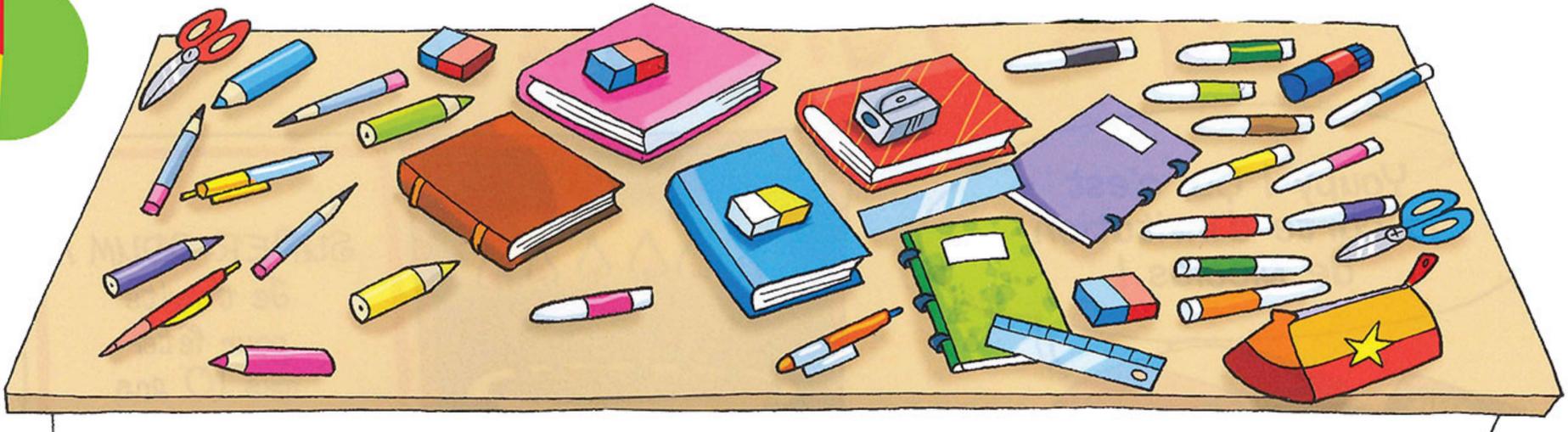
J'ai une gomme et un taille-crayon.



2  Complète les bulles.



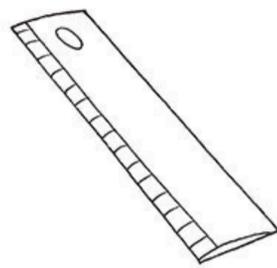
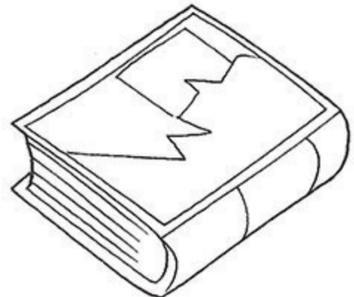
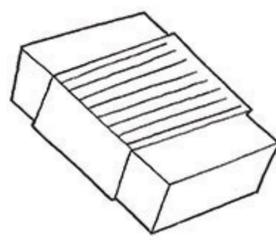
3   Regarde l'image et compte ! Ecris les chiffres en lettres.



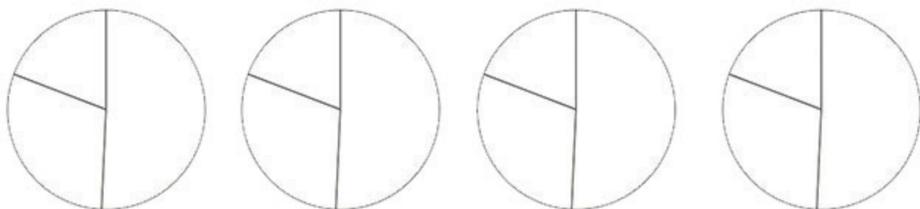
cahiers	<i>trois</i>	crayons	.....
livres	.....	gommes	.....
stylos	.....	trousses	.....
taille-crayon	.....	feutres	.....

4   Colorie les objets dans la couleur indiquée. Ecris le nom de l'objet.



bleu	rouge	orange	marron	jaune
				
<i>un stylo</i>	.....	.....	.....	.....

Et maintenant ... colorie ton résultat



Tu as: 4

3



1 ou 2



# Jeux

## Unité 0 - La marelle - p. 3

Regarde les images. Choisis-en une et mime l'action devant la classe ! Celui qui devine le premier peut avancer d'une case de la marelle. C'est aussi à son tour de mimer !

## Unité 1 - Colin Maillard - p. 14

Le professeur couvre les yeux d'un élève avec une écharpe. La classe est rangée en cercle et " Colin Maillard " reste au milieu pendant que ses copains chantent la première strophe de " La chanson de Jojo " ( ou toute autre comptine ) en faisant la ronde.

Lorsque la chanson / la comptine finit " Colin Maillard " se dirige droit devant lui et essaie de deviner le nom de son copain / sa copine. La classe demande " Qui est-ce? ". La réponse peut être " C'est ... " / " Il/Elle s'appelle ... " suivie par un " Bravo " ou " Dommage " prononcé par la classe. Celui dont on a deviné le nom devient " Colin Maillard " ou l'élève qui n'a pas réussi de trouver le prénom correct reste encore un tour au milieu de la ronde.

## Unité 3 - Jeu de rôle - p. 23

Le professeur forme des binômes. Chaque équipe lance le dé et joue le dialogue qui correspond au chiffre ainsi indiqué ( de 1 à 6 ). La classe doit deviner de quelle case il s'agit.



# Jeux



## Unité 3 - Le bingo des couleurs - p. 31

Les élèves ou le professeur peuvent être, à tour de rôle, les meneurs du jeu.  
**Variante A.** Le professeur prépare à la maison des billets qui contiennent des suites de formes de couleurs différentes ( minimum 7 ). Le meneur de jeu fait la dictée des éléments devant la classe.

A chaque fois que les élèves reconnaissent un symbole de la même couleur que ceux qu'ils ont sur leurs fiches ils doivent cocher / entourer / rayer la case. Le premier qui a trouvé tous les symboles d'une ligne.

( horizontale / verticale / diagonale ) doit crier " Bingo " et a gagné le jeu.

**Variante B.** Les élèves ont la liberté d'établir eux mêmes l'ordre dans lequel ils vont dicter les symboles. Le jeu se déroule de la même manière que pour la variante A.

!!! Le professeur peut enrichir le jeu en créant d'autres tableaux, à plusieurs cases, à plusieurs formes, en fonction du niveau / des compétences de la classe.

## Unité 3 - Le domino des couleurs - p. 31

Le jeu suit les règles du domino classique. Les élèves reçoivent des cartes bicolores qu'ils doivent attacher les unes aux autres afin de former une longue suite. Pour valoriser/ encourager l'emploi du français. Celui qui réussit à attacher une carte doit prononcer le nom de la couleur qui suivra.

Le jeu peut être joué en grand groupe. Chaque élève de la classe reçoit alors une / deux cartes. Le jeu se déroule au tableau / sur la table du professeur. Pour jouer en plusieurs petits groupes, le professeur doit préparer plusieurs sets de cartes et former les groupes. Ce jeu peut être offert en récompense à des élèves qui ont fini les premiers une tâche distribuée à la classe. Aussi les élèves seront encouragés à travailler mieux et ceux qui finissent les premiers ne dérangeront pas ceux qui sont moins rapides.

!!! Le matériel pour le jeu doit être préparé par le professeur en fonction de ses ressources. N' hésitez pas de demander l'aide de l'instituteur de la classe !

# Jeux

## Unité 4 - Le jeu du béret - p. 40

!!! Ce jeu exige un espace assez grand.

Le professeur divise la classe en équipes de maximum 12 joueurs et organise les camps des équipes. Chaque membre de l'équipe reçoit / a attribué un numéro. Le meneur du jeu ( le professeur ou un élève ) appelle les numéros avec la formule " J'appelle les numéros ... " en tenant dans sa main une écharpe / un ballon ou tout autre trophée. La saisie du béret et la course vers le camp se font avec une main derrière le dos. On doit récupérer de sa main libre le trophée et le ramener derrière son camp sans se faire toucher par l'adversaire. Le point est attribué à l'équipe qui réussit à ramener le trophée dans son camp. Si un joueur touche un adversaire qui tient le trophée c'est son équipe qui a gagné le point.

## Unité 4 - Jeu de l'oie - p. 41

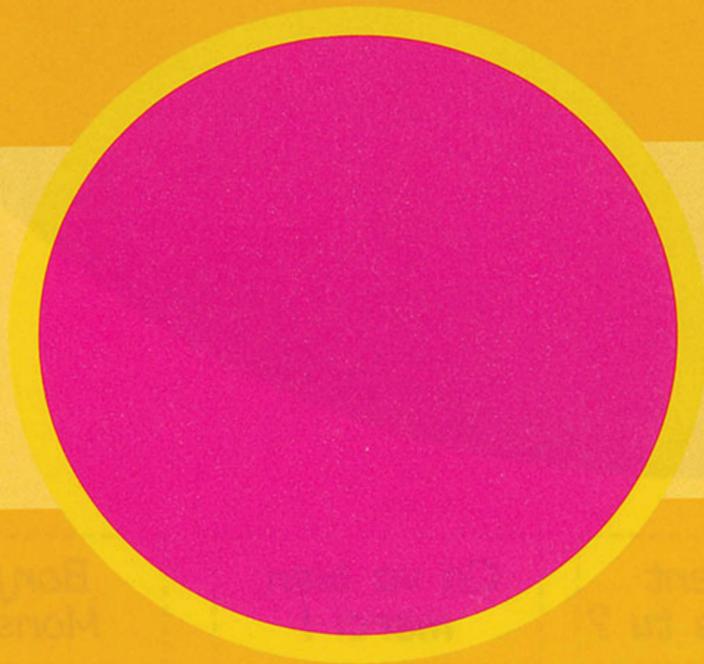
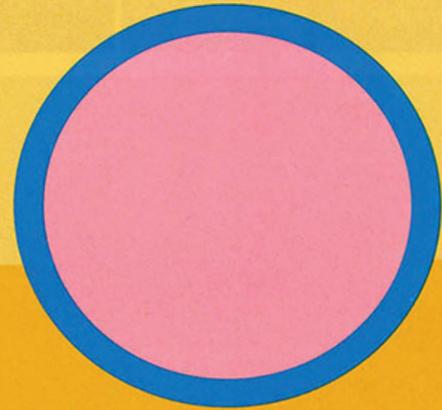
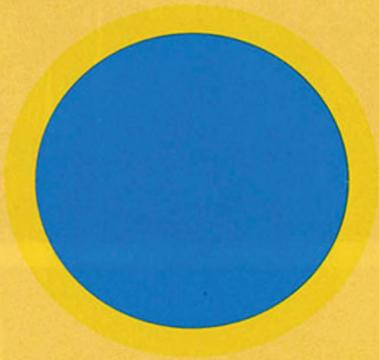
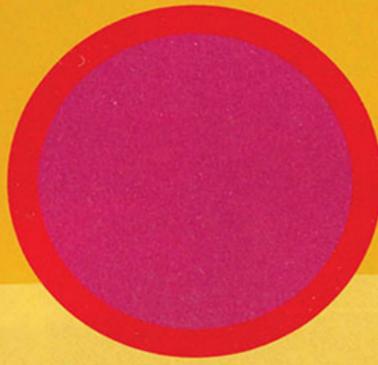
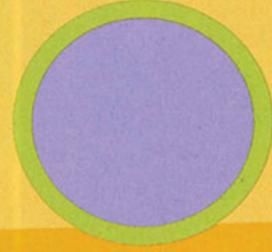
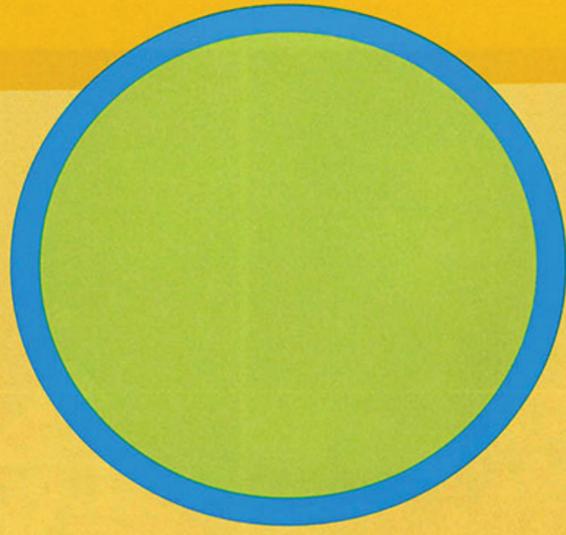
Ce jeu peut être joué en équipes ou dans le grand groupe. Les joueurs lancent le dé et avancent du numéro de cases ainsi indiqués. Pour valider leur progrès, les joueurs doivent prononcer correctement le chiffre et le nom de la couleur de la case sur laquelle ils sont tombés. Au cas contraire on revient au " Départ ". Attention aussi aux pièges !



## Table des matières

<b>Unité 0 - Tu parles déjà français !</b>	<b>p. 4</b>
<b>Unité 1 - Salut, les amis !</b>	<b>p. 6</b>
<b>Unité 2 - Bonne journée !</b>	<b>p. 16</b>
<b>Unité 3 - A la fête foraine</b>	<b>p. 25</b>
<b>Unité 4 - Pas de pain... aujourd'hui !</b>	<b>p. 33</b>
<b>Unité 5 - Devoir de français</b>	<b>p. 42</b>
<b>Bilan 1</b>	<b>p. 54</b>
<b>Coin civilisation</b>	<b>p. 60</b>
<b>Evaluation 1</b>	<b>p. 64</b>
<b>Jeux</b>	<b>p. 66</b>









SITKA

CENTRUL DE CARTE STRĂINĂ



978-606-94033-4-1