

L'ALIMENTATION

Introduction

La démarche pédagogique

Les résultats d'apprentissage

**Une unité expérientielle pour une
classe à niveaux multiples**

Des activités par étape

Des activités et des jeux

Les ressources



Introduction

Cette unité est basée sur l'approche communicative/expérientielle et la philosophie de l'enseignement des niveaux multiples. L'unité sur l'alimentation a été choisie parce qu'elle se trouve dans les champs d'expérience des trois niveaux de la 4^e à la 6^e année. Ce thème offre beaucoup d'idées et de ressources pour la pédagogie différenciée. Les élèves peuvent toujours offrir d'autres idées pour les activités.

UN PROGRAMME MULTIDIMENSIONNEL

Le communicatif/ expérientiel	La culture	La langue	La formation langagière générale
<p>Expérientiel : l'apprenant pourra</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier les préférences alimentaires personnelles; - faire une entrevue ou un sondage des préférences; - classer les aliments dans les quatre groupes alimentaires; - jouer à un jeu relié aux aliments; - chanter une chanson au sujet des aliments; - lire et discuter un modèle de recette; - préparer une recette; - écrire le dialogue d'une conversation qui se déroule dans un restaurant. <p>Communicatif : l'apprenant pourra</p> <ul style="list-style-type: none"> - poser et répondre aux questions d'un sondage sur les préférences alimentaires; - présenter oralement devant la classe ou dans un petit groupe sa recette (avec une démonstration); - faire partie d'un dialogue entre le serveur et le client d'un restaurant. 	<p>L'apprenant pourra</p> <ul style="list-style-type: none"> - chanter une chanson française au sujet de l'alimentation; - identifier les préférences alimentaires personnelles d'autres personnes dans la classe; - identifier la recette d'un plat franco-canadien; - créer une recette d'un plat favori. 	<p>L'apprenant pourra</p> <ul style="list-style-type: none"> - comprendre et produire à l'oral et à l'écrit le vocabulaire et les structures simples utilisés en contexte; - utiliser la forme des verbes en <i>er</i> (<i>aimer, manger, détester</i>) en contexte; - préparer des monologues comme un chef de cuisine à la télé; - préparer des dialogues pour commander dans un restaurant; - introduire/utiliser l'article partitif (<i>de, du, de la, de l'</i> et <i>des</i>) en contexte; - introduire/utiliser la forme des verbes à l'impératif en contexte. 	<p>L'apprenant pourra</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre des risques; - utiliser le contexte; - reconnaître les mots-clés, le nouveau vocabulaire et les structures; - identifier les mots-amis pour comprendre le sens d'une présentation orale ou écrite; - comprendre une recette simple, p. ex. : un plat franco-canadien.



La démarche pédagogique

La démarche pédagogique se divise en trois parties :

1. La préparation (préactivité) - la formulation des objectifs et la mise en situation
2. La réalisation (activité) - la réalisation des activités
3. L'intégration (postactivité) - l'objectivation, l'évaluation et le réinvestissement

Le processus de développement des habiletés, l'organisation d'une leçon, et l'unité d'enseignement respectent ces trois étapes.

1. La préparation (la préactivité)

a) La mise en situation ou l'amorce :

C'est le déclencheur pour captiver l'intérêt de tous les élèves pour l'unité présentée. L'enseignant peut présenter un exemple de menu d'un restaurant (de pizza, de sandwichs sous-marins, de hamburgers, etc.) fréquenté par les élèves. Les élèves peuvent donner leurs préférences d'aliments, et l'enseignant peut écrire les réponses sur un bloc-notes ou au tableau. Ils peuvent aussi faire un remue-méninges d'autres mots et expressions associés au thème (d'une pizza, d'un sandwich sous-marin, d'un hamburger, d'une salade, ou d'autres projets sur la nourriture).

b) L'intention de communication :

Les buts de cette unité sont

- de faire connaître aux élèves le vocabulaire et les structures liés à une recette (les ingrédients et les directives);
- de faire connaître aux élèves le vocabulaire et les structures liés aux habitudes et aux préférences alimentaires personnelles;
- de donner l'occasion aux élèves de faire de bons choix alimentaires, tels que décrits dans le *Guide alimentaire canadien* (disponible en ligne au : www.hc-sc.gc.ca/fn-an/food-guide-aliment/index_f.html).

c) L'explication de la tâche :

L'enseignant décrit le projet final (le but expérientiel) en montrant aux élèves un exemple de recette (de pizza, de sandwichs sous-marins, de hamburgers, de salades, etc.) et en leur disant qu'ils écriront la même sorte de recette. Expliquer aux élèves qu'ils vont présenter, à la fin de l'unité, leur recette devant la classe avec une illustration et une démonstration.

2. La réalisation (les activités)

L'enseignant vise les objectifs suivants :

- développer chez les élèves les habiletés nécessaires afin de les amener au but final d'écrire et de présenter une recette;
- développer leurs compétences langagières en contexte et de leur donner des activités qui encouragent la communication;
- développer certaines attitudes pour aider les élèves à faire de bons choix alimentaires;
- développer des stratégies d'apprentissage et de communication.

L'évaluation formative se fait à mesure que l'unité progresse afin que l'enseignant vérifie si les objectifs sont atteints et réajuste son enseignement en conséquence. L'enseignant inclut les élèves dans l'établissement des critères pour l'évaluation. Dans cette unité, les résultats d'apprentissage seront évalués en fonction de la performance à l'oral, à l'écoute et à l'écrit. (Pendant l'unité, l'enseignant et l'élève peuvent retenir des exemples de quelques activités pour les portfolios et les conférences de parent-enseignant-élève).

3. L'intégration (postactivité)

a) L'objectivation (la tâche finale) :

C'est le moment où l'enseignant retourne à l'apprentissage. Les élèves réfléchissent à leur succès et aux points faibles de l'unité tout en vérifiant si la tâche finale a été bien réussie. À ce point-ci, l'enseignant peut faire les évaluations de la tâche finale, et les évaluations sommatives du vocabulaire et des structures de cette unité. Ces notes d'évaluation peuvent servir pour le bulletin.

b) Le réinvestissement :

Après avoir atteint le but expérientiel, l'enseignant peut mettre les élèves dans une nouvelle situation semblable à la situation initiale afin de leur permettre de faire le transfert des connaissances acquises dans d'autres domaines. Dans cette unité, l'enseignant peut demander aux élèves de créer une recette d'un plat français ou d'un autre plat de leur choix; de faire un petit livret des recettes favorites de la classe, ou bien l'élève peut préparer sa boîte à dîner avec un menu santé. Il y a beaucoup de possibilités!

Les résultats d'apprentissage (RAS)

En se basant sur l'approche multidimensionnelle, suggérée par *L'étude nationale sur les programmes de Français de base*, cette unité est divisée en quatre parties.

Voici les RAS :

1. Expérientiel

L'apprenant pourra :

- identifier les préférences alimentaires personnelles;
- faire une entrevue ou un sondage des préférences alimentaires;
- classer les aliments dans les quatre groupes alimentaires;
- jouer à un jeu lié aux aliments;
- chanter une chanson au sujet de l'alimentation;
- lire et discuter un modèle de recette;
- préparer la recette de son plat favori;
- écrire un dialogue entre le serveur et le client d'un restaurant.

Communicatif

L'apprenant pourra :

- participer à un remue-ménages au sujet des aliments;
- poser les questions d'un sondage sur des préférences alimentaires et y répondre;
- présenter devant la classe ou dans un petit groupe, sa recette, oralement et avec une démonstration;
- faire partie d'un dialogue au restaurant;
- introduire/utiliser l'article partitif (*de, du, de la, de l', et des*) en contexte;
- introduire/utiliser la forme des verbes à l'impératif en contexte.

2. Langue

L'apprenant pourra :

- comprendre et produire à l'oral et à l'écrit le vocabulaire et les structures simples utilisés en contexte;
- utiliser la forme des verbes en « er » (aimer, manger, détester) en contexte;
- préparer des dialogues comme un chef de cuisine à la télé;
- préparer des dialogues pour commander dans un restaurant.

3. Culture

L'apprenant pourra :

- chanter une chanson française au sujet de l'alimentation;
- identifier ses préférences alimentaires personnelles et celles d'autres personnes dans la classe;
- identifier la recette d'un plat franco-canadien;
- créer la recette d'un plat favori.

4. Formation langagière générale

L'apprenant pourra :

- prendre des risques;
- utiliser le contexte;
- reconnaître les mots-clés, le nouveau vocabulaire et les structures;
- identifier les mots-amis pour comprendre le sens d'une présentation orale ou écrite;
- comprendre une recette simple.

Les intelligences multiples :

Dans une classe à niveaux multiples en Français de base, l'enseignant planifie les activités dans les niveaux suivants :

Débutant (D);
Intermédiaire (I);
Avancé (A).



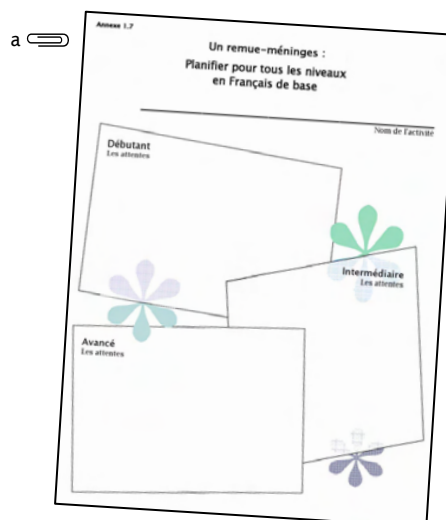
a

Voir aussi p. A12, Annexe 1.7 pour la fiche reproductible d'aide à la planification.

Les activités sont aussi divisées selon huit types d'intelligences multiples. Voir « Cartes des intelligences multiples » à la p. 12 pour une description des termes suivants :

- 1) verbale/linguistique;
- 2) logique/mathématique;
- 3) visuelle/spatiale;
- 4) kinesthésique/corporelle;
- 5) musicale/rythmique;
- 6) interpersonnelle;
- 7) intrapersonnelle;
- 8) naturaliste.

Toutes ces activités sont des suggestions et l'enseignant peut les adapter selon les habiletés et les besoins de ses élèves.



Une unité expérientielle pour une classe à niveaux multiples

Champs d'expérience : L'alimentation

Sujets à développer : Connaissance des aliments, des habitudes, des attitudes, et des préférences personnelles alimentaires.

But expérientiel (projet final) : Écrire la recette d'un plat favori et la présenter oralement.



Les étapes à suivre :

I PRÉPARATION (préactivité) – l'amorce et l'explication de la tâche

Étape 1 : Faire la mise en commun.

- Regarder un menu de restaurant (de pizzas, de sandwiches sous-marins, de hamburgers, etc.) avec toute la classe.
- Faire un remue-méninges au sujet des aliments (mots et expressions).

Étape 2 : L'explication de la tâche finale ou du projet final.

- Présenter les buts expérientiels, la tâche finale ou le projet final.
- Identifier les étapes pour les atteindre.

II LA RÉALISATION (les activités et les expériences langagières)

Étape 3 : Faire une entrevue/un sondage pour découvrir les préférences alimentaires.

Étape 4 : Classer la liste des aliments (de l'Étape 1) en quatre groupes alimentaires.

Étape 5 : Jouer à un jeu lié à l'alimentation.

Étape 6 : Chanter une chanson au sujet de l'alimentation. Introduire les articles partitifs (*de, du, de la, de l'* et *des*) en contexte.

Étape 7 : Lire et discuter un modèle de recette. Pour le niveau avancé, l'enseignant peut introduire la forme des verbes à l'impératif en contexte.

Étape 8 : Préparer une recette et dessiner une illustration du plat pour la présentation orale.

III L'INTÉGRATION (postactivité) – réfléchir sur l'unité, les objectifs acquis et l'évaluation

Étape 9 : L'objectivation

- Présentation du projet final ou de la tâche finale.
- Évaluation du projet final ou de la tâche finale par l'enseignant, en paires, et en autoévaluation.
- Évaluation du vocabulaire, des verbes, des structures.
- Réflexion sur l'unité. (L'élève peut remplir un billet de sortie pendant l'unité et aussi à la fin de l'unité. Voir p. A40, Annexe 3.15.)

Étape 10 : Le réinvestissement

- Le transfert des connaissances de l'unité de l'alimentation à d'autres domaines.

ÉTAPE 1

I La préparation (la préactivité)

Faire la mise en commun

a) Le déclencheur :

a

Distribuer des copies d'un menu de restaurant ou utiliser un transparent. (Voir les sites Web à la p. 82 et p. A55, Annexe 4.1.3, pour quelques exemples de menus.)

Dire aux élèves de regarder le menu et de choisir leurs aliments ou plats favoris :

Demander :

- « Quels sont tes aliments ou plats favoris? »
- « Quel aliment/plat est-ce que tu aimes/préfères/adores? »
- « Quel aliment est-ce que tu n'aimes pas/détestes? »
- « Qu'est-ce qu'il y a sur/dans _____ (une pizza, une salade, une soupe, un sandwich sous-marin, etc.)? »
- « Chercher les *mots-amis*, c'est-à-dire les mots français qui ressemblent aux mots anglais. »

Créer une banque de mots (sur un bloc-notes ou au tableau) en faisant un remue-ménages.

L'enseignant peut utiliser :

- des cartes éclair;
- des objets en plastique;
- des dessins clip art;
- des publicités du supermarché;
- des images d'aliments dessinées par les élèves.



b) L'intention de communication :

Encourager les élèves à exprimer leurs préférences et à se familiariser avec différentes sortes de plats, en leur demandant :

- « Est-ce qu'il y a d'autres aliments que nous pouvons ajouter à la liste des mots? »
- « Quel est ton restaurant favori? »

Faire un exercice de mathématiques. Utiliser le menu pour donner une liste de plats et leurs prix. Demander aux élèves de donner « l'addition » ou « le compte » (*bill* ou *cheque*) de leur commande.

Exemple : Dans une pizzeria, tu commandes une pizza végétarienne moyenne (11 \$), un verre de lait (1,00 \$) et une salade de fruits (3,25 \$). Tu donnes un pourboire (*waiter's tip*) de 2 \$. Combien coûte ton repas? Tu donnes 20 \$ au serveur. Combien d'argent doit-il te rendre?



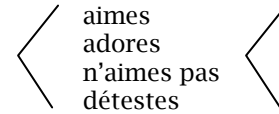
a



II La réalisation

Faire un sondage pour découvrir les préférences alimentaires de la classe

Demander :





- « Qu'est-ce que tu  sur ta pizza? » dans ton sandwich sous-marin? » dans ta salade? »

Introduire ou réviser la conjugaison des verbes en « er » : *aimer, adorer, détester, préférer* avec la négation du verbe *aimer*. Par exemple : « J'aime... Je n'aime pas ... »

Pour en savoir plus

Éducation et Jeunesse Manitoba. *Les verbes en action : verbs in action*, Winnipeg, Manitoba, Éducation et Jeunesse Manitoba, 2003.



- a  **D** Distribuer « Un sondage avec un partenaire » (p. A56, Annexe 4.1.4). L'élève pose des questions à un partenaire pour connaître ses préférences alimentaires en utilisant les structures suivantes : Est-ce que tu aimes...? Oui, j'aime... Oui, j'adore... Non, je n'aime pas... Non, je déteste...
- b  **I** Distribuer « Nos préférences alimentaires » (p. A58, Annexe 4.1.6). Dans le diagramme de Venn, l'élève écrit dans le cercle à gauche (« J'aime ») un minimum de cinq aliments préférés. Ensuite, l'élève écrit dans le cercle à droite (« Mon ami/Mon amie aime ») un minimum de cinq aliments préférés de son ami. Dans la zone de superposition des cercles, il indique un minimum de trois aliments qu'ils aiment tous les deux. À la fin de l'activité, l'élève répond aux questions suivantes : Qu'est-ce que tu aimes? Qu'est-ce que ton ami aime? Qu'est-ce que vous aimez?
- c  Faire de même avec « Nos préférences alimentaires » (p. A59, Annexe 4.1.7) où l'élève indique ce qu'il déteste, ce que son ami déteste, et ce qu'ils détestent tous les deux. En plus, l'enseignant peut demander à l'élève de créer leurs propres énoncés (p. A60, Annexe 4.1.8). Par exemple : « Ma sœur aime... Mon frère aime... »
- d  **A** Distribuer « Sondage - La pizza » (p. A61, Annexe 4.1.9). L'élève utilise une autre façon de poser la question « Est-ce que tu aimes (la garniture)? » : l'inversion (« Aimes-tu (les garnitures)? »). L'élève écrit le nom de la personne à coté de la garniture. À la fin de l'activité, l'élève répond aux questions suivantes : « Qu'est-ce que tu aimes sur ta pizza? » ou « Qu'aimes-tu sur ta pizza? (l'inversion) ».

Évaluation

- a) À chaque niveau, l'élève peut faire un compte des résultats et puis les mettre sur un graphique (une activité visuelle et mathématique).
- b) L'enseignant peut demander aux élèves de remplir « Auto-évaluation : Poser des questions en français » (p. A48, Annexe 3.23).
- c) Pendant les activités des niveaux débutant, intermédiaire et avancé, l'enseignant peut faire une observation générale des élèves en utilisant des grilles d'observation, p. A29 et A30, Annexes 3.4 et 3.5, « Évaluation du travail écrit », p. A32, Annexe 3.7, et « Évaluation en paires : les sondages de préférences alimentaires », p. A81, Annexe 4.2.2.

a

b

c

d



Pour en savoir plus

Craker, Elizabeth, Sue Brown et Bill Gaynor. *Un sondage sur les bagels*, Montréal, Chenelière Éducation, 2007.



ÉTAPE 4

Classer la liste des aliments en quatre groupes alimentaires

Regarder les quatre groupes alimentaires dans *Bien manger avec le Guide alimentaire canadien* distribué par Santé Canada (disponible en ligne au : <www.santecanada.gc.ca/guidealimentaire>).

Utiliser la banque de mots créée par les élèves à l'Étape 1 pour les activités suivantes.



Distribuer « Les quatre groupes alimentaires » (p. A63, Annexe 4.1.11). Demander :
 - « Combien de groupes alimentaires est-ce qu'il y a? »
 - « Nommez au moins deux aliments pour chaque groupe alimentaire. »
 Écrivez les réponses dans la bonne case.

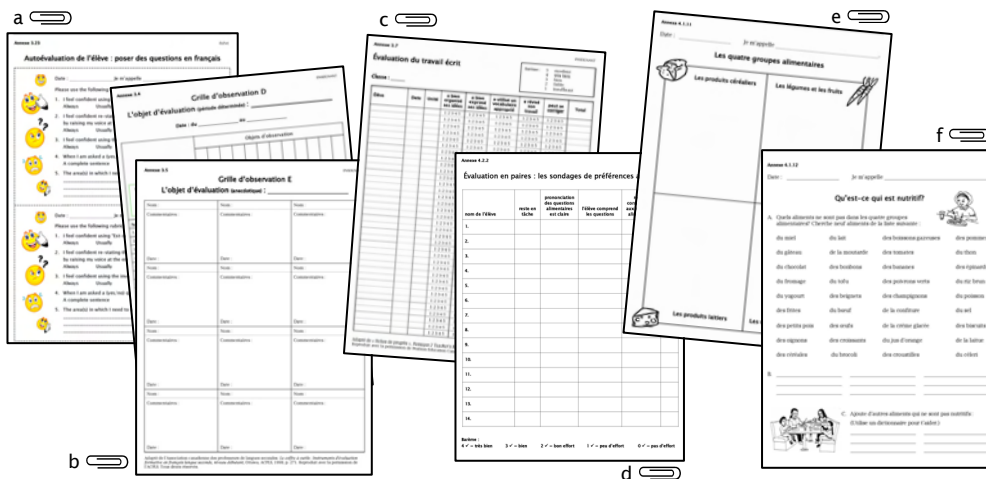
D

Distribuer « Les quatre groupes alimentaires » (p. A63, Annexe 4.1.11) et demander aux élèves de classer le vocabulaire approprié dans les quatre catégories alimentaires. Écrire cinq exemples (minimum) pour chaque catégorie.

I

Distribuer une copie de la feuille « Qu'est-ce qui est nutritif? » (p. A64, Annexe 4.1.12). L'élève identifie les aliments qui ne sont pas nutritifs dans la liste fournie et y ajoute d'autres aliments qui ne sont pas nutritifs. L'élève peut utiliser un dictionnaire.

A



b

d

f

ÉTAPE 5

Jouer à un jeu lié à l'alimentation

Utiliser le vocabulaire de cette unité. L'enseignant peut aussi y ajouter le vocabulaire de jeu. (Voir « Vocabulaire de jeu », p. A51, Annexe 4.1.1).



a

DIA Les jeux « La marelle » (p. 68) et « Serpents et échelles » (p. 69) peuvent être utilisés avec tous les élèves. Il y a aussi beaucoup d'autres possibilités!



b **D** Les élèves jouent à la version du jeu « Les fruits » (p. A65, Annexe 4.1.13) avec les images et le vocabulaire. (Voir les directives à la p. 78.)

I Les élèves utilisent la version du jeu « Les fruits » (p. A66, Annexe 4.1.14) avec les images et sans le vocabulaire. (Voir les directives à la p. 78.)

A a) « Jeopardy » (p. 67) est adapté aux élèves avancés.

b) L'élève avancé peut créer un jeu de société en utilisant la « pomme » du thème des aliments (p. A67, Annexe 4.1.15) ou celle du thème choisi par l'enseignant (p. A68, Annexe 4.1.16).

c



d Pendant les jeux, l'enseignant peut circuler et observer les élèves en utilisant la « Feuille d'observation en paire ou en groupe » (p. A38, Annexe 3.13).

a

Annexe 4.1.1

Vocabulaire de jeu

Passer moi le dé, s'il te plaît. *Voilà!* Merci. De rien.

C'est mon/ton/son tour. Lance le dé. AVANCE.

Tu as raison. Attendez! Jouez! Plus vite!

Tu as oublié. Ce n'est pas ça. Tu as tort. Ce n'est pas correct.

Oh là là! Ah zut! Chouette! Bravo!

C'est fantastique/microyable/bizarre! *Pense ton tour.*

Bonne réponse! *C'est horrible! Dommage.*

J'ai gagné! Tu as gagné

_____ est le champion la championne.



b

Annexe 4.1.13

Les fruits

Annexe 4.1.14

c

d

Annexe 3.13

Feuille d'observation en paire ou en groupe

Date: _____

Noms: _____

Tâche: _____

	travaux	travaux	travaux	commentaires de l'enseignant
L'élève commence son travail tout de suite.				
L'élève prête à la tâche.				
L'élève aide et encourage ses partenaires ou son groupe.				
L'élève complète la tâche.				
L'élève montre du respect envers les autres.				



Demander aux élèves :

- « Quels sont les ingrédients? »
- « Quelles sont les directives? »

Trouver les mots de « directives » dans les exemples de recettes. (L'enseignant peut ajouter ces mots et ces phrases à la liste de vocabulaire de l'Étape 1.)

Introduire une liste de mots et de phrases utiles pour donner des directives dans une recette en utilisant les verbes au présent. Par exemple : Je prépare..., Je coupe..., Je place..., J'ajoute..., J'attends..., Je mets..., Je mélange..., etc.

- a) Faire des cartes éclair en illustrant les verbes ci-mentionnés, ou faire dessiner les images des verbes par les élèves.

J'ajoute...



Je mets...



Je coupe...



- b) Enseigner une leçon en utilisant le logiciel PowerPoint.



Pour en savoir plus

Association canadienne des professeurs de langues secondes.

« Une recette, Une collation canadienne : la beurrée de sucre d'érable » (Trousse 6, L'alimentation), *Le coffre à outils : Instruments d'évaluation formative en français langue seconde, niveau débutant*, Ottawa, ACPLS, 1998, p. 223-225.

Craker, Elizabeth, Sue Brown et Bill Gaynor. « Comment fait-on du yogourt? », *Zénith Lecture partagée - Ensemble AA, textes informatifs*. Montréal, Les Éditions de la Chenelière, 2007, p.16-17.

Craker, Elizabeth, Sue Brown et Bill Gaynor. *Un sondage sur les bagels*, Montréal, Chenelière Éducation, 2007.

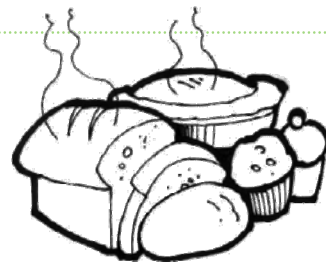
Éducation et Jeunesse Manitoba. « L'impératif », *Les verbes en action*, Winnipeg, Manitoba, Éducation et Jeunesse Manitoba, 2003, p. 123-124.

Fondation de la Chenelière. *Multichefs*, Montréal, Chenelière/McGraw-Hill, 2000.

Karmel, Annabel. *C'est moi qui cuisine*, Saint-Laurent, Québec, Éditions du Renouveau Pédagogique inc., 2006.

Hehner, Barbara. *Faisons de la crème glacée*, Markham, Ontario, Scholastic Canada Ltd., 2006.

Milliea, Mildred, et Kelly Anne Dennis. *Aidons grand-maman*, Markham, Ontario, Scholastic Canada Ltd., 2006.



Préparer une recette

Expliquer que la recette aura une liste d'ingrédients et des directives. Utiliser « La carte de recette » (p. A74, Annexe 4.1.22). Modeler un exemple de recette à chaque niveau.



- a) L'enseignant peut présenter, avec une brève explication, un transparent de l'« Autoévaluation de l'élève : Grille d'accompagnement - une recette » pour chaque niveau (p. A82-A85, Annexe 4.2.3-4.2.5).
- b) À ne pas oublier : si les élèves choisissent « M. Frégume, un bonhomme de nourriture » (suggéré à l'Étape 2), ils présenteront leur création devant la classe à la fin de l'unité. (Voir l'explication et la rubrique d'évaluation de cette activité, p. A75 et A90, Annexes 4.1.23 et 4.2.11.)
- c) Pour les élèves plus avancés, « M. Frégume, un bonhomme de nourriture » peut être un travail indépendant.

a

b



Débutant

Une recette qui contient (au moins)

- cinq ingrédients;
- quatre directives qui utilisent « je mets »;
- une illustration.

Intermédiaire

Une recette qui contient (au moins)

- cinq ingrédients;
- six directives qui utilisent des verbes au présent;
- une illustration.

Avancé

Une recette qui contient (au moins)

- cinq ingrédients;
- huit directives qui utilisent des verbes à l'impératif;
- une illustration.



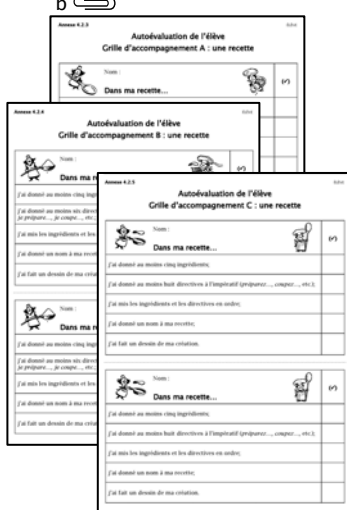
- a) Les élèves peuvent présenter leurs recettes comme un chef de cuisine à la télévision.
- b) Faire la présentation en format PowerPoint.
- c) Créer un dialogue pour commander un plat favori dans un restaurant. (Voir « Passer une commande », p. A76-A79, Annexes 4.1.24-4.1.27.)



a



b



c



Le réinvestissement

Pour faire le réinvestissement, demander aux élèves de préparer un plat franco-canadien ou un autre plat favori ou populaire (italien, mexicain, chinois, autochtone, des Caraïbes, etc.). Il y a beaucoup de possibilités!



- un sandwich sous-marin
- une salade
- un cornet de crème glacée
- un lait frappé original
- un croque-monsieur
- de la soupe aux pois
- du bannock
- une tarte
- des crêpes
- un hamburger



Pour l'intelligence multiple « naturaliste » :

L'enseignant peut faire ces activités avec tous les niveaux.

- a) Au printemps, planter un jardin de légumes autour de l'école.
- b) Planifier une visite à une ferme locale de légumes.
- c) Rendre visite à une épicerie locale. L'enseignant peut donner la tâche aux élèves de trouver une liste de quelques produits choisis, d'en noter le prix et de faire la somme.
- d) Aujourd'hui, le sujet du développement durable (*sustainable development*) est très important. L'enseignant peut présenter le thème du compostage et du recyclage aux élèves.
- e) Faire pousser des plantes en classe. Voir les projets aux p. 18-21 du livre *Publier et présenter les travaux écrits - Idées pratiques et originales*.



Pour en savoir plus

Cameron, Susan. *Publier et présenter les travaux écrits - Idées pratiques et originales*, Montréal, Thomson Duval, 2007.

Environnement Canada, *Déchets*, « Le vermicompostage », www.on.ec.gc.ca/community/classroom/millennium/m4-vermi-f.html.

Hughes, Susan. *Le compost : les vers racontent*, Edmonton, Éditions Duval, inc., 2003.



Des activités par étape

Ce tableau indique une variété d'activités qui suivent les étapes discutées dans les pages précédentes. Après avoir identifié les besoins et les niveaux de vos élèves, vous pouvez vous référer à ce tableau pour choisir des activités appropriées. La fiche reproductible de chaque exercice est disponible dans la section des annexes.

Étape	Activité	Annexe	Niveau	Travail...					Intelligences multiples							
				individuel	en dyade	en petit groupe (3-4)	en groupe	de classe	verbale	mathématique	visuelle	kinesthésique	musicale	interpersonnelle	intrapersonnelle	naturaliste
1	Un menu	4.1.3	D I A					*	▪	▪	▪			▪	▪	
3	Un sondage avec un partenaire	4.1.4, 4.1.5	D		*				▪	▪	▪	▪		▪	▪	
3	Nos préférences alimentaires	4.1.6-4.1.8	I		*				▪					▪	▪	
3	Sondage - La pizza	4.1.9, 4.1.10	A		*				▪	▪	▪			▪	▪	
4	Les quatre groupes alimentaires	4.1.11	D I	*		*			▪	▪				▪	▪	
4	Qu'est-ce qui est nutritif?	4.1.12	A	*					▪					▪	▪	
5	Le jeu « Les fruits » (mots inclus)	4.1.13	D I		*	*			▪	▪	▪	▪		▪		
5	Le jeu « Les fruits » (sans mots)	4.1.14	I		*	*			▪	▪	▪	▪		▪		
5	Le jeu « Les aliments » (gabarit)	4.1.15	D I A		*	*			▪	▪	▪	▪		▪		
5	Le jeu, sans titre (gabarit)	4.1.16	D I A		*	*			▪	▪	▪	▪		▪		
5	Les jeux « La marelle » et « Serpents et échelles »	(p. 68, 69)	D I A		*		*		▪	▪	▪	▪		▪		
6	La chanson « Je suis une pizza »	4.1.17	D					*	▪	▪	▪	▪				
6	La chanson « Je suis une pizza » Exercice de closure A	4.1.18	I	*					▪	▪	▪	▪		▪		
6	La chanson « Je suis une pizza » Exercice de closure B	4.1.19	A	*					▪	▪	▪	▪		▪		
7	Faisons une mini-pizza!	4.1.21	D I A					*	▪	▪	▪	▪		▪	▪	
8	La carte de recette	4.1.22	D I A					*	▪	▪	▪	▪		▪	▪	
8	M. Frégume, un bonhomme de nourriture	4.1.23	A	*					▪	▪	▪			▪		
10	Le vermicopostage	(p. 59)	D I A			*	*	*	▪	▪	▪	▪		▪		▪

Des activités et des jeux

Ce tableau indique une variété d'activités et de jeux qui peuvent être jouées dans les centres d'apprentissage. Il y a aussi des activités d'apprentissage coopératif qui se jouent bien avec toute la classe (divisée en groupes). Les directives de ces activités se trouvent aux pages suivantes.

Activité	Numéro	Page	Activité...					Intelligences multiples						
			individuelle	en dyade	en petit groupe (3-4)	en groupe	de classe	verbale	mathématique	visuelle	kinesthésique	musicale	interpersonnelle	intrapersonnelle
Bingo	1	62			*	*	*	■	■			■		
Champs de bataille	2	63		*	*	*	*	■	■	■			■	
Autocorrection de casse-tête	3	64	*	*				■	■	■	■		■	
Autocorrection : les phrases mélangées	4	66	*	*				■	■	■			■	
Jeopardy	5	67		*	*	*	*	■		■			■	
Jeu de piège - La marelle	6	68		*	*	*	*	■	■	■	■		■	
Serpents et échelles	7	69		*	*	*	*	■	■	■	■		■	
Tic, Tac, Toe	8	69		*	*	*	*	■	■	■			■	
Panier de fruits en pâte à modeler	9	70	*	*		*		■		■	■		■	
Un remue-méninges	10	70				*		■		■			■	
Les cartes éclair	11	71		*	*	*		■		■			■	
Vrai ou faux	12	71			*	*		■					■	
Cercle intérieur et extérieur	13	72					*	■		■	■		■	
Mettez-vous en ligne!	14	73				*	*	■		■	■		■	
Dans le frigo	15	74		*	*			■		■	■		■	
Tous ensemble	16	75			*		*	■		■			■	
Chasse aux gens	17	75					*	■		■	■		■	
La table ronde (écrit)	18	76			*		*	■		■			■	
Qui suis-je?	19	76			*	*		■		■			■	
L'art progressif	20	77					*	■	■	■	■		■	■
Les fruits	21	78		*	*			■		■			■	



Bingo

Il y a toutes sortes de jeux de Bingo qu'un enseignant peut acheter pour utiliser dans un centre d'apprentissage.










- 1) Donner aux élèves les cartes de Bingo.
- 2) À tour de rôle, les élèves pigent une carte et lisent à haute voix les mots.
- 3) Le but du jeu est soit de remplir la grille, soit de compléter une rangée horizontale, verticale ou diagonale.

Variantes :

- a) Les élèves eux-mêmes peuvent faire leur propre carte de Bingo avec des grilles et une liste de vocabulaire disponible au centre d'apprentissage. (L'enseignant fournit les étiquettes avec les mots ou les images pour le tirage) Sur la carte de Bingo, les élèves collent leur choix d'images qui correspondent à la liste.
- b) L'enseignant change les niveaux des attentes selon les groupes. Par exemple, les élèves plus avancés peuvent recevoir du vocabulaire plus difficile.

la pomme

l'orange
la pomme
le citron
la banane
la poire
les raisins
les bleuets



Champs de bataille


(Même principe que le jeu de *Battleship*.) Le jeu de Champs de bataille peut être joué par deux élèves. Pour modeler le jeu, la classe peut jouer contre l'enseignant. Le vocabulaire ciblé de l'alimentation est en haut de la grille et, à la gauche, il y a les sujets avec un verbe.


- 1) Chaque joueur reçoit la feuille « Champs de bataille » (p. A93, Annexe 4.3.1).
- 2) Chaque joueur place un « X » dans cinq des cases de la grille intitulée « Moi ».
- 3) Chaque joueur essaie de deviner où l'autre a mis ses « X » en posant des questions à tour de rôle. Par exemple, « Est-ce que Marie aime le jambon? »
- 4) Le partenaire répond, « Non, Marie n'aime pas le jambon », et l'élève note la réponse dans la grille intitulée « Toi ».
- 5) Si la réponse est « oui », le joueur place un « X » dans la case appropriée et peut avoir un autre tour.
- 6) Le jeu se termine quand un joueur a identifié tous les objets de son partenaire.

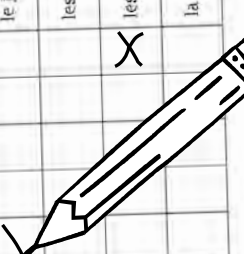
Par exemple :

Annexe 4.3.1

CHAMPS DE BATAILLE

Moi 	le fromage.	le jambon.	les tomates.	les oignons.	la saucisse.
Il aime	X				
Luc aime		X			
Elle aime					
Marie aime		X	X		
René et Paul aiment			X		

Toi 	le fromage.	le jambon.	les tomates.	les oignons.	la saucisse.
Il aime				X	
Luc aime					
Elle aime	X				
Marie aime					
René et Paul aiment					





Autocorrection de casse-tête

- 1) Fournir à chaque élève deux grilles de 3 x 4 vides sur du papier cartonné.

Grille n° 1 :

	1	2	3	4
A				
B				
C				

Grille n° 2 :

	1	2	3	4
A				
B				
C				

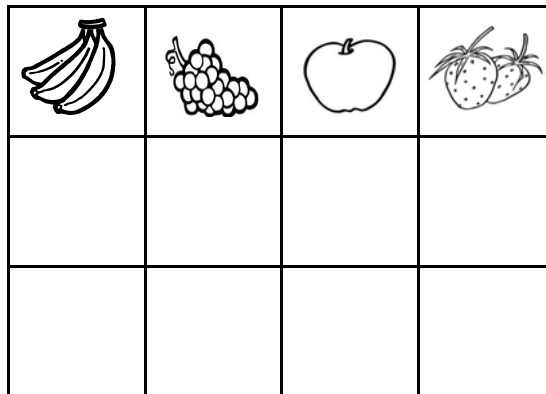
- 2) Donner aux élèves les images des aliments et leurs noms.
3) Demander aux élèves de découper les mots et de les coller dans les cases de la grille n° 1.

des fraises	une pomme	des raisins	des bananes

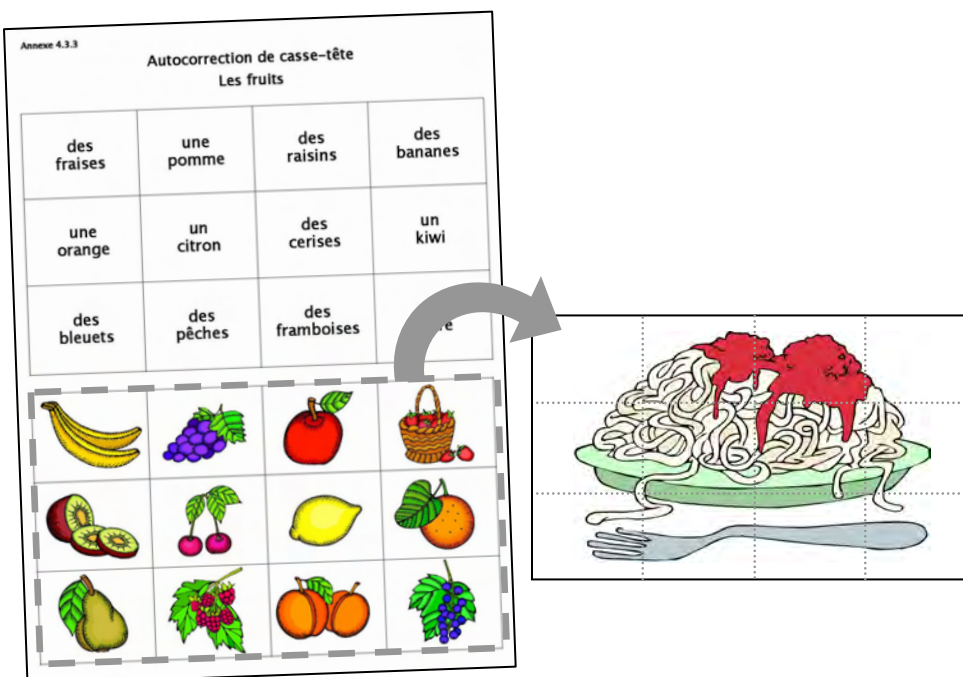
- 4) Dans les cases de la grille n° 2, demander aux élèves de coller l'image de aliment qui correspond (d'une façon inversée) au nom de la grille n° 1 (i.e. : le mot de la case 1A de la grille n° 1 correspond à l'image de case la 4A de la grille n° 2).
(Un exemple des grilles complétées est à la p. A95, Annexe 4.3.3.)

Par exemple :

- « une pomme » (n° 1, case 2A) correspond à l'image d'une pomme (n° 2, case 3A)
- « des raisins » (n° 1, case 3A) correspond à l'image des raisins (n° 2, case 2A)
- « des bananes » (n° 1, case 4A) correspond à l'image d'une banane (n° 2, case 1A)



- 5) Au verso du papier cartonné de la grille n° 2, demander aux élèves de faire un grand dessin (p. ex. : leur mets préféré, leur dessert préféré).
- 6) Découper ce papier cartonné en carrés suivant les lignes de la grille.
- 7) Mettre la grille n° 2 (coupée) et la grille n° 1 (en entier) dans une enveloppe pour le centre d'apprentissage.
- 8) Au centre d'apprentissage, demander à l'élève d'assembler les pièces du casse-tête (grille n° 2) en consultant les mots de la grille n° 1. Par exemple, l'élève place l'image de la banane à la case 4A. Une fois que toutes les images sont placées, l'élève inverse les morceaux du casse-tête. Si l'élève a fait les bons liens entre les mots et les images, le dessin apparaîtra au complet.



4

Autocorrection : les phrases mélangées

- 1) Choisir des structures de phrases que les élèves doivent pratiquer. Par exemple, une phrase d'un dialogue qui se passe au restaurant : « Je vais vendre de la limonade. » Il est important de choisir une phrase qui ne répète pas de mots.
- 2) Écrire en grand un mot de félicitations sur un morceau de feuille en mousse ou de papier cartonné.

Magnifique!

- 3) Compter le nombre de mots et de signes de ponctuation dans la phrase, p. ex. : *Je vais vendre de la limonade.* = 7
- 4) Découper la feuille en **sept** parties égales.
- 5) Inverser chaque partie sans changer l'ordre.
- 6) Écrire un morceau de la phrase sur chaque partie, ainsi que la ponctuation. Par exemple :

<i>Je</i>	<i>vais</i>	<i>vendre</i>	<i>de</i>	<i>la</i>	<i>limonade</i>	<i>.</i>
-----------	-------------	---------------	-----------	-----------	-----------------	----------

- 7) Et voilà, un casse-tête d'autocorrection! Placer le tout dans un sac en plastique. L'enseignant ou même l'élève peut faire plusieurs phrases.
- 8) Au centre d'apprentissage, l'élève essaie de reconstituer la phrase. Une fois terminé, l'élève inverse les pièces. Si les pièces sont bien placées, le mot de félicitations (p. ex. *Magnifique!*) apparaîtra.





Jeopardy

Ce jeu se joue avec au moins deux élèves.

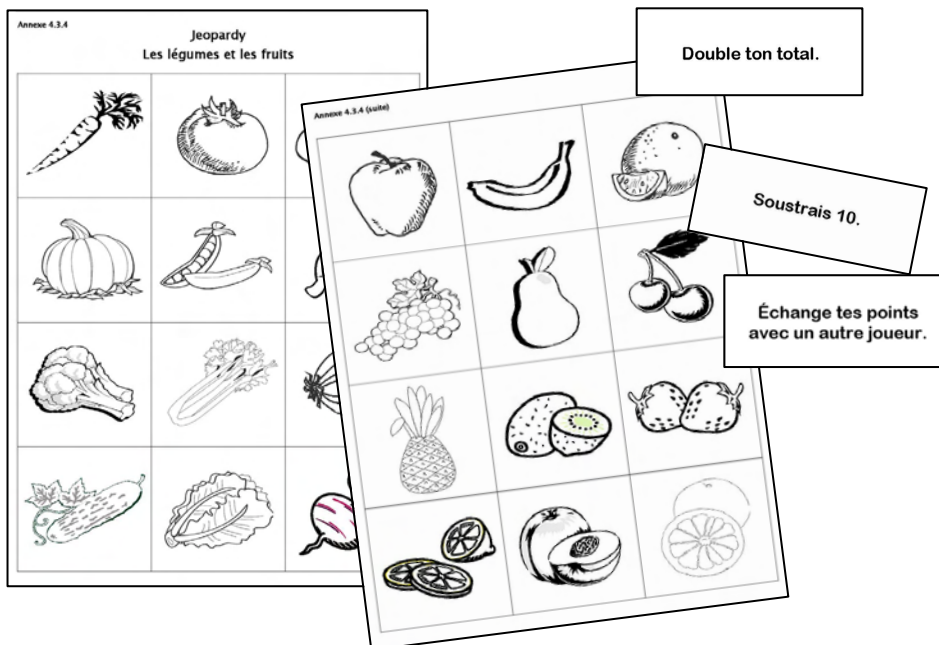
- 1) Les joueurs reçoivent
 - des cartes éclair d'images de nourriture avec les mots au verso (p. A96, Annexe 4.3.4); ajouter la valeur de la carte en points au coin de la carte;
 - des cartes de chance (p. A100, Annexe 4.3.4);
 - une copie du vocabulaire de jeu (p. A51, Annexe 4.1.1);
 - une feuille de papier pour noter les points.
- 2) Les joueurs placent les images, face en-dessus, sur la table devant eux.
- 3) À tour de rôle, chaque joueur identifie à haute voix une image.
- 4) Ensuite, chaque joueur vérifie la réponse au verso de la carte éclair. Si l'élève a donné la bonne réponse, il reçoit le nombre de points indiqué sur la carte et pige une carte de chance. L'élève fait ce qui est indiqué sur la carte de chance.

Voici les exemples de cartes de chance :

- Double ton total.
 - Divise par 2.
 - Soustrais 10.
 - Multiplie par 4.
 - Additionne 20.
 - Tombe en faillite.
 - Donne 20 points à un autre joueur.
 - Échange tes points avec un autre joueur.
- 5) Le jeu se termine une fois que toutes les cartes éclair ont été choisies.

Variante :

Pour les élèves plus avancés, utiliser des phrases complètes au lieu des mots à l'inverse des images. Par exemple : La banane est sur la table.





Jeu de piège - La marelle

Ce jeu est un mélange des jeux d'échecs, la concentration (jeu de mémoire) et la marelle. Le jeu de piège ou la marelle est joué avec trois élèves ou plus. Même la classe, divisée en deux équipes, peut y participer. Il est nécessaire de démontrer ce jeu à la classe avant de le jouer en petit groupe.

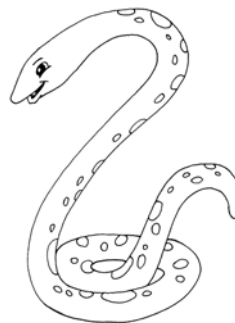
- 1) Utiliser 40 cartes éclair d'images des aliments (avec les mots au verso pour vérifier la bonne réponse). Voir p. A96-A99, Annexe 4.3.4 pour des exemples de cartes éclair.
- 2) Préparer une grande grille de cinq cases par huit cases, soit sur une feuille de papier soit sur le plancher avec du ruban. (C'est plus amusant si la grille est faite sur le plancher avec du ruban parce que ceci devient un jeu kinesthésique.) Ce jeu peut aussi se faire sur une feuille de papier en utilisant un jeton pour avancer ou traverser la grille.
- 3) Identifier le joueur qui sera le chef d'équipe du jeu.
- 4) Sur une feuille qui contient une grille, le chef d'équipe indique les pièges en plaçant les « X » dans les cases. Voir l'exemple de la feuille de piège à droite.
- 5) Ensuite, dans chaque case de la grande grille, le chef d'équipe place une carte éclair avec l'image face au-dessus.
- 6) Expliquer le jeu aux élèves en indiquant que le but est de traverser la grille du bas jusqu'en haut. Ils identifient les images pour avancer.
- 7) L'équipe ou l'élève qui commence choisit la première case en nommant l'image de cette case. (Tous les membres de l'équipe peuvent s'entraider.) S'il réussit, il continue d'avancer tout droit, verticalement, horizontalement ou diagonalement.
- 8) Si l'élève aboutit sur une case avec un piège, le chef d'équipe sonne la cloche et c'est le tour de l'autre équipe ou de l'autre joueur.
- 9) Le prochain participant peut choisir les mêmes images que les autres, mais cette fois-ci, en évitant les pièges.
- 10) Le jeu se termine quand un joueur réussit à traverser toute la grille sans sauter sur un piège.

40 X	39	38 X	37	36 X
31	32 X	33	34 X	35
30	29	28 X	27	26
21 X	22	23 X	24	25 X
20	19 X	18	17 X	16
11	12	13 X	14	15
10 X	9	8	7 X	6
1	2 X	3 X	4	5



Serpents et échelles

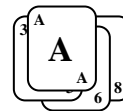
- 1) Fournir un dé et une grille (comme celle du jeu de piège à la page précédente). Les cases de la grille doivent être numérotées et contiennent les cartes éclair des images des aliments. Sur la grille, placer les serpents et les échelles en plastique ou en papier (faits par les élèves ou l'enseignant). (Voir p. A101, Annexe 4.3.5.)
- 2) Expliquer le jeu au groupe.
- 3) Les joueurs à tour de rôle jettent le dé et avancent du nombre de cases indiqué sur le dé en allant de 1 à 40. Le joueur identifie l'image sur la case. S'il n'a pas bien répondu, il manque son tour.
- 4) Si un joueur aboutit sur une case représentant le bas d'une échelle, il monte l'échelle. L'échelle permet de monter seulement.
- 5) Si un joueur aboutit sur une case représentant la queue d'un serpent, il descend le serpent. Le serpent permet de descendre seulement.



Tic, Tac, Toe

Voici une version de *Tic Tac Toe*.

- 1) Créer une grille de trois cases par trois cases sur une grande feuille ou sur le tapis (avec du ruban). Placer les cartes éclair des images (avec les mots au verso) dans les neuf cases.
- 2) L'enseignant fournit une enveloppe qui contient des petits papiers avec les chiffres 1 à 9. Il peut aussi utiliser un jeu de cartes où l'as est 1.
- 3) Donner les lettres « X » à un élève/groupe et les lettres « O » au deuxième élève/groupe.
- 4) À tour de rôle, les élèves tirent au hasard un chiffre de l'enveloppe ou une carte de la main de l'enseignant. Ce chiffre identifie la case qui contient l'image dont il doit identifier.
- 5) Si l'élève réussit à bien nommer l'image, il peut placer sa lettre (« X » ou « O ») dans cette case.
- 6) L'élève qui gagne est celui qui aura fait une rangée de trois « X » ou « O ».



1	2	3
4	5	6
7	8	9

Variante :

Au lieu de piger un numéro, les élèves peuvent choisir leur case en disant, par exemple, « Je veux la case 7, s.t.p. »

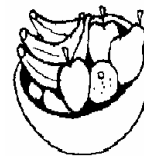


Panier de fruits en pâte à modeler

L'élève crée un panier de fruits avec de la pâte à modeler. L'enseignant peut mettre quelques serviettes humides à la table pour que les élèves puissent s'essuyer les mains avant de continuer au prochain centre. Tous les niveaux font la même activité mais les attentes seront différentes pour l'écrit et la présentation orale.



Un remue-méninges : les activités coopératives*



En équipes de quatre, donner une expression d'encouragement (ou d'autres citées à la p. 71) à chaque personne, par exemple :

- Personne A - *Allons-y!*
- Personne B - *Soyons différents!*
- Personne C - *Ajoutons quelque chose!*
- Personne D - *C'est une bonne idée!*

Activité A :

« Vous avez 100 \$ pour acheter de la nourriture au supermarché. Qu'est-ce que vous allez acheter? » (L'enseignant peut demander aux élèves d'apporter des circulaires de supermarché pour qu'ils connaissent les coûts des aliments.)

- 1) Chaque personne écrit sa liste de nourriture sur une feuille de papier.
- 2) Ensuite, l'équipe discute les choix des membres et crée une liste finale. Durant la discussion, les membres utilisent les expressions d'encouragement qui leur ont été désignées.
- 3) Ensemble, l'équipe fait un dessin de leurs achats prévus mais chaque membre utilise un feutre d'une couleur différente.
- 4) Finalement, la *personne C* présente oralement le dessin devant toute la classe.

Activité B :

Les équipes créeront une liste de questions d'interview au sujet de l'alimentation dans le but de connaître un élève de la classe.

- 1) Chaque élève écrit deux questions.
- 2) L'équipe fait un remue-méninges des questions d'alimentation dans le but d'interviewer un membre d'un autre groupe. Chaque membre offre au moins deux questions. Il est encouragé de créer des questions bizarres, par exemple : « Est-ce que tu aimes manger de la pizza avec de la crème glacée? » Durant la discussion, les membres utilisent les expressions d'encouragement (ci-dessus) qu'ils leur ont été désignées.
- 3) Ensuite, deux équipes se réunissent pour s'interviewer. *Personne A* pose ses deux questions à *Personne A* de l'autre équipe, etc. Les réponses doivent être en phrases complètes, par exemple : « Non, je n'aime pas la pizza avec de la crème glacée. » Les autres membres écoutent attentivement et, de temps à autre, utilisent les expressions d'encouragement.

	<u>Équipe 1</u>		<u>Équipe 2</u>
Personne A	avec	Personne B	Personne A
Personne B	avec	Personne C	Personne B
Personne C	avec	Personne D	Personne C
Personne D	avec		Personne D

* Adapté de Julie High. *Second Language Learning through Cooperative Learning*. San Clemente, California, Kagan Cooperative Learning, 1993. Reproduit avec la permission de Kagan Publishing, www.kaganonline.com. Tous droits réservés.



Les cartes éclair*

Faire un remue-méninges des phrases d'encouragement avec la classe. Créer une affiche avec ces phrases.

Exemples de phrases d'encouragement :

<i>Bravo!</i>	<i>Intéressant!</i>	<i>Très bien!</i>	<i>Bien fait!</i>
<i>Unique!</i>	<i>Incredible!</i>	<i>Excellent!</i>	<i>Chouette!</i>
<i>Fantastique!</i>	<i>Super!</i>	<i>Créatif!</i>	<i>Bon!</i>
<i>Super bon!</i>	<i>C'est beau!</i>	<i>Parfait!</i>	

Premier jeu : Beaucoup d'indices

- 1) Mettre les élèves en partenaires. *Personne A* est le tuteur et *personne B* est la tutelle.
- 2) *Personne A* montre l'image de sa carte éclair.
- 3) Ensuite, il montre les mots au verso de la carte et les lit à haute voix.
- 4) *Personne A* montre encore l'image.
- 5) En regardant l'image, *personne B* identifie l'image.
- 6) Si *personne B* a la bonne réponse, *personne A* donne la carte à *personne B* en disant une phrase d'encouragement!
- 7) Si non, *personne A* dit la bonne réponse à *personne B* et garde la carte.
- 8) Une fois que *personne B* a gagné toutes ces cartes, *personne A* et *B* échangent de rôles.

Variantes :

- Utiliser des cartes éclair de verbes - un côté avec l'infinitif et un pronom (ex. : manger, je) et l'autre côté avec la conjugaison (ex. : Je mange.) Choisir toujours les verbes en contexte du thème.
- *Personne A* montre seulement le côté de la carte avec l'image. *Personne B* donne la bonne réponse. C'est plus difficile!



Vrai ou faux*

- 1) Mettre les élèves en équipes de quatre.
- 2) Chaque participant écrit trois phrases : deux qui sont vraies et une qui est fausse.
- 3) Ensuite, le participant lit ses phrases à haute voix et les autres identifient la phrase qui est fausse.

Par exemple :

J'aime manger du brocoli.
J'adore la pizza.
Je déteste le jus de pomme.



* Adapté de Julie High. *Second Language Learning through Cooperative Learning*. San Clemente, California, Kagan Cooperative Learning, 1993. Reproduit avec la permission de Kagan Publishing, www.kaganonline.com. Tous droits réservés.

13

Cercle intérieur et extérieur*

- 1) Diviser la classe en deux groupes.
- 2) Un groupe d'élèves forme un cercle intérieur faisant face vers l'extérieur.
- 3) L'autre groupe forme un cercle autour du premier cercle et fait face vers l'intérieur. Tous les élèves feront face à quelqu'un.
- 4) Suivant les directives de l'enseignant, l'élève du cercle intérieur se présente et pose une question (au sujet de la nourriture) à la personne en face. Par exemple : « Bonjour. Je m'appelle Julie. Est-ce que tu aimes les champignons? » Le partenaire répond à la question en phrase complète : « Je n'aime pas les champignons. »
- 5) Les partenaires peuvent utiliser une phrase d'encouragement à la p. 71.
- 6) Selon la directive de l'enseignant, le cercle se déplace et le processus recommence.

Variante A : Les verbes

- 1) Chaque personne crée une carte éclair. Sur un côté, il y a l'infinitif d'un verbe et un pronom (p. ex. : adorer, je). Au verso de la carte, il y a le pronom avec la conjugaison du verbe (p. ex. : j'adore). Il importe que la grammaire soit toujours intégrée au thème. Dans le contexte de l'alimentation, l'enseignant emploie les verbes que la classe est en train d'étudier, p. ex. : *manger, aimer, détester, préparer, faire*.
- 2) À tour de rôle, les partenaires montrent leur carte et conjuguent le verbe de l'autre.
- 3) Une fois que la réponse est donnée, elle peut être vérifiée.
- 4) Continuer en suivant les étapes 5 et 6 ci-haut.

Variante B : L'alimentation

- 1) Chaque personne crée une carte éclair. Sur un côté, il y a une photo ou un dessin d'un aliment. Au verso, il y a le mot.
- 2) À tour de rôle, les partenaires montrent leur carte et identifient l'image de l'autre.
- 3) Une fois que la réponse est donnée, elle peut être vérifiée.
- 4) Continuer en suivant les étapes 5 et 6 ci-haut.



* Adapté de Julie High. *Second Language Learning through Cooperative Learning*. San Clemente, California, Kagan Cooperative Learning, 1993. Reproduit avec la permission de Kagan Publishing, www.kaganonline.com. Tous droits réservés.



Mettez-vous en ligne!*

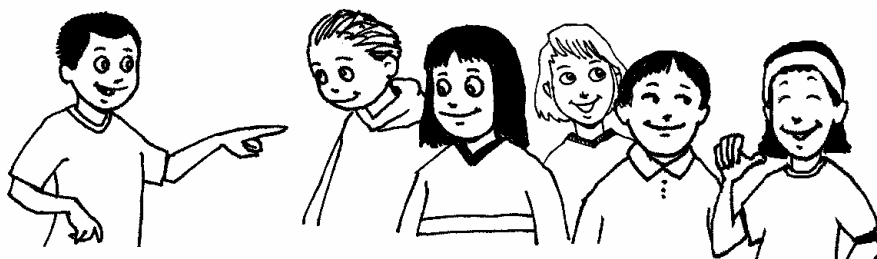
Demander aux élèves de se mettre en ligne d'après les directives données ci-dessous. Durant ces exercices, les élèves doivent parler en français ou utiliser des gestes. Pas d'anglais!

En faisant un remue-méninges, écrire au tableau le vocabulaire nécessaire pour accomplir les tâches suivantes.

Par exemple : *Excuse-moi.*
Je suis devant toi.
Tu es devant lui/elle.
Je suis derrière toi.
Tu es derrière lui/elle.
Je vais ici.
Tu vas là.

En ordre Alphabétique

- 1) « Mettez-vous en ligne alphabétique selon votre fruit favori (votre légume favori, votre dessert favori, etc.). »
- 2) « Posez la question : "Quel est ton fruit favori?" Répondez en phrases complètes. Par exemple, "Mon fruit favori est une orange." »
- 3) Variation : L'enseignant peut demander aux élèves de se mettre en ligne de la lettre z à la lettre a.



* Adapté de Julie High. *Second Language Learning through Cooperative Learning*. San Clemente, California, Kagan Cooperative Learning, 1993. Reproduit avec la permission de Kagan Publishing, www.kaganonline.com. Tous droits réservés.

15

Dans le frigo

- 1) Préparer plusieurs copies
 - de l'image d'un frigo avec la porte ouverte (p. A102, Annexe 4.3.6);
 - de 20 images d'aliments (p. ex. : pommes, oranges, lait, céleri, fromage, etc.);
 - d'une liste de noms de ces aliments.
- 2) Regrouper les élèves en partenaires.
- 3) Donner à *Personne A* la liste des 20 aliments disponibles et à *Personne B* les images du frigo et des aliments.
- 4) Demander aux partenaires de créer une cloison (ex. : un cartable) entre eux pour qu'ils ne voient pas le travail de l'autre.
- 5) *Personne A* rédige une liste de six aliments à mettre dans le frigo. *Personne A* dit « Dans le frigo chez moi, il y a *des oranges*. »
- 6) Ensuite, *Personne B* place l'image de l'aliment nommé dans le frigo.
- 7) Les étapes 5 et 6 se répètent jusqu'à ce que tous les aliments de la liste de *Personne A* soient nommés.
- 8) Pour terminer, les partenaires enlèvent la cloison pour comparer la liste des aliments aux images placées dans le frigo.
- 9) Pour les élèves plus avancés, l'enseignant peut leur demander de décrire exactement où les aliments se situent dans le frigo en utilisant les prépositions. Par exemple : *Personne A* dit « Les pommes sont à la droite des oranges. »



16

Tous ensemble

- 1) Mettre les élèves en groupe de quatre.
- 2) Chaque membre du groupe choisit une lettre A, B, C ou D.
- 3) L'enseignant annonce une lettre et pose une question qui génère une réponse courte (p. ex. : « Est-ce qu'il y a des anchois sur ta pizza? ») ou une réponse « vrai ou faux » (p. ex. : « Vrai ou faux : La pizza est un plat chinois. »)
- 4) Les élèves qui ont la lettre annoncée répondent à la question. Ils peuvent consulter leur groupe.
- 5) Les étapes 3 et 4 se répètent jusqu'à ce que toutes les lettres soient annoncées.

Variantes :

- Révision des verbes en contexte du thème : Au lieu de poser une question, l'enseignant donne l'infinitif d'un verbe et le pronom (p. ex. : couper, elle). L'élève conjugue le verbe.
- Révision du vocabulaire : Au lieu de poser une question, l'enseignant montre un transparent ou une image d'un plat du jour. L'élève identifie l'image.
- Les élèves répondent
 - en mettant le pouce en haut ou en bas pour une question « vrai ou faux »;
 - par écrit au tableau;
 - en écrivant en phrase complète;
 - en utilisant une bonne orthographe.

17

Chasse aux gens

- 1) Chaque élève crée un sondage pour la « Chasse aux gens ». Il écrit cinq phrases au sujet de l'alimentation des personnes. Par exemple :

Je déteste <u>la laitue</u> .	<u>Julie</u>
Je n'aime pas <u>le fromage</u> .	_____
Je prépare <u>mon sandwich</u> .	<u>Vincent</u>
J'aime <u>le chocolat chaud</u> .	<u>Gérard</u>
J'ai <u>un goûter après l'école</u> .	_____

- 2) Ensuite, les élèves circulent dans la classe pour chercher des personnes qui correspondent aux énoncés du sondage et qui signeront leur feuille. (Les personnes ne peuvent signer qu'une fois par feuille.) Les élèves parlent en français en tout temps.
- 3) En groupes de quatre et à tour de rôle, les élèves partagent leurs découvertes.

18

La table ronde (écrit)

- 1) Diviser la classe en équipe de quatre.
- 2) Chaque équipe a une feuille de papier et un stylo.
- 3) L'enseignant pose une question qui pourrait avoir plusieurs réponses.
Par exemple :
« Nommez tous les fruits que vous connaissez. »
« Nommez tous les légumes qu'on trouve au Canada. »
- 4) Il est important que chaque membre écrive à son tour.
- 5) Les élèves arrêtent d'écrire quand l'enseignant dit, « Arrêtez ».
- 6) Les équipes lisent leur liste à haute voix et l'enseignant note le nombre de mots qui répondent à la question. L'équipe avec le plus grand nombre gagne.

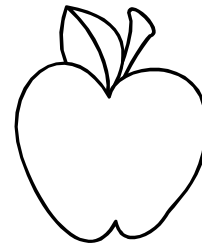
Variante :

Pour un niveau plus avancé, les autres membres ne peuvent pas aider celui qui répond à la question.

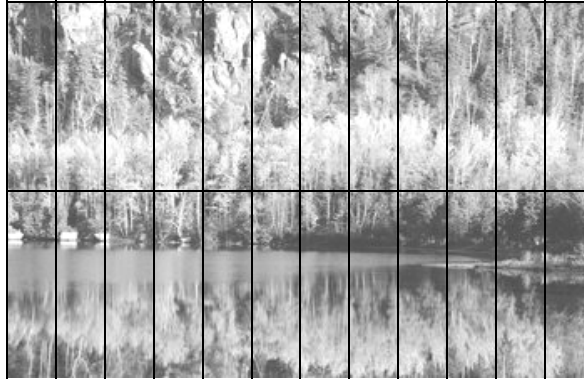
19

Qui suis-je?

- 1) Chaque groupe a une image d'un aliment.
- 2) À tour de rôle, chaque membre du groupe écrit une phrase complète décrivant l'aliment sans le nommer (i.e. : une image = quatre membres = quatre phrases).
Exemples de phrases pour l'image d'une pomme :
Je suis ronde. Je suis rouge ou verte.
Je suis sucrée. Je suis un fruit.
- 3) Les indices sans image sont ensuite passés à un autre groupe qui devra deviner l'aliment.
- 4) L'image est dévoilée à la fin de l'exercice pour confirmer la réponse.



- 1) Faire une photocopie agrandie (11x17) d'un dessin qui a beaucoup de détails.
- 2) Diviser le dessin en 24 sections (dépendant du nombre d'élèves) et numéroter chaque section au verso du dessin.
- 3) Découper les sections et passer une section à chaque élève.



- 4) Demander aux élèves d'écrire leur nom sous le numéro.

12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13

- 5) Donner une feuille (8½ x 14) à chaque élève sur laquelle chaque élève va agrandir l'image de la section reçue.

- 6) Demander aux élèves de plier la feuille et la section reçues en quatre ou huit parties.

- 7) Discuter avec la classe comment ils vont agrandir chaque partie (combien de fois - un peu de mathématiques).

- 8) Placer les élèves par ordre chronologique suivant l'ordre de la grille ci-incluse.

- 9) Demander aux élèves de dessiner très légèrement avec un crayon, les lignes et les formes importantes.

- 10) Demander aux élèves si leur dessin s'agence bien avec celui de leurs voisins (les élèves ajustent leur dessin au besoin.)

- 11) Les élèves colorent avec les pastels.

- 12) Ramasser les feuilles des élèves.

- 13) Coller-les avec du ruban.

- 14) Discuter le dessin avec la classe ou demander aux élèves d'écrire au sujet de leur dessin. Par exemple :

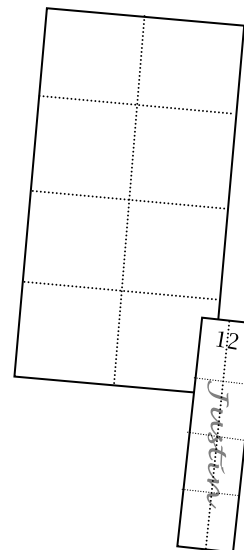
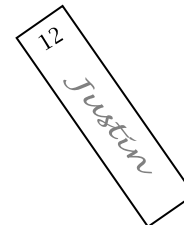
Voici ma contribution.

J'ai les couleurs bleu, vert, brun et noir

et les lignes ondulées et épaisses.

J'ai aussi les formes ovale et rectangle.

Mon dessin démontre le bord d'un étang.



21

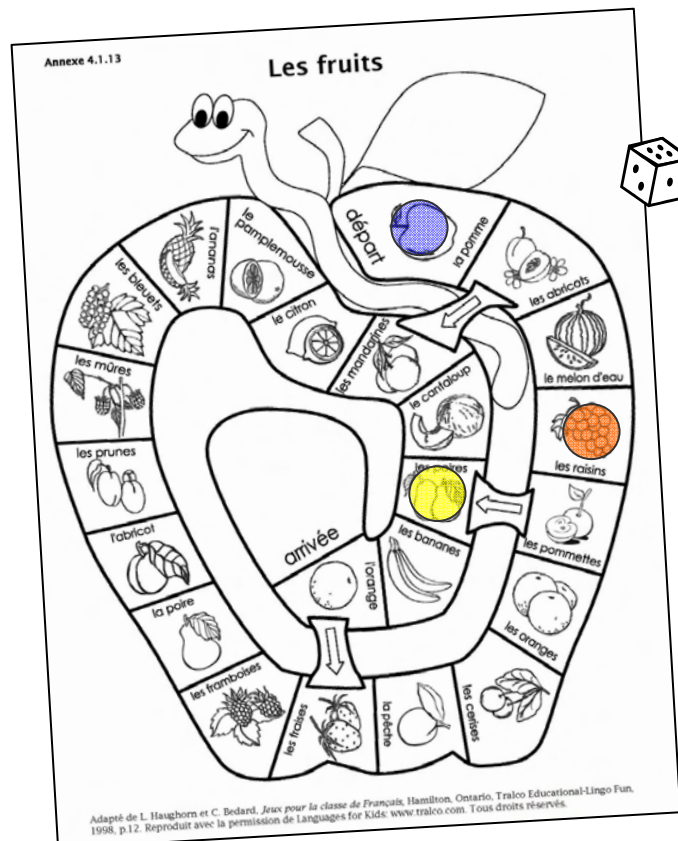
Les fruits

Le jeu « Les fruits » se joue avec 2 à 4 joueurs.

- 1) Fournir la feuille de jeu (p. A65, Annexe 4.1.13, ou p. A66, Annexe 4.1.14), un dé et des pions.
- 2) À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de cases indiqué sur le dé.
- 3) L'élève identifie le nom du fruit indiqué dans sa case en utilisant la structure « C'est le/la _____. » ou « Ce sont les _____. »
- 4) Si l'élève a raison, il peut rester sur la case où il est atterri. (Les autres membres du groupe peuvent vérifier si l'élève a donné la bonne réponse. L'enseignant est toujours en train de circuler et observer les joueurs. L'enseignant peut aussi fournir le corrigé du jeu.)
- 5) Si l'élève a tort, il recule deux cases ou manque le prochain tour.
- 6) Le premier joueur qui se rend à « l'arrivée » est le gagnant.

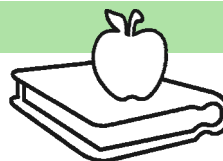
Variantes :

- L'élève change les articles définis (*le, la, les*) aux articles indéfinis (*un, une, des*) : « C'est un/une _____. » ou « Ce sont des _____. »
- L'élève répond à la question posée par un élève dans le groupe. Par exemple : « Est-ce que tu aimes les bleuets? » « Non, je n'aime pas les bleuets. »



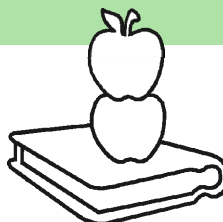
Les ressources

Les livres débutants



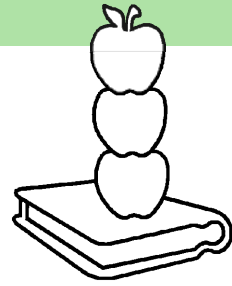
- De bons fruits*, Collection Lire tôt, Les Éditions Passe-Temps
- La crème glacée*, Collection Alpha-jeunes, Scholastic
- Les goûters de fête*, Collection Zap sciences, Groupe Beauchemin
- J'adore la pizza*, Collection Imagination, Addison Wesley/Pearson
- J'ai faim*, Collection Étincelle, Thomson Duval
- J'aime le français*, « Les fruits », Collection Avec les yeux du cœur, Les Éditions La pensée, Inc.
- J'aime le français*, « Les légumes », Collection Avec les yeux du cœur, La pensée, Inc.
- Je fais un mélange*, Collection Zap sciences, Groupe Beauchemin
- Un litre de crème glacée*, Collection Imagination, Addison Wesley/Pearson
- Le nombre sept*, Collection Chenelière Mathématiques, Les Éditions de la Chenelière
- Les pommes*, Collection Étincelle, Thomson Duval
- Qu'est-ce que je mange?*, Collection Alpha-jeunes, Scholastic
- Qu'est-ce qu'on mange?*, Collection Alpha-jeunes, Scholastic
- Qu'est-ce qu'on mange?*, Collection Étincelle, Thomson Duval
- Salade de fruits*, Collection Alpha-jeunes, Scholastic
- Mes sandwichs*, Collection Alpha-jeune, Scholastic
- Une visite au marché*, Collection Lire tôt, Les Éditions Passe-Temps

Les livres intermédiaires



- Nos aliments préférés*, Collection Alpha-monde, Scholastic
- Le beurre*, Collection Alpha-jeunes, Scholastic
- Dans nos boîtes-repas*, Collection Colorissimo, Groupe Modulo/Thomson
- Des bons légumes*, Collection Petits Curieux, ERPI
- Mon déjeuner*, Collection Colorissimo, Groupe Modulo/Thomson
- D'où vient ton déjeuner?*, Collection Petits Curieux, ERPI
- Le hamburger*, Collection Alpha-jeunes, Scholastic
- Mon hamburger*, Collection Colorissimo, Groupe Modulo/Thomson
- J'adore la pizza*, Collection Imagination, Addison Wesley/Pearson
- Je prépare le déjeuner*, Collection Colorissimo, Groupe Modulo/Thomson
- Un litre de crème glacée*, Collection Imagination, Addison Wesley/Pearson
- La meilleure pizza du monde*, Collection Alpha-jeunes, Scholastic
- Mon lait fouetté du chocolat*, Collection Alpha-jeunes, Scholastic
- Une pizza parfaite*, Collection Galaxie French Readers, Thompson Nelson
- Qui a faim?*, Collection Colorissimo, Groupe Modulo/Thomson

Les livres avancés



- *Aidons grand-maman*, Collection Envol en littérature, Scholastic
- *Une alimentation saine*, Collection En avant, Scholastic
- *Mon anniversaire*, Collection Colorissimo, Groupe Modulo/Thomson
- *Bon Appétit*, Collection Bandes Dessinées, Aquila
- *Des bons légumes*, Collection Petits Curieux, ERPI
- *Café Lorraine*, Collection Bandes Dessinées, Aquila
- *Comment fait-on du yogourt?*, Collection Zénith Lecture Partagée - Ensemble AA, Les Éditions de la Chenelière
- *Dans nos boîtes-repas*, Collection Colorissimo, Groupe Modulo/Thomson
- *D'où vient ton déjeuner?*, Collection Petits Curieux, ERPI
- *Faisons de la crème glacée*, Collection Envol en littérature, Scholastic
- *J'adore la pizza*, Collection Imagination, Addison Wesley/Pearson
- *Je prépare le déjeuner*, Collection Colorissimo, Groupe Modulo/Thomson
- *Mon déjeuner*, Collection Colorissimo, Groupe Modulo/Thomson
- *Gus et Mona font une tarte*, Collection Moka, Groupe Modulo/Thomson
- *Le lait de la vache*, Collection Colorissimo, Groupe Modulo/Thomson
- *La liste de provisions*, Collection Colorissimo, Groupe Modulo/Thomson
- *Un litre de crème glacée*, Collection Imagination, Addison Wesley/Pearson
- *On prépare un dîner*, Collection Colorissimo, Groupe Modulo/Thomson
- *Pedro au marché*, Collection Moka, Groupe Modulo/Thomson
- *Une pizza parfaite*, Collection Galaxie French Readers, Thompson Nelson
- *Les plantes qu'on mange*, Collection En avant, Scholastic
- *Quel Buffet*, Collection Bandes Dessinées, Aquila
- *Qui a faim?*, Collection Colorissimo, Groupe Modulo/Thomson
- *Un sondage sur les bagels*, Collection Zénith Lecture Partagée - Ensemble AA, Les Éditions de la Chenelière
- *La soupe aux cailloux*, Collection Galaxie French Readers, Thompson Nelson
- *Le souper*, Collection Colorissimo, Groupe Modulo/Thomson
- *La transformation des aliments*, Collection En avant, Scholastic

Toutes ces ressources sont disponibles à la
Direction des ressources éducatives françaises (DREF),
200 avenue de la Cathédrale, Salle 0140, Saint-Boniface, Manitoba;
téléphone : 204 945-8594; sans frais : 1 800 667-2950;
adresse courriel : dref@gov.mb.ca; site Web : www.dref.mb.ca.

Les chansons

Artiste
Titre de l'album, « Chanson »

Alexandre le clown

*Une salade de fruits**, « Une salade de fruits »

Carmen Champagne

Une voix pour les enfants, « Un bon chocolat chaud »

Charlotte Diamond

Qu'il y ait toujours le soleil, « Je suis une pizza »,
« Les sandwichs »

Greg LeRock

Encore/Gregg LeRock, « La pizza »

Henri Dès

Cache cache Volume 2, « Au marché »

La glace au citron, « J'ai plus faim »

Henri Dès Volume 5, « Le chocolat »

Jacquot Duchesneau

*Curriculum-based songs for French, Volume 2/Jacquot**,

« Qu'est-ce qu'il y a à manger ? »

Matt Maxwell

Quand tu seras grand, « Qu'est-ce que tu veux manger? »

Le loup du nord, « Le café crocodile »

Créer un monde de paix, « Je suis un chef »

Sue Fenton, C.C. Couch, Teddy Irwin

*Oh là, là! Sing your way to French Level 1, Part 2**, « Au café du coquelicot »,

« Faisons les courses »

*Oh là, là! Sing your way to French Level 1, Part 1**, « Qui a volé le jambon? »

Suzanne Pinel

Camera 2, « Au marché »

L'album de Marie Soleil, « Au marché » (vidéo)

Une girafe à l'école, « Au supermarché »

Tracy Ayotte-Irwin et Sara Jordan

*Bilingual songs: English-French, Vol. 1**, « La nourriture »

Les CD-ROM

Picto cuisine! Mes découvertes avec Picto le robot,
Marie-Claude Lussier, Alexandre Ayotte

La ferme de Tournicoti, Andre Vandal, Renée Leblanc,
Veronica Gill, Raymond Leblanc

Explore ta planète! Delphine Santerre, Mustapha Wafra

* cet album a un cahier d'activités d'accompagnement

Les sites Web



Il y a beaucoup de sites sur Internet où l'enseignant de Français de base peut se brancher! Il est important de se rappeler que :

- quelques sites ne sont pas toujours convenables pour les élèves; vérifier-les avant de leur dire de s'y brancher;
- les sites changent, augmentent, disparaissent...

Ce document offre seulement un échantillon; c'est à l'enseignant de se tenir à jour.

Sites gouvernementaux manitobains :

Nouvelles de Français de base	< www.edu.gov.mb.ca/m12/index.html >
Bureau de l'éducation française (BEF)	< www.edu.gov.mb.ca/m12/index.html >
Coup d'œil sur l'année	< www.ateliers.mb.ca >
Year at a Glance (YAG)	< https://www4.edu.gov.mb.ca/workshops/ >
Direction des ressources éducatives françaises (DREF)	< www.dref.mb.ca >

Sites d'autres organismes et associations :

Association manitobaine des professeurs de français (AMPF)	< www.matf.ca >
Association canadienne des professeurs de langues secondes (ACPLS)	< www.caslt.org >
American Association of Teachers of French (AATF)	< www.frenchteachers.org >
American Council on the Teaching of Foreign Languages (ACTFL)	< www.actfl.org >
Canadian Parents for French (CPF)	< www.cpf.ca > (national) < www.cpfmb.com > (au Manitoba)
French for Life	< www.frenchforlife.ca >
La société franco-manitobaine (SFM)	< www.franco.manitobain.org >

Sites de ressources pour enseignants et d'activités pour élèves :

Une variété d'activités et de ressources	<www.langcanada.ca>
Grand dictionnaire terminologique	<www.granddictionnaire.com>
Le dictionnaire	<www.le-dictionnaire.com>
Radio-Canada, Zone jeunesse	<www.radio-canada.ca/jeunesse/>
On-line French-English Dictionary	<www.french-linguistics.co.uk/dictionary>
FSL Activities with M. Renaud	<www.fslactivities.sd61.bc.ca>
Des projets créatifs	<www.teacherweb.com/TX/Cadwallader/cchavez/>
Une longue liste de sites Web	<www.sitesforteachers.com>
Faire les cartes éclair	<www.senteacher.org>
Faires les grilles	<www.eduplace.com/graphicorganizer>
Les activités et des jeux	<www.quia.com> <www.linguascope.com> <www.primaryresources.co.uk> <www.zut.org.uk> (gratuit de 16h à 9h)

L'alimentation :

Un dictionnaire illustré anglais-français, <i>Little Explorers</i>	<www.enchantedlearning.com/languages/french/subjects/food.shtml>
Les signets de Diane	<www.csdm.qc.ca/petite-bourgogne/signet/themes/themes.htm>
Des jeux	<www.csdm.qc.ca/petite-bourgogne/signet/pre-scolaire.htm>
Les recettes	<www.cuisineaz.com> <www.recettes.qc.ca>
Comptines, chansons et poésies de fruits, légumes et autres nourritures	<www.momes.net/comptines/comptines-nourritures.html>
Le menu français : les expressions et la terminologie	<www.french-linguistics.co.uk/phrase_book/en/food_menu_terms.html>

