

Liudmyla Mikhnovska
Ophélie Bureau
Léa Lamotte
Charlène Huyot



Refais ton lacet

La classe de Frédérique

Mineure DFLES / DUECDF – Didactique du FLS (N6OPDF)

Année universitaire 2016-2017

Université Sorbonne Nouvelle, Paris 3

INTRODUCTION

La séquence pédagogique « Refais ton lacet » est construite pour une classe d'UPE2A de 14 élèves, à Paris. Les enfants sont âgés de 6 à 10 ans. Dans cette classe, 5 élèves sont rattachés à des classes de CP, 3 à des classes de CE1, 2 à des classes de CE2 et 4 à des classes de CM1.

De plus, 8 élèves sont non scolarisés antérieurement (NSA) et ne sont inclus qu'en EPS. Leurs langues d'origine sont l'arabe soudanais, le farsi, le pachtoun, le ourdou, le romani, le bengali, le tamoul.

LES OBJECTIFS DE LA SEQUENCE

L'objectif principal de la séquence est de travailler le lexique des vêtements.

Objectifs linguistiques

- Lexique des vêtements
- Lexique des accessoires
- Conjugaison au présent des verbes par couples de contraires

Objectifs communicatifs

- Savoir dire quels vêtements on porte
- Savoir quels vêtements porter selon la météo
- Savoir utiliser le lexique et les verbes dans une phrase

Objectifs culturels

- ◆ Connaître quels vêtements porter selon les saisons en France
- ◆ Les normes vestimentaires selon les pays

PRESENTATION DES SEANCES

Code couleur :

Vert : pour tous les élèves

Bleu : pour les plus avancés/les plus âgés

Orange : pour les moins avancés/les plus jeunes

Séance 1 - Lexique des vêtements

Objectifs de la séance :

- Être capable de nommer les principaux vêtements

pull, pantalon, t-shirt, chaussures, lacets, manteau, chaussettes (pour tous les élèves)

robe, chemise, ceinture (pour les plus avancés)

- Être capable de savoir prononcer ces mots (phonétique)

Séance 2 - Conjugaison des verbes

Objectifs de la séance :

- Être capable de reconnaître les verbes qui vont ensemble s'habiller/se déshabiller, faire/défaire, plier/déplier, mettre/enlever

- Être capable de conjuguer ces verbes au présent

tous les verbes (pour les grands)

les verbes *s'habiller, faire, mettre, enlever* (pour les plus jeunes)

Séance 3 - Comment je m'habille la journée à l'école ?

Objectifs de la séance :

- Être capable de se souvenir des différents moments de la journée appris précédemment dans l'année
- Être capable de réinvestir ses connaissances lexicales et grammaticales
- Être capable de savoir quelles actions je fais lors de la journée, par exemple :
 - le matin j'enlève mon manteau pour aller en classe
 - à la récréation je mets mon manteau pour aller en récréation
 - je fais mes lacets pour aller jouer

Séance 4 - Les accessoires selon la météo

Objectifs de la séance :

- Être capable d'apprendre le lexique selon le temps

lunette de soleil, écharpe, bonnet, gants, casquette, écharpe, parapluie

- Être capable de se souvenir des saisons (vues plus tôt dans l'année) et être capable d'associer les vêtements aux saisons
- Être capable d'utiliser les structures grammaticales :

Pour les plus grands :

Quand il y a [du soleil, de la pluie, de la neige], je mets [accessoire]

Quand il fait [chaud/froid] je mets [accessoire]

Les plus jeunes devront s'arrêter à la deuxième partie de la phrase :

Je mets + [accessoires] lorsque l'enseignant montre la photo du soleil, de la neige etc.

- Être capable de connaître les normes vestimentaires en France, et parler des normes vestimentaires de leur pays d'origine.

Séance 5 : Tâche finale

(prévoir un temps long ou 2 séances, dans la cours ou salle polyvalente si possible)

Tournoi par équipe. Les équipes seront composées d'élèves de niveaux et âges différents pour homogénéiser les groupes.

- ❖ L'objet disparu
- ❖ Le jeu du sac pour les accessoires
- ❖ Le jeu du relais
- ❖ Le jeu de cartes

Un total de points des quatre jeux est établi à la fin.

SEANCE 1

LE LEXIQUE DES VÊTEMENTS

Les objectifs de la séance

Lors de cette première séance, les objectifs sont lexicaux et phonétiques. Les élèves sont initiés au vocabulaire des principaux vêtements. Au terme de cette séance, ils devront avoir acquis le vocabulaire et la prononciation des mots, selon leur niveau. Cette séance dure environ 55 minutes.

Plan de la séance

- 1) Initiation au vocabulaire avec les flash cards/vrais vêtements et grâce aux connaissances des apprenants : 5-10 minutes
- 2) Introduction à tout le vocabulaire et prononciation : 15 minutes
- 3) Mémorisation du vocabulaire : 10 minutes
- 4) Jeu au tableau pour mémoriser le vocabulaire : 10 minutes
- 5) Trace écrite : 10 minutes

Le matériel nécessaire pour cette séance

- Flash cards ou vrais vêtements
- Support pour la trace écrite (annexe 1 p.7-8)

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Code couleur : les consignes de l'enseignant sont en violet.

1) Initiation au vocabulaire avec les flash cards/vrais vêtements et grâce aux connaissances des apprenants : 5-10 minutes

Le professeur met les flash cards au tableau.

Enseignant : regardez les images et dites moi quel(s) mot(s) vous connaissez.

L'enseignant montre que ce sont des vêtements.

2) Introduction à tout le vocabulaire et prononciation : 15 minutes

On reprend tout le vocabulaire ensemble, mot par mot.

L'enseignant montre les images une à une en énonçant le mot. Après chaque mot, les élèves doivent le répéter ensemble, au mieux.

Enseignant : « pan-ta-lon » à vous de répéter « pantalon »

Travail de phonétique : les élèves doivent essayer de prononcer correctement chaque mot.

Ensuite, l'enseignant peut interroger les élèves un par un pour leur faire prononcer un mot.

3) Mémorisation du vocabulaire : 10 minutes

L'enseignant remet les flash cards au tableau.

Enseignant : maintenant fermez les yeux (enlève l'une des flash cards) quel vêtement a disparu ?

L'enseignant répète cette opération pour tous les mots, même plusieurs fois si le temps le permet. Cela oblige les enfants à se remémorer tous les mots.

4) Jeu au tableau pour mémoriser le vocabulaire : 10 minutes

C'est au tour des élèves d'aller au tableau.

Enseignant : qui veut venir au tableau nous montrer l'un de ses vêtements ?

Un premier élève va au tableau, montre par exemple son pull. L'élève qui a la bonne réponse va à son tour son tableau et fait deviner un autre vêtement et ainsi de suite. Si personne ne porte un des vêtements vus, l'enseignant peut reprendre les flash cards.

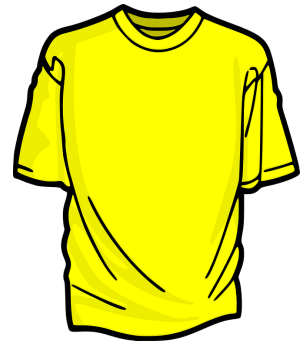
5) Trace écrite : 10 minutes

L'enseignant écrit le nom de chaque vêtement au tableau sous chaque flash card.

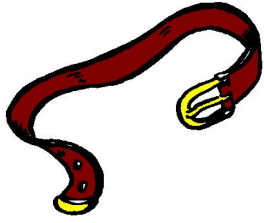
Les élèves qui sont entrés dans l'écrit recopient les mots.

Une feuille avec les noms déjà écrits peut être distribuée à ceux qui ne sont pas ou peu entrés dans l'écrit.

Les vêtements



Pour les plus avancés







SEANCE 2

LA CONJUGAISON DES VERBES

Les objectifs de la séance

L'objectif principal de cette séance est un objectif linguistique : la conjugaison des verbes. Les apprenants doivent savoir repérer les couples de contraires et conjuguer les verbes au présent (en fonction de leur niveau). La séance est prévue pour 45 minutes.

Les élèves ne doivent pas apprendre toutes les conjugaisons, mais celles des principaux pronoms : je, tu, il, ils.

Plan de la séance

- 1) Révision du vocabulaire de la séance précédente : 5 min
- 2) Jeu de mimes, du professeurs puis des élèves : 15 min
- 3) Exercice/jeu différenciés selon les niveaux : 10 min
- 4) Jeu final : 15 min

Le matériel nécessaire pour cette séance

- Flash cards ou vêtements utilisés en séance 1 (pour le rebrassage)
- Jeu de cartes (annexe 2 p.11)
- Fiche d'exercice (annexes 3 p.12)
- Imagier (annexe 4 p.13)
- Tableaux de conjugaison (annexe 5 p.14)

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

1) Révision du vocabulaire de la séance précédente : 5 minutes

En début de séance pour rappeler le vocabulaire de la séance précédente : montrer des objets les élèves répondent ensemble à l'oral.

2) Jeu de mimes, du professeurs puis des élèves : 15 minutes

L'enseignant montre uniquement les images de l'imagier. Elle mime un geste, dit également ce qu'elle fait, par exemple : « **je mets mon manteau** » et les enfants doivent repérer à quelle image cela correspond.

Essayer de fonctionner par paire d'opposés.

Ensuite, l'enseignant demande aux élèves de faire le même geste ensemble pour introduire le fait que la conjugaison change en fonction des pronoms (je/tu/il/ils). Par exemple, pour « je » ils se montrent eux-mêmes.

En faisant le geste, par exemple pour « tu » l'enfant pointe un autre élève en dessinant un « -s » avec son doigt pour retenir la terminaison.

3) Exercice/jeu différenciés selon les niveaux : 10 minutes

- Pour ceux qui ont une entrée dans l'écrit : (annexe 2)

Jeu avec des cartes. Les élèves se mettent par petits groupes de 3. Le but est d'associer un pronom avec un verbe correctement accordé. Les cartes des verbes sont étalées sur la table. L'élève pioche une carte pronom. Par exemple, l'élève tire la carte « tu », il doit l'associer à la carte « fais ».

- Pour ceux ayant peu/pas d'entrée dans l'écrit : (annexe 3).

Les élèves travaillent un exercice sous forme d'images. Le but est de relier les images qui désignent les verbes contraire comme par exemple « s'habiller/se déshabiller ». Ensuite, les élèves doivent essayer de retrouver de quel verbe il s'agit et les prononcer à l'oral.

4) Jeu final : 15 minutes

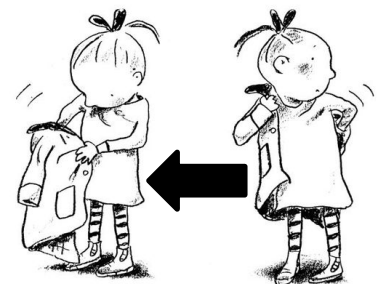
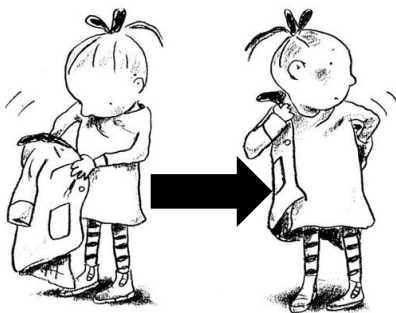
L'enseignante demande à un élève de mettre un vêtement, de l'enlever, de faire ou de défaire ses lacets etc. Faire participer tout le monde. On peut aussi demander aux élèves eux-mêmes de se donner mutuellement des consignes de ce genre.

Annexe 2. : Les cartes des **pronoms** et des **verbes** à associer

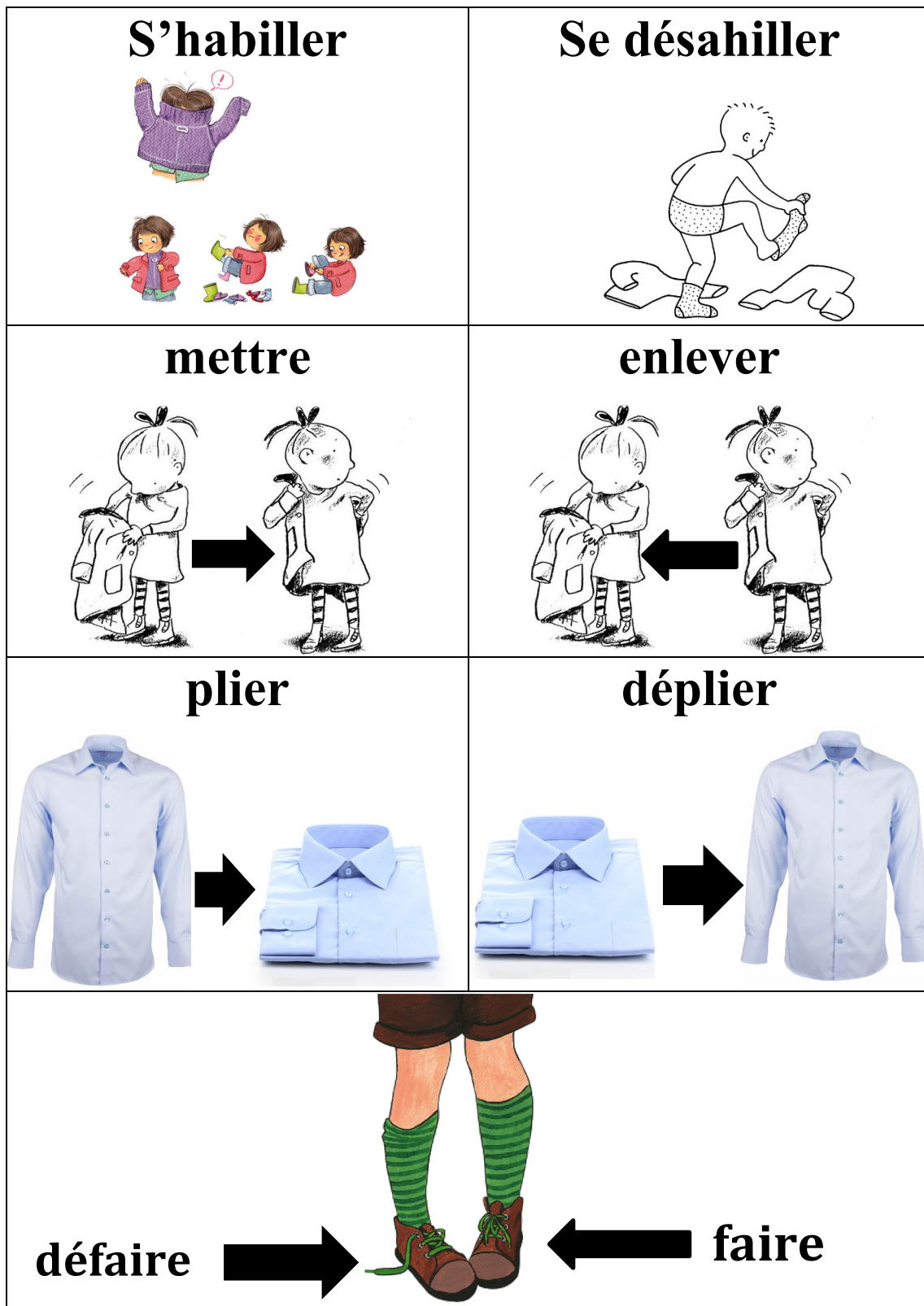
je	m'habille	met
tu	fais	te déshabilles
il	mets	pli
enlèves	enlève	s'habille
déplie	enlèves	fait
défais	t'habilles	se déshabille
me déshabille	s'habille	déplie

Annexe 3

Exercice : Relie les dessins qui ont des sens contraires. Puis essayer de retrouver quels sont les verbes (à l'oral).



Maintenant, dis ces verbes.



Annexe 5 : les tableaux de conjugaison

donner les deux colonnes pour les élèves les plus avancés, que la première colonne pour les autres

S'habiller	Se déshabiller
Je m' habille Tu t' habilles Il s' habille Nous nous habillons Vous vous habillez Ils s' habillent	je me déshabille tu te déshabilles il se déshabille nous nous déshabill ons vous vous déshabill ez ils se déshabill ent
Mettre	Enlever
je met s tu met s il met nous met tons vous met tez ils met tent	j' enlève tu enlèves il enlève nous enlev ons vous enlev ez ils enlè vent
Plier	Déplier
je plie tu plies il plie nous plions vous pliez ils plient	je déplie tu déplies il déplie nous déplions vous dépliez ils déplient
Faire	Défaire
je fais tu fais il, elle, on fait nous faisons vous faites ils, elles font	je défais tu défais il défait nous défa isons vous défa ites ils défont

SEANCE 3

COMMENT JE M'HABILLE LA JOURNÉE À L'ÉCOLE ?

Les objectifs de la séance

Lors de cette séance, les élèves doivent mobiliser leurs connaissances quant aux différents moments de la journée appris précédemment, et les verbes d'action assimilés lors de la deuxième séance. Les objectifs de la séance sont syntaxiques et grammaticaux. A la fin de cette séance, les élèves doivent être en mesure de construire des phrases complètes susceptibles d'être utilisées à différents moments de la journée en employant le lexique et les verbes appris antérieurement. La séance est prévue pour 55 minutes.

Plan de la séance

- 1) Rappel du lexique acquis (les moments de la journée, le lexique des séances 1 et 2) : 10-15 min
- 2) Construction des phrases simples : 10-15 min
- 3) Apprentissage des lieux : 10 minutes
- 4) Mémorisation des lieux et exercices

Le matériel nécessaire pour cette séance

- Trois paquets de post-it de couleurs différentes
- Rétroprojecteur / tableau
- Les exercices imprimés (p. 18 à 20)

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

1) Rappel du lexique acquis : 10-15 minutes

Première étape : L'enseignant divise la classe en trois équipes (équilibrées au niveau de l'âge et du niveau) : "les moments de la journée", "les actions", "les vêtements". Chaque équipe a pour objectif de trouver le plus grand nombre de mots correspondant à sa catégorie et de les écrire sur les post-it colorés (un mot par post-it). Les élèves qui ne sont pas entrés dans l'écrit pourront bénéficier de l'aide de camarades disposant d'un niveau plus élevé.

Deuxième étape : Les élèves collent les post-it au tableau en trois colonnes. L'enseignant lit mot par mot le lexique des post-it en demandant à la classe de corriger des erreurs éventuelles.

A la fin de cette étape, on obtiendra un tableau qui pourrait ressembler à l'exemple ci-dessous :

Les moments de la journée	Les actions	Les vêtements
Le matin	Mettre	Le manteau
A midi	Enlever	Les chaussures
L'après-midi	S'habiller	Le pantalon
Le soir	Se déshabiller	Le pull
	Faire	Le t-shirt
		Les chaussettes

2) Construction des phrases simples : 10-15 minutes

Première étape:

L'enseignant: Quels vêtements vous font penser à tel ou tel moment de la journée et pourquoi? Prenons le matin, qu'est-ce qu'on fait le matin en partant de la maison ?

Les enfants proposent des phrases et l'enseignant les note au tableau. Les enfants qui sont entrés dans l'écrit les copient. Dans le cas où les enfants ont des difficultés à construire et/ou à proposer une phrase, l'enseignant propose une construction simple du type : "Le matin, je mets des chaussures", "Le midi, je mets mon manteau pour aller en récréation".

Deuxième étape : Construire des phrases en utilisant des post-it.

L'enseignant invite les enfants à aller au tableau tour à tour et à prendre un post-it de chaque colonne. Ensuite, l'enfant doit réfléchir sur la phrase qu'il peut faire en employant les 3 post-it. Il peut se faire aider par la classe en cas de difficulté. Les autres élèves jouent le rôle de l'enseignant en corrigeant la phrase construite.

Exemple: L'enfant choisit "le matin", "mettre", "le manteau". Il construit:

"Le matin je mets le manteau" (L'élève / l'enseignant l'écrit au tableau)

3) Apprentissage des lieux : 10 minutes

Afin de compléter les connaissances des élèves à propos des lieux qu'ils fréquentent et leur emplacement dans la phrase, l'enseignant peut proposer les compléments suivants en projetant le tableau ci-dessous :

LIEUX

Pour aller à l'école

Pour aller en cours de EPS

Pour aller en récréation

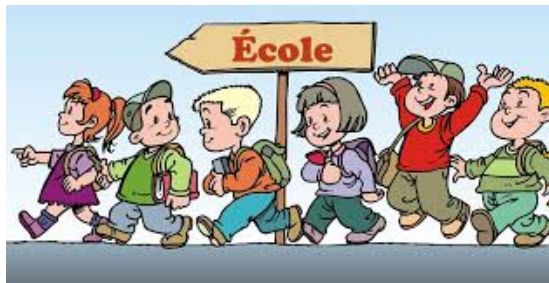
Pour rentrer chez moi

En classe

L'enseignant lit et les élèves répètent à haute voix. Ensuite, l'enseignant explique où se placent ces compléments dans la phrase en citant des exemples.

4) Mémorisation des lieux et exercices : 15-20min

L'enseignant : Observez ces images, reconnaissez-vous ces endroits ?



Enseignant : Faites les exercices. Si vous n'êtes pas sûr de la réponse, discutez-en avec votre voisin.

Exercice 1

Complète les phrases

1. Pour aller à l'école, je mets _____.
2. Pour aller en cours d'EPS, je mets _____.
3. Le matin je _____, je mets un pantalon et un pull.
4. Quand je vais jouer, je fais mes _____.
5. _____, j'enlève ma veste.
6. Le soir, je _____ pour aller au lit.

Exercice 2



Tout s'est mélangé dans la tête de Théo!
Aide-le à retrouver les vêtements par rapport aux activités pratiquées.

LES ACTIVITÉS



LES VÊTEMENTS



Exercice 3 (à l'oral)

Trouve et corrige les erreurs:

1. Le matin, je m'habille : je mets un pull et un pantalon, je mets des chaussettes et des chaussures.
2. Pour aller jouer dans la cour, je mets mes chaussures.
3. Je mets mon manteau quand je suis en classe.
4. Pour aller en récréation, je me déshabille.
5. Dans l'après-midi, je m'habille et je vais à l'école.
6. Je fais mes lacets quand je mets mes chaussures.
7. Je mets mon manteau le soir à la maison.

SEANCE 4

LES ACCESSOIRES SELON LA METEO

Les objectifs de la séance

Cette séance est prévue pour environ une heure.

- Objectif pragmatique : savoir exprimer une règle générale concernant l'habillement dans un contexte connu.
- Objectif linguistique : maîtriser le lexique des accessoires.
- Objectif socio-culturel : maîtriser les normes sociales relatives aux accessoires

Plan de la séance

- 1) Jeu du bingo des accessoires : 15-20 min
- 2) Echange avec les élèves sur le port des accessoires et des vêtements en France : 15-20 min
- 3) Jeu des 4 familles : 20 min

Le matériel nécessaire pour cette séance

- un tableau
- une craie/un feutre/etc
- de quoi afficher au tableau
- un sac dans lequel piocher
- M&M's (ou autre : dragibus, smarties, graines/céréales, tomates cerises ...)
- Planches de bingo (*pdf 1 séance 4*)
- Cartes pour le jeu des 4 familles (*pdf 2 séance 4*)
- Flashcards des accessoires (*pdf 3 séance 4*)

Vocabulaire de la séance

- lunette de soleil
- parapluie
- écharpe
- casquette
- bonnet
- gants

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

1) Jeu du bingo des accessoires : 15-20 minutes

Matériel : des grilles de bingo, 2x planches de flashcards à imprimer et découper

- Distribuer une grille de bingo à chaque élève
- Mettre les flashcards dans un sac et les piocher une par une en annonçant le nom des objets.
- Sur leur grille, les élèves marquent au stylo les cases correspondantes aux objets énoncés.
- Distribuer une deuxième série de cartes et recommencer le jeu (de préférence sans montrer l'image correspondant au mot prononcé). Lors de la deuxième partie, l'enseignant pourra demander aux enfants de lever la main lorsqu'ils cochent une case (de façon à avoir une idée de l'état de mémorisation des mots).

Chaque grille complétée donne droit à un bonbon. *Les grilles de bingo pourront ensuite être collées dans les cahiers et servir de trace écrite à la séance.*

2) Echange avec les élèves sur le port des accessoires et des vêtements en France : 15-20 minutes

En partant d'un vêtement porté par quelqu'un dans la classe, discuter des règles sociales qui régissent le port des accessoires et des vêtements en France et dans les pays qu'ils connaissent.

Quelques exemples :

- à l'intérieur, on ne se couvre pas la tête, (chapeau, lunettes, parapluie, etc)
- la laïcité, le port de signes religieux interdit à l'école mais autorisé dans la rue
- à la piscine, les shorts de bain sont interdits, seul les slips de bain sont autorisés
- la symbolique des couleurs
- la pudeur : quelles parties de mon corps ai-je le droit de montrer (le ventre, les bras...) ?

Dessiner, si nécessaire, pour compenser le manque de vocabulaire.

3) Jeu des 4 familles : 10-15 minutes

Matériel par groupe :

- 4 planches de cartes découpées
- 1 planche de cartes intactes à afficher au tableau
- un sachet contenant 3 M&M's bleus, 3 verts, 4 rouges et 4 jaunes

Pour commencer, le plus simple serait probablement de jouer quelques tours avec 2 élèves afin de montrer comment le jeu fonctionne (plutôt que de se lancer dans des explications à l'oral)

Faites piocher un M&M's à chaque élève de façon à former des groupes par couleur. Distribuer 1 bonbon de plus à chaque joueur. Distribuer équitablement les cartes. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun leur tour, les joueurs demandent une carte au joueur de leur choix (en utilisant une phrase basée sur le modèle du tableau ci-dessous). Si le joueur a en main la carte demandée, il doit la donner.

Les plus avancés		Tous	
Quand	il y a de la pluie/neige/soleil il fait chaud/froid nous sommes en été/hiver/etc je fais du sport	je mets je prend	<i>objet représenté</i>

SEANCE 5

TACHE FINALE

Les objectifs de la séance

Cette séance finale a pour but de vérifier les connaissances des apprenants. Lors des différents jeux, l'enseignant pourra noter ce qui n'a pas été compris ou au contraire, ce qui a été assimilé. Les différents objectifs de la séquence sont réunies : lexicaux, syntaxiques, grammaticaux, socio-culturels, pragmatiques.

Pour cette séance, prévoir un temps long ou 2 séances, dans la cours ou salle polyvalente si possible.

Plan de la séance

- 1) Jeu de l'objet disparu
- 2) Jeu du sac pour les accessoires
- 3) Jeu du relais
- 4) Jeu de cartes

Le matériel nécessaire pour cette séance

- Vêtements et accessoires (travaillés lors des séances de lexique)
- Un sac (ou quelque chose pour faire office de sac)
- Une table
- Le jeu de cartes (annexe 6, p.25).

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

1) L'objet disparu

Je sors de la classe ou me cache au fond, j'enlève un vêtement. Les autres membres de mon équipe doivent être capables de trouver celui que j'ai enlevé.

2) Le jeu du sac pour les accessoires

Dans un temps limité, l'un sort un objet du sac et les autres membres de l'équipe doivent trouver de quel accessoire il s'agit. Le but est donc de trouver le plus de mots possible dans un temps donné.

3) Le jeu du relais

Les différents vêtements et accessoires sont disposés sur une table. L'enseignant énonce un vêtement et l'un des élèves doit aller le chercher le plus vite possible. L'équipe qui fait un temps record gagne.

Si l'élève énonce en plus une phrase complète pour le vêtement/accessoire qu'il est allé chercher, il gagne un point bonus (parmi les structures vues dans les séances précédentes).

4) Le jeu de cartes

Les apprenants, toujours par équipe, doivent associer les cartes entre elles. Le jeu se joue à une équipe contre une autre équipe. Le but est d'associer une carte bleue (moments de la journée et lieux) avec une carte rouge (vêtements à porter à ce moment/lieu). Les cartes bleues sont écrites en lettres, il est donc nécessaire d'avoir des équipes hétérogènes si possible. Si les élèves construisent une phrase après avoir associé les cartes cela rapporte un point supplémentaire. Par exemple, un apprenant tire les cartes « récréation » et « manteau » → ***pour aller en récréation je mets mon manteau.***

Au cours des différents jeux, les équipes accumulent des points. À la fin de la séance, un total des points des quatre jeux est établi par l'enseignant pour désigner l'équipe gagnante.

Annexe 6 : le jeu de cartes

Le matin	à la récréation	manteau
Le midi	En classe	t-shirt
L'après-midi	Chez moi	chaussettes
Le soir	chaussures	
à l'école	pantalon	
En cours de sport	pull	

CONCLUSION

La réalisation de cette séquence est un véritable travail de groupe. Chaque membre était chargé de l'élaboration d'une séance, la dernière séance a été écrite par tous les membres.

Lors de l'élaboration des séances,, notre principale difficulté était de trouver des exercices différenciés afin de s'adapter aux différents niveaux de langue des élèves de cette classe. De plus, nous avons vraiment mis l'accent sur des activités ludiques, pas toujours évidentes à expliquer. Les activités ludiques pour la séance de conjugaison étaient les plus difficiles à trouver et à expliquer. Nous ne voulions pas rendre cette séance de conjugaison trop ennuyeuse pour les apprenants. De surcroît, nous ne pouvons pas toujours être sûres que leur réalisation en classe sera aussi facile que sur le papier.