

# LANGUES MODERNES

*essai de terrain*

SITUATIONS  
MOBILISATRICES



# Sommaire

## Sommaire

## Introduction

## Mobiliser et acquérir des savoirs en situation

## Modalité de lecture

## Situations mobilisatrices

Caractéristiques personnelles, de la famille et des amis

Habitat, foyer et environnement

Vie quotidienne

Congés et loisirs

Transports et voyages

Relations avec les autres

Santé et bien-être

Éducation

Achats

Nourriture et boissons

Temps

# Introduction

Ce recueil de situations mobilisatrices complète le référentiel de savoirs de base.

Ces situations ont pour but d'aider les équipes éducatives en leur proposant des activités qui illustrent l'indissociable articulation entre compétences, savoirs et savoir-faire.

Ces situations mobilisatrices constituent un recueil libre d'activités pouvant être menées en classe.

Ainsi, les situations proposées peuvent être d'emblée utilisées telles quelles ou librement adaptées par l'enseignant.

Loin de couvrir tout le champ des compétences et des savoirs, ces situations peuvent constituer une source d'inspiration pour les équipes désireuses d'en inventer de nouvelles.

L'important est en l'occurrence de placer les élèves devant une situation à résoudre pour laquelle ils devront mobiliser et/ou acquérir les compétences, les savoirs et les savoir-faire mentionnés.

Par ailleurs, si dans certaines situations mobilisatrices, les compétences exercées peuvent être nombreuses, nous avons fait le choix, par souci de clarté, de n'en retenir qu'un nombre limité.

D'autres dispositifs méthodologiques viendront compléter la présentation de ces situations mobilisatrices ; on sait aujourd'hui que d'autres approches pédagogiques doivent être utilisées notamment pour soutenir le travail d'appropriation d'élèves en difficultés.

Enfin, des exemples de supports pouvant servir l'enseignant sont parfois joints à une situation mobilisatrice.

D'autres supports pratiques et variés figureront également dans la boîte à outils qui sera mise ultérieurement à la disposition des équipes éducatives.



# Mobiliser et acquérir des savoirs en situation

## Acquérir des compétences en langues modernes

### Une démarche disciplinaire

Résoudre une situation mobilisatrice, accomplir une tâche nécessite la mise en œuvre de savoir-faire spécifiques liés au domaine disciplinaire.

L'approche actionnelle, c'est-à-dire l'approche par l'action pour apprendre une langue, est définie dans le CECRL\* comme ci-après :

#### Caractéristiques de toute forme d'usage et d'apprentissage d'une langue :

L'usage d'une langue, y compris son apprentissage, comprend les actions accomplies par des gens qui, comme individus et comme acteurs sociaux, développent un ensemble de **compétences générales** et, notamment une **compétence à communiquer langagièrement**. Ils mettent en œuvre les compétences dont ils disposent dans des **contextes** et des **conditions** variés et en se pliant à différentes contraintes afin de réaliser des activités langagières permettant de traiter (en réception et en production) des textes portant sur des thèmes à l'intérieur de domaines particuliers, en mobilisant les stratégies qui paraissent le mieux convenir à l'accomplissement des tâches à effectuer. Le contrôle de ces activités par les interlocuteurs conduit au renforcement ou à la modification des compétences.

extrait du CECRL, chapitre 2, paragraphe 2.1 page 15

La perspective actionnelle du CECRL souligne l'importance de la communication en langue, mais est encore plus ciblée sur les actions que l'apprenant peut faire avec la langue et elle est définie comme « communic'actionnelle ».

Comment envisager cette perspective dans l'enseignement d'une seconde langue à l'école primaire ?

On peut se poser trois questions principales : C'est quoi ? C'est comment ? C'est pourquoi ?

#### C'est quoi ?

C'est développer l'acte de parole (la communication) dans des actions (situations de vie qui ont du sens) par l'accomplissement de tâches (pour AGIR... dans des domaines). Pour l'élève, se mettre en action lui permet de construire ses propres savoirs. Définir une tâche à accomplir, c'est préciser à l'élève l'objectif qu'il doit atteindre en choisissant de manière pertinente ses ressources et en l'amenant à comprendre ce qu'on attend de lui.

#### C'est comment ?

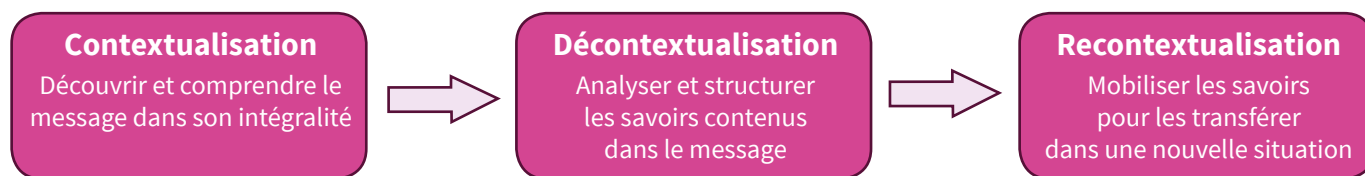
C'est construire avec l'élève des stratégies pour utiliser ses savoirs dans des situations mobilisatrices. La stratégie permet de faire des choix appropriés pour accomplir une tâche et elle est aussi indispensable pour réaliser une action. Le mode d'apprentissage « accumulation de savoirs et application » ne correspond plus à l'objectif de communication.

#### C'est pourquoi ?

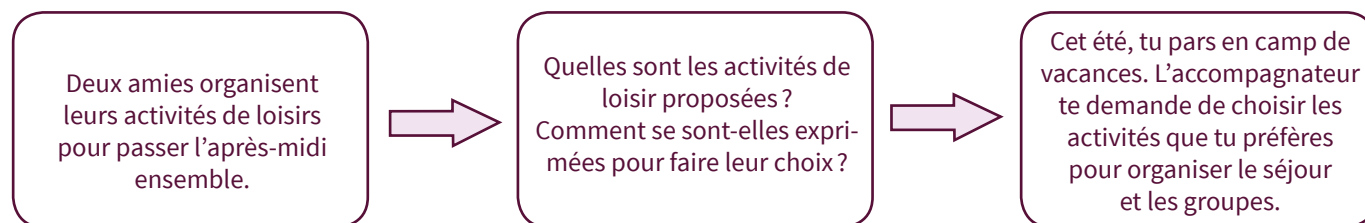
C'est pour amener l'élève à développer des compétences (notamment la compétence à communiquer langagièrement) qui mettent en œuvre l'ensemble des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être. L'élève devient plus autonome en communication si on lui propose des activités variées et ayant du sens. Dès l'école primaire, il est important de développer chez l'élève la maîtrise de ses savoirs et de ses savoir-faire dans des actions pertinentes. Les situations de transfert ou mobilisatrices favorisent la motivation de l'élève, car cela lui permet de prendre conscience de ses savoirs déjà acquis.

\*Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).

## Les étapes de la démarche en langues modernes au départ de situations mobilisatrices :



Exemple :



## Mieux comprendre les différentes étapes : notre interprétation

### Étape 1 Phase de contextualisation

#### Phase de découverte et d'acquisition

L'enseignant propose une activité signifiante (une tâche ciblée) qui va permettre la découverte et la compréhension des savoirs à acquérir et à construire. Voici plusieurs possibilités de préparer les élèves à cette activité :

- énoncer la situation dans son contexte et clarifier l'objectif à atteindre;
- proposer des outils et des supports à utiliser;
- présenter tous les éléments du contenu comme moyens d'accomplir la tâche finale;
- structurer les activités à réaliser étape par étape;
- identifier les connaissances requises et à maîtriser pour aborder le nouvel apprentissage;
- les vérifier, les rappeler, les réviser, les réexercer si nécessaire;
- intervenir à tout moment pour ajuster, modifier, fournir des exemples, guider, verbaliser les questions et les difficultés rencontrées par les élèves;
- évaluer les procédures utilisées et vérifier la compréhension.

### Étape 2 Phase de décontextualisation

#### Phase de fixation et d'application

L'enseignant amène les élèves à se détacher progressivement de la situation en contexte et procède à la fixation et à l'application des savoirs contenus dans la situation. Cela permet à l'élève d'ajouter un nouveau savoir à ses acquis et de le mettre en application dans des situations similaires. Ce processus se développe par les actions suivantes :

- faire prendre conscience aux élèves des savoirs à acquérir par des questions variées sur la situation;
- dégager les éléments essentiels à retenir et à mémoriser;
- analyser et présenter ces éléments sous différentes formes visuelles : tableaux de synthèse, dessins, images, schémas, photos;
- vérifier la compréhension des élèves par des activités ludiques;
- évaluer ses nouveaux acquis par des exercices d'application;
- apporter d'autres exemples concrets et analyser les similitudes.

### Étape 3 Phase de recontextualisation

#### Phase de transfert

L'enseignant aide les élèves à mobiliser leurs acquis en partant du contexte initial jusqu'aux situations exercées. Une nouvelle situation dans un autre contexte est ensuite présentée et analysée pour que les élèves puissent transférer leurs savoirs dans cette situation. Le transfert se réalise dans des actions simples

- identifier les similitudes entre les tâches d'analyse et la tâche finale;
- activer des procédures déjà exercées;
- reconnaître ce qui est nécessaire pour passer d'un contexte à un autre;
- repérer ce qui est essentiel parmi ce qui a été vu, entendu, fait;
- expliquer la démarche de transfert de savoirs en utilisant des exemples illustrés ou non;
- réaliser la tâche par petites étapes simples.

# Modalités de lecture

Les situations mobilisatrices en Langues modernes sont réparties selon les domaines repris dans les Socles de compétences. Au sein de chaque domaine, elles sont classées par la compétence principalement sollicitée dans la situation et par cycle(s).

Compétence privilégiée dans la situation mobilisatrice

Parler	<b>Thématiques reprises dans les Socles de compétences</b>	LM 1.1 C4
--------	--	--------------

Code d'identification de la fiche (compétence principalement sollicitée, numéro d'ordre, cycle(s) concerné(s))

<b>Situation mobilisatrice</b>	<i>Consigne(s) énoncée(s) aux élèves</i>
--------------------------------	--

<b>Compétences</b> Relevé non exhaustif des compétences principalement mobilisées
--

<b>Savoirs</b> Relevé des savoirs abordés en référence au <i>Référentiel de savoir de base</i>	<b>Savoir-faire</b> Relevé des savoir-faire mis en œuvre
---	---

## Exemple de support(s)

*Un nouvel élève arrive dans ta classe. Il se présente. Écoute-le attentivement pour découvrir sa fiche d'identité parmi les modèles que tu as reçus.*

## Compétence

**LM1 Écouter** : comprendre des messages oraux

### Savoirs

Nom  
Âge  
Adresse  
Téléphone

### Savoir-faire

- Observer des fiches d'identité complètes de plusieurs personnages.
- Observer une fiche d'identité incomplète et repérer les éléments qui manquent.
- Reconnaître parmi plusieurs fiches, celle qui correspond aux informations entendues.
- Jouer au jeu « *Qui est-ce ?* » ou « *Qui est qui ?* ».



Crée le carnet d'adresses des élèves de ta classe avec un répertoire téléphonique.

## Compétences

**LM 1 Écouter** : comprendre des messages oraux

**LM 3 Lire** : comprendre un message écrit

## Savoirs

Nom  
Âge  
Adresse  
Téléphone

## Savoir-faire

- Distribuer et observer des fiches d'identité complètes non nominatives.
- Écouter un élève qui présente une fiche d'identité de son choix.
- Reconnaître sa propre adresse et son numéro de téléphone.
- Jouer au jeu « Lotto » pour mémoriser les chiffres.
- Se présenter lorsque l'on a reconnu sa propre fiche d'identité et reformuler les éléments constitutifs.
- Écouter les autres élèves qui se sont reconnus et mentionner leur nom sur la fiche correspondante.

Écoute l'histoire !

Parmi les différentes photos proposées, retrouve les membres qui appartiennent à la famille dont on parle. Reconstitue cette famille à partir des photos.

## Compétences

**LM 1 Écouter** : comprendre des messages oraux

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

## Savoirs

Famille  
Parenté  
Aspects physiques

## Savoir-faire

- Écouter la description des membres d'une famille sur plusieurs photos.
- Identifier chacun des personnages d'après leurs caractéristiques et la place qu'ils occupent dans le groupe.
- Prendre connaissance de leurs noms et faire les liens de parenté.
- Inventer des familles sur base de photos, d'images ou de dessins découpés dans des magazines ou autres.

*C'est la surprise !*

*Lorsque tu arrives dans ta chambre des classes de mer, tu constates que, à la sortie du car, tu as pris par erreur la valise d'un autre élève. Décris le contenu de cette valise pour savoir à qui elle appartient.*

## Compétences

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

**LM 3 Lire** : comprendre un message écrit

### Savoirs

Vêtements  
Couleurs  
Tailles

### Savoir-faire

- Observer des photos, des images ou des dessins de valises.
- Identifier et répertorier les vêtements de ces valises en fonction de la saison et de l'endroit du séjour.
- Réaliser son propre choix de vêtements à emporter pour aller en classes de dépaysement.
- Jouer au jeu « *Bingo* » avec des dessins ou des photos de vêtements dans une valise.

*Crée un animal imaginaire monstrueux et réalise sa carte d'identité.  
Joue au jeu des questions-réponses pour le faire découvrir aux autres.*

## Compétences

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

**LM 3 Lire** : comprendre un message écrit

### Savoirs

Les animaux et leurs aspects physiques

### Savoir-faire

- Lire des descriptions simples de différents animaux.
- Identifier les parties du corps d'un animal et les tailles (grand, petit...)
- Observer des dessins, des images, des photos d'animaux imaginaires et repérer leurs particularités.
- Découper différentes parties du corps d'animaux dans des magazines et les assembler pour former un animal bizarre.
- Réaliser la fiche d'identité de cet animal en inventant un nom, un âge, un habitat, de la nourriture.
- Jouer au jeu des devinettes par des questions-réponses.

*Imagine ton parc naturel avec tes animaux préférés et réalise une affiche composée de photos, dessins ou images.  
Ensuite, présente-la.*

## Compétences

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

**LM 1 Écouter** : comprendre des messages oraux

### Savoirs

Les animaux et leurs aspects physiques

### Savoir-faire

- Écouter des descriptions simples d'animaux (taille, couleur...).
- Identifier où ils vivent et ce qu'ils mangent.
- Observer et classer des photos d'animaux selon des critères donnés.
- Observer des photos de parcs naturels et imaginer son propre parc.
- Jouer au jeu : « *Bingo des animaux* ».

Construis ton arbre généalogique ou celui d'une famille composée des personnages de ton choix puis présente-le.

## Compétences

**LM 3 Lire** : comprendre un message écrit

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

### Savoirs

Famille  
Parenté  
Aspects physiques

### Savoir-faire

- Lire une description de famille illustrée par des photos de personnages, de dessins ou d'images.
- Identifier les personnages présentés et leurs liens de parenté.
- Lire un texte simple sur la présentation d'une famille imaginaire avec les mêmes caractéristiques physiques.
- Imaginer une nouvelle famille avec des caractéristiques physiques communes.
- Jouer au jeu « *Les sept familles* ».

*Parmi des personnages représentés sur des affiches, des photos, des dessins, identifie celui qui correspond à la description de ses vêtements.*

## Compétence

**LM 3 Lire** : comprendre un message écrit

### Savoirs

Vêtements  
Couleurs  
Tailles

### Savoir-faire

- Observer des affiches, des images, des photos ou des dessins de personnages qui présentent la nouvelle mode ou qui sont déguisés.
- Lire des descriptions vestimentaires pour identifier des personnages.
- Repérer et numéroter les photos des personnages qui correspondent à la description vestimentaire.
- Jouer au jeu « *Memory* » avec des images, photos ou dessins de vêtements.

Retrouve et nomme les différentes pièces de la maison par ce qu'on y entend : des bruits, des mots, des paroles.

## Compétence

**LM 1 Écouter** : comprendre des messages oraux

### Savoirs

Les pièces de la maison  
Quelques éléments qui se trouvent dans les pièces  
Les activités journalières

### Savoir-faire

- Écouter des enregistrements de bruits caractéristiques que l'on entend dans une maison.
- Identifier les pièces de la maison en fonction de ces bruits.
- Écouter des personnages qui disent l'activité qu'ils font et identifier la pièce.
- Observer un nouveau plan de maison et reproduire des bruits ou des paroles pour faire deviner de quelle pièce il s'agit.
- Jouer au jeu « Les 5 sens ».



*Aujourd'hui, tu as 11 ans et tu aimerais reconstituer le plan de ta chambre et sa décoration pour qu'elle corresponde à celle dont tu rêves.  
Décris ce nouveau plan à ton (ta) meilleur(e) ami(e).*

## Compétences

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

**LM 3 Lire** : comprendre un message écrit

## Savoirs

La chambre  
Quelques objets qui se trouvent dans une chambre

## Savoir-faire

- Lire des descriptions de plans de chambres et leur décoration.
- Identifier les éléments qui constituent la chambre (lit, chevet, lampe...) et les objets de décoration.
- Rassembler des dessins, des images, des photos en rapport avec une chambre et son contenu et les positionner sur un plan selon son choix.
- Réaliser son plan de chambre rêvée et la décrire.
- Jouer au jeu « *Bingo* » avec des éléments et des objets d'une chambre.

*Des éléments de ton matériel scolaire ont été cachés dans différents endroits de la classe.  
Écoute les indications données pour les retrouver.*

## Compétence

**LM 1 Écouter** : comprendre des messages oraux

### Savoirs

Les principaux éléments qui composent une classe  
Le matériel scolaire

### Savoir-faire

- Écouter le nom des objets scolaires cités.
- Observer une image ou un dessin représentant une classe où des objets scolaires ont été placés partout.
- Se rappeler les prépositions de lieu.
- Poser des questions pour savoir où se trouvent les objets.
- Identifier les objets retrouvés et les citer.
- Jouer au jeu « *Chasse aux trésors* ».

*L'heure de la récréation a sonné, mais il fait froid dehors et tu ne retrouves plus ton écharpe. Demande aux autres élèves s'ils l'ont vue et cherche-la en suivant leurs indications dans la classe ou dans l'école.*

## Compétence

**LM 1 Écouter** : comprendre des messages oraux

### Savoirs

Les principaux éléments qui composent une classe  
Le matériel scolaire

### Savoir-faire

- Écouter et comprendre une conversation simple et illustrée entre un enfant qui a perdu un objet (vêtement, livre...) à l'école et un autre élève qui l'aide à le retrouver.
- Repérer les noms des pièces de l'école et identifier le parcours de l'enfant qui recherche son objet égaré.
- Reconstituer une conversation en se basant sur la situation, mais avec un autre objet égaré.
- Jouer au jeu « *Reproduire une carte cachée* ».

*Ton professeur a décidé de réorganiser la classe pour travailler en ateliers.  
Imagine la classe idéale et propose-la aux autres élèves.*

## Compétences

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

**LM 3 Lire** : comprendre un message écrit

## Savoirs

Les principaux éléments qui composent une classe  
Le matériel scolaire

## Savoir-faire

- Observer des photos, des images ou des dessins de plans de classes et repérer les éléments qui les composent.
- Lire la description d'une classe organisée en ateliers.
- Comparer différents plans de classes.
- Décrire une classe parmi plusieurs plans exposés au tableau.
- Modifier le plan de la classe en citant les changements et imaginer la classe idéale.
- Jouer au jeu « touché – coulé » sur base de deux plans de classe.

Tu arrives dans une nouvelle école, mais tu ne sais pas où est ta classe.  
Renseigne-toi et informe-toi aussi de l'endroit où se trouvent les autres parties de l'école.

## Compétences

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

**LM 1 Écouter** : comprendre des messages oraux

## Savoirs

Les parties de l'école

## Savoir-faire

- Observer des plans d'école sur des photos, des images ou des dessins et repérer les endroits.
- Écouter des présentations d'écoles et identifier les différentes parties.
- Écouter la description d'un parcours dans une école avec des indications dans l'espace.
- Réaliser des petites pancartes (photos, images, dessins) qui représentent les différentes parties de l'école.
- Imaginer un nouveau plan d'école avec l'aide de ces pancartes et le présenter.
- Construire une conversation pour faire découvrir les endroits de l'école.
- Jouer au jeu « *Chercher les différences* ».

*Invite ton ami / ton amie par téléphone et propose-lui quelques activités de sports ou de loisirs.*

## Compétences

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

**LM 1 Écouter** : comprendre des messages oraux

## Savoirs

Sports et hobbies

## Savoir-faire

- Écouter des conversations d'enfants qui s'invitent pour jouer ensemble.
- Écouter des appels téléphoniques et identifier les formules de base exprimées.
- Créer un album d'activités sous forme de photos, d'images ou de dessins.
- Répertorier les activités en fonction de l'endroit où elles peuvent se réaliser.
- Exprimer oralement ses activités préférées.
- Poser des questions aux autres élèves pour savoir s'ils aiment ces activités.
- Réaliser une conversation d'invitation en se basant sur un modèle entendu.

*Tu habites dans une nouvelle ville depuis un mois.  
Tes nouveaux ami(e)s t'invitent pour aller à la piscine. Écoute le chemin à suivre qu'ils t'indiquent pour ne pas te perdre.*

## Compétence

**LM 1 Écouter** : comprendre des messages oraux

### Savoirs

Suivre un chemin

### Savoir-faire

- Observer un plan de ville simple et écouter un personnage qui décrit un parcours.
- Sur ce même plan, choisir un endroit précis de la ville et repérer le chemin le plus court pour l'atteindre.
- Imaginer un nouveau parcours en choisissant divers endroits où aller et poser des questions d'orientation.
- Se repérer sur un autre plan de ville et engager une conversation pour trouver son chemin.
- Jeu : « *Dans le parc d'attractions* ».

Observe une carte géographique du monde et cite les pays ainsi que les capitales que tu connais.  
En fonction de la durée du voyage, détermine quel est le moyen de transport le plus pratique pour se rendre dans un pays.

## Compétences

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

**LM 3 Lire** : comprendre un message écrit

## Savoirs

Moyens de transport

## Savoir-faire

- Découvrir une carte géographique du monde et répertorier les continents puis quelques pays qui s'y trouvent.
- Rechercher les pays d'origine des élèves de la classe et les indiquer sur la carte.
- Se rappeler les différents moyens de transport existants et évaluer leur niveau de vitesse.
- Établir des liens entre les moyens de transport et la distance d'un pays par rapport à l'endroit où l'on se trouve.
- Classer les moyens de transport par niveau de vitesse.
- Dire lequel est le plus pratique pour voyager.
- Jouer au jeu de l'oie « Les moyens de transport »



*Un journaliste vient dans ton école pour faire une petite enquête sur le respect à l'école.  
Réalise un panneau avec des pictogrammes de politesse et présente-les oralement.*

## Compétence

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

### Savoirs

Salutations  
Prendre congé  
Remercier  
Formules de politesse générales  
Félicitations  
Permissions

### Savoir-faire

- Écouter des enregistrements de personnages qui s'expriment poliment.
- Identifier les formules de politesse.
- Écouter des personnes qui se saluent, qui se posent des questions sur leur bien-être, qui se félicitent, qui demandent la permission, qui prennent congé.
- Parmi une série de pictogrammes, repérer ceux qui représentent le respect.
- Associer les pictogrammes avec la formule de politesse correspondante et les exprimer oralement.

*Tu arrives en retard en classe.  
Présente tes excuses.*

### Compétences

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

**LM 3 Lire** : comprendre un message écrit

### Savoirs

Salutations  
Prendre congé  
Remercier  
Formules de politesse générales  
Félicitations  
Permissions

### Savoir-faire

- Lire des petits textes simples de présentation d'excuses.
- Identifier les formules de politesse utilisées.
- Classer ces formules de politesse dans un ordre cohérent de présentation.
- Vérifier la formulation en fonction de la personne à qui on s'adresse : forme familiale ou forme polie.
- Jouer un rôle de personnage

*En te réveillant ce matin, tu t'es senti(e) malade.  
Explique au médecin ce que tu ressens.*

### Compétences

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

**LM 1 Écouter** : comprendre des messages oraux

### Savoirs

Parties du corps et humeurs

### Savoir-faire

- Écouter et/ou lire des conversations simples entre un médecin et son patient.
- Écouter une chanson sur les parties du corps et la mimer.
- Répertoire et utiliser des expressions simples pour exprimer le mal ressenti.
- Réaliser un jeu de rôles et inventer une conversation fictive.

*Aujourd'hui, chaque élève de ta classe reçoit une consigne différente.  
Réalise une affiche pour indiquer qui fait quoi.*

## Compétence

**LM 1 Écouter** : comprendre des messages oraux

### Savoirs

Les consignes de classe

### Savoir-faire

- Écouter et exécuter des consignes de classe données par le professeur.
- Repérer parmi des images, dessins ou photos de consignes celles qui correspondent à la consigne donnée oralement.
- Réaliser un grand panneau des consignes à afficher dans la classe.
- Donner une consigne orale à un autre élève qui devra l'exécuter.
- Jouer au jeu de l'oie « *Suis le parcours et exécute la consigne rencontrée* ».

*Choisis les vêtements qui te plaisent dans ton magasin de mode préféré et demande les renseignements au vendeur ou à la vendeuse.*

## Compétences

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

**LM 1 Écouter** : comprendre des messages oraux

### Savoirs

Les endroits de la ville  
Les quantités  
La monnaie européenne

### Savoir-faire

- Écouter une conversation entre l'acheteur et le vendeur dans un magasin de vêtements.
- Repérer les mots-clés des vêtements, de leur taille et de leur couleur.
- Répéter la conversation dans un rôle choisi.
- Jouer ce rôle avec un autre élève.
- Choisir des vêtements dans un catalogue de mode et réaliser une nouvelle conversation, comme le modèle, mais avec son propre choix de vêtements, de tailles et de couleurs différentes.
- Jouer selon le modèle du « Qui est-ce ? » :  
« Qui porte quoi ? »

*Pour ton anniversaire, tes parents te proposent d'aller manger dans un bon restaurant. Sur la carte des menus se trouvent des plats pour les enfants. Choisis le plat que tu préfères et commande-le au serveur.*

## Compétences

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

**LM 1 Écouter** : comprendre des messages oraux

### Savoirs

Repas froid  
Repas chaud  
Boissons  
Fruits  
À table

### Savoir-faire

- Écouter des conversations enregistrées dans un restaurant.
- Identifier les questions et les réponses entre le serveur et les clients.
- Lire des cartes de menus divers trouvés dans des magazines ou sur internet.
- Répertorier et associer des photos, des images ou des dessins aux différents plats indiqués dans les menus et dire ses préférences.
- Identifier des plats typiques d'autres pays.
- Sur base d'un modèle entendu, jouer les rôles.
- Jouer au jeu « *Jeu de l'oie avec les aliments et les boissons* ».

*Décris un repas typique que l'on mange dans un pays d'Europe et fais deviner dans quel pays on le mange.*

## Compétences

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

**LM 3 Lire** : comprendre un message écrit

### Savoirs

Déjeuner  
Collation  
Repas froid  
Repas chaud  
Boissons  
Fruits  
À table

### Savoir-faire

- Observer une carte géographique de l'Europe et répertorier le nom des pays.
- Lire des publicités de plats typiques venant de certains pays d'Europe.
- Lire des textes simples expliquant le contenu de ces plats.
- Rechercher des photos, des images, des dessins qui représentent ces plats et les associer à leur pays d'origine.
- Placer ces photos, images ou dessins sur la carte géographique à l'intérieur du pays.
- Choisir son plat préféré, le décrire et demander aux autres élèves quel est le pays d'origine de ce plat typique.
- Jouer au jeu des familles « les plats, leur contenu et le pays d'origine ».

Situation  
mobilisatrice

*Ton école organise un petit déjeuner collectif pour tous les élèves.  
Ta classe est chargée de dresser les tables sans rien oublier.  
Ensemble, vous répertoriez les ustensiles nécessaires.  
Cite-les et décris comment les disposer sur la table.*

**Compétence**

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

**Savoirs**

À table

**Savoir-faire**

- Observer des photos, des images ou des dessins de tables dressées pour les différents repas de la journée.
- Identifier les ustensiles disposés pour chaque personne et les autres objets en commun.
- Répertorier les ustensiles nécessaires à chaque repas et comment ils sont placés sur la table.
- Dessiner des tables dressées pour chaque repas, les présenter et décrire leur emplacement (à gauche de, à droite de, devant, derrière...).



Situation  
mobilisatrice

*Mercredi, c'est le jour des fruits dans ton école.  
Prépare la cantine de la récréation pour présenter les meilleurs fruits en collation.  
Joue le rôle du vendeur et renseigne le prix.*

**Compétences**

**LM 3 Lire :** comprendre un message écrit

**LM 2 Parler :** produire un message oral compréhensible

**Savoirs**

Fruits

**Savoir-faire**

- Lire des publicités de fruits vendus dans divers magasins.
- Découper ces publicités et classer les photos par sorte de fruit.
- Comparer les prix et le pays d'origine de ces fruits.
- Trier les photos de fruits pour effectuer un choix de ceux qui peuvent facilement être vendus à la cantine.
- Aller faire les achats de fruits au marché ou au supermarché (en réel ou en fictif).
- Sur base d'un modèle, inventer une petite conversation entre un vendeur et un acheteur.

*Cette semaine, tu pars avec ta classe à la mer. Le centre d'hébergement propose beaucoup d'activités en extérieur et en intérieur.*

*Recherche le bulletin météo de la semaine et présente-le pour planifier les différentes activités.*

## Compétences

**LM 3 Lire** : comprendre un message écrit

**LM 2 Parler** : produire un message oral compréhensible

### Savoirs

Le temps  
Les jours  
Les mois

### Savoir-faire

- Écouter des bulletins météo réels comme présentés à la télévision ou sur internet.
- Répertorier les jours de la semaine et le temps prévu pour chaque jour.
- Lire des présentations de la météo dans un journal.
- Réaliser un panneau des jours de la semaine et la météo.
- Parmi des activités diverses, identifier celles qui conviennent pour l'extérieur et pour l'intérieur en fonction du temps.
- Présenter l'organisation complète de la semaine.