

Le monde animal



Le monde animal

Niveau

Le jeu **Le monde animal** est un jeu qui s'adresse à des apprenants ayant le niveau linguistique A1-A2 du Cadre Européen de Référence. L'enseignant pourra adapter le déroulement du jeu en fonction du niveau linguistique du groupe-classe, en n'exploitant que le lexique grâce au jeu de loto, en stimulant l'utilisation plus ou moins complexe des structures linguistiques relatives aux animaux, ou en recourant aux différentes possibilités de jeu présentées dans ce livret explicatif.

Objectifs linguistiques

- Faciliter l'apprentissage, le renforcement et l'usage correct du lexique et des structures linguistiques relatives aux animaux.
- Enrichir le bagage lexical de l'apprenant à travers la présentation des animaux et des parties du corps des animaux à l'intérieur d'une situation stimulante et ludique : Où vivent-ils ? Comment sont-ils ?

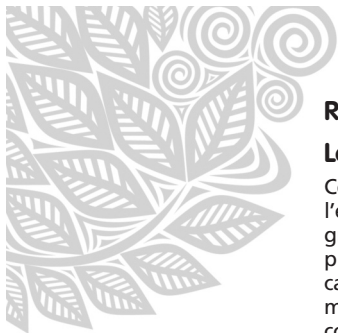
Matériel

Le jeu **Le monde animal** est composé de :

- un jeu de 66 cartes photographiques
- 36 fiches (listes d'animaux) à utiliser pour le loto et au recto les listes d'animaux

Le recto de chaque fiche est une liste d'animaux, le verso est une fiche du jeu de loto avec six photos d'animaux. Sur les cartes on trouve la photo des différents animaux proposés avec le mot en-dessous : elles fonctionnent comme de mini flashcards pour la compréhension du lexique mais ce sont aussi des cartes à jouer.





Règles du jeu

Le loto

Ce jeu peut être organisé en classe (par l'enseignant) et à la maison (par un chef de groupe). Chaque joueur reçoit une ou plusieurs fiches. Le leader du jeu mélange les cartes et les extrait une à la fois, en les montrant aux joueurs qui couvrent la case correspondante si elles sont représentées sur leur(s) fiche(s). On peut jouer en montrant simplement l'image et en prononçant le nom de l'animal, mais on peut compliquer le jeu en prononçant le mot sans montrer l'image. Le vainqueur est celui qui couvre toutes les photos de sa fiche en premier.

La liste des animaux

Chaque joueur a un nombre de cartes en main et une liste d'animaux. Le premier joueur s'adresse par exemple à un camarade : *As-tu le lapin ?* Si le camarade a la carte avec le lapin il répond : *Oui, je l'ai*, et remet la carte au joueur qui la lui a demandée. Le joueur répond : *Merci* et prend la carte. Il peut alors adresser une autre question à un autre joueur. Si le joueur interpellé n'a pas cette carte il répond : *Non, je ne l'ai pas*. C'est alors à lui de demander à un autre joueur l'un des éléments présents sur sa liste.

Chaque élément peut être demandé plusieurs fois et même s'il a été acquis le joueur est obligé de le céder à la personne qui le lui demande. Le vainqueur est celui qui réussit à récupérer tous les éléments présents sur sa liste d'animaux.



Lexique présenté dans l'ordre alphabétique

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| 1. abeille (l') | 34. kangourou (le) |
| 2. aigle (l') | 35. lapin (le) |
| 3. âne (l') | 36. léopard (le) |
| 4. araignée (l') | 37. lion (le) |
| 5. autruche (l') | 38. loup (le) |
| 6. baleine (la) | 39. marmotte (la) |
| 7. bouquetin (le) | 40. méduse (la) |
| 8. canard (le) | 41. morse (le) |
| 9. canari (le) | 42. mouche (la) |
| 10. cerf (le) | 43. mouton (le) |
| 11. chat (le) | 44. oie (l') |
| 12. chauve-souris (la) | 45. ours blanc (l') |
| 13. cheval (le) | 46. panda (le) |
| 14. chèvre (la) | 47. papillon (le) |
| 15. chien (le) | 48. perroquet (le) |
| 16. coccinelle (la) | 49. phoque (le) |
| 17. cochon (le) | 50. pieuvre (la) |
| 18. coq (le) | 51. pingouin (le) |
| 19. crabe (le) | 52. poisson rouge (le) |
| 20. crocodile (le) | 53. poule (la) |
| 21. dauphin (le) | 54. renard arctique (le) |
| 22. dindon (le) | 55. requin (le) |
| 23. écureuil (l') | 56. rhinocéros (le) |
| 24. éléphant (l') | 57. sanglier (le) |
| 25. escargot (l') | 58. serpent (le) |
| 26. fourmi (la) | 59. singe (le) |
| 27. gazelle (la) | 60. souris (la) |
| 28. girafe (la) | 61. taupe (la) |
| 29. gorille (le) | 62. tigre (le) |
| 30. grenouille (la) | 63. tortue marine (la) |
| 31. hérisson (le) | 64. vache (la) |
| 32. hibou (le) | 65. ver (le) |
| 33. hippopotame (l') | 66. zèbre (le) |

Jeux et activités didactiques

Nous proposons d'autres jeux et activités que l'enseignant pourra modifier et adapter en fonction du niveau linguistique de sa classe ou de son groupe.

LE GENRE DES ANIMAUX

Formez des équipes en classe et demandez aux apprenants : un ou une + le nom de l'animal.

Par exemple : *un ou une tigre ?*

Les apprenants devront répondre : *c'est un tigre.*

On peut faire ce jeu par écrit en fixant un temps donné, ou en faisant terminer le jeu quand la première équipe qui aura terminé dira : *Stop !*

Chaque bonne réponse vaut un point, pour chaque mauvaise réponse on enlève un point. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points.

Masculin	
aigle (l')	lapin (le)
âne (l')	léopard (le)
bouquetin (le)	lion (le)
canard (le)	loup (le)
canari (le)	morse (le)
cerf (le)	mouton (le)
chat (le)	ours blanc (l')
cheval (le)	panda (le)
chien (le)	papillon (le)
cochon (le)	perroquet (le)
coq (le)	phoque (le)
crabe (le)	pingouin (le)
crocodile (le)	poisson rouge (le)
dauphin (le)	renard arctique (le)
dindon (le)	requin (le)
écureuil (l')	rhinocéros (le)
éléphant (l')	sanglier (le)
escargot (l')	serpent (le)
gorille (le)	singe (le)
hérisson (le)	tigre (le)
hibou (le)	ver (le)
hippopotame (l')	zèbre (le)
kangourou (le)	

Féminin	
abeille (l')	pieuvre (la)
araignée (l')	poule (la)
autruche (l')	souris (la)
baleine (la)	taupe (la)
chauve-souris (la)	tortue marine (la)
chèvre (la)	vache (la)
coccinelle (la)	
fourmi (la)	
gazelle (la)	
girafe (la)	
grenouille (la)	
marmotte (la)	
méduse (la)	
mouche (la)	
oie (l')	

LETTRES ET ANIMAUX

Le but de cette activité est de trouver en un temps minimum des noms d'animaux commençant par la même lettre.

Par exemple : *Écrivez les noms d'animaux que vous connaissez qui commencent par un A.*

Réponse : *abeille, âne, aigle, araignée, autruche.*

Lettres impossibles dans notre cas : D, F, I, J, K, N, Q, V, W, X, Y, Z.

On attribuera un point par bonne réponse et le vainqueur sera celui qui aura totalisé le plus de points à la fin du jeu.

QUE MANGENT LES ANIMAUX ?

L'enseignant écrit des mots au tableau concernant l'alimentation des animaux. Il montre les cartes et demande aux apprenants de quoi ces animaux se nourrissent.

Exemple : L'enseignant montre la carte du lapin. *Que mange le lapin ?* Les apprenants choisiront parmi les mots écrits au tableau pour répondre à la question : *Le lapin mange des carottes.*

Cette activité permet d'introduire l'usage de l'article partitif de façon passive. Les apprenants l'utiliseront sans connaître la règle grammaticale.

Exemples de mots à écrire au tableau pour faire l'activité :

de l'herbe
de la salade
de la viande
des algues marines
des bananes
des carottes
des feuilles
des fleurs
des glands
des graines
des insectes
des noisettes
des os
du bambou
du fromage
du lait
du miel
du poisson
du pollen

OÙ VIVENT LES ANIMAUX ?

Même exercice mais cette fois en demandant aux apprenants où vivent les animaux que l'enseignant leur montre grâce aux cartes.
Exemple : L'enseignant montre la vache. *Où vit la vache ?*
Les apprenants choisiront parmi les options proposées au tableau.
La vache vit à la ferme.

à la ferme
à la campagne
à la montagne
sur la plage
dans l'eau
dans le ciel
dans la forêt
dans le bois
au pôle nord
au pôle sud
dans le jardin

95919 - Le monde animal - (V33654)

Le monde animal

de Joy Olivier et Dominique Guillemant

© 2016 **ELI** s.r.l.
B.P. 6 - 62019 Recanati - Italie
Tel. +39 071 750 701 – Fax +39 071 977 851
www.elionline.com

Direction artistique : Letizia Pignini
Rédaction : Gigliola Capodaglio
Responsable de Production : Francesco Capitano
Conception graphique et mise en page : Studio Cornell
Photos : Shutterstock

Imprimé en Italie par Tecnostampa Pignini Group Printing Division - Loreto-Trevi
978-88-536-2282-2

Toute reproduction totale ou partielle de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, photocopie, photographie ou autre, est formellement interdite - même pour un usage didactique ou personnel - sans autorisation des auteurs et des éditeurs.