

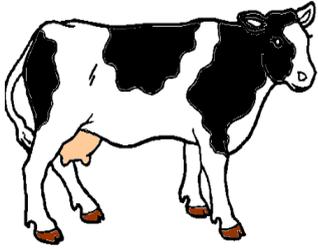
LES BÊTES DE LA FERME

Niveau: à adapter du CP au CM2		Nombre de séances: 4 (ou plus) + évaluation
Compétences	Capacités	Formulations:
Comprendre, réagir et parler en interaction orale	répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers (possession)	« C'êt-ti... ? » « Queule bête q'êt derère... ? » « Qheule bête q'êt pû la ? » « C'êt-ti un gouri ? » « Ét un... » « Ét un q'êt derère le » « Le cheva ét derère le pourcé »
Comprendre à l'oral	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatives à soi-même et à son environnement.	« Ét un... » « La vache ét su le tait. » « Le pourcé ét devant le pur. »
Parler en continu	Situer des animaux dans un environnement Répéter une phrase énoncée auparavant	« Le gouri ét su le tait. » « La poule ét den l'iao. » « La vache ét cotè le pur » « Le chein ét devant la haiche »
Lire	Comprendre des phrases écrites comprendre des mots isolés	Lire des phrases indiquant où sont situés les animaux bêtes(cf. lexique)
Écrire	Produire de manière autonome une phrase sur soi-même	Ecrire des consignes pour situer les animaux. « Le gouri ét den le tait »
Lexique: les bêtes, un chein, un gouri, eune poule, eune vache, eune bique, eune berbi, un cheva, un pourcé Le tait (étable), le pur (le puits), l'iao (l'eau), le cloz (le champs), la haiche (la barrière) Den (dans), cotè (à côté) [coteu], su, devant, derère		Phonologie : [tch] : grapho = qh [bique] Grapho = iao
Grammaire: pluriels réguliers (chein/cheins) et irréguliers (un pourcé/des pourcias)		Culture:
Pré-requis de la séquence: rien en particulier , peut se commencer sans pré-requis		

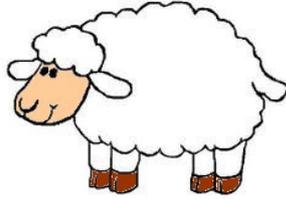
N°	MATERIEL	CAPACITÉS	DESCRIPTIF
1	Flashcards (page 3)	PC : reproduire un modèle oral PC : nommer les animaux C: comprendre des mots familiers	1) Introduction du nouveau lexique : poule, conin, bique, vache, pourcé, berbi, chein, gouri, un cheva avec les flashcards collectives. I « Qhi q'êt la bête-la ? » « Ét un gouri... » Répétitions collectives et individuelles pour une première appropriation. 2) Appropriation (compréhension orale), déplacement au tableau avec les flashcards affichées : « Bite le gouri » 3) « C'êt-ti un gouri ? » Les élèves disent : « Yan » ou « Nouna » « Yan ét un gouri » « Nouna ét point un gouri » 4) Appropriation (expression orale) : Mettre les flashcards au tableau, les enlever, puis les remettre sauf une Enseignant : « Queule bête q'êt pû là ? » Elève : « Ét le gouri q'êt pû là. » 5) Appropriation (expression orale) : Mettre les flashcards au tableau, les aligner. Enseignant : « Queule bête q'êt devant le gouri ? » « Queule bête q'êt derère le gouri ? » Elève : « Ét le cheva q'êt derère le gouri. »

N°	MATÉRIEL	CAPACITÉS	DESSCRIPTIF
2	<p>Flashcards</p> <p>Fiche leçon (page 3)</p> <p>Plateaux paysages de ferme (Classe de Laurene)</p>	<p>PC : reproduire un modèle oral</p> <p>PC : nommer les animaux</p> <p>PC : Situer les animaux dans leur environnement</p> <p>C: comprendre des mots familiers</p> <p>C : den, su (sur), devant, cotè (à côté) [coteu]</p> <p>Ex la vache ét cotè l'iao. (Attention, on ne dit pas cotè a ou cotè de mais cotè l'iao, cotè le tait, cotè le pur, cotè la haiche.</p>	<p>1) Réactivation de la séance 1</p> <p>Enseignant : « C'êt-ti un gouri ? »</p> <p>Elève : « Yan, ét un gouri. » « Nouna ét point un gouri. »</p> <p>« Dame yan, ét un gouri. » Dame nouna, ét point un gouri. »</p> <p>2) Coller la fiche leçon (page3)</p> <p>2) Appropriation (compréhension orale), afficher les images de paysage de ferme au tableau. Vous pouvez ajouter autour de l'image les mots Le tait (étable), le pur (le puits), l'iao (l'eau), le cloz (le champs), la haiche (la barrière) avec des flèches.</p> <ul style="list-style-type: none"> • les décrire, le gouri ét den l'iao, le chain ét su le tait, le pourcé ét den le cloz, la vache ét cotè la haiche • Faire décrire les images • Avec les paysages vierges, poser les animaux avec les consignes de l'enseignant puis des élèves. « Pôze le gouri den le tait » • Si vous imprimez suffisamment de plateaux paysages et des plateaux vierges individuelles, les élèves peuvent jouer deux par deux. L'un décrit son plateau caché pour son binôme, l'autre pose les animaux et les élèves comparent.
3	<p><u>Jeu de 7 familles</u> (site clâssiers, dans « outils pédagogiques » puis « animaux »)</p> <p><u>Jeu de dominos</u> (site clâssiers, dans « outils pédagogiques » puis « animaux »)</p> <p><u>Jeu de mémory</u> (site clâssiers, dans « outils pédagogiques » puis « animaux »)</p>	<p>- S'investir individuellement et collectivement des jeux de ré-appropriation du lexique.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en place des ateliers • Possibilité de réutiliser les planches de paysages pour situer les animaux dans la ferme. • Les plus grands peuvent écrire des phrases consignes : « Le pourcé ét den le cloz »....
4	<p>Fiche d'évaluation « Acoute e marqe les limerots » (page 4)</p>		<p>- évaluation de la compréhension des animaux : fiche « Acoute e marqe les limerots » (numéroter les animaux dans l'ordre entendu)</p>

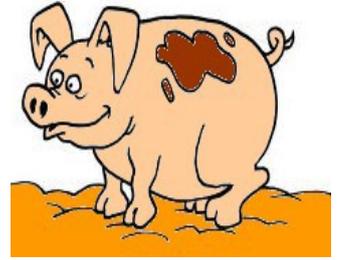
A agrandir pour faire des flashcards ou à utiliser en fiche leçon



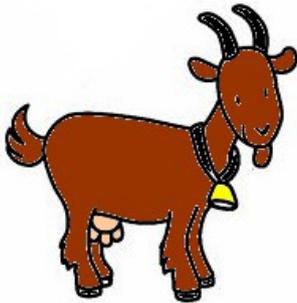
Eune vache



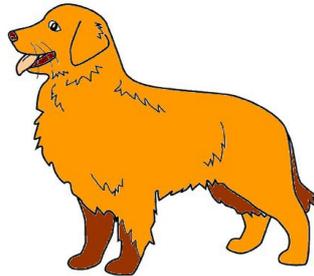
Eune berbi



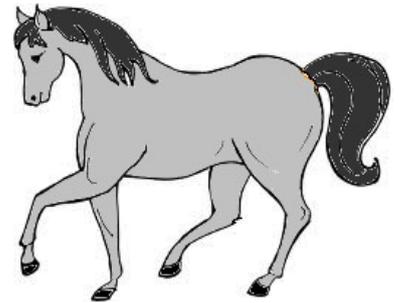
Un pourcé



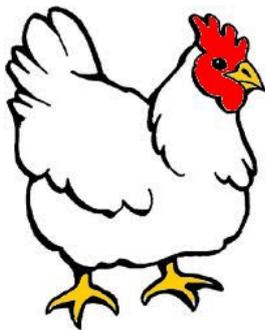
Eune bighe



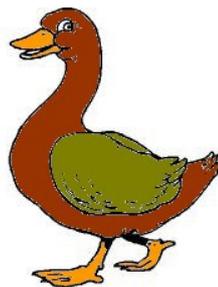
Un chein



Un cheva



Eune poule



Un gouri

Acoute e marqe les limerots des bêtes

