

M.A. Apicella  
H. Challier

Mariana Vișan  
Raisa Elena Vlad

Ministerul Educației și Cercetării Științifice

Comunicare în limba modernă 1  
Limba Franceză  
Clasa I



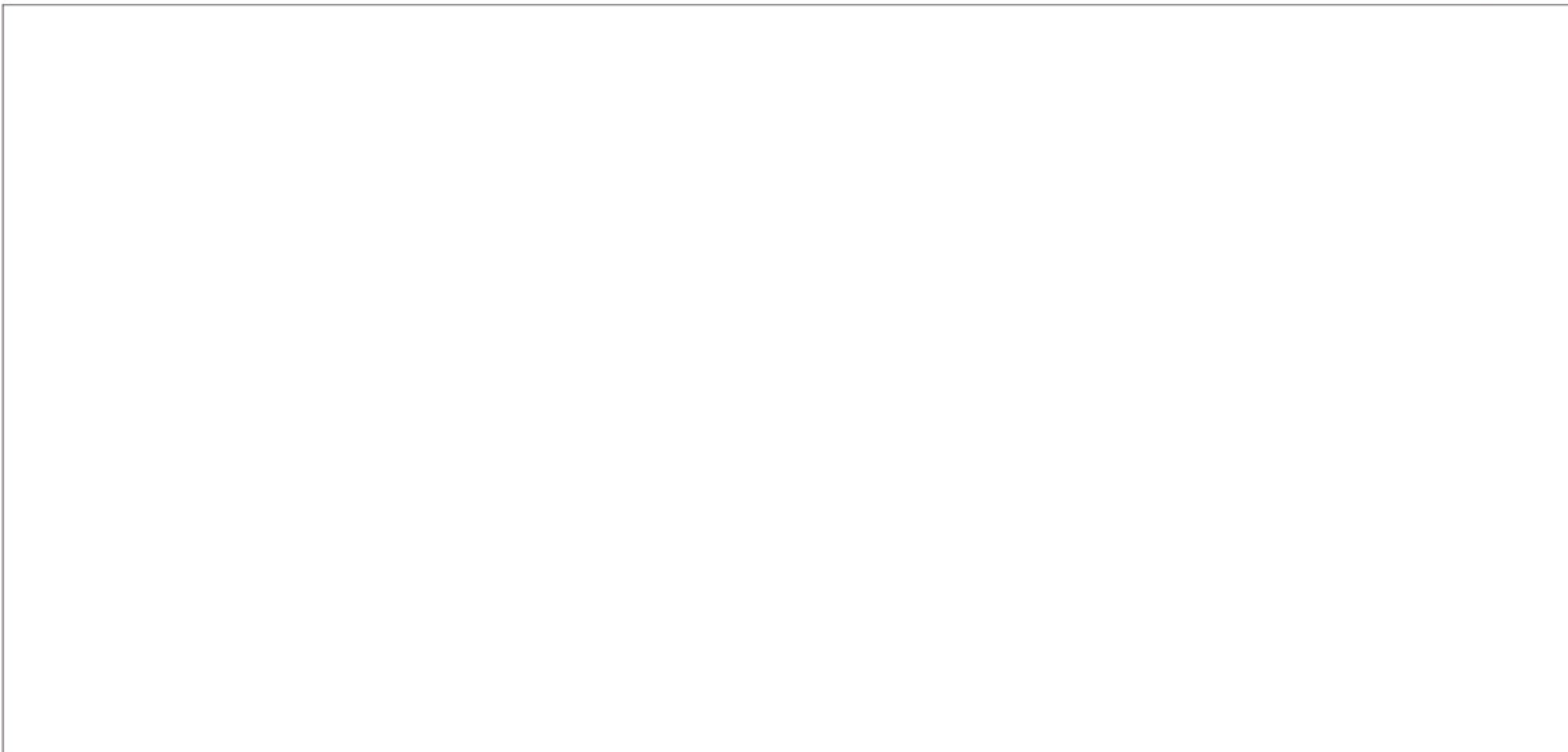


© 2015- ELI S.R.L. & S.C. CENTRUL DE CARTE STRĂINĂ SITKA S.R.L.

ELI S.R.L.  
B. P. 6 - Recanati - Italie  
Tél. 0039 071 750701 - Télécopie 0039 071 977851  
Rédaction ELI: Letizia Pignini, M. Cristina Izzo  
Consultant linguistique: Dominique Guillemant  
Conception graphique: Studio Oplà  
Illustrations: Giovanni Giorgi Pierfranceschi  
Coloration digitale: Bluedit  
Références photographiques: ELI Photos Archives  
et Studio Maceratesi.

S.C. CENTRUL DE CARTE STRĂINĂ SITKA S.R.L.  
Bd. Dacia 23 - Bucarest - Roumaine  
Tél. 021/2103030 - Télécopie 021/2104010  
Web: [www.cartestraina.ro](http://www.cartestraina.ro)  
Email: [office@cartestraina.ro](mailto:office@cartestraina.ro)  
Conception Livre Actif: Infomedia Pro S.R.L.  
ISBN: 978-606-94033-0-3  
ISBN Vol. I : 978-606-94033-1-0

Toute reproduction de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, photocopie, photographie ou autre, est formellement interdite.



Acest manual este proprietatea Ministerului Educației Naționale.

Manualul școlar a fost aprobat prin Ordinul Ministrului Educației Naționale Nr.: 5038 din 25 august 2015, în urma evaluării, și este realizat în conformitate cu programa școlară aprobată prin Ordinul Ministrului Educației Naționale Nr.: 3418 din 19 martie 2013.

Manualul este distribuit elevilor în mod gratuit, atât în format tipărit, cât și în format digital și este netransmisibil.

Inspectoratul școlar .....

Școala/Colegiul/Liceul .....



Comunicare în limba modernă 1  
Limba Franceză  
Clasa I  
Partea I

Jojo



Méthode  
de français

M.A. Apicella Mariana Vișan  
H. Challier Raisa Elena Vlad

48 pagini

Programa școlară pentru disciplina Comunicare în limba modernă 1 - clasa I  
aprobată prin Ordinul Ministrului Nr. 3418/19.03.2013



Siguranța copiilor pe internet



031.80.80.000  
[www.helpline.sigur.info](http://www.helpline.sigur.info)





ECOUTE



OBSERVE



DECOUPE

REPETE  
REPONDS  
PARLEASSOCIE  
RELIEDESSINE  
COLORIE

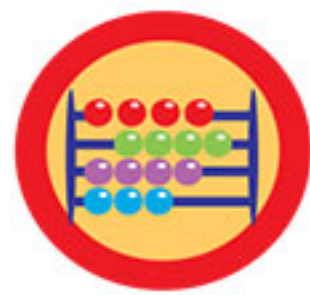
LIS



CHANTE

ECRIS  
COMPLETE  
COCHE

JOUE

COMPTE  
REMETS  
DANS L'ORDRE

COLLE





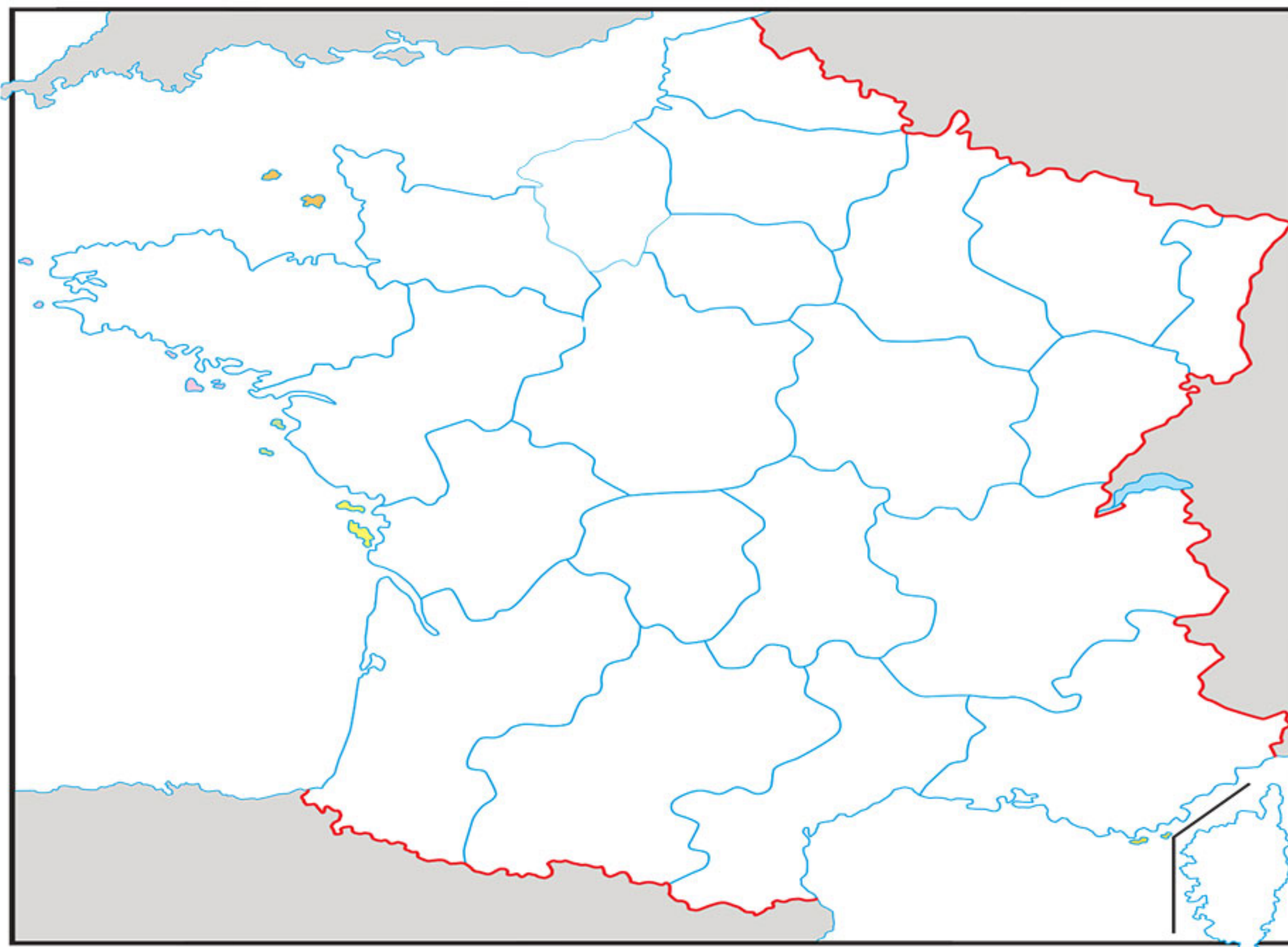
# LA FRANCE ... JE CONNAIS !

Unité

0



COLORIE.



TROIS

3





# JE M'APPELLE JOJO !







SALUT !  
MOI C'EST  
MAGALI !

BONJOUR !  
JE M'APPELLE  
NICOLAS !



JOUE AVEC  
NOUS EN  
FRANÇAIS !

C'EST  
CHOUETTE !

J'ADORE  
JOUER !





1



VOICI DES PRENOMS FRANÇAIS.



ANTOINE



JEANNE



CHRISTOPHE



MARIE



JACQUES



GUILLAUME



YVES



CLAIRE



SYLVIE



2  QUI EST-CE ?



3    COMMENT T'APPELLES-TU ?

COMMENT T'APPELLES-TU ?

JE M'APPELLE JULIE.



COMMENT T'APPELLES-TU ?

JE M'APPELLE DIDIER.



COMMENT T'APPELLES-TU ?

JE M'APPELLE JOJO.



ET TOI, COMMENT T'APPELLES-TU ?



**JE M' APPELLE** .....





CHANSON.

## LA CHANSON DE JOJO

J-O-J-O JOJO  
 JE M'APPELLE JOJO  
 J-O-J-O JOJO  
 C'EST MOI ! JE SUIS JOJO !

C'EST MON PRENOM  
 JE SUIS JOJO  
 TOI, COMMENT T'APPELLES-TU ?

J-O-J-O JOJO  
 JE M'APPELLE JOJO  
 J-O-J-O JOJO  
 C'EST MOI ! JE SUIS JOJO !

C'EST MON PRENOM  
 JE M'APPELLE GEORGES  
 POUR LES AMIS JOJO !





# JE JOUE A ... ... COLIN-MAILLARD!

## COLIN-MAILLARD

POUR JOUER A  
COLIN-MAILLARD  
TU AS BESOIN DE:  
UNE ECHARPE / UN FOULARD

VIENS JOUER  
AVEC NOUS !



QUI  
EST-CE ?

C'EST  
NICOLAS.

NON, C'EST  
PASCAL.

QUI  
EST-CE ?

C'EST  
SOPHIE.

BRAVO !



# BONJOUR, LES AMIS !





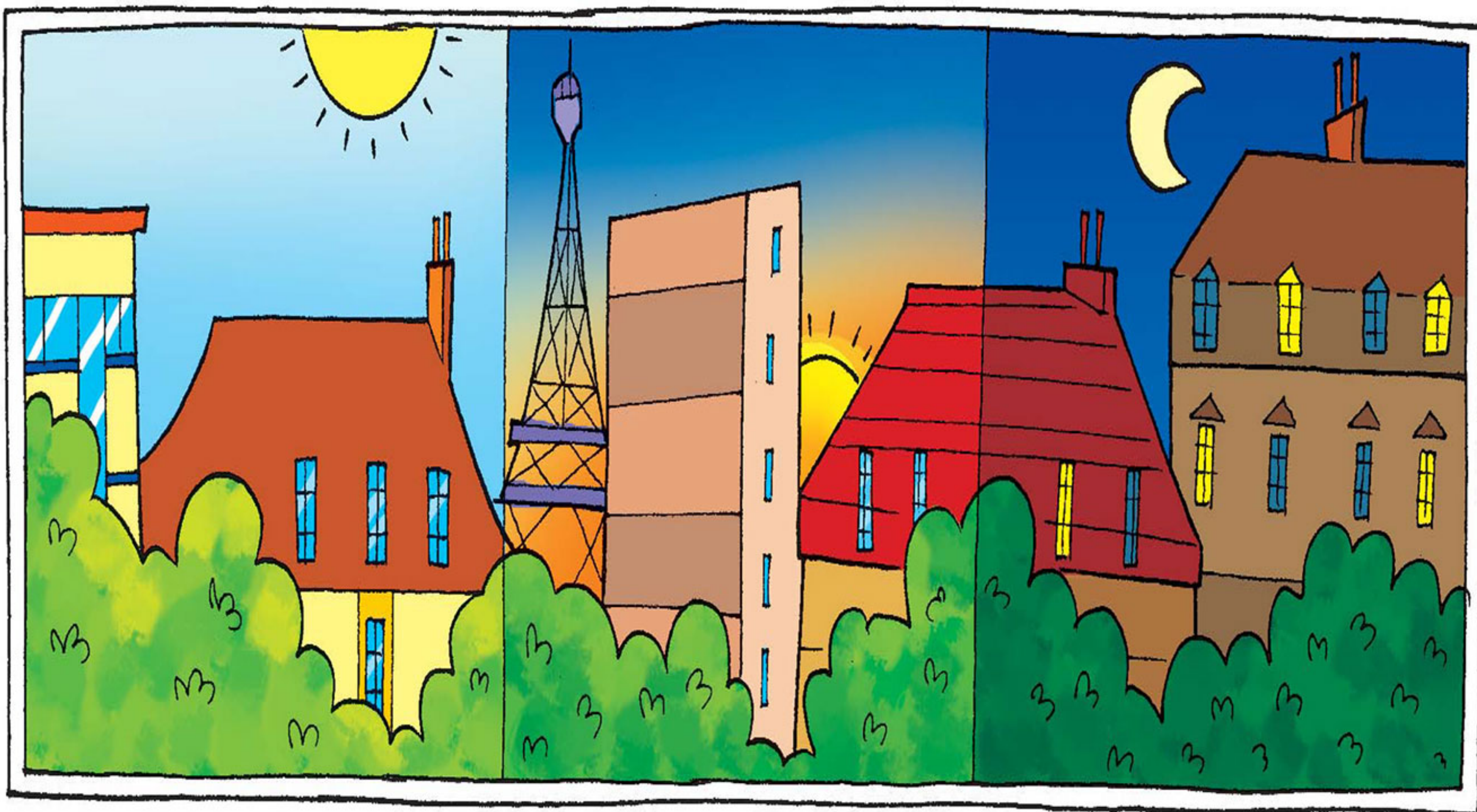




1



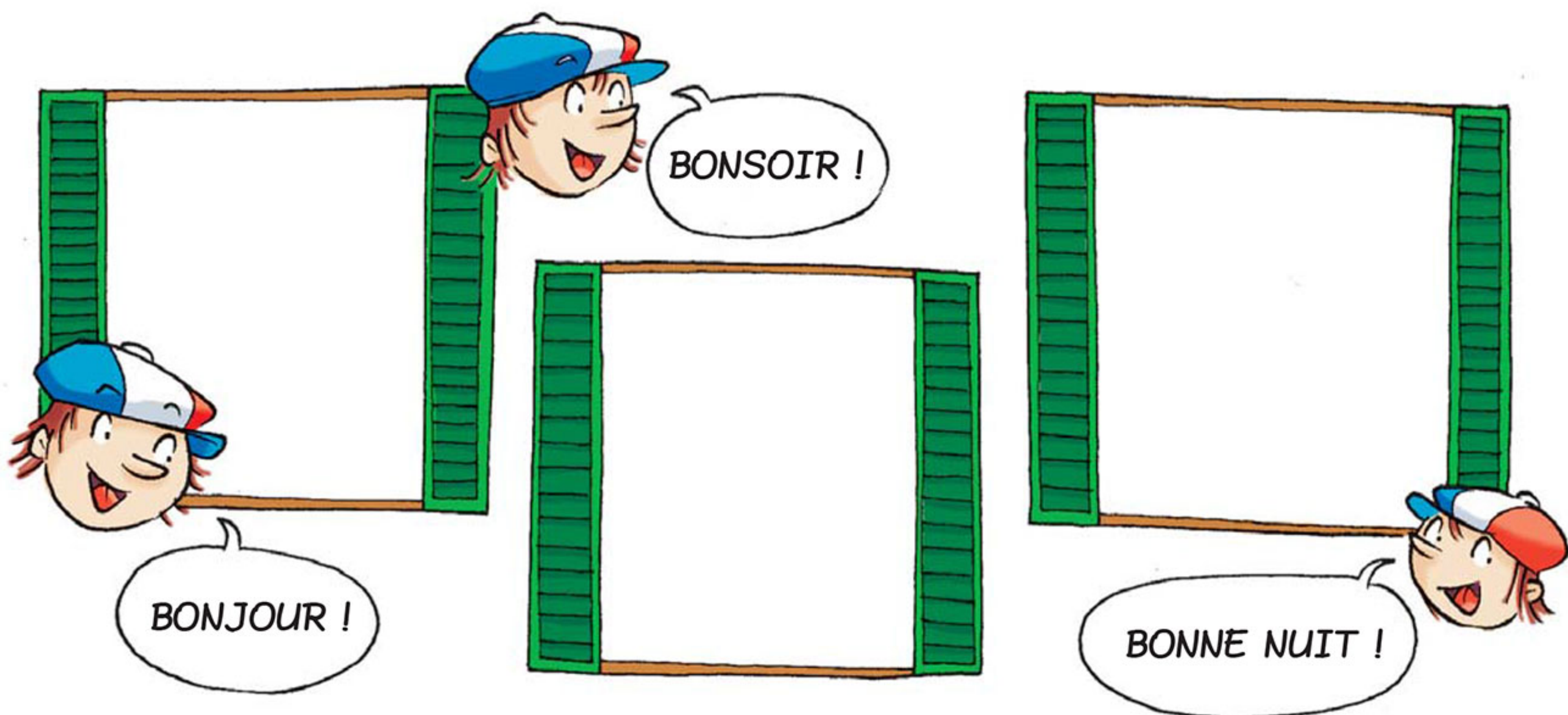
OBSERVE ET DESSINE.



LE JOUR

LE SOIR

LA NUIT



BONJOUR !

BONSOIR !

BONNE NUIT !



2



JE DIS ... J'ECRIS.



B O N J O U R

B O N S O I R

S A L U T

A U R E V O I R

3



ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



SALUT

BONJOUR

BONSOIR

AU REVOIR







BONJOUR



AU REVOIR



SALUT



BONSOIR



CHANSON.

**BONJOUR !**

BONJOUR, MADAME !  
 BONJOUR, MONSIEUR !  
 BONSOIR, MADEMOISELLE !  
 AU REVOIR LES AMIS ...  
 NICOLAS ET MAGALI.





# JE JOUE A ... ... DEVINE QUI JE SUIS !

## DEVINE QUI JE SUIS

ATTENTION!  
TU DOIS BIEN ECOUTER  
LA VOIX DE TON COLLEQUE!

VIENS JOUER  
AVEC NOUS !



C'EST ...

BONJOUR JOJO !







# 1, 2, 3 ... JOUE AVEC MOI !









1



OBSERVE ET LIS.

UN

1

DEUX

2

TROIS

3

QUATRE

4

CINQ

5

SIX

6



2



ASSOCIE.

TROIS

1

UN

2

CINQ

3

QUATRE

4

SIX

5

DEUX

6





3   JE DIS ... J'ECRIS.



UN TROIS  
 DEUX QUATRE  
 CINQ SIX

4   ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



UN	
DEUX	
TROIS	
QUATRE	
CINQ	
SIX	



5



JE LIS ... JE JOUE.



NU

DU EX

TSIOR

TREQUA

NICQ

IXS

6



OBSERVE ET ENTOURE !



UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX 5

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX 6

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX 3

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX 4

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX 2

UN DEUX TROIS QUATRE CINQ SIX 1



7



JE DIS ... JE COLORIE.

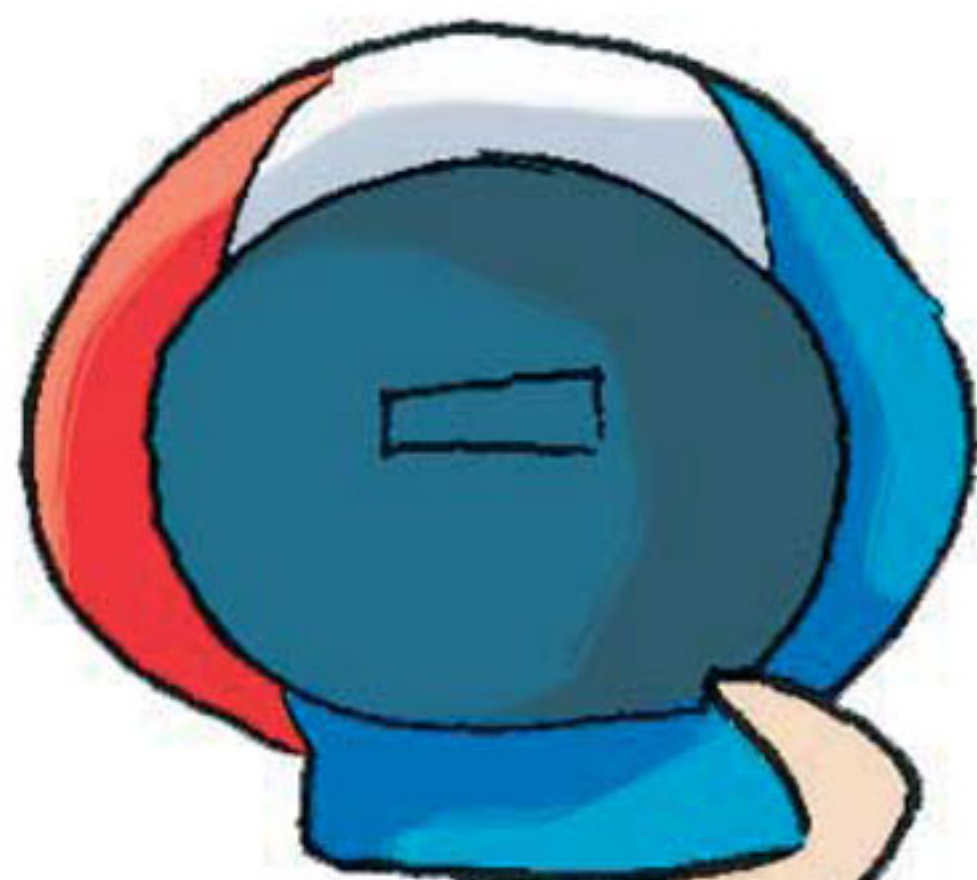
QUATRE

3

SIX

DEUX

1



UN

4



5

CINQ

2

6

TROIS





RELIE ... ET COLORIE.



1

2

4

5

3

6

1 ET 2 ...

1 ET 2  
C'EST TON JEU  
3 ET 4  
TU T'ECLATES  
5 ET 6  
FAIS DES BISES !



# JE JOUE ... AU BALLON !



**AU BALLON !**

POUR CE JEU TU AS  
BESOIN DE: UN BALLON.  
ATTENTION !  
ATTRAPPE LE BALLON ET  
PRONONCE LE CHIFFRE  
CORRECT !

VIENS JOUER  
AVEC NOUS !



1



2







# DE TOUTES LES COULEURS ...



SALUT,  
LES AMIS !

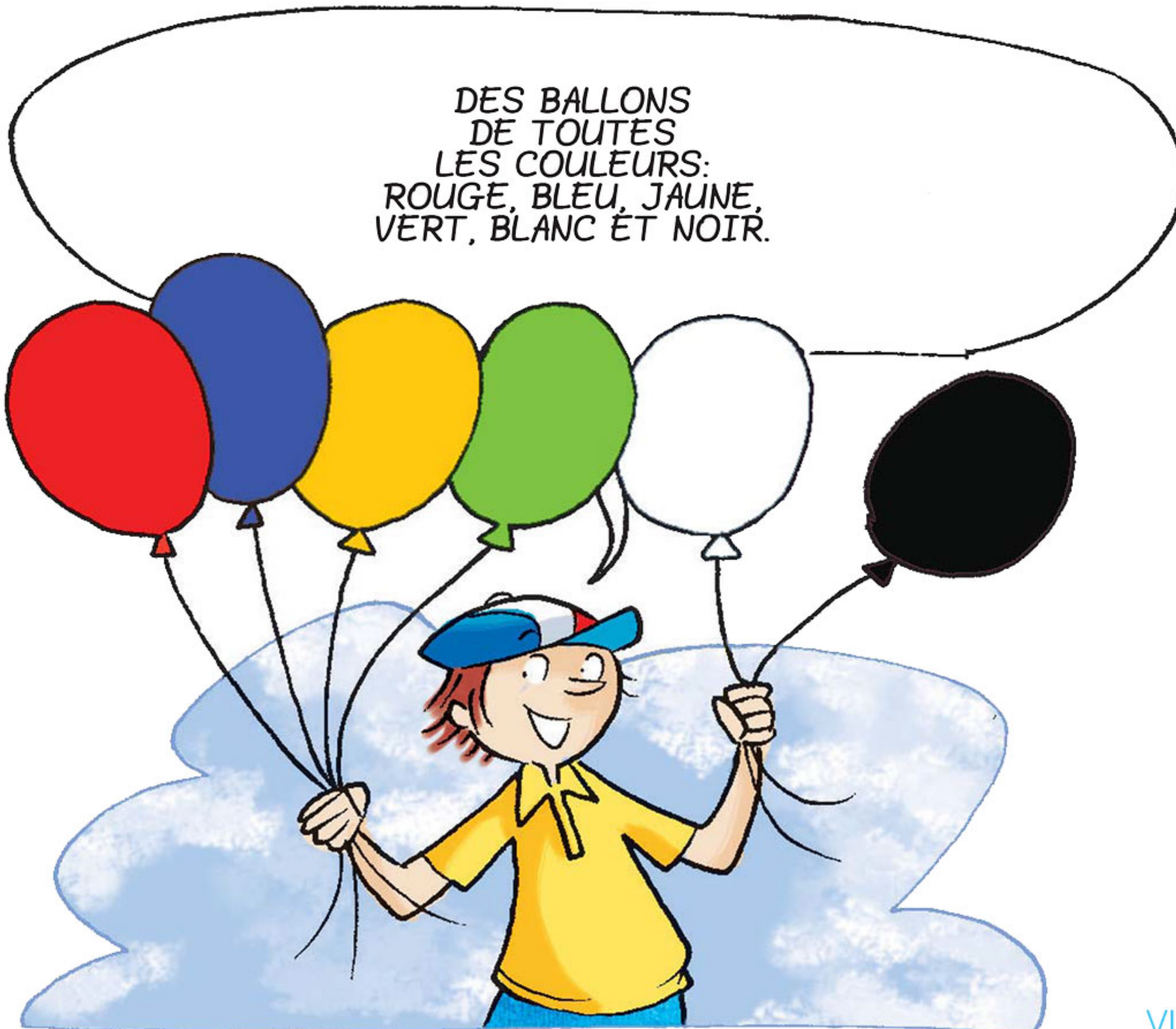


J'ADORE  
LE PARC  
D'ATTRACTIONS !  
LA  
MONTAGNE-RUSSE  
EST SUPER !

POUR VOUS ...  
PAS POUR  
MOI ...



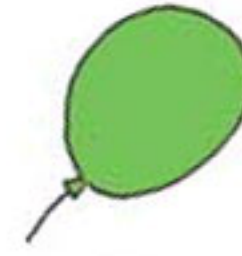




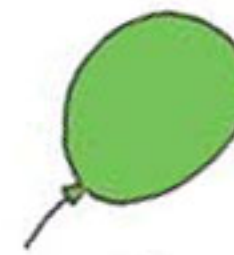




OBSERVE ET LIS.

**ROUGE****BLEU****JAUNE****VERT****BLANC****NOIR**

ASSOCIE.

**JAUNE****VERT****BLEU****ROUGE****NOIR****BLANC**



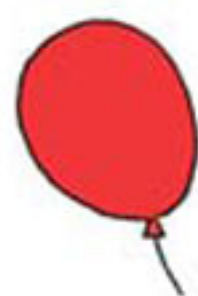
3



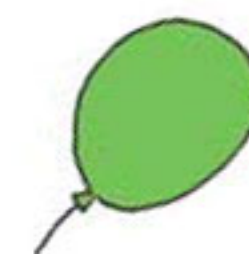
JE DIS ... J'ECRIS.



ROUGE



VERT



BLEU



BLANC



JAUNE



NOIR



4



ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



ROUGE

BLEU

JAUNE

VERT

BLANC

NOIR



5



JE LIS ... JE JOUE.



OUEGR

ULEB

NEJAU

ETRV

NABLC

RION

6



OBSERVE ET ENTOURE !



ROUGE BLEU JAUNE VERT BLANC NOIR

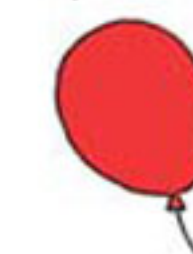
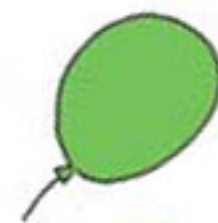
ROUGE BLEU JAUNE VERT BLANC NOIR

ROUGE BLEU JAUNE VERT BLANC NOIR

ROUGE BLEU JAUNE VERT BLANC NOIR

ROUGE BLEU JAUNE VERT BLANC NOIR

ROUGE BLEU JAUNE VERT BLANC NOIR





7

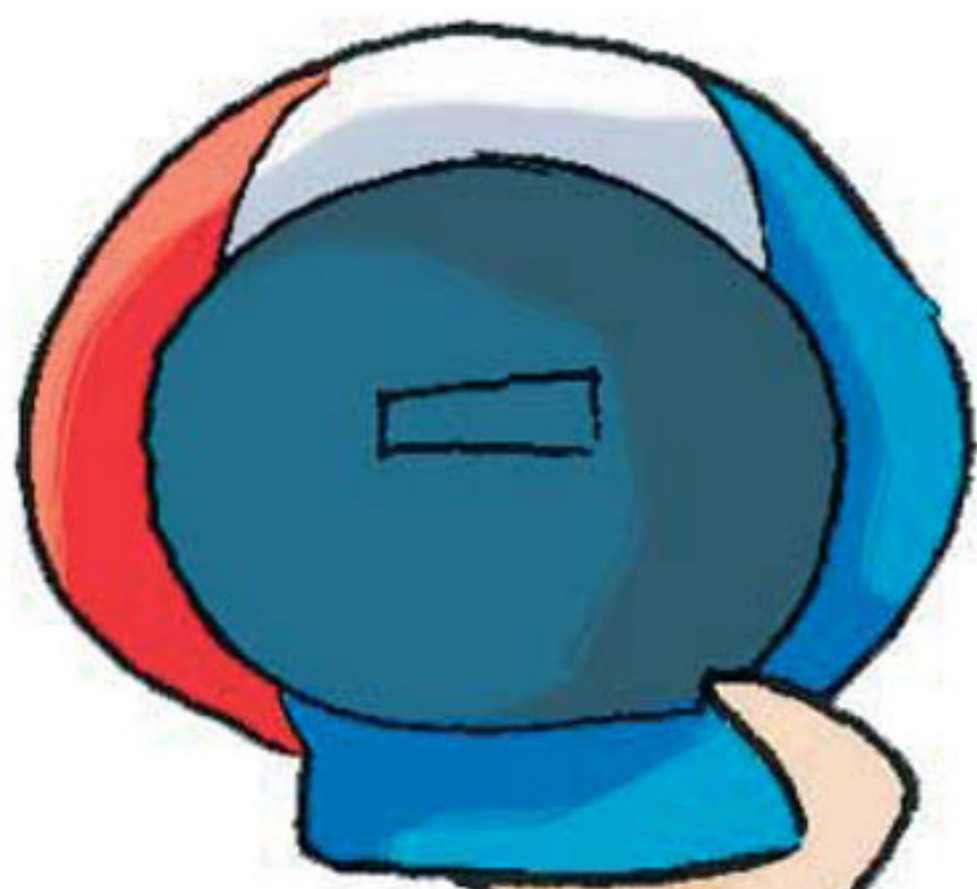
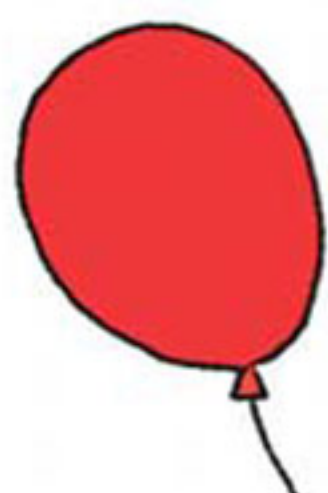


JE DIS ... JE COLORIE.

ROUGE

VERT

NOIR

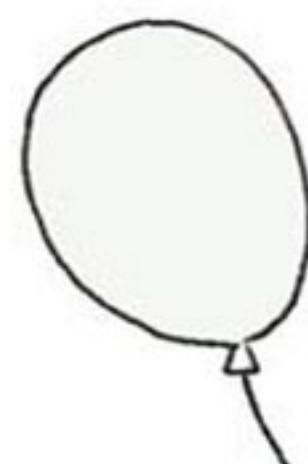
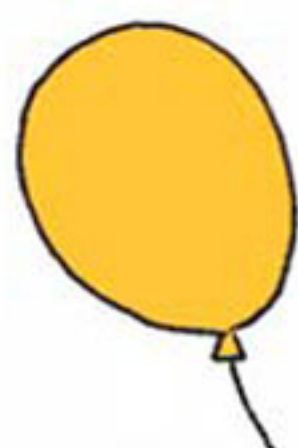


BLEU

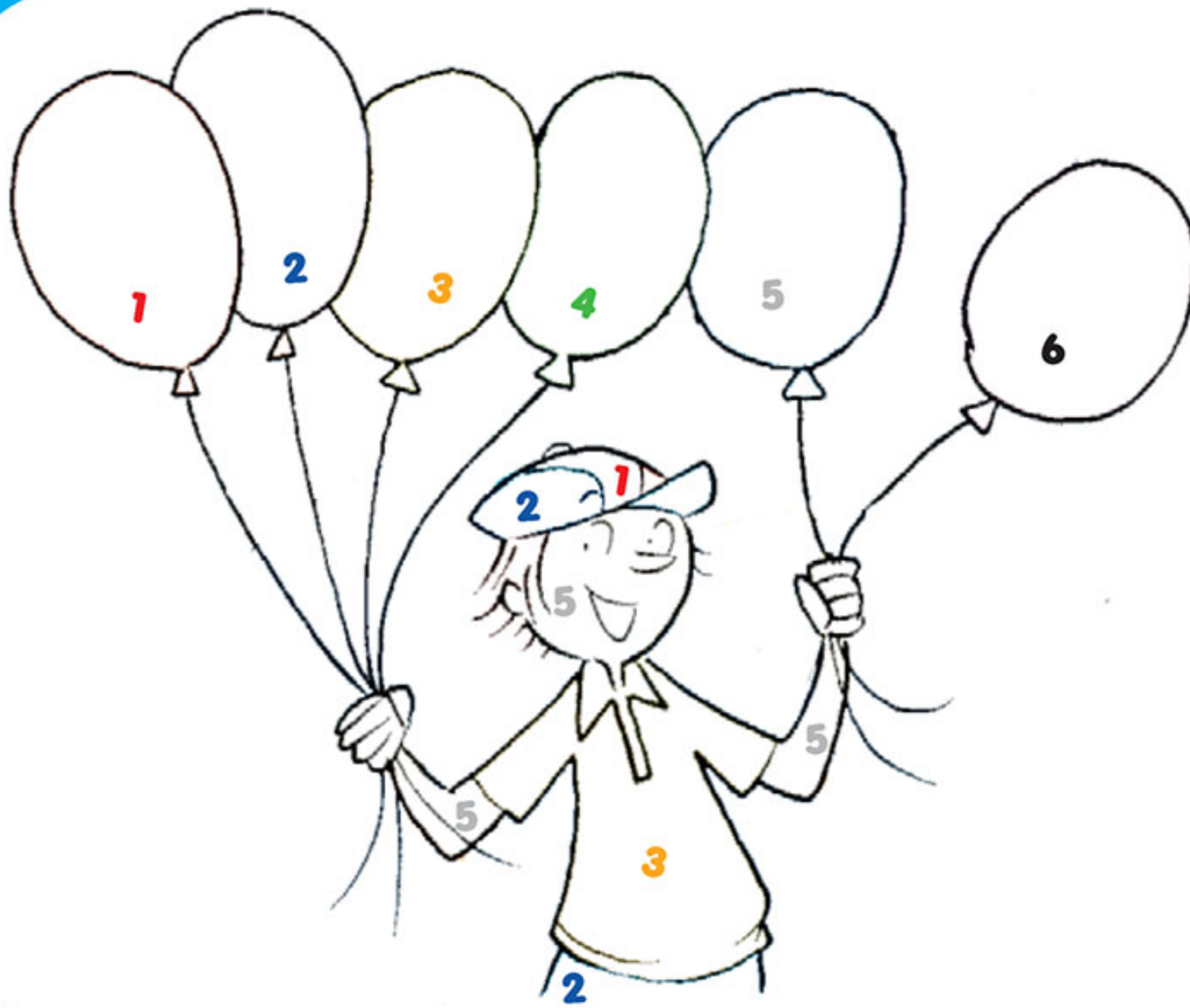


JAUNE

BLANC







1 = ROUGE  
 2 = BLEU  
 3 = JAUNE  
 4 = VERT  
 5 = BLANC  
 6 = NOIR



## LES COULEURS, TU CONNAIS ?

LES COULEURS, TU CONNAIS ?  
 JOUE AVEC MOI SI TU LES SAIS !

QUAND JE DIS "ROUGE"

TOI, TU BOUGES !

ROUGE – BOUGE !

ROUGE – BOUGE !

QUAND JE DIS "VERT"

LES MAINS EN L'AIR !

VERT – EN L'AIR !

VERT – EN L'AIR !

QUAND JE DIS "JAUNE"

T'AS UN MICROPHONE !

JAUNE – MICROPHONE !

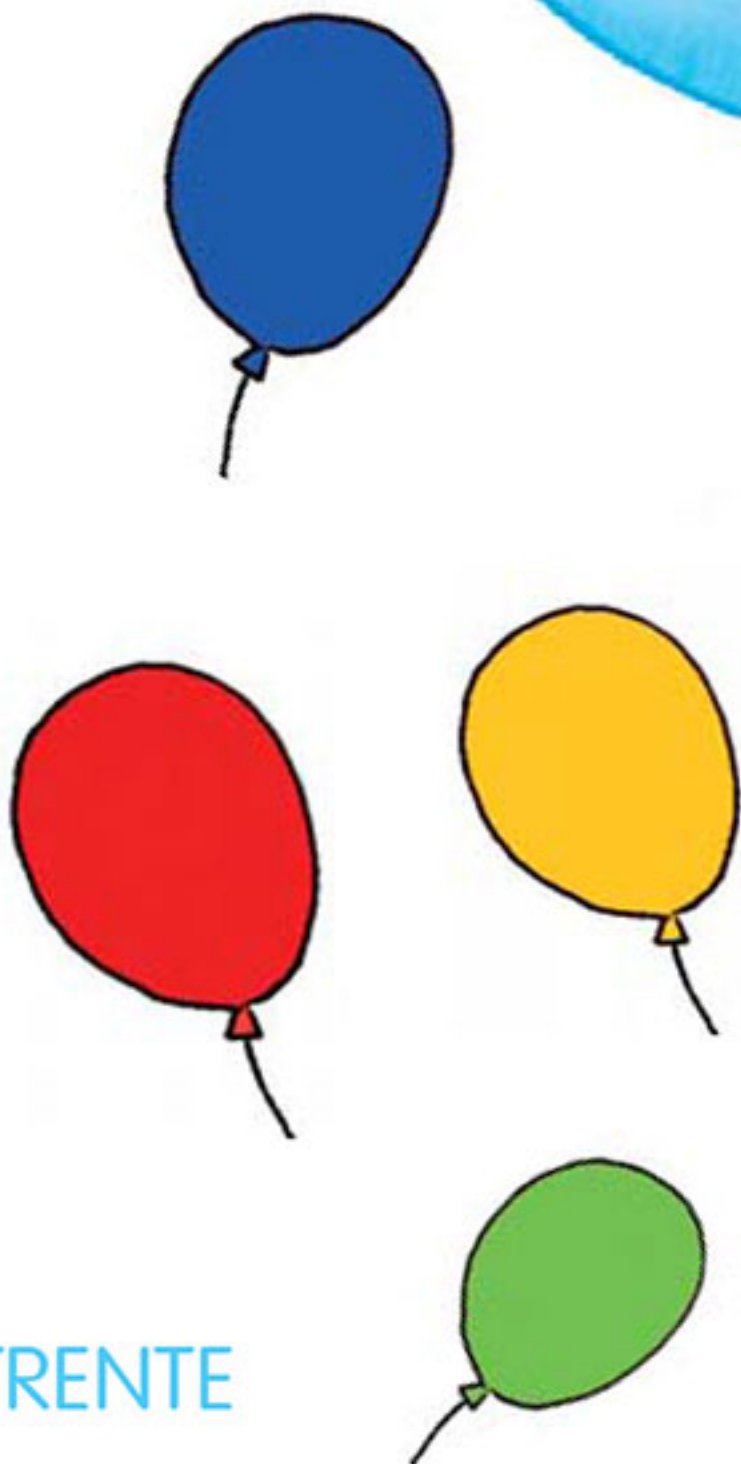
JAUNE – MICROPHONE !

ET POUR LE "BLEU"

TU ES HEUREUX !

BLEU – HEUREUX !

BLEU – HEUREUX !





# JE JOUE AU ... ... JEU DU BERET

Unité

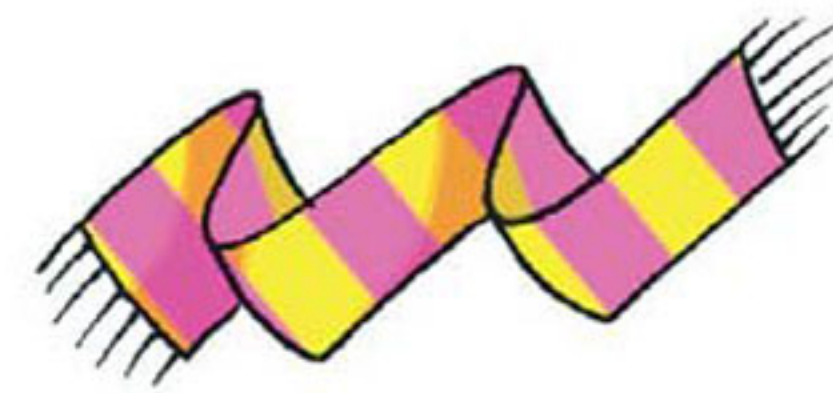
4



## JEU DU BERET

POUR CE JEU TU AS  
BESOIN DE : UNE ECHARPE  
ATTENTION !  
PRENDS "LE BERET" MAIS FAIS  
ATTENTION A LA COULEUR  
APPELEE !

VIENS JOUER  
AVEC NOUS !



J'APPELLE  
ROUGE !







# DANS MON SAC ...







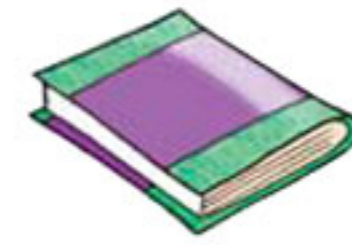


1



OBSERVE ET LIS.

LIVRE



CAHIER



STYLO



CRAYON



GOMME



FEUTRE



2



ASSOCIE.

STYLO



CRAYON



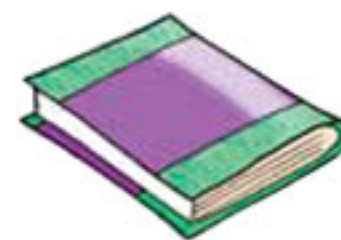
CAHIER



LIVRE



FEUTRE

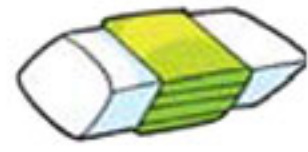
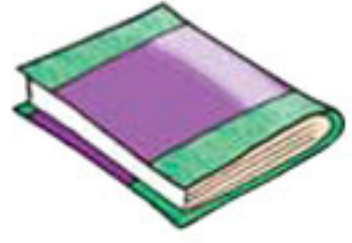


GOMME





3   JE DIS ... J'ECRIS.



L I V R E

C R A Y O N

C A H I E R G O M M E

S T Y L O F E U T R E

4   ET MAINTENANT ... TOUT SEUL !



LIVRE

CAHIER

STYLO

CRAYON

GOMME

FEUTRE



5



JE LIS ... JE JOUE.



REVIL

HICAER

YSOLT

NORCYA

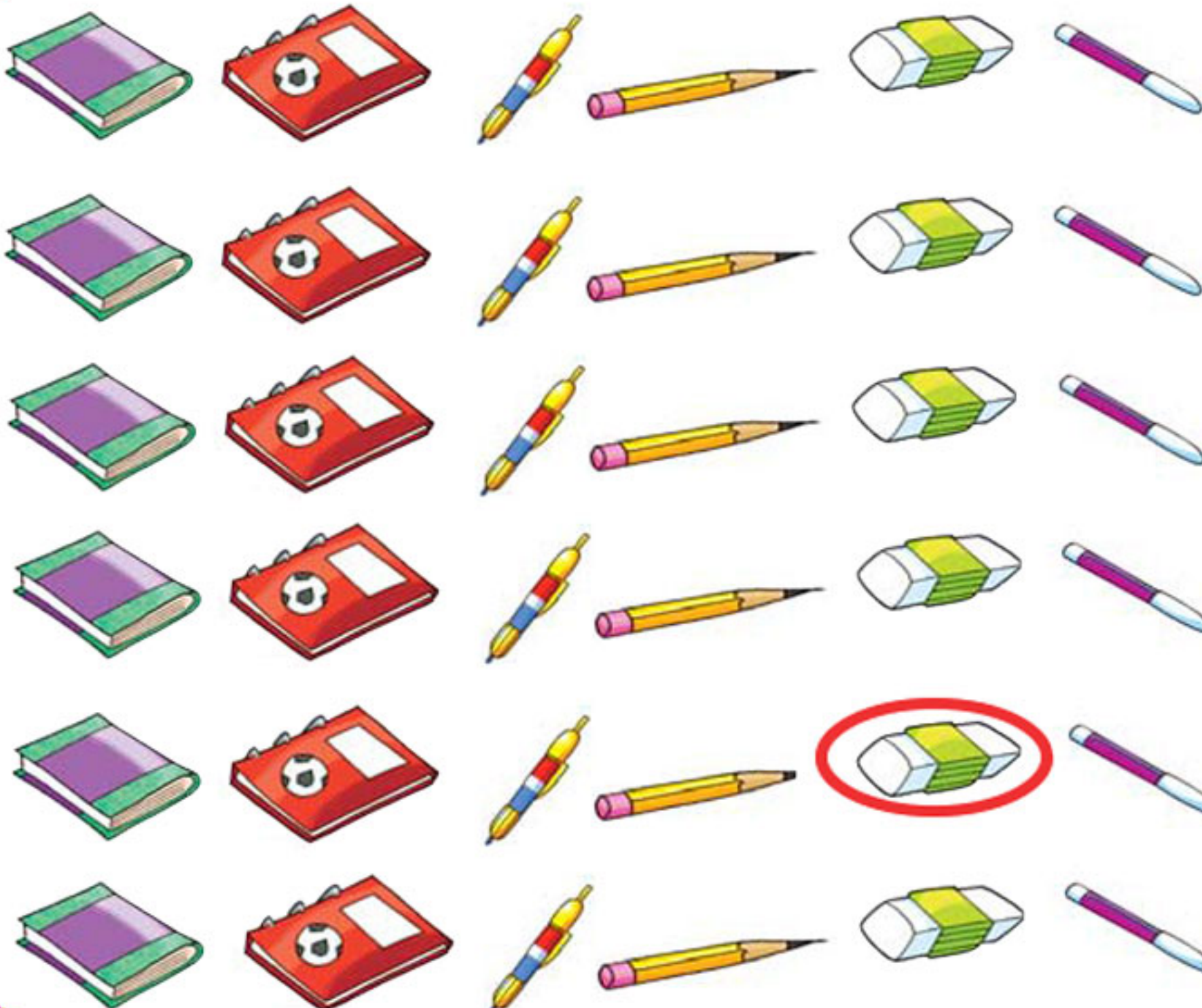
EMMOG

TUREEF

6



OBSERVE ET ENTOURE !



STYLO

CRAYON

CAHIER

LIVRE

GOMME

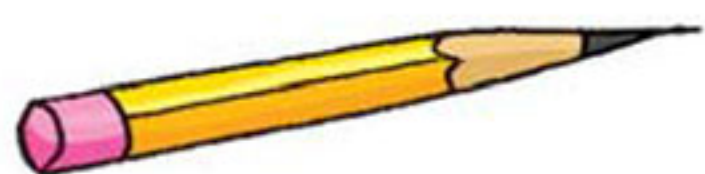
FEUTRE



7

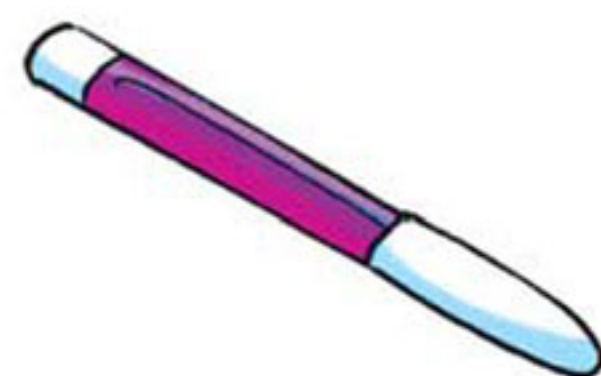


JE DIS ... JE COLORIE.

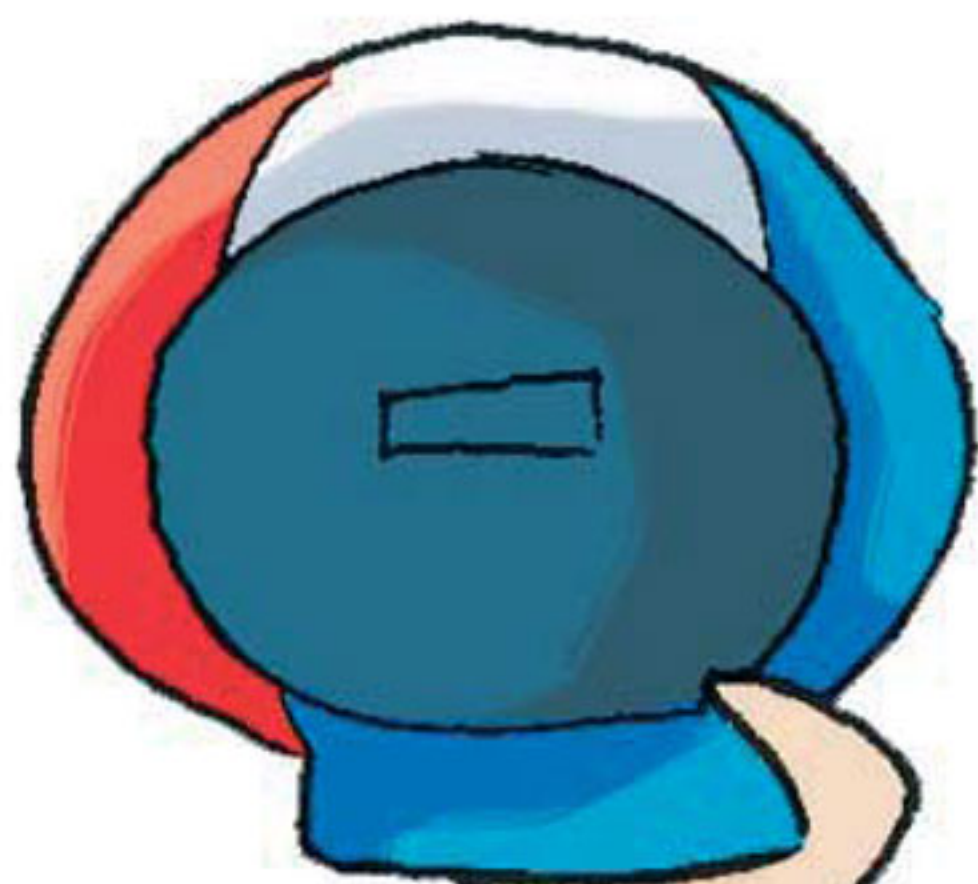
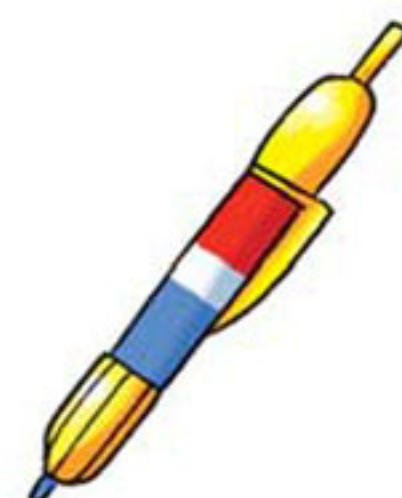


GOMME

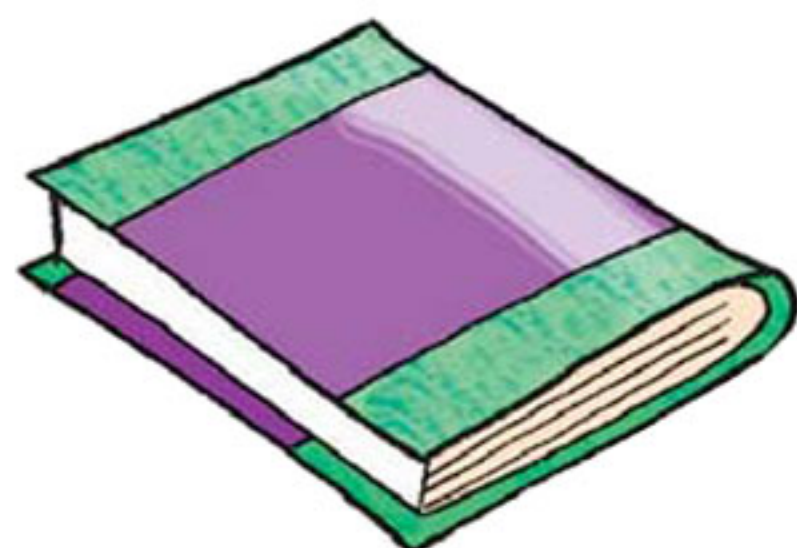
CAHIER



STYLO

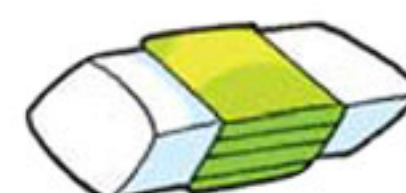


LIVRE



CRAYON

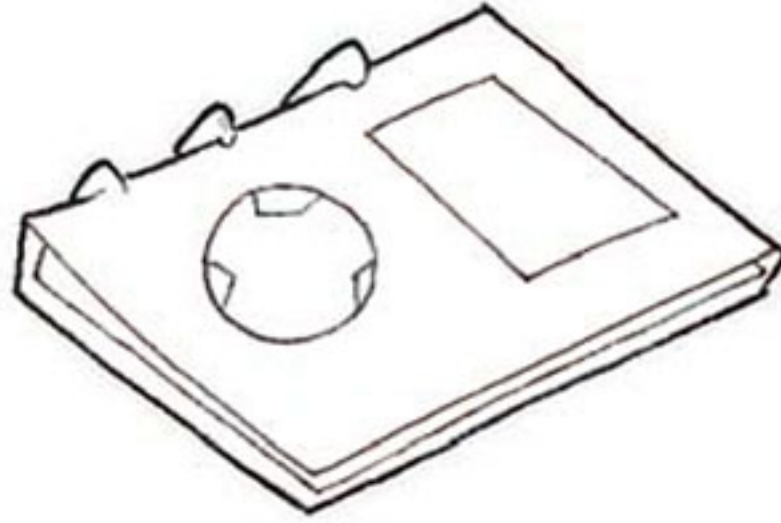
FEUTRE







UN CAHIER VERT



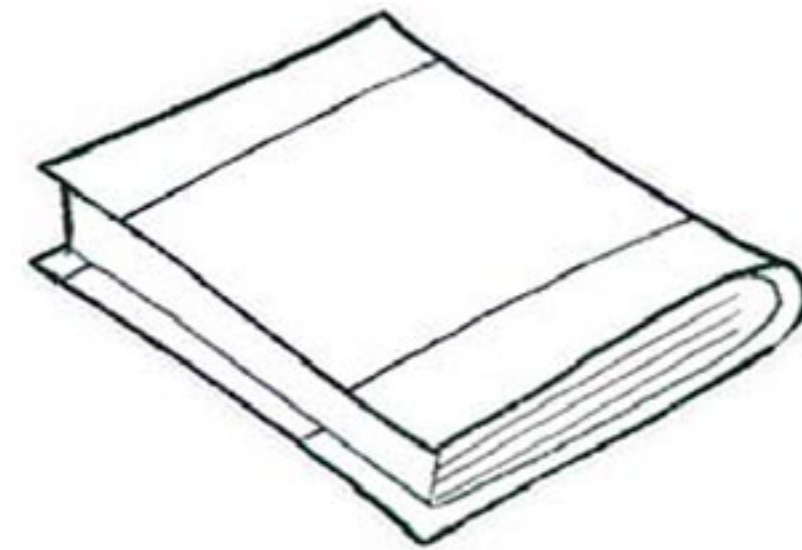
UN STYLO BLEU



UN CRAYON JAUNE

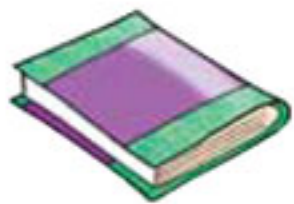


UN LIVRE ROUGE



## DANS MON SAC

A L'ECOLE, JE SUIS HEUREUX  
 DANS MON SAC J'AI TOUT CE QU'IL FAUT  
 UNE TROUSSE  
 UN CRAYON  
 UN STYLO  
 UN TAILLE-CRAYON  
 UNE GOMME ET UN CAHIER  
 UNE REGLE ET ...  
 CA Y EST !





# JE JOUE ...

# ... AU MIME !



## LE MIME

**ATTENTION !  
TU NE DOIS PAS PARLER  
QUAND TU MIMES !  
UTILISE SEULEMENT LE  
FRANCAIS POUR REpondRE !**

VIENS JOUER  
AVEC NOUS !



C'EST UNE REGLE ?





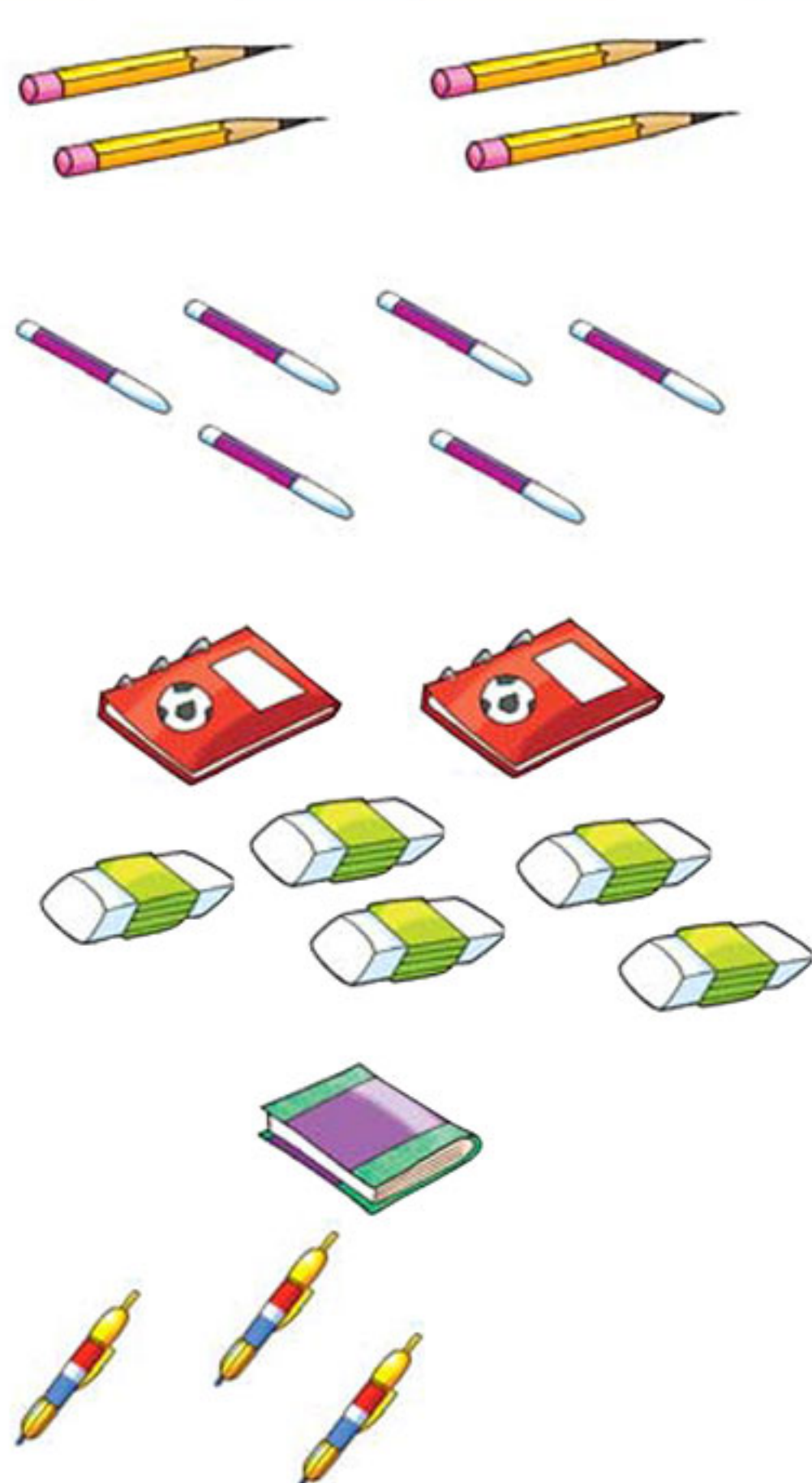


REGARDE LES PERSONNAGES.  
QU'EST-CE QU'ILS DISENT ?






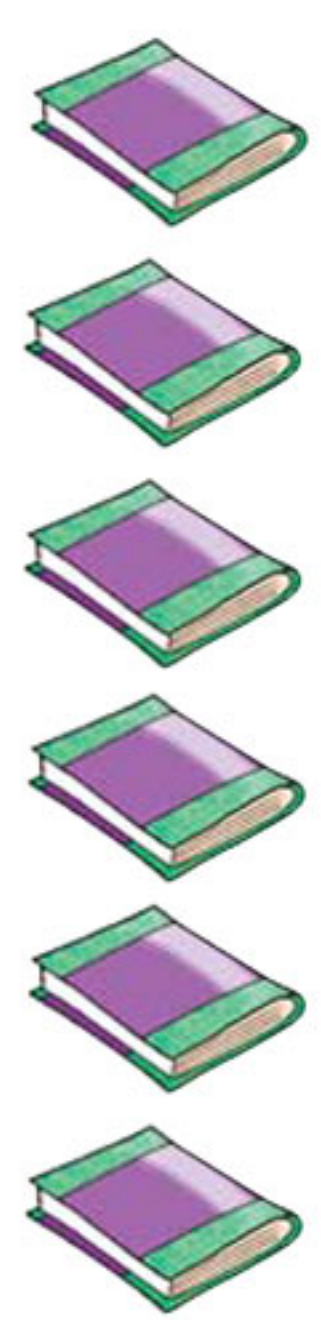
**2**   **COMPTE ET ECRIS !**



DEUX



**3**   **LIS ET DESSINE !**



TROIS

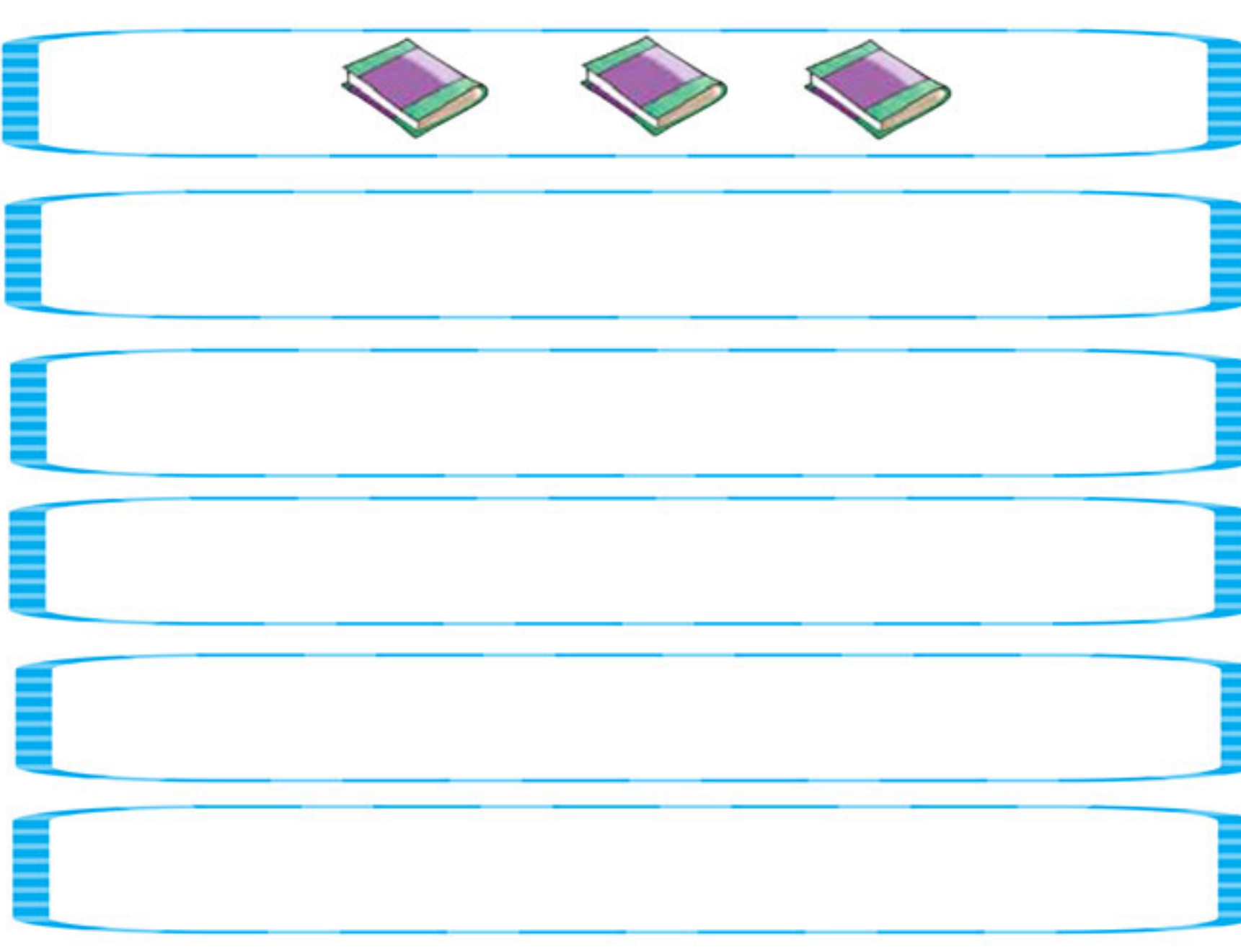
UN

CINQ

QUATRE

SIX

DEUX



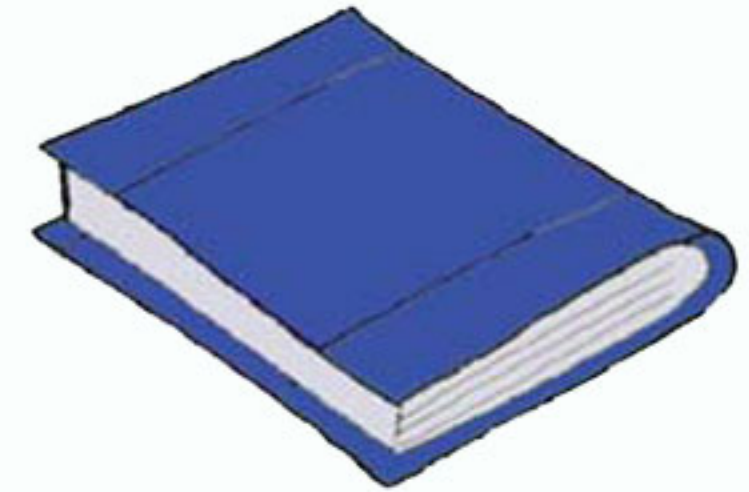
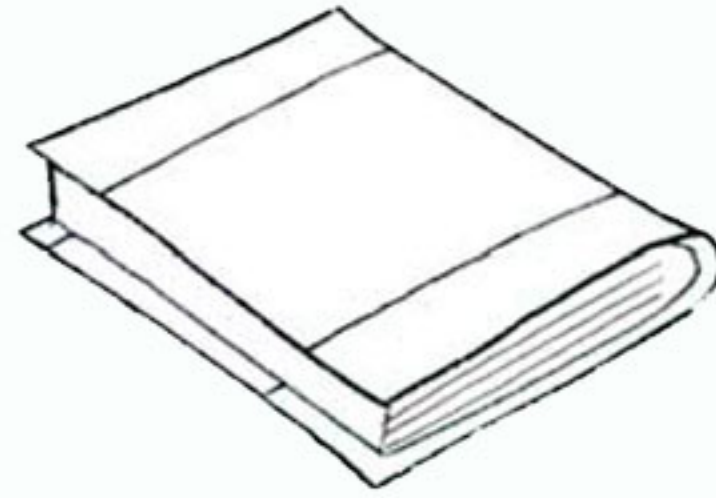




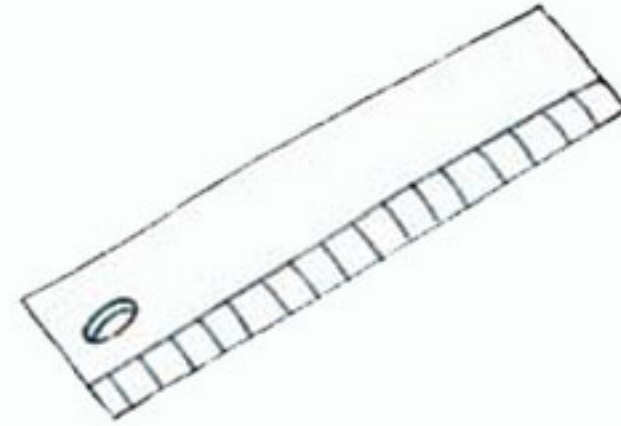


5   LIS ET COLORIE.

**UN LIVRE BLEU**



**UNE REGLE JAUNE**



**UN BALLON ROUGE**



**UN CAHIER VERT**





# NOEL

1



ECOUTE ET CHANTE.

## NOEL

NOEL, NOEL  
C'EST BIENTOT NOEL  
LA NEIGE QUI DESCEND DU CIEL  
NOEL, NOEL  
C'EST BIENTOT NOEL  
LA FETE LA PLUS BELLE DE L'ANNEE !

DANS MON SAPIN  
LUMIERES ET COULEURS  
ET TOUT EN HAUT  
UNE ETOILE D'OR

NOEL, NOEL  
C'EST BIENTOT NOEL  
LA NEIGE QUI DESCEND DU CIEL  
NOEL, NOEL  
C'EST BIENTOT NOEL  
LA FETE LA PLUS BELLE DE L'ANNEE !





## LE PERE NOEL

*PERE NOEL  
QUI DESCENDS DES  
NUAGES,  
QU'APPORTES-TU  
AUX ENFANTS SAGES ?*

*DES BONBONS ...  
DES CADEAUX ...  
DES CHOCOLATS ...  
DES LIVRES ...  
DES JOUETS ...*





# JEUX !

## Unité 1 - COLIN-MAILLARD - p.9

Pour jouer à Collin-Maillard vous avez besoin d'une écharpe/ un foulard.

Le jeu peut être joué avec toute la classe. Un élève a les yeux couverts. Il est Colin-Maillard. La classe, disposée autour de lui en cercle, fait la ronde en chantant ou en comptant (en fonction des acquis de la classe).

A la fin de la chanson/ de la comptine/ la ronde s'arrête et Colin-Maillard se dirige droit devant lui. Il touche la personne qu'il a devant et il doit dire son nom : « C'est... ». La classe valide la réponse par un « Bravo ! » si elle est correcte, ou par un « Non » si elle n'est pas bonne. Dans ce deuxième cas, Colin-Maillard a encore droit à deux essais (trois en tout). Celui dont on a deviné le nom doit dire « Je suis/ Je m'appelle... » et devient Colin-Maillard.

Le jeu reprend avec les mêmes règles.

Ce jeu est utile pour travailler les présentations, pour détendre la classe après un travail de concentration.

## Unité 2 - DEVINE QUI JE SUIS - p.15

Ce jeu n'exige pas de matériel.

Le jeu peut être joué avec toute la classe ou en petit groupe.

Un élève sort devant la classe et tourne le dos à ses collègues. Ceux-ci doivent rester en silence. Un seul (nommé par l'enseignant ou décidé par le groupe) doit prononcer à haute voix une salutation parmi celles apprises (Bonjour, Salut, Bonsoir, Au revoir). L'élève qui a le dos tourné à la classe doit deviner la personne dont on a entendu la voix. Il doit dire, « Ah, (Daniel, par exemple), ...Salut ! ». Il ne doit pas seulement prononcer le nom de la personne, mais il faut également répondre à la salutation de manière convenable. Si la réponse offerte est correcte (nom et salutation adéquate), alors la personne dont on a deviné l'identité passe devant la classe et le jeu continue de la même manière.

Ce jeu est utile pour travailler les salutations.





### Unité 3 - AU BALLON - p.23

Pour ce jeu on a besoin d'un ballon (ou tout autre objet qui peut être utilisé à sa place – un papier froissé, par exemple).

Le jeu peut être joué avec toute la classe, en petit groupe ou même en binôme.

Les élèves passent le ballon de l'un à l'autre en comptant. Celui qui lance le ballon prononce un chiffre (trois par exemple) et celui qui l'attrape doit prononcer le chiffre suivant (quatre).

S'il a prononcé le chiffre correct et s'il n'a pas laissé tomber le ballon le jeu continue. C'est à lui de choisir un chiffre de 1 à 6 et de le prononcer en lançant le ballon vers un autre collègue et ainsi de suite. Les élèves qui se trompent ou laissent tomber le ballon sont éliminés.

Ce jeu est utile pour répéter/ apprendre les chiffres. Il est également utile pour exercer l'attention des enfants, tout en jouant à un jeu qui leur permette de bouger (répondant ainsi à leurs besoins de motricité).

### Unité 4 - LE BÉRET - p.31

Pour ce jeu on a besoin d'une écharpe/ un foulard ou tout autre objet qui peut être utilisé à leur place (un papier froissé, un ballon etc.). Le jeu peut être joué avec toute la classe.

Le professeur divise la classe en équipes de maximum 6 joueurs (un joueur pour chacune des couleurs apprises – rouge, bleu, jaune, vert, noir, blanc). Les joueurs reçoivent chacun une couleur. Dans chaque équipe il y aura un nombre de couleurs différentes égal au nombre de membres du groupe. Le professeur peut préparer des badges avec les couleurs qu'il va distribuer aux apprenants ou bien les enfants doivent mémoriser la couleur qui leur a été distribuée. Chaque équipe doit avoir un siège.

Le professeur – ou un élève qui va mener le jeu à sa place – doit prononcer le nom d'une couleur. Tous les élèves qui portent un badge/ auxquels on a distribué la couleur prononcée doivent venir et essayer de récupérer « le beret » (l'écharpe/ le ballon utilisé pour ce jeu). Attention ! On ne peut se servir que d'une seule main. L'autre doit être constamment derrière son dos. Celui qui saisit « le beret » doit l'apporter au siège de son équipe pour remporter le point. S'il perd l'objet, si ce n'est pas la couleur appelée par le meneur du jeu, le point est perdu. Si un joueur de la même couleur mais d'une autre équipe touche celui qui tient « le beret » dans son chemin vers le siège de son équipe, le point est également perdu.

C'est un jeu qui fait travailler l'attention, les couleurs mais aussi l'esprit d'équipe et l'agilité des joueurs.

### Unité 5 - LE MIME - p.39

Pour ce jeu on n'a pas besoin de matériel. Le professeur peut pourtant préparer des cartes-images avec les fournitures scolaires apprises.

Ce jeu peut être joué avec toute la classe.

C'est un jeu de mime classique. Un élève sort devant la classe et mime une activité scolaire/ une fourniture scolaire. Les autres doivent deviner de quel objet il s'agit.

L'objet à mimer peut être décidé librement par celui qui mime, ou il peut être tiré au sort parmi les cartes-images proposées par l'enseignant.





## TABLE DES MATIÈRES

Unité 0 - LA FRANCE ... JE CONNAIS !	p.3
Unité 1 - JE M'APPELLE JOJO !	p.4
Unité 2 - BONJOUR, LES AMIS !	p.10
Unité 3 - 1. 2. 3 ... JOUE AVEC MOI !	p.16
Unité 4 - DE TOUTES LES COULEURS ...	p.24
Unité 5 - DANS MON SAC ...	p.32
BILAN ET APPROFONDISSEMENT I	p.40
COIN CIVILISATION	p.44
JEUX !	p.46











SITKA

CENTRUL DE CARTE STRĂINĂ



978-606-94033-1-0