



Les vacances à la mer



Public

- Enfants âgés de 6 à 9 ans. **(page 2)**
- Enfants âgés de 9 à 12 ans. **(page 3)**



Durée

Durée de l'activité : **20 minutes**



Objectifs

- **Observer** et écouter les sons du bord de mer
- **Découvrir** une région de France : la Bretagne
- **Composer** sa propre carte postale pour raconter ses vacances



Outils

Outil de visioconférence de votre choix



Matériel

- **1 ordinateur** ou une tablette avec une connexion internet
- **1 rétroprojecteur** ou un tableau interactif
- Des **enceintes**



Alice est française



Timo est allemand



Un déroulé pédagogique ?

C'est un mode d'emploi pour utiliser les activités numériques. Il donne **des idées et conseils** pour animer la classe en fonction du contexte d'enseignement.

Ce déroulé est organisé **en étapes**.

Pour chaque étape, il y a un minutage approximatif.



Navigation

Le module propose **un menu** qui permet d'avoir une vue d'ensemble du contenu. Vous pouvez vous rendre sur chaque activité autant de fois que vous le souhaitez.

Il est conseillé de réaliser le parcours dans l'**ordre chronologique** pour respecter une progression pédagogique.

A la fin de chaque activité, en fonction de la réussite, les solutions apparaissent avec un feedback "Super !" ou "Dommage...".



Les contextes d'enseignement



Contexte 1

Les enfants travaillent, individuellement ou en groupe, face à un vidéoprojecteur ou un **tableau interactif**. L'animation se déroule **en présentiel**.



Contexte 2

Les enfants travaillent, individuellement ou en groupe, sur **un outil numérique** (par exemple : ordinateur ou tablette). L'animation se déroule **à distance**.

Les encarts avec les pictogrammes vous permettent d'avoir des conseils d'animation différents en fonction du contexte d'enseignement.



Déroulé de l'animation



Contexte 1

Projeter, pendant le parcours, chaque activité.

Encourager les enfants à **se rendre au tableau** pour manipuler les éléments.

Menu principal



- **Attirer l'attention** des enfants sur Alice.
- Laisser les enfants **faire des hypothèses** : "C'est où ?".

Étape 1 : Viens à la mer !



Écouter

- **Revoir** la consigne avec les enfants : chaque image correspond à un son.
- **Nommer** les images "le goëland" (ou l'oiseau), "la mer", "les coquillages", "le vent", "le bateau".
- Une fois les 5 sons/images associés, **faire répéter** les mots par différentes approches : en exposant l'image ou en jouant le son, puis en alternant son/image.

Étape 2 : Découvre la Bretagne !



Répéter

- **Guider la découverte** du hotspot pour amener les 3 verbes clés de cette activité : **faire / manger / visiter**.
- Reprendre des mots vus dans les **modules précédents** ou aider en **mimant** : ex : manger > faire semblant d'apporter de la nourriture à sa bouche / visiter > mimer le fait regarder avec des jumelles etc.

Étape 3 : Et toi, tu écris une carte postale ?



Déplacer

- **Projeter** le modèle de carte postale "En Bretagne, je veux manger ... Je veux faire ... Je veux visiter ...".
- **Prendre** les éléments un par un et demander aux enfants où les **placer** sur la carte postale.
- Les enfants peuvent prononcer les mots ou éléments de phrase mémorisés.



Parler

- Inviter les enfants à **choisir les activités** qu'ils veulent ou ne veulent pas faire.
- Leur proposer de faire un **classement** de leurs 3 activités préférées.
- Ils peuvent **justifier** leur choix dans la langue maternelle s'ils le souhaitent.



Déroulé de l'animation



Contexte 1

Projeter, pendant le parcours, chaque activité.
Encourager les enfants à **se rendre au tableau** pour manipuler les éléments.

Menu principal



• **Attirer l'attention** des enfants sur Alice, laisser les faire des hypothèses : "C'est quand ?", "C'est où ?", "C'est quoi ?". **Reprendre et noter** sur le tableau pour guider les enfants à l'oral dans leur observation.

Étape 1 : Viens à la mer !



Écouter

- **Introduire** la consigne avec les enfants : chaque image correspond à un son.
- **Nommer** les images "le goëland" (ou l'oiseau), "la mer", "les coquillages", "le vent", "le bateau"; répéter.
- Une fois les 5 sons/images associés, **répéter** les mots par différentes approches : en exposant l'image ou en jouant le son, puis en alternant son/image.

Étape 2 : Découvre la Bretagne !



Répéter

- **Guider** la découverte du hotspot et introduire les 3 verbes : faire / manger / visiter
- **Reprendre** des mots vus dans les modules précédents ou **aider en mimant** : ex : manger > faire semblant d'apporter de la nourriture à sa bouche / visiter > mimer le fait regarder avec des jumelles etc.
- Les enfants peuvent **poser des questions** en allemand sur les spécialités ou les lieux mentionnés.

Étape 3 : Et toi, tu écris une carte postale ?



Déplacer

- **Projeter le modèle** de carte postale "En Bretagne...". Prendre les éléments un par un et demander aux enfants où les placer sur la carte postale. Les enfants peuvent prononcer les mots ou éléments de phrase qu'ils ont retenu.
- Il est possible de réintroduire à l'oral "**j'aime**", "**je veux**", etc.



Contexte 1

En binôme ou petits groupes, les enfants peuvent faire des **mini-présentations** de leur carte postale aux autres.
L'utilisation du français n'est pas indispensable : en cas de difficultés avec le lexique, interroger les autres pour développer la **mémorisation en groupe**.



Contexte 2

Individuellement chaque enfant va **créer une carte postale** avec les éléments repris des modules.
Projeter le modèle de carte postale "En Bretagne...". Les enfants peuvent prononcer les mots ou éléments de phrase mémorisés.



Parler

- Inviter les enfants à **choisir les activités** qu'ils veulent ou ne veulent pas faire.
- Leur proposer de faire un **classement** de leurs 3 activités préférées.
- Ils peuvent **réutiliser** des structures vues lors des précédents modules comme "J'aime... faire du bateau. C'est génial !".