



C'est l'heure du goûter !



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

- **Découvrir** le goûter français
- **Exprimer** ses goûts
- **Connaître** le lexique des viennoiseries
- Être capable d'une **interaction simple** dans un commerce



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 l'horloge et les viennoiseries. Les laisser faire des **hypothèses** sur le type de repas, à quel moment il est mangé, etc.

Étape 1 : Découvre le goûter !

**Regarder**

• **Démarrer** en présentant l'heure des repas en France en cliquant sur l'horloge.
• Expliquer le **concept du goûter** en France à partir des images proposées.

Enrichir son lexique

• **Cliquer** sur les éléments pour avoir le son. Encourager les enfants à répéter les mots et à se les approprier. Les enfants doivent **associer** le son entendu avec l'image.

Étape 2 : Va à la boulangerie

**Déplacer**

• **Jouer les audios** et demander aux enfants de les associer aux éléments.

Contexte 2

Sur tablette, chaque enfant **associe** le son à l'image correspondante, s'ils portent un casque, ils peuvent aussi **répéter** les mots après les avoir entendus.

Étape 3 : Achète ton goûter

**Écouter**

• **Jouer l'audio** et interroger les enfants sur l'élément à choisir.

Étape 4 : Et toi, tu veux quoi pour le goûter ?

**Parler**

• À partir des 4 viennoiseries découvertes et des premiers mots de politesse rencontrés, **proposer** aux enfants d'exprimer ce qu'ils veulent. Possibilité de réutiliser **"Je veux"**.
• **Proposer** des exemples simples dans un premier temps et laisser les enfants indiquer la viennoiserie choisie, puis inverser les rôles.



 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 l'horloge et les viennoiseries. Les laisser faire des **hypothèses** sur le type de repas, à quel moment il est mangé, etc.

Étape 1 : Découvre le goûter !

**Regarder**

• **Démarrer** en présentant l'heure des repas en France en cliquant sur l'horloge.
• Expliquer le **concept du goûter** en France à partir des images proposées.

• **Cliquer** sur les éléments pour avoir le son. Encourager les enfants à répéter les mots. Les enfants doivent associer le son entendu avec l'image.

Enrichir son lexique

• **Demander** s'ils connaissent quelque chose de similaire en Allemagne. Comparer et discuter.
• **Expliquer la proximité** chocolat / Schokolade ou raisins / Rosinen par exemple.

Étape 2 : Va à la boulangerie

**Déplacer**

• **Jouer les audios** et demander aux enfants de les associer aux éléments.

Contexte 2

Sur tablette, chaque enfant **associe** le son à l'image correspondante, s'ils portent un casque, ils peuvent aussi **répéter** les mots après les avoir entendus.

Étape 3 : Achète ton goûter

**Écouter**

• **Jouer l'audio** et interroger les enfants sur l'élément à choisir.

Étape 4 : Et toi, tu veux quoi pour le goûter ?

**Parler**

• À partir des 4 viennoiseries découvertes et des premiers mots de politesse rencontrés, **proposer** aux enfants d'exprimer ce qu'ils veulent. Possibilité de réutiliser "**Je veux**".
• **Proposer** des exemples simples dans un premier temps et laisser les enfants indiquer la viennoiserie choisies, puis inverser les rôles.

Contexte 2

De manière individuelle, chaque enfant compose son **goûter idéal**.