

## KOUMI : LE CHAMEAU

Date de mise en ligne : 2022

Une bosse ou deux bosses ? Partez à la rencontre du roi du désert !

Caractériser des animaux.

- **Niveau** : A1
- **Public** : enfants, 3-5 ans
- **Objectif** : caractériser des animaux
- **Durée indicative** : 45 minutes environ
- **Matériel** : ciseaux, colle, crayon de couleurs ou feutres, cordes ou cerceaux, petites boîtes et des jetons de couleurs
- **Extrait utilisé** : série animée Koumi « le chameau »

### PARCOURS PEDAGOGIQUE

<b>Étape 1 – Je découvre</b> .....	<b>2</b>
• Identifier les caractéristiques des animaux (activité 1) .....	2
<b>Étape 2 – Je comprends</b> .....	<b>2</b>
• Comprendre les informations principales.....	2
• Repérer des informations sur le chameau (activité 2).....	3
<b>Étape 3 – J'apprends</b> .....	<b>4</b>
• Sensibiliser au rythme et à l'intonation du français.....	4
<b>Jeux complémentaires pour compter en français</b> .....	<b>4</b>
• Le jeu des cercles.....	4
• Les chameaux en double.....	5
• L'œil de lynx .....	5

Structures	Lexique	Prononciation
- Je suis ... - C'est vrai, c'est faux - Il y a ... - Il reste ...	- Les chiffres de 1 à 5 - Les caractéristiques des animaux	- Rythme et accentuation

## ÉTAPE 1 – JE DECOUVRE

### → Identifier les caractéristiques des animaux (activité 1)

**Repérage visuel** - groupe-classe – 10 min (supports : fiche matériel et fiche apprenant)

Montrer ou projeter l'affiche avec différents animaux et l'image des caractéristiques correspondant à chaque phrase (pages 1 et 2 de la fiche matériel).

*Regardez les animaux et écoutez les phrases. Quel animal reste à la fin ?*

« *Je n'ai pas de plumes.* », on enlève l'aigle et le paon.

Continuer avec les phrases suivantes :

- Je n'ai pas de cornes.
- Je n'ai pas de trompe.
- Je n'ai pas de rayures ou de taches.
- J'ai quatre grandes pattes et un grand cou.

Montrer les caractéristiques, les plumes, les cornes, la trompe, les rayures, les tâches, au fur et à mesure qu'elles sont énoncées.

À la fin, il ne reste que le chameau.

Poser la question : *qui suis-je ?* Les élèves répondent oralement ou en le montrant sur l'image.

Demander aux élèves de compléter : « **Je suis ...** »

#### Pistes de correction / Corrigés :

1. Éliminer l'aigle et le paon.
2. Éliminer le buffle et le renne.
3. Éliminer l'éléphant.
4. Éliminer le tigre et la panthère.
5. Éliminer le caméléon, le serpent, le panda et le singe.

Je suis le CHAMEAU.



Cette activité prépare à l'écoute. Elle sert à projeter les élèves dans l'univers animalier. Elle va canaliser leur attention vers le monde des animaux, à la manière d'un générique de publicité qui annonce les spots télévisés.

Pour garder une trace écrite de cette activité il est possible de faire réaliser l'activité 1 de la fiche apprenant.

## ÉTAPE 2 – JE COMPRENDS

### → Comprendre les informations principales

**Compréhension audiovisuelle** – groupe-classe – 5 min – (support : vidéo, fiche matériel)

En groupe classe. Projeter les images de la fiche matériel et présenter les 2 images au choix au fur et à mesure que les questions sont énoncées.

Diffuser une première fois la vidéo jusqu'à 00'51 avec le son.

Répondez aux questions :

1. *Le chameau est un petit ou un grand animal ?*
2. *Qu'est-ce qu'il a sur le dos ?*
3. *Où habite le chameau ?*

#### Pistes de correction / Corrigés :

1. Le chameau est grand.
2. Il a une ou deux bosses sur le dos.
3. Il habite dans le désert.

→ **Repérer des informations sur le chameau (activité 2)**

Compréhension audiovisuelle – groupe-classe – 15 min – (supports : vidéo, fiche apprenant)



Dans cette vidéo, Koumi emploie le terme *riquiqui*. Ce terme appartient au langage enfantin. Il signifie très petit.

Diffuser une deuxième fois la vidéo, en entier, avec le son.

En groupe classe. *Faites l'activité 2 : vrai ou faux, répondez aux questions :*

1. *Le dromadaire a une bosse ?*
2. *Le chameau a trois bosses ?*
3. *Le chameau mange des petits animaux ?*
4. *Il porte des affaires sur son dos ?*

Les élèves répondent par « c'est vrai » ou « c'est faux » et entourent la réponse sur la fiche apprenant.



Cette activité de compréhension orale est basée sur la répétition de phrases à l'intonation affirmative. Il est possible d'accompagner la phrase par des gestes pour faciliter la compréhension.



Quand l'élève a terminé une activité, il·elle colle une image de Koumi (disponible sur la fiche matériel) dans le cadre en haut à droite de l'activité, sur la fiche apprenant.

**Pistes de correction / Corrigés :**

1. C'est vrai. Le dromadaire a une bosse.
2. C'est faux. Il a deux bosses.
3. C'est faux. Il mange des plantes, des racines, des feuilles.
4. C'est vrai. Il porte les affaires des hommes dans le désert.



**À savoir :** l'animal présenté par Koumi est le chameau mais elle évoque aussi le dromadaire qu'elle nomme *le chameau d'Arabie*. Montrer des images du chameau à deux bosses et du dromadaire à une bosse pour bien les distinguer.

Il est important d'adapter les activités au contexte de vie des élèves (âge, niveau de français, contexte scolaire et géographique) pour faciliter la compréhension et donc donner du sens à l'apprentissage.

## ÉTAPE 3 – J’APPRENDS

### → Sensibiliser au rythme et à l’intonation du français

Phonétique - groupe-classe - 15 min – (support : extrait audio 1)

1. Faire écouter l’extrait audio 1 (enregistrement avec l’accentuation).
2. Faire écouter de nouveau l’extrait audio 1 en l’arrêtant au mot *dromadaire* et demander à un·e élève de répéter le dernier mot entendu. Si l’accentuation n’est pas assez marquée, répéter le mot en insistant sur la dernière syllabe et faire répéter l’élève.
3. Faire répéter à toute la classe la phrase 1 avec frappés et intonations. Accompagner les élèves si nécessaire en donnant le top départ.

Faire la même chose avec chaque mot accentué dans la transcription puis chaque phrase.

4. Demander enfin de répéter la comptine en ajoutant un geste sur chaque syllabe accentuée, par exemple taper dans ses mains, ouvrir la main...

Transcription : Un dromadaire se promenait dans le désert.

Son cher cousin le beau chameau se lamentait dans le zoo.

J’aimerais tant être à nouveau avec les miens dans le désert.

C’est rigolo la vie d’troupeau. C’est tellement beau la vie d’troupeau.



Le rythme du français est très régulier. En français, l’accentuation dépend du nombre de syllabes dans le groupe rythmique, et du nombre de groupes rythmiques dans la phrase.

Pour aider à percevoir cette régularité, on peut marquer le tempo en tapant dans les mains.

Dans cette comptine, chaque phrase comprend 3 ou 4 groupes rythmiques de 4 syllabes. Pour aider à percevoir cette accentuation, on demande aux élèves de taper dans leurs mains à chaque accent final (syllabes soulignées en gras).

C’est une activité ludique et dynamique puisque la répétition s’accompagne de gestes.

Des ressources complémentaires pour travailler le rythme du français :

<https://www.youtube.com/watch?v=AT5-Wqu-vkg&list=PLQwgZAGbhNI0HgXTERtCTQgrgX1io-dT2>

## JEUX COMPLEMENTAIRES POUR COMPTER EN FRANÇAIS



Ces jeux sont facultatifs. Ils permettent de poursuivre le travail sur le thème du chameau. Les enfants apprennent à observer et dénombrer. Avec les 2 premiers jeux, ils construisent les premiers outils pour exprimer les quantités. Pour les plus jeunes, « l’œil de lynx » est un jeu d’observation à faire en classe.

### → Le jeu des cercles

Ce jeu fonctionne comme le jeu très connu des chaises musicales, sauf que l’on n’enlève pas de chaise à chaque fois et que les chaises sont remplacées par des cordes qui forment des cercles. Le nombre de cercles est à adapter en fonction du nombre d’élèves : prévoir un cercle pour 2 élèves. Si le groupe est en nombre impair, prévoir un cercle de moins (pour 5 élèves : 2 cercles, pour 7 élèves : 3 cercles, etc.).

Lorsque la musique retentit (proposition de chanson : <https://www.youtube.com/watch?v=NcxCMsIoggc>) le groupe marche autour des cordes en forme de cercle.

Arrêter la musique.

*Mettez-vous par 2 dans un cercle.*

Les élèves s'arrêtent et se placent à deux dans un cercle. Si le groupe est impair, un élève n'a pas de place dans les cercles et reste seul.

Reprendre la musique, puis l'arrêter.

*Mettez-vous par 3 dans un cercle.*

Les élèves s'arrêtent et se placent à trois dans un cercle. Selon le nombre d'élèves dans le groupe, s'il n'y a plus de place dans les cercles (ou s'il n'y a pas assez d'élèves dans un cercle), l'élève (ou les élèves) reste seul. Par exemple, s'il y a 5 élèves, 2 élèves restent en-dehors du cercle.

Poursuivre le jeu jusqu'à 4 ou 5 élèves.

### → Les chameaux en double

Inviter les élèves à se munir d'un crayon de couleur ou d'un feutre. Imprimer l'activité de la fiche matériel en nombre suffisant.

Individuellement. *Cherchez les animaux en double et entourez le chameau seul.*

#### **Pistes de correction / Corrigés :**

Le chameau seul est celui tout en haut à gauche :



### → L'œil de lynx

Découper au préalable les cartes de la fiche matériel (pages 4 et 5). Prévoir une boîte ou un petit sachet par groupe, pour y placer les cartes, ainsi que des jetons de couleurs différentes.

Former des groupes de 2 ou 3 élèves. Distribuer 3 jetons de la même couleur à chaque élève.

Placer le plateau de jeu n°1 ou n°2 (pages 2 et 3 de la fiche matériel) au centre de chaque table. Placer la boîte au centre et toutes les cartes dedans. Chaque élève pioche trois cartes. Ils regardent en même temps leurs cartes et cherchent la même image sur le plateau de jeu. Chaque fois qu'ils en trouvent une, ils placent 1 jeton de leur couleur sur le dessin correspondant.

Le tour s'arrête quand un élève a trouvé les dessins de ses 3 cartes. Les élèves gagnent les cartes des dessins qu'ils ont trouvés !