

UNE AFFAIRE DE FAMILLE : LE ZOO DE BEAUVAL

Date de mise en ligne : mars 2017

Le zoo de Beauval : une passion familiale.
Participer à un programme de protection des animaux.

- **Thème** : patrimoine
- **Niveau** : A1
- **Prérequis** : avoir vu le lexique de la famille et les pronoms interrogatifs
- **Public** : adolescents
- **Matériel** : connexion internet
- **Durée indicative** : 1 séance de 50 minutes + 1 séance de 45 minutes

PARCOURS PEDAGOGIQUE

Étape 1 – Je découvre	1
• Jouer au memory des animaux.....	1
Étape 2 – J’explore	2
• Présenter une famille (activité 1).....	2
• Identifier des activités (activité 2).....	2
Étape 3 – Je révise	3
• Résumer le zoo en chiffres (activité 3)	3
Étape 4 – J’agis	3
• Candidater pour devenir soigneur d’un jour (activité 4)	3

OBJECTIFS COMMUNICATIFS/PRAGMATIQUES

- Présenter une famille.
- Rédiger un courriel.
- Demander des renseignements.
- Comprendre l’histoire d’une entreprise familiale.

OBJECTIFS LINGUISTIQUES

- Enrichir le lexique des animaux.
- Enrichir le lexique de la famille.
- Réviser l’interrogation avec ‘quel’ et ‘combien’.

OBJECTIFS (INTER) CULTURELS

- Découvrir un parc zoologique.

ÉTAPE 1 – JE DÉCOUVRE

→ Jouer au memory des animaux

Jeu et lexique – en petits groupes, groupe classe – 25 min (supports : fiche matériel, vidéo)

Former des petits groupes de 4 ou 5 apprenants.

Imprimer en double la fiche matériel pour que chaque animal soit en deux exemplaires dans chaque groupe.

Découper les photos de manière à donner deux jeux par groupe.

Les joueurs étalent les 18 cartes, face cachée sur la table. Le but du jeu est de retrouver les paires.

Le jeu commence quand un premier joueur retourne deux cartes au hasard. Le groupe les observe et les nomme oralement. Si les photos sont différentes, le premier joueur remet les deux photos face cachée sur la table et passe son tour. Si les photos sont identiques, il garde les deux cartes et joue à nouveau.

Le jeu est terminé quand toutes les paires ont été retrouvées. À la fin, récupérer les cartes.



Astuce : proposer un jeu au début de la séance permet aux apprenants de fixer le vocabulaire des animaux du zoo de manière ludique.

Variante :

Former des groupes de 6 ou 8 apprenants. Écrire au tableau les noms des 9 animaux de la fiche matériel.

À deux. *Choisissez un animal. Mimez-le pour le faire deviner aux autres membres du groupe.*
Montrer la vidéo, faire une pause à chaque animal vu et demander son nom.

En groupe classe.

Où pouvons-nous voir ces animaux ? Quels autres animaux du zoo connaissez-vous ?

Noter au tableau les propositions des apprenants sous forme de remue-méninges.

Pistes de correction/Corrigés :

Points communs : on les trouve dans un zoo ; on peut les voir au cirque, en liberté dans certains pays.

Autres animaux : réponses libres.

ÉTAPE 2 – J'EXPLORE

→ Présenter une famille (activité 1)

Lexique et interaction orale – groupe classe, binômes – 10 min (supports : fiche apprenant, vidéo)

En groupe classe.

Écrire le mot « famille » au tableau.

Quels mots connaissez-vous pour parler de la famille ? (Quelles sont les cartes d'un jeu de « 7 familles » ?)

Mise en commun : dessiner un arbre généalogique au tableau et y noter les réponses des apprenants.

Pistes de correction/Corrigés :

Famille : mère, père, enfants, fils, fille, frère, sœur, ...

Distribuer la fiche apprenant. Laisser les apprenants découvrir l'activité 1.

Visionner le début de la vidéo avec le son (~01'10).

À deux, *faites l'activité 1 : qui sont ces personnes ? Quel est leur lien familial ?*

Mise en commun.

Pistes de correction/Corrigés :

De gauche à droite : la belle-fille, la fille, le fils, la mère.

→ Identifier des activités (activité 2)

Compréhension orale – binômes – 10 min (supports : vidéo, fiche apprenant, fiche matériel)

Garder les binômes précédemment formés.

Laisser du temps aux apprenants pour prendre connaissance de l'activité 2 et lever les éventuelles difficultés lexicales. Visionner la vidéo en entier, avec le son.

À deux, *faites l'activité 2 : qui fait quoi ? Complète les quatre fiches d'informations avec les éléments proposés.*

Préciser aux apprenants que les informations sur les personnages apparaissent dans l'ordre de la vidéo.

Mise en commun : projeter les photos de la fiche matériel. Désigner une à une les 4 personnes et questionner la classe oralement.

Quel est le point commun entre ces personnes ?

Mise en commun à l'oral.

Pistes de correction/Corrigés :

Questions : quel est son nom ? Quelle est sa profession ? /Réponses : il s'appelle Rodolphe Delord ; il est directeur.

Fiche 1 : Delord Françoise, passionnée d'oiseaux

Fiche 2 : Delord Delphine, pédagogie dans le zoo

Fiche 3 : Delord Rodolphe, directeur du zoo

Fiche 4 : Delord Sophie, DRH du zoo

Pistes de correction/Corrigés :

Ils travaillent tous dans le zoo ; ils travaillent en famille. Ils ont tous le même nom.

ÉTAPE 3 – JE REVISE

 → **Résumer le zoo en chiffres (activité 3)**

Grammaire – binômes – 15 min (supports : vidéo, fiche apprenant)

Avec les mêmes binômes. Demander à un apprenant de lire les nombres à voix haute. Montrer la vidéo avec le son.

À deux, faites l'activité 3 .a : complétez les bulles avec les nombres entendus.

Revoir les différents façons de poser une question.

Faites l'activité 3. b : complète les questions et associe-les à une bulle.

Mise en commun : visionner la vidéo en entier avec le son. Stopper la vidéo quand on entend une des réponses de la fiche. Inviter alors un apprenant à poser la question oralement et un autre à répondre.

Pistes de correction/Corrigés :

a. quel ; b. quelle ; c. combien ; d. combien ; e. combien ; f. combien ; g. quel.

1	2	3	4	5	6	7
b	d	f	g	a	e	c

ÉTAPE 4 – J'AGIS

 → **Candidater pour devenir soigneur d'un jour (activité 4)**

Production écrite – individuel – 30 min (support : site internet, fiche apprenant)

Le zoo de Beauval propose deux heures d'activité pour vivre des instants privilégiés en compagnie des animaux, avec le programme « Soigneur d'un Jour junior ».

Aller sur le site <https://www.zoobeauval.com/enfants/soigneurs-juniors>. Montrer les photos du site pour susciter l'intérêt des apprenants pour ce programme. S'assurer que le mot « soigneur » est bien compris.

Individuellement, faites l'activité 4 : soigneur junior d'un jour ! Écrivez un courriel au zoo pour demander des renseignements et dire que vous êtes intéressé(e) par le programme.

Passer auprès des apprenants pour apporter aide et idées si nécessaire. Récupérer les courriels pour correction et les accrocher dans la classe.

Pistes de correction/Corrigés :

Bonjour,

Je m'appelle Victor. J'ai 12 ans. J'adore les animaux. Mon animal préféré c'est le tigre parce qu'il est fort, il est beau.

J'aimerais participer au programme « soigneur d'un jour » dans votre zoo. Quel est le jour pour vivre cette expérience ?

Combien de temps ça dure ? Combien ça coûte ?...