

A Puppet Story (Une histoire de marionnette)



Intent: To review the vocabulary of objects in the classroom by using a puppet to inspire oral communication.

Explanation of the activity:

The dog puppet walks around the classroom, stops to sniff this or that object and makes a questioning noise.

Adult: The puppet wants to know what this is called in French. *Qu'est-ce que c'est?*

Children: *Une chaise!*

Puppet: *Youpi* (yelp of joy) - Puppet continues sniffing and stops at a brush.

Children: *Pinceau*. (If children leave out the determiner and just say "pinceau," repeat, "*Oui, c'est un pinceau!*")

And so on for several objects.

Examples of possible endings:

- Puppet finds a pillow and settles down to sleep snoring.
- Puppet finds a cloth and shakes it for fun.
- Puppet finds a ball to play with.
- Puppet finds something to eat in the kitchen corner.
- Puppet finds a friend, kisses him on the cheek and leans into his neck.
- Puppet finds an empty basket and hides in it to escape from Paul and Susan.

After playing this game a few times, give children the opportunity to manipulate the puppet, teach it various object words, and find an ending to the dog's hike.

*** The DREF (Direction des ressources éducatives en français) has puppets including the "Paul and Suzanne" puppets that the homeroom teacher can borrow for six weeks. This is a free loan for teachers in Manitoba who teach French immersion and/or French: communication and culture. DREF*

Resources :

[Éducation artistique Manitoba: Scénario d'apprentissage](#)

[Des outils pour favoriser les apprentissages : ouvrage de référence pour les écoles de la maternelle à la 8e année](#)

[Maternelle](#) (voir l'importance du jeu, p. 10 à 12)

Une histoire de marionnette



Intention : Revoir le vocabulaire des objets dans la salle de classe.

Explication de l'activité :

Renforcement et élaboration de vocabulaire des mots qu'on utilise au quotidien dans une salle de classe en utilisant une marionnette pour inspirer la communication orale.

Déroulement :

La marionnette chien se promène autour de la classe, s'arrête pour renifler tel ou tel objet et fait un bruit de questionnement.

Adulte : Hmm... La marionnette veut savoir comment s'appelle ceci.

Les enfants : Une chaise!

La marionnette : Youpi! (jappement de joie)

Adulte : La marionnette cherche autre chose.

La marionnette continue à renifler et s'arrête à un pinceau.

Enfants : Pinceau. (Si les enfants omettent le déterminant et disent seulement « pinceau », répétez, « Oui, c'est un pinceau! »)

Et ainsi de suite pour plusieurs objets.

Exemples de fins possibles :

- La marionnette trouve un coussin et s'installe pour dormir en ronflant.
- La marionnette trouve un linge et le secoue violemment pour s'amuser.
- La marionnette trouve un ballon pour jouer.
- La marionnette trouve quelque chose à manger dans le coin de la cuisine.
- La marionnette trouve un ami, l'embrasse sur la joue et s'appuie dans son cou.
- La marionnette trouve un panier vide et s'y cache pour se sauver de Paul et Suzanne.

Après avoir joué à ce jeu quelques fois, donnez aux enfants l'occasion de manipuler la marionnette, de lui enseigner des mots d'objets divers et de trouver une fin à la randonnée du chien.

*** La [DREF](#) (Direction des ressources éducatives françaises) a des marionnettes dont les marionnettes « Paul et Suzanne » que le professeur titulaire peut emprunter pour six semaines. C'est un emprunt gratuit pour les enseignant·e·s au Manitoba qui enseignent l'immersion française et/ou Français : communication et culture ». [DREF](#)*

Ressources :

https://www.edu.gov.mb.ca/m12/progetu/arts/docs/cadre_fl1/pdf/marionnettes.pdf

[Des outils pour favoriser les apprentissages : ouvrage de référence pour les écoles de la maternelle à la 8e année](#)

[Maternelle](#) (voir l'importance du jeu, p. 10 à 12)