



# Créer notre mascotte

## Thématiques :

Identité, caractéristiques personnelles et loisirs

## Objectifs :

- Apprendre à se présenter (vocabulaire et expression orale)
- Tisser des liens entre camarades
- Créer la mascotte sur 1Village



## Matériel

Fiche d'activité + crayons + ordinateur

## Niveau

A1



2 x 45 min



## Activité en classe

## Etapes de l'activité

**1.** Distribuez à chacun des enfants la fiche "Ma main, mon identité" (*fiche activité 1/1*) et demandez-leur de la compléter.

**2.** Proposez aux enfants de la lire à voix haute chacun leur tour et listez au tableau leurs points communs.

**3.** En discutant tous ensemble, répondez aux questions suivantes :

- *Quel nom à notre mascotte ?*
- *A quoi ressemble-t-elle ?*
- *Pourquoi avoir choisi cette mascotte ?*

**4.** Trouvez une image représentant votre mascotte ou bien dessinez-la.

**5.** Connectez-vous à 1Village et cliquez sur "Créer sa mascotte". Remplissez tous ensemble chaque étape en vous aidant de la liste des points communs et des réponses aux questions précédentes.

## Un exemple de mascotte



Notre mascotte s'appelle Racoon, elle nous représente.

C'est raton laveur. On l'a choisi car on en trouve en liberté ici et on les appelle racoon.

Racoon est curieux, rêveur et gourmand.

Notre mascotte rêve d'aller dans ces pays : Afrique du Sud, Albanie, Chili et Haïti.

Notre mascotte joue au ballon, à loup glacé et pratique l'athlétisme

Tous les élèves de notre classe parlent : créoles et pidgins basés sur le français et français.

Au moins un élève de notre classe parle : haïtien ; créole haïtien.

Racoon, comme tous les élèves de notre classe, apprend : anglais et judéo-espagnol.

Nous utilisons comme monnaie : Euro.

## Lexique



Animal



Trait de personnalité



Pays



Jeu



Sport



## Ma main, mon identité



Un trait de ta personnalité :



Ton pays de rêve :



Ton jeu préféré :



Ton animal préféré :



Ton prénom et nom :



Ton sport préféré :